

# Enquêteur

“La Curiosité l’emporte tout le temps sur le bon sens chez moi, non sans omettre ma miséricorde sans borne.”

- Cođringher

Ah, y’a un moment vous m’avez demandé ce que sont les Enquêteurs. Bien sûr, la plupart des gens pensent à Helmlock Shormes, mais vot’ bon vieux Rođolf en connaît bien d’autres. Ce que tous les Enquêteurs ont en commun, c’est qu’ils sont incapables de résister à un bon mystère. Analyser des scènes de crimes et autres, pêcher des preuves dans les cadavres, eh, c’est comme ça que tu peux les attirer. Mais assez de bavardages, laissez-moi vous dire pourquoi et quand engager un enquêteur.

Les criminologues sont parmi les plus intelligents du continent, eh, voire au-delà ! Si la solution de certains mystères ne leur saute pas aux yeux, ils vont essayer d’autres approches, peut-être obtenir des informations d’une de leur source. Et une fois que le criminologue obtient assez d’informations, ils utilisent la magie du profilage, les aidant à savoir comment agir avec les criminels.

Si vous cherchez un type qui aime la coopération, un procureur pourrait être celui qui conviendra. Ils excellent dans le travail d’équipe, gardant tout le monde motivé et en contact avec des personnes spéciales. Eh, vous pourriez être surpris du nombre de personnes qu’un seul d’entre eux peut appeler si besoin.

Pour plus d’action, il y a les détectives. Ces gars aiment être au cœur de l’action, opérer sous couverture, lire dans leurs ennemis comme des bouquins lors d’un combat et même lorsque tout semble perdu, un détective a toujours une longueur d’avance. Eh, leur plan est toujours sûr de vous sauver à temps !

- Rođolf Kazmer



## Vue d’ensemble supérieure (Int)

Les Enquêteurs vivent pour résoudre des mystères, trouver et analyser des preuves. **Vue d’ensemble supérieure** peut être utilisé pour remplacer les tests du système d’*Investigation* suivant : Analyse des transactions, Filature et Décryptage.

De plus, la moitié des rangs de **Vue d’ensemble supérieure** peut être ajouté en bonus pour les tests du système d’*Investigation* suivant : Analyse des preuves, Examen de cadavre, Examen d’une scène et Recherches.

À la discrétion du MJ, **Vue d’ensemble supérieure** peut également être utilisé pour donner des bonus ou remplacer les compétences hors du système d’*Investigation*.

## Compétence exclusive

Vue d’ensemble supérieure (Int)

## Vigueur

0

## Atouts magiques

Aucun

## Compétences

Vigilance (Int)

Duperie (Emp)

Déduction (Int)

Éducation (Int)

Psychologie (Emp)

Connaissance des monstres (Int)

Persuasion (Emp)

Résistance à la contrainte (Vol)

Étiquette (Int)

Connaissance de la rue (Int)

## Équipement (choisissez en 5)

Aide-enquêteur

Encre invisible x5

Journal cadenassé

Menottes

Pipe et tabac

Cape à poches secrètes

Potestaquisiteur

Sifflet d’alerte

Amplificateur de son

Nécessaire d’écriture

## Couronnes de départ

120 x 2d6

# Arbre de compétence de l'Enquêteur

## Vue d'ensemble supérieure (Int)

Les Enquêteurs vivent pour résoudre des mystères, trouver et analyser des preuves. **Vue d'ensemble supérieure** peut être utilisé pour remplacer les tests du système d' *Investigation* suivant : Analyse des transactions, Filature et Décryptage.

De plus, la moitié des rangs de **Vue d'ensemble supérieure** peut être ajouté en bonus pour les tests du système d' *Investigation* suivant : Analyse des preuves, Examen de cadavre, Examen d'une scène et Recherches.

À la discrétion du MJ, **Vue d'ensemble supérieure** peut également être utilisé pour donner des bonus ou remplacer les compétences hors du système d' *Investigation*.

Le Criminologue	Le Procureur	Le Détective
<b>Palais mental (Int)</b>	<b>Mentalité analytique (Int)</b>	<b>Opération sous couverture</b>
Après qu'un Enquêteur ou un allié ratent un jet d'Investigation dans la même scène, il peut immédiatement faire un jet de <b>Palais mental</b> contre le SD du Mystère (détaillé dans le tableau ci-dessous). Si réussi, le jet d'Investigation peut être relancé avec en bonus la moitié des rangs de <b>Palais mental</b> . Si le jet de <b>Palais mental</b> est raté, l'Enquêteur perd la Concentration égal à la pénalité de la preuve recherchée et ne peut pas retenter de jet de <b>Palais mental</b> pour la journée.	Après qu'un allié ait réussi un jet d'Investigation et parle du résultat à l'Enquêteur, celui-ci peut faire un jet de <b>Mentalité analytique</b> instantanément contre le SD du Mystère pour gagner des informations supplémentaires. <b>Mentalité analytique</b> compte comme un jet d'Investigation qui inflige 1d6+Int de dégâts de Concentration (tant en résolution qu'en pénalité si raté) qui ne peut pas être retenté pour la même preuve si échoué.	Si l'Enquêteur connaît vaguement des signes distinctifs comme les couleurs d'un gang, des devises ou d'autres signes visuels ou auditif de reconnaissance, il peut ajouter ses rangs d' <b>Opération sous couverture</b> à ses jets de <b>Déguisement</b> et <b>Duperie</b> contre les membres de ces gangs. Les alliés en compagnie de l'Enquêteur bénéficient également d'un bonus égal à la moitié des rangs lorsqu'ils suivent l'Enquêteur. Si le signe distinctif est visuel, ils doivent faire quelques efforts pour jouer le rôle.
<b>Réseau d'information (Int)</b>	<b>Garder le moral (Emp)</b>	<b>Analyse comportementale (Int)</b>
A minima deux fois par semaine, le MJ va secrètement jeter un jet de <b>Réseau d'information</b> et le comparer au tableau de Rumeurs. S'il atteint un des niveaux, un membre du réseau de l'Enquêteur va les contacter pour leur faire part de rumeurs. De cette manière, l'Enquêteur va gagner passivement des pistes, des informations sur de nouveaux mystères, des opportunités de jet d'Investigation supplémentaires et plus encore.	Si au moins un des alliés de l'Enquêteur n'as pas sa valeur de Concentration complète, il peut faire un jet de <b>Garder le moral</b> contre le SD du Mystère du mystère en cours. L'ensemble des alliés présents avec l'Enquêteur lors du jet gagnent un montant de Concentration égal au nombre de réussite au-dessus du SD. Si le jet est raté, il ne peut pas le retenter avant le lendemain.	En combat, l'Enquêteur peut faire un jet d' <b>Analyse comportementale</b> contre l'Éducation d'un ennemi intelligent. Si réussi, il peut décider ce que va faire l'ennemi à son tour pourvu que cette action soit logique (attaquer un ennemi spécifique, se mettre en défense active ou fuir à cause de la déroute de ses alliés, à l'inverse un ennemi au corps-à-corps ne va pas lâcher son arme pour sortir un arc et tirer sur ses alliés). Les monstres sont plus difficile à comprendre, un MJ peut décider de rajouter des modificateurs au jets.
<b>Profilage criminel (Int)</b>	<b>Contacts (Emp)</b>	<b>Longueur d'avance (Int)</b>
Après au moins deux indices découverts d'un mystère, un Enquêteur peut prendre 2h et faire un jet de <b>Profilage criminel</b> contre le SD du Mystère. Les dégâts sont de 1d10+Int (tant en résolution qu'en pénalité si raté) et une fois que l'Enquêteur a une certitude à propos du coupable, personne, monstre ou autre, lui et un nombre de personnes égale à la moitié de ses rangs de <b>Profilage criminel</b> gagnent un bonus contre le coupable égal au tiers des rangs de <b>Profilage criminel</b> (arrondi à l'inférieur).	Pendant qu'il résout des mystères, il a de nombreux <b>Contacts</b> utiles. Un Enquêteur peut faire un jet de <b>Contacts</b> pour se rappeler de quelqu'un qui peut être utile pour le cas actuel. Le résultat du jet permet de choisir parmi le tableau ci-dessous. Le contact fera une seule chose pour l'Enquêteur et suivant les circonstances, pourra demander quelque chose en retour. Par exemple, un <i>Criminel</i> qui offre <i>Dépenses</i> peut soudoyer un garde mais un <i>Noble</i> pourrait sponsoriser une expédition à la place.	Sur le terrain, un Enquêteur doit toujours avoir une <b>Longueur d'avance</b> . Cette compétence peut être utilisée pour préparer, faire ou acheter quelque chose rétroactivement. Si cela est jugé nécessaire par le MJ, ces passages doivent être joués brièvement. La difficulté est fixée par le MJ et devient plus dur si l'idée est farfelue. Par exemple, déverrouiller une porte avant de se faire attraper par les gardes SD 9 mais avoir préparé une huile contre les insectoïdes "juste au cas où" SD 24. Le MJ doit faire attention à ne pas accorder tout et n'importe quoi (un joueur déjà mort ne peut pas magiquement ressusciter grâce à cette compétence ou changer magiquement de direction pour esquiver une embuscade.).

Seuil de Difficulté du Mystère	
Difficulté	SD
Facile	13
Moyen	16
Assez difficile	19
Difficile	22
Presque impossible	25

Contacts	
Effet	SD
Lieux	
Une ville à quelques jours de trajet	3
Un village proche	5
À une journée de cheval	7
Très proche	10
Statut social	
Criminel	4
Paysan	6
Bourgeois	8
Noble	10
Que proposent-ils ?	
Objets	5
Main d'œuvre	6
Connaissances	8
Dépenses	10

Rumeurs	
SD	Rumeur
13	Une rumeur douteuse qui contient une piste pour démarrer mais rien de plus.
15	La rumeur est vague mais elle suffit à savoir vers où se diriger pour la suite.
17	La rumeur contient des informations concrètes à propos d'un potentiel mystère comme des lieux, des noms ou une temporalité.
21	La rumeur contient de bonnes informations à propos de choses que même les autorités locales peuvent ne pas savoir, comme l'endroit d'une cache secrète, renseignements sur un culte ou un mot de passe d'un gang.

