



le Scriptorium

présente :  
une règle pour  
Fantasy Craft



LE MAÎTRE ENQUÊTEUR



Images © Wizards of the Coast

# LE MAÎTRE ENQUÊTEUR

## UNE CLASSE D'EXPERT POUR FANTASY CRAFT PAR AEGIS

D'après l'univers de Keith Baker et le jeu d'Alex Flagg, Scott Gearin & Patrick Kapera

Pour utiliser cette aide, vous n'aurez besoin que de *Fantasy Craft Core Rulebook*.

© Le Scriptorium, tous droits réservés

## Introduction

Cet article présente le Maître enquêteur, une classe d'expert pour *Fantasy Craft* dans l'univers d'*Eberron*, de Keith Baker. Elle est librement inspirée de la classe de prestige du même nom, présentée dans *Eberron – Univers* (pour *D&D 3.5*) et du Field Analyst, issu de *Spycraft 2.0*. Pour plus d'infos sur *Eberron*, consultez le site de [Wizards of the Coast](http://Wizards of the Coast). Pour en savoir plus concernant *Fantasy Craft* et/ou *Spycraft*, rendez-vous chez [Crafty Games](http://Crafty Games).

## Maître enquêteur

Il est des contrées où le crime est roi. Dans ces régions parfois reculées et sauvages, mais bien trop souvent des cités soi-disant civilisées et rongées par la corruption, le Maître enquêteur apparaît comme un phare au milieu de la nuit. Un représentant de la justice s'affairant au service de la vérité et sous la menace constante de ceux qu'il pense traquer. Car bien souvent, dans ce métier, le chasseur peut devenir la proie...

En fonction de votre campagne, un Maître enquêteur peut incarner :

- Un responsable de la garde d'un petit village pas si tranquille.



- Un inspecteur du Guet, menant ses enquêtes dans les bas quartiers d'une mégalopole.
- Un milicien blasé par l'inactivité de sa hiérarchie, attendant une retraite bien méritée.
- Un jeune détective ambitieux, spécialisé dans les fugues et les enlèvements.
- Un informateur personnel du roi.
- Un espion talentueux vendant ses services au plus offrant.

**Rôle au sein du groupe :** Spécialiste/Diplomate. Le Maître enquêteur est, comme son nom l'indique, maître dans pratique des investigations en tout genre. Mais c'est aussi un fin connaisseur de la nature humaine, car son travail implique interroger des témoins... et faire avouer la vérité aux suspects !

### ATTRIBUTS DE CLASSE

**Conditions :** 6 rangs en Investigation, 4 rangs en Psychologie, Maîtrise des compétences I (Investigateur)

**Caractéristiques privilégiées :** Sagesse, Charisme

**Compétences de classe :** Bluff, Détection, Détermination, Diplomatie, Discrétion, Fouille, Intimidation, Investigation, Médecine, Négociation, Psychologie, Survie

**Points de compétence :** 8 + mod Int par niveau

**Vitalité :** 6 + mod Con par niveau

### APTITUDE SPÉCIALE

**Aura de sincérité :** Le personnage est constamment au centre d'une aura de sincérité qui met mal à l'aise ceux qui ont quelque chose à se reprocher et qui l'approchent, notamment ses alliés. Cet effet est semblable à une Zone de vérité avec un Niveau de Lanceur égal à son Niveau de Classe.

### APTITUDES DE CLASSE

**Criminalistique I :** La compréhension d'un crime par le personnage va bien au-delà de la simple interprétation des preuves matérielles. Il sait certes faire parler les objets, mais est au moins aussi doué avec les témoins ! Même ce qu'ils ne lui disent pas ne saurait lui échapper. La 'paire' *Investigateurs* s'applique désormais aussi à ses jets de Psychologie.

**Criminalistique II :** Au Niveau 5, le personnage obtient le don Maîtrise des compétences II (Investigateur) en tant que don supplémentaire.

**Criminalistique III :** Au Niveau 9, le personnage obtient le don Maîtrise des compétences III (Investigateur) en tant que don supplémentaire.



**Requête prioritaire I :** La mission du personnage est de faire respecter la loi et, même s'il n'est pas toujours aidé dans ce rôle, son statut lui accorde quelques prérogatives. Au Niveau 2, son Rang Militaire augmente de 1 et le coût de toute Faveur ayant un Rang Militaire requis est réduit de 2 points.

**Requête prioritaire I :** Au Niveau 7, son Rang Militaire augmente de 1 (pour un total de 2) et le coût de toute Faveur ayant un Rang Militaire requis est réduit de la moitié de son Niveau de Classe, ce qui remplace la réduction précédente.

**Sur le tas :** Le personnage ne perd pas une occasion d'apprendre de ceux qu'il rencontre. Aux Niveaux 3, 5, 7 et 9, il obtient un don Secret ou de Style supplémentaire.

**Détail insignifiant :** Au Niveau 4, la moindre petite faille permet au personnage de prendre l'avantage. Une fois par session, il peut tenter un Croc-en-jambe, un Désarmement, une Distraction ou une Feinte par une action libre.

Au niveau 7, il peut utiliser cette aptitude une fois de plus par session.

**Informateurs :** Nul n'est plus fiable qu'un individu vulnérable à l'appât du gain, aussi peu fréquentable soit-il. C'est une leçon que le personnage a bien apprise. Au Niveau 4, il obtient le don Contact supplémentaire et peut désormais le sélectionner autant de fois qu'il le souhaite. De plus, il peut faire appel à chaque Contact plusieurs fois dans la même aventure (mais pas plus d'une fois par scène) au prix de (2 × sa valeur en PX) pa par intervention.

**Plan d'action :** Lorsque le personnage planifie une action, il prévoit les pire scénarios. Au Niveau 6, une fois par session, il peut établir un plan d'action par une action libre. Jusqu'à la fin de la scène, confirmer une erreur critique provoquée par lui ou un de ses alliés nécessite 1 dé d'action supplémentaire.

**Détection des émotions :** Au Niveau 8, votre connaissance d'autrui est surprenante. En observant un individu par une action complexe, vous déterminez instinctivement sa Disposition. Si vous réussissez de plus un jet de Savoir (DD 15), vous pouvez déterminer le sujet de son attention actuelle.

**Regard transperçant :** Au Niveau 10, même les illusions et le talent des métamorphes ne peuvent plus rien contre votre flair. Une fois par scène, vous pouvez utiliser Vision lucide, sans en payer le coût de préparation, en tant que *sort naturel*. De plus, vous tirez toujours deux fois les jets de Fouille et gardez le meilleur résultat.



**TABLE 1 : LE MAÎTRE ENQUÊTEUR**

Niveau	BBA	Réf	Vig	Vol	Déf	Init	SdV	Lég	Aptitudes
1	+0	+1	+0	+1	+1	+2	+1	+1	Aura de sincérité, Criminalistique I
2	+1	+2	+0	+2	+1	+3	+2	+1	Requête prioritaire I
3	+2	+2	+1	+2	+2	+4	+2	+2	Sur le tas
4	+3	+2	+1	+2	+2	+5	+2	+2	Détail insignifiant 1/session, informateurs
5	+3	+3	+1	+3	+3	+5	+3	+3	Criminalistique II, sur le tas
6	+4	+3	+2	+3	+4	+6	+3	+3	Plan d'action
7	+5	+4	+2	+4	+4	+7	+4	+4	Requête prioritaire II, sur le tas
8	+6	+4	+2	+4	+5	+8	+4	+4	Détail insignifiant 2/session, détection des émotions
9	+6	+4	+3	+4	+5	+9	+4	+5	Criminalistique III, sur le tas
10	+7	+5	+3	+5	+6	+10	+5	+5	Regard transperçant

## Devenir Maître enquêteur

On devient Maître enquêteur à force de ténacité et d'une certaine dose d'instinct. Ceux qui ont des Origines favorisant la Sagesse et les perceptions en général sont les meilleurs candidats, mais un bon Charisme peut aussi aider dans ce métier. De fait, les elfes font sans doute, et de loin, les meilleurs maîtres enquêteurs. Toutefois, on a vu de nombreuses autres races remplir avec brio ce rôle. Milicien est sans doute une Spécialité toute désignée pour faire un bon Maître enquêteur.

Presque n'importe quelle classe fera un bon Maître enquêteur : les Assassins/Maîtres enquêteurs sont parfaits pour les missions d'infiltration, les Courtisans/Maîtres enquêteurs sont à l'aise pour les intrigues à la cour, tandis que les Sages/Maîtres enquêteurs font de très bons chefs de groupe.

**Races conseillées :** Elfe, Humain

**Talents humains conseillés :** Futé, Méthodique, Sagace, Vigilant

**Spécialités conseillées :** Aristocrate, Frontalier, Garde du corps, Milicien, Mousquetaire

**Classes de base conseillées :** Assassin, Courtisan, Sage



## Incarner un Maître enquêteur

Le Maître enquêteur excelle par ses capacités d'observation, aiguës par *criminalistique*, *détail insignifiant*, *détection des émotions* et le redoutable *regard transperçant*. Dans le même temps, il sait se tisser un réseau de contacts redevables et capables, notamment grâce à *requête prioritaire*, *informateurs* et les dons acquis via *sur le tas*. Pour finir, *plan d'action* est une aptitude susceptible de servir à toute l'équipe, mais à utiliser avec discernement.

Côté dons, le Maître enquêteur devrait être versé dans les dons Secrets et de Style, ce qui devrait lui permettre de toujours garder une longueur d'avance sur ses ennemis et de demeurer à son aise au cours de toute confrontation. Quelques dons de Combat ne nuiront certainement pas à sa survie, quant aux dons de Compétence ou d'Équipement, ils sont l'apanage d'un enquêteur prévoyant.

En ce qui concerne l'équipement, le Maître enquêteur se doit de posséder les outils nécessaires à son métier, y compris une loupe, des menottes, une bonne carte de sa juridiction et pourquoi pas une lunette. Il serait aussi bien avisé de partir en mission équipé d'au moins une armure légère et une arme à sa ceinture, juste au cas où.

**Dons conseillés :** Je sais nager, Maîtrise de l'escarmouche, Science de la répartie, Science de l'embuscade, Science du désarmement, Spectre

**Équipement de départ pour l'aventure (250 pa) :** carte détaillée de la juridiction, loupe, menottes, tonfa, guisarme, 3 filets, lasso, armure intermédiaire de cuir avec accessoires légers (RD 3, Résist Feu 5 ; MD -1 ; MAJ -1 ; Déguisement -4 ; amélioration : *allégée*), 2 petits sacs