L'ENQUÊTEUR

Une date impossible, un témoin trop précis, une trace qui ne mène nulle part : l'enquêteur rapproche les faits sans deviner la vérité.

PROFIL DE PROFESSION

Caractéristique clé : Intelligence

Compétences de profession

- Bluff
- Couteaux
- Discrétion
- Intuition
- Langues
- Mythes et légendes
- Perception
- Persuasion

Suivez ensuite la procédure normale de création de Dragonbane pour choisir et calculer vos compétences.

INCARNATIONS DANS LES TROIS UNIVERS

Brumes de Kasumi : agent de clan, inspecteur des routes, médiateur entre domaines.

Cendres du Fleuve Jaune : auxiliaire du magistrat, agent du yamen, inspecteur des digues ou registres.

Montagnes du Matin calme : inspecteur provincial, agent royal, enquêteur d'une maison ou d'un poste de col.

Le titre peut donner une autorité réelle, limitée ou seulement symbolique. Il ne remplace jamais une scène sociale.

CAPACITÉ HÉROÏQUE - RECOUPER LES FAITS

Prérequis pour l'apprendre après la création : Perception 12. Coût : 3 points de Volonté. Une fois par scène.

Après avoir examiné au moins deux sources distinctes concernant la même affaire - personnes, lieux, objets, traces, documents ou signes surnaturels - posez au MJ une seule question :

- Quel élément ne cadre pas avec le reste ?
- Qu'est-ce qui relie ces deux observations ?
- Qu'est-ce qui semble avoir été volontairement dissimulé ?

Le MJ répond honnêtement à partir des éléments auxquels votre personnage a réellement eu accès. La réponse peut rester partielle si une observation importante manque encore.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Lancez 1D6 ou choisissez avec le MJ.

D6	Ensemble
1-2	Dague, lanterne, huile de lampe, silex et amadou, matériel d'écriture, corde de chanvre, sac à dos, 1D8 rations, 1D8 pièces d'argent.
3-4	Couteau, torche, silex et amadou, matériel d'écriture, couverture, sac à dos, 1D8 rations, 1D8 pièces d'argent.
5-6	Bâton, lanterne, huile de lampe, silex et amadou, matériel d'écriture, bandages, corde de chanvre, sac à dos, 1D8 rations, 1D8 pièces d'argent.

Ajoutez un signe de statut sans bonus automatique : mandat, tablette, sceau secondaire, lettre de recommandation, insigne de clan ou carnet d'affaires.

VOS REPÈRES DAORYU

La profession dit ce que vous savez faire ; ces quatre repères disent pourquoi vous agissez.

Appartenance _____

Lieu d'attache _____

Lien _____

Obligation _____

À LA TABLE

- Partagez vos observations : vous n'êtes pas le seul personnage autorisé à enquêter.
- Formulez des hypothèses, mais acceptez qu'une contradiction puisse avoir plusieurs causes.
- La vérité découverte reste un choix à assumer : la révéler, la taire, négocier ou protéger quelqu'un.

DOSSIER EN COURS

Affaire / objectif	
Faits établis	
Contradiction principale	
Personne ou lieu à revoir	

L'Enquêteur - profession Daoryu en test v0.1. Le livre de base Dragonbane est requis. Ce supplément n'est ni affilié, ni sponsorisé, ni approuvé par Fria Ligan AB ; il est créé sous la Dragonbane Third Party Supplement License.

L'ENQUÊTEUR

La capacité garantit une synthèse utile ; elle ne doit jamais remplacer les recherches, désigner automatiquement un coupable ou réserver les indices à une seule profession.

Cadre	Arbitrage
Peut	Examiner des contradictions, obtenir une réponse vraie sur des éléments déjà accessibles, accélérer un rapprochement.
Ne peut pas	Créer une preuve, lire une pensée, révéler un lieu jamais exploré, imposer une confession ou transformer une fausse hypothèse en vérité.
Reste ouvert à tous	Trouver les révélations essentielles, interroger, fouiller, suivre une piste, comprendre un mobile et résoudre l'affaire.

À distinguer de la capacité héroïque officielle Intuition : Intuition fournit une réponse utile face à une décision difficile ; Recouper les faits interprète des sources déjà examinées et répond à l'une de ses trois questions précises.

ARBITRER RECOUPER LES FAITS

1. Vérifiez que le personnage a réellement étudié au moins deux sources distinctes liées à la même affaire.
2. Demandez au joueur de choisir l'une des trois questions exactes de la capacité.
3. Répondez avec un fait, un lien ou une contradiction exploitable - jamais avec la solution complète.
4. S'il manque une preuve déterminante, indiquez clairement ce qui reste incertain plutôt que d'inventer une réponse.
5. Placez immédiatement une nouvelle décision devant le groupe : où aller, qui confronter, quel risque accepter ?

EXEMPLES DE RÉPONSES UTILES

Univers	Réponse du MJ
Kasumi	Deux gardes jurent que la cloche n'a pas sonné ; la corde est pourtant humide. Réponse possible : quelqu'un a actionné la cloche depuis le toit, sous la pluie.
Fleuve Jaune	Un registre indique une réparation terminée avant l'achat du bois. Réponse possible : les pages ont été recopiées après coup ou le chantier déclaré n'a jamais eu lieu.
Matin calme	Le messager a traversé le col, mais sa monture n'apparaît sur aucun relevé. Réponse possible : il a changé d'identité, de monture ou de route avant le poste.

POINTS DE VIGILANCE

- Ne cachez jamais une révélation indispensable derrière cette capacité.
- Une réponse vraie n'est pas forcément complète ni immédiatement interprétée.
- Une autorité officielle crée aussi des obstacles : hiérarchie, rivalités, traces laissées par l'enquête.
- En duo, laissez l'allié soutenir l'enquête sans découvrir seul la révélation décisive.

SUIVI DE TEST

Après la séance, notez brièvement :

- La capacité a-t-elle changé une décision ?
- La réponse était-elle assez précise pour être utile ?
- A-t-elle court-circuité une scène intéressante ?
- Le coût de 3 PV paraît-il juste ?

Verdict : ☐ conserver ☐ modifier ☐ supprimer

NOTES D'ARBITRAGE ET RETOUR DE TEST

Réponse donnée	
Décision provoquée	
À modifier	

Références de conception : création des personnages et capacités héroïques de Dragonbane ; règles d'enquête et principes de révélations du Kit Daoryu.

L'Enquêteur - profession Daoryu en test v0.1. Le livre de base Dragonbane est requis. Ce supplément n'est ni affilié, ni sponsorisé, ni approuvé par Fria Ligan AB ; il est créé sous la Dragonbane Third Party Supplement License.