DÉTECTIVES

Marcus L ;Rowland

Traduction VF jcf84

Le détective est une nouvelle classe de personnages pour AD&D dont les rôles sont la résolution de mystères et l'application des lois. Les détectives sont issus des humains, demi elfes ou elfes et doivent être d'alignement Loyal Neutre. Comme les sorts de détective sont quasiment d'origine cléricale, tout changement d'alignement peut entraîner leur perte. Les détectives ne peuvent pas être multi-classés.

Les compétences d'un détective sont similaires à celles des voleurs et des assassins, avec en plus une utilisation limitée de sorts à partir du 4e niveau. Les sorts utilisés sont apparentés à ceux des clercs et restaurés avec le temps.

Les détectives se battent comme des voleurs de même niveau, peuvent utiliser toutes les armes sauf les épieux, les lances, l'huile et le poison, et ils peuvent utiliser des armures en cuir ou des cottes de mailles légères et de petits boucliers. Certaines de leurs capacités de voleur (marquées d'un astérisque ci-dessous) ne sont pas compatibles avec le port d'armure en métal ou de bouclier. Les détectives bénéficient d'un bonus de 5 % sur leur probabilité de toucher en combat sans arme, grâce à un entraînement spécial qu'ils reçoivent avant de commencer leur carrière. Cet entraînement leur donne également +1 à la probabilité de toucher lorsqu'ils frappent pour soumettre.

Les prérequis minimaux pour être détective sont : 14 en Force, 14 en Intelligence, 10 en Sagesse, 10 en Constitution, 12 en Dextérité et 7 en Charisme. Aucun bonus n'est accordé pour des scores de caractéristiques plus élevés.

Les détectives peuvent utiliser les mêmes objets magiques que les voleurs, avec en plus les cottes de mailles et les boucliers. Ils ne peuvent pas fabriquer de parchemins, mais peuvent les utiliser selon le même mode qu'un voleur.

	Points	Dés de	Sorts				
Niveau	**d'expérience**	**vie (d6)**	**1**	**2**	**3**	**4**	**Titre**
1	0 - 2 000	1	-	-	-	-	Fouineur
2	2 001 - 4 000	2	-	-	-	-	Fureteur
3	4 001 - 8 000	3	-	-	-	-	Limier
4	8 001 - 15 000	4	1	-	-	-	Policier
5	15 001 - 30 000	5	2	-	-	-	Observateur
6	30 001 - 60 000	6	3	-	-	-	Espion
7	60 001 - 120 000	7	3	1	-	-	Privé
8	120 001 - 250 000	8	4	1	-	-	Investigateur
9	250 001 - 500 000	9	4	2	-	-	Enquêteur
10	500 001 - 1 000 000	10	5	2	-	-	Juge
11	1 000 001 - 1 500 000	10+1	5	3	1	-	Détective
12	1 500 001 - 2 000 000	10+2	6	3	1	-	Détective II
13	2 000 001 - 2 500 000	10+3	6	4	1	-	Détective III
14	2 500 001 - 3 000 000	10+4	6	4	2	-	Détective IV
15	3 000 001 3 500 000	10+5	7	4	3	1	Détective V
16	3 500 001 - 4 000 000	10+6	7	5	3	1	Détective VI
17	4 000 001 - 4 500 000	10+7	7	5	4	1	Détective VII
18	4 500 001 - 5 000 000	10+8	8	5	4	2	Détective VIII
19	5 000 001 - 5 500 000	10+9	8	6	4	2	Maître détective
20	5 500 001 et +	10+10	8	6	5	3	Grand détective

Au huitième niveau, le détective doit acquérir un local dans une grande ville et promouvoir ses services. Le détective ne doit pas refuser d'aider ses clients ayant une cause relative à la Loi.

Au dixième niveau, le détective attire de 1 à 6 suivants fidèles (qui ne sont pas nécessairement du même alignement). S'il n'y a qu'un seul suivant, il s'agit d'un détective de niveau 2 à 5, sinon ce sont des guerriers, des voleurs ou des magiciens de niveau 1 à 2 choisis au hasard.

Au douzième niveau, la recherche constante d'informations par le détective lui aura permis d'accumuler un savoir similaire à celui d'un sage. Ces connaissances sont d'ordre général dans un vaste domaine (par exemple, la botanique) et spécifiques sur un sujet dans ce domaine (par exemple, les orchidées). Pour une liste complète des sujets étudiés par les sages, voir le *Guide du Maître*, ou les MD peuvent choisir leurs propres sujets. Pour chaque sous-thème supplémentaire du domaine principal d'information, le détective doit gagner deux niveaux et passer autant de temps à étudier qu'il le ferait pour l'apprentissage d'une langue.

APTITUDES DE VOLEUR ET D'ASSASSIN POUR LES DETECTIVES

Pickpocket	Comme un voleur – 15%
Crochetage	Comme un voleur – 10%
Détect/Désam des pièges	Comme un voleur – 10%
Déplacement silencieux *	Comme un voleur – 5%
Dissimulation dans l'ombre *	Comme un voleur – 5%
Acuité auditive	Comme un voleur
Escalade *	Comme un voleur – 10%
Lecture des langues	Comme un voleur
Déguisement	Comme un assassin – 10%

Les détectives ont 10 % de chances supplémentaires de remarquer les assassins déguisés ; par conséquent, de nombreuses guildes d'assassins déclarent une vendetta contre les détectives qui entrent dans leur zone d'opération.

Les détectives peuvent également suivre une piste de la même manière que les rangers, mais sous terre et en milieu urbain, le détective doit avoir observé la cible durant au moins 1 tour (10 minutes) au début de la traque, tandis que dans la nature, la probabilité de base est de seulement de 50 % moins 10 % pour chaque tranche de douze heures écoulées depuis le départ de la cible, moins 35 % pour chaque heure de pluie, et plus 1 % pour chaque créature supplémentaire.

Il ne peut y avoir qu'un seul grand détective dans une ville ; si un autre arrive, les deux s'engageront soit dans un combat non mortel, le perdant étant rétrogradé au rang de détective principal et devant quitter la zone, soit dans un accord où l'un se spécialise dans le travail de consultant et ne quitte jamais son domicile tandis que l'autre n'entreprend que des affaires actives. Cela implique le partage des honoraires et de l'équipement magique ; leurs suivants doivent décider individuellement s'ils souhaitent coopérer. Si un tel accord est conclu, les détectives peuvent créer une agence, qui attirera 2 à 5 détectives supplémentaires de niveaux 1 à 4 et jusqu'à 12 (lancer 1d12) autres suivants. Les détectives de niveau inférieur peuvent également créer des agences, mais celles-ci n'attireront pas de disciples ; tout le personnel sera constitué d'hommes d'armes.

SORTS DE DETECTIVES

Niveau 1

Analyse des métaux : portée : objet touché ; durée spéciale ; zone d'effet spéciale ; composantes V, S, M ; durée d'incantation 7 segments ; pas de jet de protection.

Ce sort permet d'identifier les métaux d'un objet à condition qu'ils soient également présents dans le composant matériel, un anneau en alliage de six métaux maximum. Le sort indique également quel métal est le plus courant dans l'objet, mais n'indique pas si des métaux non identifiés sont présents, même s'ils constituent la majeure partie du métal de l'objet étudié.

Compréhension des langues : identique au sort de magicien de niveau 1

Datation : portée 3 m ; durée spéciale ; zone d'effet 0,75 m/niveau ; composantes V, S, M ; durée d'incantation 3 rounds ; pas de jet de protection.

Ce sort établit le temps écoulé depuis un événement spécifique avec une précision de 20 % + 1 % par niveau. Le sort est jeté sur des preuves telles que des empreintes de pas, des épées cassées et autres, en utilisant un mélange d'argent en poudre et de graphite (valeur minimale de 20 po).

Détection du Mal/du Bien : portée 18m ; durée 0,5 round/niveau ; zone d'effet couloir de 1,5m de large ; temps d'incantation 1 tour ; jet de protection annule le sort.

Ce sort est une forme plus faible du sort de clerc *détection du mal* qui ne détecte que les sources puissantes. Le détective doit choisir s'il souhaite détecter le mal ou le bien et doit lancer des sorts distincts pour chacun. L'élément matériel est une baguette de saule réutilisable.

Détection du mensonge : portée 3 m ; durée 0,5 round/niveau ; zone d'effet 1 personne ; composantes V, S, M ; durée d'incantation 5 segments ; jet de protection annule le sort.

En utilisant ce sort, le détective peut dire si le sujet prononce un mensonge délibéré mais il ne peut pas détecter les demi-vérités ou les faux-fuyants. Le sujet n'est pas contraint de dire la vérité. Le matériel utilisé est une baguette d'argent réutilisable, d'une valeur de 25 po.

Détection des morts-vivants : portée 9 m ; durée 0,5 round/ niveau ; zone d'effet passage de 1,5m de large ; composantes V, S, M ; durée d'incantation 3 segments ; pas de jet de protection.

Ce sort informe le détective s'il y a des morts-vivants le long d'un chemin étroit à condition qu'ils ne soient pas protégés d'une manière ou d'une autre de la détection. L'élément matériel est une tige d'os.

Détection des portes secrètes : Portée 9 m ; durée 1 round/niveau ; zone d'effet 1 surface ; composantes V, S, M ; durée d'incantation 1 tour ; pas de jet de protection.

Ce sort permet de délimiter les portes secrètes ou cachées dans la zone du mur ou du sol testé, à condition qu'elles ne soient pas protégées par des sorts tels que *vigiles et sentinelles*. L'élément matériel du sort est un sac de farine ou de suie qui est lancé sur la zone testée et une tige de bois réutilisable découpée dans un cadre de porte.

Niveau 2

Détection du chaos : ce sort est une modification du sort de *détection du mal/du bien* et révèle des êtres fortement chaotiques à condition qu'ils ne soient pas protégés, et qu'ils ratent leur jet de protection. La durée du sort, sa portée, etc. sont les mêmes que pour le sort de *détection du Mal/du Bien*.

Détection des faux-fuyants : ce sort est une modification du sort de *détection du mensonge* et sa portée, sa durée, etc. sont les mêmes. Le sort ne détectera pas les mensonges purs et simples. Si le détective est de niveau 11 ou supérieur, les deux sorts peuvent être lancés comme un seul de niveau 3, ce qui triple la portée et la durée.

Détection d'un métal spécifique : portée 6 m +1,5 m/niveau ; durée 5 segments/niveau ; zone d'effet passage de 1,5 m de large ; composantes V, S, M, durée d'incantation 5 segments, pas de jet de protection.

Grâce à ce sort, le détective peut détecter un métal précis à condition qu'il détienne le bon composant matériel, une tige du métal qu'il souhaite détecter. Un seul métal peut être détecté par incantation. Les tiges sont réutilisables.

Langage animal : Ce sort est identique au sort de clerc de niveau 2.

Lecture des codes : Portée spéciale ; durée 1 round/niveau ; zone d'effet spéciale ; composantes V, S, M ; durée d'incantation 4 segments ; pas de jet de protection.

Ce sort permet la lecture de tout message codé vu ou entendu à condition que le message ait été codé à partir d'une langue que le détective peut lire. La composante matérielle est un morceau de papier recouvert de runes qui doit être brûlé au fur et à mesure que le sort est prononcé. Ce sort peut être lancé avec le sort de *compréhension des langues* du 1er niveau pour donner un sort de 3e niveau de double durée incorporant la traduction de langues inconnues.

Reflet du passé : portée spéciale ; durée 1 tour + 0,5 tour/niveau ; zone spéciale ; composantes V, S, M ; durée d'incantation 3 tours plus durée de l'effet ; pas de jet de protection.

Ce sort produit une image d'un événement passé dans un miroir de basalte (coût 50 po), à condition que l'endroit observé soit visible dans le miroir avant que le sort ne soit lancé. Le détective peut voir en arrière 1 heure par niveau, mais doit savoir avec une marge de 10 % combien de temps s'est écoulé depuis que l'événement à étudier s'est produit. S'il faisait nuit à ce moment-là, le détective doit disposer de l'infravision afin de produire une image infrarouge. Comme le détective doit se concentrer sur l'incantation et le maintien du sort, une deuxième personne doit regarder dans le miroir. Les composantes matérielles du sort sont le miroir (qui se brise à la fin du sort), une baguette en or (150 po, réutilisable), des herbes et de l'encens consommés lors du lancer. Les efforts nécessaires pour lancer ce sort laisseront le détective incapable de se battre pendant un nombre de rounds de combat égal à 20 moins sa constitution. Une protection magique contre l'observation peut bloquer ce sort, et certains des dieux, demi-dieux, diables et démons les plus puissants peuvent remarquer cette observation et réagir en conséquence.

Science de l'évasion 1 : portée 1 personne ; durée spéciale ; composantes V, M ; durée d'incantation 5 segments ; pas de jet de protection.

Ce sort délie les cordes et les liens simples qui attachent le détective ou la personne qu'il touche, à condition qu'il puisse prononcer un seul mot polysyllabique. L'élément matériel de ce sort est une ficelle faite à partir des cheveux du détective, puis nouée, dénouée et maintenue en contact avec la peau du détective jusqu'à ce que le sort soit utilisé. L'utilisation du sort impose de préparer une nouvelle ficelle. Si le lancement du sort est interrompu, le sort ne fonctionnera pas et la ficelle ne sera plus d'aucune utilité.

Niveau 3

Détection de l'invisibilité : ce sort est identique au sort de magicien de niveau 2.

Détection de métaux: forme améliorée de *détection d'un métal spécifique* qui utilise une baguette d'alliage mixte plutôt que les métaux purs utilisés dans ce sort. Le sort a la même portée, la même durée et les mêmes limitations de ses pouvoirs analytiques qu'*analyse des métaux*.

Langage des plantes : identique au sort de clerc de niveau 4.

Lecture des messages cachés : forme améliorée de *lecture des codes* qui rend compréhensibles les messages à l'encre invisible, en braille, en chaîne de caractères noués et autres. Les autres spécifications du sort sont identiques à ce sort et il peut être combiné avec *compréhension des langues* pour donner un sort de 4e niveau de double durée.

Localisation des objets : identique au sort de magicien de niveau 2.

Perception des alignements : identique au sort de clerc de niveau 2.

Science de l'évasion II : ce sort est similaire à *science de l'évasion I* mais provoque l'ouverture des serrures sur les fers et les chaînes. Le matériel du sort est un petit cadenas en argent qui doit être verrouillé, puis crocheté par le détective et maintenu contre sa peau. Le cadenas peut être réutilisé, mais il doit être verrouillé et à nouveau crocheté après chaque lancer du sort.

Vérité : portée 1 individu ; durée 1 tour ; zone spéciale ; composantes V, S, M ; durée d'incantation 1 tour ; jet de protection annule le sort.

Ce sort oblige la victime à donner des réponses véridiques mais littérales à toutes les questions posées ; la victime n'est pas forcée de donner d'informations et peut toujours tenter de s'échapper ou de se battre.

Vision du passé : Portée spéciale ; durée 4 rounds + 1 round/niveau ; zone d'effet 12m+3m/niveau ; composantes V, S, M ; durée d'incantation 10 rounds plus durée de l'effet ; pas de jet de protection.

Ce sort produit une image tridimensionnelle d'un événement qui s'est produit dans la zone d'effet du sort, à condition que l'on sache, avec une marge de 10 %, depuis quand il s'est produit. Le recul dans le passé est de 1 jour au 1er niveau, et double à chaque niveau suivant. La zone d'effet doit être saupoudrée de pierre aimantée fine concassée, entourée de rubis concassé (valeur minimale de 200 po), et l'air au-dessus doit être rempli d'une légère fumée d'encens éclairée par un côté à l'aide d'une lanterne ou une puissante source lumineuse similaire. Si aucune lumière visible n'était présente lors de l'événement initial, une image se formera quand même, mais elle sera grise et floue. Le lanceur de sorts ne peut pas observer le résultat en raison de la concentration requise par le sort. Le sort présente les mêmes risques que le sort *reflet du passé* et est également bloqué par les sorts contre l'observation.

Niveau 4

Autométamorphose : identique au sort de magicien

Catalepsie : identique au sort de magicien

Détection de métaux améliorée : ce sort élargit le sort *détection de métaux* à la détection de tous les métaux communs, et pas seulement ceux de la baguette utilisée. Le détective pourra détecter tout métal dont il a connaissance, connaître sa concentration dans l'objet étudié et savoir si d'autres métaux inconnus sont présents. Ce sort a le double de la portée et de la durée du sort de 3e niveau.

Enlèvement des bâillons : portée et zone d'effet spéciales ; durée d'incantation 4 tours, composantes aucune ; pas de jet de protection.

Ce sort donne au détective une chance de s'échapper s'il est attaché ou enchaîné et bâillonné. En visualisant un schéma mental précis et en pensant à une série de mots polysyllabiques, le détective fait tomber des bâillons de sa bouche, ce qui lui permet de lancer un ou plusieurs autres sorts d'évasion. La probabilité de base que ce sort fonctionne est de 10 % plus le niveau du détective.

Intermittence : identique au sort de magicien

Respiration aquatique : identique au sort de magicien.

Science de l'évasion III : une version améliorée de *science de l'évasion II*, qui brise les chaînes soudées et rivetées. L'élément matériel est une chaîne métallique qui doit être soudée, rivetée et martelée pour être fermée puis fracturée à l'aide de moyens non magiques par le détective. Le détective doit ensuite maintenir la chaîne, toujours ouverte, contre sa chair jusqu'à ce qu'elle soit utilisée pour le sort. Une nouvelle chaîne doit alors être préparée avant que le sort puisse être jeté à nouveau.

Vision du passé améliorée : ce sort allonge la durée (10 tours + 2/niveau) et un bien meilleur recul dans le passé, un an pour chaque niveau supérieur au 14e niveau du détective. La durée d'incantation et les composantes sont par ailleurs identiques, tout comme les risques et les limites.