



MEURTRE, VOUS AVEZ DIT MEURTRE ?

UN SYSTÈME D'ENQUÊTE POUR *CYBERPUNK RED*

VO SEPTEMBRE 2024 - VF JANVIER 2025 Traduction: Kry/Ger Relecture: Joubinator, Karasu, Sushimatic Mise en page: Sushimatic

V1.0

Rédaction et Conception Linda Evans et N Jolly • **Montage et Développement** J Gray

Basé sur le travail de J Gray • **Direction artistique** Winterjaye Kovach

Gestion commerciale Lisa Pondsmith • **Mise en page** J Gray

«Meurtre, Vous Avez Dit Meurtre ?» est une traduction non-officielle du DLC officiel gratuit «Did Someone Say Murder ?» originellement créé et distribué gratuitement par R. Talsorian Games (RTG) pour leur jeu de rôle Cyberpunk Red.

Cette traduction n'est ni cautionnée ni approuvée par RTG et n'a pas pour objectif d'être partagée ailleurs que sur le site (<http://cyberpunk-jdr.fr>) où elle est stockée.

Le document original, dans la langue de Shakespeare, est disponible à l'adresse suivante : <https://rtalsoriangames.com/wp-content/uploads/2024/09/RTG-CPR-DLC-DidSomeoneSayMurder.pdf>

Aucune violation des droits d'auteur n'est prévue concernant le contenu utilisé dans ce document. Pour toute question ou suggestion concernant ce document, contactez le Discord « Cyberpunk JDR papier FR ».

Copyright © 2024 by R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk is a registered trademark of CD Projekt Red S.A. All rights reserved under the Universal Copyrights Convention.

All situations, governments, and people herein are fictional. Any similarities portrayed herein without satiric intent are strictly coincidental.

MEURTRE, VOUS AVEZ DIT MEURTRE ?

UN NOUVEAU MYSTÈRE COMMENCE

Début de la transcription de la conversation

???: Euh, Monsieur 7 ? Un ami d'un ami a dit que vous cherchiez des informations sur les quais. Je, euh, j'ai peut-être quelque chose pour vous ?

24/7: Vous avez bien entendu, et s'il vous plaît, 24/7, ou Toofer, si cela vous met plus à l'aise. Et avec qui est-ce que je parle ?

Barry (B): ... <parasites> ... Barry. Je suis Barry.

24/7: Ok, Barry, que voudrais-tu partager avec moi ?

B: Mon... ami... a dit que vous enquêtiez sur des choses qui disparaissaient ? La cargaison n'est pas là où elle est censée être, ce genre de choses.

24/7: Et tu as quelque chose pour moi à ce sujet. Je t'écoute. À moins que tu préfères qu'on se rencontre ?

B: Non ! <parasites> Non, c'est mieux comme ça. Plus sûr. Je ne veux pas attirer l'attention. Vous voyez, on a eu un vieux cargo qui est arrivé, petit, peut-être une douzaine de conteneurs. De la récupération, vous voyez ?

24/7: Je comprends.

B: Et bien, normalement nous déchargeons et déballons. Ce n'est pas bon pour le propriétaire si le matériel reste là sur les quais. Mais on nous a dit de laisser tout ça tel quel, empilé au bord de l'eau.

24/7: Et c'est inhabituel ?

B: Oh, oui, bien sûr. En général, on ne peut pas les vider assez vite, surtout s'il s'agit d'équipements de construction. Et c'est ce que les étiquettes scannées indiquaient. Les constructeurs veulent leurs affaires, vous savez ?

24/7: Barry, je sens qu'il y a quelque chose de plus qu'une manutention inhabituelle de cargaison ici.

B: Eh bien, le lendemain matin, nous avons reçu notre feuille de travail et soudainement la mention "ne pas toucher" a été retirée de deux des conteneurs. Pas de ramassage pas de papiers, il suffit de les retirer de la pile. Ce n'est pas mon affaire, je l'ai fait. Et ils étaient vides.

24/7: Tu es sûr ?

B: Bien sûr, je suis sûr, je connais la différence entre manipuler un conteneur chargé et un vide. J'en ai parlé à mon pote Karel après le travail, et il m'a dit qu'il avait dû les nettoyer.

Tout l'intérieur était recouvert d'une pellicule de... quelque chose. Il ne savait pas de quoi, mais il a eu besoin de solvants de dingue pour nettoyer.

24/7: Karel...gros choomba, pointes blondes dans les cheveux ?

B: Ouais. Il a dit que tu posais des questions sur ce qu'il y avait dans ces conteneurs. Je sais qu'il n'a rien dit, parce que comment pouvait-il savoir quoi que ce soit ? Mais comme il enquillait deux services ce soir là, il a dit qu'il garderait les yeux ouverts, peut-être qu'il vous trouvera quelque chose si vous continuez à payer.

24/7: Oui, Barry, je suis vraiment à la recherche de...

B: Monsieur Toofer, Karel n'est pas venu ce matin. Il a pointé à l'entrée, mais pas à la sortie hier soir. Et ce matin, une autre paire de conteneurs doit être nettoyée dans cette pile... <parasites>

24/7: Barry, ça va ?

B: Je pense que je pourrais avoir des ennuis, monsieur Toofer. J'ai pris un échantillon de la merde que je nettoyais de ces conteneurs de "matériel de construction", et c'est une huile bizarre qui a coloré mon badge de radiation.

24/7: Barry, je paierai une commission pour cet échantillon...

B: Ouais, super, il est chez moi... Je vous envoie l'adresse... Dans une boîte de Smash sous le lit. Je ne serai peut-être pas là, cependant. Je pense que quelqu'un me suit depuis que j'ai travaillé sur ce boulot. Mon Agent n'est pas génial mais j'ai une photo. Je l'envoie. Vous la voyez ?

24/7: Je le sais, Barry, c'est super, merci. Je vais essayer de l'identifier...

B: Ouais, super et tout, mais ...<parasites>... Je pense qu'il est de retour. M. Toofer, j'ai peur. Pouvez-vous m'aider ?

24/7: Barry, oui, nous devons nous rencontrer. Je peux t'aider...

B: ...<parasites>...

24/7: Barry? Es-tu là ? Tu m'entends ?

B: ... <parasites>...

Fin de la transcription de la conversation avec l'Agent.

LE SYSTÈME D'ENQUÊTE

Les combats dans **Cyberpunk RED** peuvent éclater à la simple chute d'une grenade, mais les fusillades du vendredi soir ne sont pas le seul moyen de créer de la tension et du drame à Night City.

MEURTRE, VOUS AVEZ DIT MEURTRE ?

Ajouter des enquêtes au mélange peut approfondir l'expérience de jeu, donner aux rôles moins frontaux une chance de briller et vraiment creuser les racines noires du genre.

Écrire et planifier des Mystères peut être délicat, surtout si vous n'avez jamais créé d'intrigues à résoudre. Souvent ce qui semble évident et simple dans la tête d'un MJ semble obtus et obscur pour les joueurs. Le système d'enquête **entièrement optionnel** est là pour aider, en donnant au MJ une longueur d'avance sur la conception, l'intrigue et la résolution des Mystères et des éléments d'enquête. Les mécanismes présentés ici ne sont pas destinés à remplacer le jeu de rôle, mais guideront un groupe à travers le processus d'enquête sans s'enliser parce qu'ils n'ont pas les prouesses déductives de l'un des détectives en noir et blanc de Dashiell Hammett.

En utilisant le système d'enquête ci-dessous, vous concevrez votre Mystère et attribuerez des indices que les Edgerunners devront découvrir. En échange, vos joueurs utiliseront ces preuves pour suivre la piste et tirer une conclusion sur "qui l'a fait", avec des mesures de sécurité au cas où l'équipe s'avérerait plus douée que les joueurs pour trouver des réponses. Nous commençons par la Concentration, une nouvelle statistique.

CONCENTRATION

Tout comme votre corps, votre esprit a ses limites et enquêter sur des Mystères va les tester. La concentration est censée représenter ces limites. Vous ne pouvez pas pousser votre esprit plus loin avant de manquer de bande passante et de ne plus pouvoir vous concentrer ou conclure davantage sans repos.

Formule pour déterminer votre Concentration:
 $10 + 5[(INT + VOL)/2 \text{ (arrondir au supérieur)}]$

Atteindre 0 Concentration représente une incapacité à comprendre correctement les indices ou à se concentrer sur les Mystères dans leur ensemble. Tant que la Concentration ne remonte pas au-dessus de 0, ils ne pourront pas effectuer de tests de Recueil de Preuves (CF PAGE 4). Les Edgerunners n'ont qu'une seule réserve de Concentration, même s'ils enquêtent sur plusieurs Mystères. En d'autres termes, si vous suivez plusieurs intrigues de détectives différentes à la fois, chacun inflige des dégâts à la même caractéristique Concentration.

La Concentration se récupère lorsque vous vous reposez pendant une journée et ne faites rien d'autre, comme les petits boulots ou utiliser des capacités de rôle. Chaque fois que vous récupérez des points de vie en vous reposant, vous récupérez également une quantité de Concentration égale à votre INT+VOL. Avec un test de Concentration SD15 réussi, vous récupérez 5 points de Concentration supplémentaires pendant que vous vous reposez.

MYSTÈRES

Les Mystères sont aussi variés que les personnes impliquées, mais nécessitent des composants pour fonctionner. Plus précisément, chaque Mystère a un Objectif et une Complexité.

Objectif: il s'agit de l'état final du Mystère, comme découvrir qui a volé un cyberimplant expérimental, identifier l'agresseur dans un délit de fuite ou reconstituer la composition chimique d'une nouvelle drogue de rue.

Complexité: la Complexité d'un Mystère indique sa difficulté à être résolu, servant en quelque sorte de points de vie. Chaque indice déchiffré via un test de Recueil de Preuves inflige des dégâts à la Complexité d'un Mystère. Une fois que la Complexité d'un Mystère atteint 0, l'équipe a tout ce dont elle a besoin pour le résoudre.

		INTELLIGENCE								
		2	3	4	5	6	7	8	9	10
VOLONTÉ	2	20	25	25	30	30	35	35	40	40
	3	25	25	30	30	35	35	40	40	45
	4	25	30	30	35	35	40	40	45	45
	5	30	30	35	35	40	40	45	45	50
	6	30	35	35	40	40	45	45	50	50
	7	35	35	40	40	45	45	50	50	55
	8	35	40	40	45	45	50	50	55	55
	9	40	40	45	45	50	50	55	55	60
	10	40	45	45	50	50	55	55	60	60

MEURTRE, VOUS AVEZ DIT MEURTRE ?

COMPLEXITÉ DU MYSTÈRE

Difficulté	Complexité	Exemple
Facile	25	Le Mystère n'est qu'une partie d'une mission unique, comme déchiffrer l'emplacement d'un prochain marché nocturne.
Moyenne	50	Le Mystère constitue la base ou une grande partie d'une mission unique, comme déterminer qui a tué le Fixer de l'équipe.
Challenge	100	Le Mystère est en cours et est censé être résolu au cours de plusieurs missions, comme déterminer qui a embauché l'assassin qui a tué le Fixer de l'équipe.
Difficile	150	Le Mystère est en cours et constitue une intrigue secondaire importante pour la campagne ou pour un Edgerunner en particulier, comme découvrir où se trouve un amant considéré comme disparu dans l'histoire personnelle d'un des joueurs.
Légendaire	200	Le Mystère est en cours et constitue le squelette de toute la campagne, comme découvrir la vérité sur qui a assommé l'équipe et les a transportés de New York à Night City... Et pourquoi ils l'ont fait.

Tous les Mystères ne peuvent pas être résolus dès qu'ils sont donnés. Certains Mystères sont des intrigues à long terme et progressent si et quand un Edgerunner reçoit une nouvelle piste ou se dégage un peu de temps libre. Pour les Mystères à plus long terme, pensez à planifier le moment où de nouveaux indices seront disponibles, en particulier après des missions ou des événements importants. Les indices pourraient facilement faire partie du paiement d'un contrat, aidant à raviver l'intérêt après une période sans piste. Pensez à une série télévisée avec une intrigue sur toute la saison. Le Mystère continue en arrière-plan, même si un épisode n'est pas directement lié à l'intrigue globale.

INDICES ET VÉRIFICATIONS DE PREUVES

Les Indices représentent les pièces du puzzle qui composent chaque Mystère. Pour collecter un Indice et discerner sa pertinence, les joueurs font un test de Preuve en utilisant une compétence appropriée contre un SD déterminé par le MJ. S'ils réussissent, ils collectent l'Indice et font un jet de dégâts, soustrayant le résultat à la Complexité du Mystère. Si l'équipe ne parvient pas à collecter l'Indice, elle subit des dégâts sur sa Concentration. Si l'Edgerunner obtient un "1" et rate également le test (appelé Fumble à cet effet), des complications supplémentaires peuvent survenir. La Correction des manœuvres du Solo n'annule pas les effets négatifs d'un 1 dans ce cas.

Les Indices du Tableau des Indices (CF PAGE 5) sont des exemples. Les MJ doivent se sentir libres d'inventer les leurs en s'en servant comme ligne directrice.

Chaque Indice a une note de Brouillage. Considérez-la comme le PA d'armure de l'Indice, réduisant les dégâts infligés en résolvant un test de Preuve. Le Brouillage représente la difficulté d'obtenir des informations utiles à partir de l'Indice, soit en raison de barrières situationnelles, soit d'une interférence intentionnelle d'une partie extérieure.

BROUILLAGE

Type	Brouillage	Exemple
Aucun	0	Parler avec un témoin qui a vu ce qui s'est passé quelques instants seulement après l'incident. Regarder un enregistrement complet et bien fait.
Léger	2	Parler avec un témoin qui était ivre/drogué au moment de l'incident. Regarder un enregistrement clair mais partiel.
Lourd	4	Parler à quelqu'un qui a entendu parler de l'incident par un vrai témoin. Regarder un enregistrement complet mais de mauvaise qualité.
Presque Total	6	Parler avec quelqu'un qui a entendu une rumeur sur ce qui s'est passé. Regarder un enregistrement de mauvaise qualité et incomplet.

MEURTRE, VOUS AVEZ DIT MEURTRE ?

EXEMPLES D'INDICES

Type d'Indice	Exemple	Compétence utilisée	Dégâts	En cas d'échec
Audit	Examiner les dossiers pour découvrir des connexions ou des divergences.	Comptabilité ou Bureaucratie	3d6	2d6 dégâts de Concentration.
Autopsie	Déduire la cause du décès et/ou d'autres blessures.	Assistance médicale ou Chirurgie	4d6	3d6 dégâts de Concentration. Sur un Fumble, le corps est endommagé. D'autres tests de Preuves impliquant le corps sont effectués avec une pénalité de -4.
Analyse chimique	Discerner l'identité d'un médicament, d'un poison, ou d'un autre produit chimique.	Électronique ou Science appropriée	3d6	2d6 dégât de Concentration. Sur un fumble, l'échantillon est détruit, le produit chimique ne peut pas être analysé plus avant sans un autre échantillon.
Déchiffrage	Décodage d'un message secret.	Cryptographie	2d6	1d6 dégât de Concentration.
Récupération numérique	Extraire des informations des Agents ou des ordinateurs.	Sécurité électronique	4d6	3d6 dégâts de Concentration. Sur un fumble, l'appareil est détruit et doit être réparé avant toute enquête ultérieure.
Analyse scientifique	Déterminer ce qui s'est passé sur une scène de crime.	Criminologie ou Déduction	4d6	3d6 dégâts de Concentration. Sur un fumble, un élément de preuve crucial est détruit au-delà de toute réparation et ne peut fournir d'autres informations.
Commérages	Exploiter vos sources dans la zone.	Conversation, Persuasion, ou Connaissance de la rue	2d6	1d6 dégâts de Concentration.
Interrogatoire	Interroger un témoin ou un sujet.	Psychologie ou Interrogatoire	3d6	2d6 dégâts de Concentration. Sur un fumble, le test ne peut pas être retenté par aucun membre de l'équipe.
Observation	Déterminer d'un coup d'œil les problématiques liées à un témoin ou une scène.	Psychologie ou Perception	2d6	1d6 dégâts de Concentration.
Recherche	Consulter des archives numériques ou d'autres sources d'informations.	Connaissance ou Bibliothèque	2d6	1d6 dégâts de Concentration.
Filature	Suivre/ filer un sujet.	Discrétion	3d6	2d6 dégâts de Concentration. Sur un fumble, le sujet devient agressif/effrayé selon le cas.
Pistage	Suivre un type de traces appropriées.	Pistage	2d6	1d6 dégâts de Concentration.

MYSTÈRES À LONG TERME

Lorsqu'ils résolvent un Mystère, les edgerunners n'ont pas besoin de s'engager avec acharnement dans la tâche, en effectuant le nombre maximum de vérifications de preuves par jour. Si certains Mystères peuvent exiger un tel dévouement, d'autres sont situationnels et spécifiquement à long terme. Un Edgerunner à la recherche de quelqu'un qui a tué son amant il y a cinq ans peut effectuer une seule vérification de preuve par semaine en tant que projet parallèle lorsqu'il ne se concentre pas sur d'autres tâches. Si ce qu'il découvre ouvre de nouvelles pistes d'enquête immédiates, il peut continuer. Sinon, il attendra pour donner suite plus tard. Les mystères à long terme qui découlent d'événements du jeu ou du passé d'un Edgerunner constituent de formidables intrigues de fond sur le long terme.

RÉSoudre UN MYSTÈRE

Pour résoudre un Mystère, l'équipe doit effectuer des tests de preuve, infliger des dégâts, et ramener la complexité du Mystère à 0. Une fois qu'ils y parviennent, ils ont résolu l'affaire.

Chaque Edgerunner impliqué dans une enquête peut effectuer un Test de Recueil de Preuves par Indice et par jour. Si un Edgerunner échoue, il peut réessayer un autre jour, mais la valeur du SD de Brouillage peut changer pour représenter le passage du temps. Tant qu'un membre de l'équipe réussit un Test de Recueil de Preuve, l'indice est collecté et les dégâts sont infligés à la Complexité du Mystère, bien que quiconque échoue perd toujours sa Concentration.

Les Tests de Recueil de Preuves n'ont pas de durée définie et peuvent prendre autant de temps que le MJ le décide. Certains peuvent être aussi rapides qu'une seule action, comme jeter un œil sur une scène de crime pour remarquer que quelque chose ne va pas. D'autres peuvent nécessiter une journée entière de recherche pour discerner la valeur réelle de l'Indice. Les Edgerunners ne peuvent pas se contenter de deviner que quelque chose est un Indice. Ils ont besoin d'une raison pour un Test de Recueil de Preuve.

Pour faire un Test de Recueil de Preuves, un Edgerunner doit faire un test de compétence appropriée. Ne vous sentez pas limité par les compétences listées dans le tableau des Indices. Comme toujours, suivez la règle du cool. Si un joueur peut justifier une compétence alternative, allez-y. Si le test réussit, il inflige les dégâts indiqués à la Complexité du Mystère (moins le score de Brouillage). Les Edgerunners qui échouent à un Test de Recueil de Preuves subissent des dégâts à leur Concentration comme indiqué dans l'entrée de l'Indice dans le tableau des Indices.

Si les joueurs se sentent désemparés et ne savent pas où aller ensuite, permettez-leur de faire un Test de Déduction SD15. S'ils réussissent, donnez-leur une indication sur l'endroit où un autre indice pourrait être trouvé. Chaque fois qu'un Edgerunner fait ce type de test, il subit 1d6 dégâts de Concentration, représentant la tension mentale de se creuser la tête pour trouver une solution possible.

Parfois, les joueurs résolvent un Mystère avant leurs personnages. Dans ce cas, c'est au MJ de décider de la marche à suivre. Il se peut que, malgré le fait de savoir qui a commis le crime, les autorités locales ou leur employeur aient besoin davantage de preuves avant de pouvoir agir. Ou bien le MJ peut accepter, réduire la complexité du mystère à 0 et déclarer le mystère résolu. Le MJ peut même changer la question qui sous-tend le mystère. Par exemple, de "Qui a tué le disc-jockey ?" à "Où se cache le meurtrier du DJ ?". C'est au MJ de décider de la meilleure marche à suivre pour sa table.

Les joueurs peuvent aussi tout gâcher et pointer du doigt le mauvais suspect. Le MJ n'a pas besoin de leur dire qu'ils sont sur la mauvaise voie et qu'il leur reste encore de la complexité à corriger. Les fausses accusations font partie du genre après tout ! Si les joueurs se rendent compte qu'ils sont sur la mauvaise voie, ils peuvent faire demi-tour. Et s'ils ne le font pas ? Voilà de quoi nourrir l'intrigue du MJ. Un choomba faussement accusé de meurtre peut devenir un ennemi dangereux !

OBSTACLES

Aucun mystère n'est complet sans complications, représentées dans le système d'investigation par des obstacles.

Les obstacles existent pour ajouter de la profondeur au Mystère. Ils jouent également dans la réduction de la Concentration d'un Edgerunner, représentant le stress et la frustration qui surviennent lorsque des interruptions indésirables contrecarrent un Mystère parfaitement réussi. Les Obstacles sont facultatifs et ne doivent être utilisés que lorsque cela semble approprié et logique.

Pour déployer un Obstacle, déterminez sa nature, puis décidez si le surmonter nécessite un simple test de compétence (contre un SD choisi par le MJ) ou de reprendre le boulot à zéro ce qui implique plusieurs tests de compétence et interactions.

Les Edgerunners qui surmontent un Obstacle subissent 1d6 dégâts de Concentration. S'ils échouent à surmonter l'Obstacle, ils subissent 2d6 dégâts de Concentration à la place.

MEURTRE, VOUS AVEZ DIT MEURTRE ?

EXEMPLES D'OBSTACLES

Type d'obstacle	Exemple
Autorité	Des corporations ou d'autres individus puissants entravent les progrès.
Conflits culturels	Les différences de compréhension culturelles ou de coutumes obscurcissent les informations.
Digital	Les informations sont enfermées dans des architectures NET difficiles d'accès.
Distraction	Un autre événement rend difficile la concentration de l'équipe.
Fatigue	L'épuisement physique et mental rend la progression difficile.
Légal	La police ou d'autres forces de sécurité refusent l'accès à des parties vitales de l'affaire.
Emplacement	L'affaire se déroule dans un endroit éloigné ou difficile d'accès.
Détournement	Les informations sur l'affaire sont embrouillées par des vagues de ragots numériques.
Indice manquant	Un Indice n'est tout simplement pas disponible pour le moment et ce manque est frustrant, érodant la Concentration. Par exemple, une personne qui doit être interrogée ne sera pas accessible avant demain, ou les personnages cherchent des preuves au mauvais endroit.
Fausse piste	Quelque chose qui ressemble à un Indice ne l'est pas. Les fausses pistes ne doivent jamais être présentées aux joueurs comme un Obstacle. Présentez-les plutôt comme un test de Recueil de Preuves. S'ils réussissent le test, ils se rendent compte que la fausse piste n'est pas un Indice (du moins pour ce Mystère). S'ils échouent, dites-leur qu'ils n'ont pas déchiffré l'Indice et lancez les dégâts d'échec au test de Recueil de Preuves.
Ingénierie sociale	Quelqu'un manipule le flux de données sur l'incident.
Problèmes technologiques	La technologie de l'affaire s'avère difficile à utiliser en raison de mauvaises conditions ou d'une méconnaissance.
Conflits territoriaux	La zone de l'affaire est inaccessible en raison de gangs ou d'autres violences.

► Le compte à rebours ◀

Parfois, un Mystère possède une contrainte de temps, et c'est sa propre forme d'Obstacle: le Compte à Rebours. Dans cette situation, les Edgerunners sont confrontés à une échéance dont ils peuvent ou non être conscients. "Livrez la rançon avant X heure ou l'otage sera rendu dans des poubelles de fast food" a une pression temporelle clairement définie pour retrouver et sauver ledit otage (ou collecter la rançon). Cependant, retrouver un Netrunner qui a volé les données d'un client avant qu'il ne puisse organiser un passage sûr hors de Night City n'est pas aussi évident. Quoi qu'il en soit, un compte à rebours est un excellent moyen d'affiner et de faire avancer une enquête, surtout si les joueurs sont conscients de leur limite de temps.

CRÉER UN MYSTÈRE

Lorsque vous concevez un Mystère, vous avez besoin d'un point de départ et d'une conclusion. Une fois définis, vous pouvez construire la chaîne d'indices et de déductions qui

relient les deux. C'est une question de goût personnel de savoir si vous commencez par l'accroche et travaillez jusqu'à la fin ou commencez par la conclusion et travaillez à rebours, apparemment la méthode préférée d'Agatha Christie, pas en reste dans le domaine de la création de mystères.

Vos indices entreront normalement dans l'une des catégories détaillées ci-dessus, mais n'hésitez pas à créer vos propres catégories en utilisant des échelles de difficulté similaires si nécessaire. Lorsque vous aurez terminé votre chaîne d'indices, vous aurez un chemin clair menant de l'incident au dénouement, en supposant que les joueurs regardent aux bons endroits et posent les bonnes questions aux bonnes personnes. C'est votre version "idéale" de comment l'enquête doit progresser.

Une fois que vous aurez présenté le mystère à des personnes que vous ne contrôlez pas (c'est-à-dire les joueurs), votre enquête idéale peut devenir considérablement plus floue, que ce soit en raison d'une série de mauvais lancers ou parce qu'ils ont manqué quelque chose que vous pensiez évident. Inversement, les joueurs peuvent faire un saut intuitif ou deviner au hasard

MEURTRE, VOUS AVEZ DIT MEURTRE ?

CYBERMATÉRIEL ET MYSTÈRES

Il est facile de penser au cybermatériel en termes de simplification de la vie d'une équipe lors d'une enquête. Et il est vrai que certains, en particulier la cyboptique et l'audio, peuvent être d'une grande aide. Un détective avec un amplificateur d'odorat peut sentir les traces persistantes de parfum d'un meurtrier. Un Edgerunner doté d'un analyseur chimique peut identifier le poison spécifique utilisé dans le meurtre. Les puces de compétence peuvent améliorer la Criminologie, la Déduction, le Pistage ou tout autre compétence dont l'équipe pourrait avoir besoin mais qui lui manque.

Lorsque vous concevez un Mystère, n'oubliez pas que les Edgerunners qui enquêtent sur celui-ci peuvent avoir du cybermatériel qui les transforme en laboratoires criminels à forme humaine et planifiez en conséquence.

une solution et sauter tout un morceau de votre chaîne soigneusement construite avant la date prévue. L'un ou l'autre scénario peut être frustrant, tant pour le MJ que pour les joueurs.

Pour que votre Mystère se déroule sans accroc, assurez-vous que le premier indice de votre chaîne soit facile à trouver et à interpréter. Si vos joueurs sont plus habitués aux parties majoritairement orientées « combat », les mystères peuvent être quelque chose de nouveau et vous ne voulez pas qu'ils passent la première demi-heure à regarder le mur d'escalade métaphorique à la recherche d'un point d'appui. Dans le cas d'un meurtre, donnez-leur une scène de crime ou un corps à examiner; pour tout autre cas (par exemple un vol ou un enlèvement), il doit y avoir un point d'origine du crime, un endroit où ils peuvent se référer soit parce qu'il leur a été jeté dans les bras, soit parce qu'ils ont été engagés pour enquêter. Pensez aux romans noirs policiers et à la fréquence à laquelle un client (qui est souvent d'une beauté distrayante et peut-être un point de Brouillage ou une Fausse piste à part entière) s'approche du protagoniste et lui pose une affaire sur son bureau. N'ayez pas peur d'utiliser les classiques. Les clichés sont des clichés pour une bonne raison.

Une fois qu'ils ont une source d'indices à leur actif, les Edgerunners trouveront souvent la suivante naturellement, formant ainsi une chaîne en cascade. Ils enquêtent sur une scène de crime ou quelqu'un a été assassiné; cela peut les conduire à un témoin qui gère le stand de vente de bouffe à emporter à proximité, ou à un policier amical qui leur donne accès au corps pour une étude plus approfondie. Peut-être que leurs recherches sur la scène de crime ont permis la découverte de l'arme du crime, et ils peuvent alors l'examiner, pour trouver des éléments de preuves ou qui aurait pu y avoir accès. De cette façon, votre chaîne d'éléments peut devenir une toile, chaque indice offrant des liens ramifiés vers d'autres, qui peuvent tous être utilisés pour réduire le niveau de Complexité du Mystère.

Il faut éviter le point d'échec unique. Lorsque vous élaborez votre chaîne d'indices idéale, examinez chaque élément et demandez-vous "De combien de façons différentes peuvent-ils gérer ça ?" Si la réponse est, par exemple, un

un test de compétence spécifique au bon moment et au bon endroit, vous devrez peut-être créer une certaine redondance car vous avez caché le reste de l'histoire derrière un point de passage lié à une unique compétence. Ce point de défaillance unique pourrait exclure les joueurs du reste du mystère, vous obligeant à utiliser un *deus ex machina* pour les remettre sur la bonne voie. Pas très satisfaisant ni pour vous ni pour eux.

Pour éviter ce mur de briques, essayez de rester flexible. Cela ne signifie pas que vous devez tenir compte de toutes les alternatives possibles pour que les Edgerunners obtiennent les informations essentielles dont ils ont besoin pour progresser, mais vous devez considérer vos options. Peut-être que l'indice le plus intéressant est de trouver un barman qui a entendu les méchants planifier leur crime et peut les décrire à la lettre, mais que se passe-t-il si les Edgerunners ne sont pas allés dans ce bar, ou ont été agressifs envers le barman, ou si le pauvre taulier a attrapé une balle perdue complètement par accident ?

Dans un tel cas, demandez-vous qui d'autre aurait pu être témoin de la conversation. Peut-être qu'un serveur a entendu une partie de l'intrigue mais ne se souvient pas du visage des méchants. Un vaurien a peut-être essayé de les arnaquer dehors, a pris une raclée pour ses ennuis et serait prêt à balancer ce qu'il sait. Un influenceur local en devenir aurait pu faire du livecasting au bar et enregistrer plus que prévu. Vous n'êtes pas obligé de choisir toutes les options, mais gardez l'esprit ouvert, surtout si les Edgerunners commencent à utiliser la pensée latérale. Il existe presque toujours plusieurs façons de fournir le même indice (ou un indice similaire) à votre équipe.

Même si vous donnez à l'équipe une multitude d'options pour surmonter un obstacle, les enquêtes peuvent mal tourner. Les joueurs peuvent rater tous les jets ou manquer toutes les opportunités que vous leur donnez et vider leur Concentration. Ce n'est pas grave ! Même Sherlock Holmes n'a pas réussi dans toutes les affaires, et les protagonistes noirs comme Philip

MEURTRE, VOUS AVEZ DIT MEURTRE ?

Marlowe ont souvent terminé une journée avec une pile d'informations déconnectées et aucun moyen de les rassembler en quelque chose d'utile. Lorsque leur Concentration est épuisée pour la journée, ne vous sentez pas obligé de porter les Edgerunners à bout de bras. Laissez-les se reposer, réfléchir et revenir frais le lendemain. Vous pouvez même glisser une petite mission secondaire pour les aider à se vider la tête !

Bien sûr, cela peut donner aux méchants de l'intrigue le temps de faire avancer leur plan pendant que les Edgerunners réfléchissent à leur situation. Cacher des preuves, faire taire des témoins, ou tuer une nouvelle victime ne sont que quelques options possibles et peuvent ajouter des Brouillages, des Obstacles et même de nouveaux indices au mélange.

LE DÉNOUEMENT

Ce système peut être utilisé comme rien de plus qu'une série de tests pour suivre la progression, mais il est plus approprié de l'utiliser comme tremplin pour le jeu de rôle. Les MJ peuvent l'utiliser comme une liste de contrôles s'ils le souhaitent, mais cela fonctionne mieux lorsque les Indices et les Obstacles servent de squelette sur lequel eux et les joueurs s'appuient pour des opportunités de jeu de rôle. Décrivez la scène du meurtre ! Mentionnez l'odeur de synthécocaine et le poids étrange des empreintes de pas, comme si le tueur pesait au moins deux cents kilos. Jouez les interrogatoires en utilisant les vérifications pour guider la direction de la "conversation." Amusez-vous avec ça !

Une dernière remarque sur la construction du mystère: tout n'est pas épique. C'est encore plus vrai si vous ou les joueurs êtes nouveau dans le genre. Ne vous lancez pas tête baissée dans une conspiration soigneusement élaborée dès le premier acte; commencez avec une agression, un vol ou un joli petit meurtre. Des points bonus si cela arrive à quelqu'un ou à un endroit qui compte pour l'équipe. Rendre cela personnel n'est pas seulement une bonne source d'inspiration pour résoudre un mystère – c'est **Cyberpunk**.

**DONC, TOUT CE QUE NOUS AVONS
À FAIRE EST DE DÉCOUVRIR QUI A
ASSASSINÉ UN DISC-JOCKEY
DANS UN CLUB DE STRIP-TEASE
DU MARCHÉ DE MINUIT LE PLUS
EXCLUSIF DE LA VILLE. ÇA VA ÊTRE
DE LA TARTE AUX CROQUETTES,
MON CHER DOCTEUR MITTENS!**

— MOUSE

EXEMPLES DE MYSTÈRES

Pour vous donner une idée du système.

SAISIR ET DÉTRUIRE

Complexité: Facile (25)

Objectif: Votre bar préféré a reçu des caisses supplémentaires de Smash pour la soirée club, mais quelqu'un les a enlevées de la réserve. Le fils du vendeur de Smash les a "chapardées".

► Indices possibles ◀

► AUDIT

Vérification: Comptabilité SD13 • **Dégâts:** 3d6

Brouillage: 0 • **Dégâts de Concentration:** 2d6

Le propriétaire du bar a pris livraison d'un nouveau lot de Smash cet après-midi venant d'un fournisseur habituel, qui a une clé.

► ANALYSE SCIENTIFIQUE

Vérification: Criminologie/Déduction SD13 • **Dégâts:** 4d6

Brouillage: 0 • **Dégâts de Concentration:** 3d6

La porte extérieure de la réserve a été ouverte mais la serrure n'est pas cassée.

► COMMÉRAGES

Test: Conversation SD13 • **Dégâts:** 2d6

Brouillage: 0 • **Dégâts de Concentration:** 1d6

Le fournisseur a un fils qui traîne avec ses copains à vélo dans un vieux passage souterrain.

► INTERROGATOIRE

Test: Interrogatoire SD15 • **Dégâts:** 3d6

Brouillage: 2 • **Dégâts de Concentration:** 2d6

Le fournisseur a un fils qui traîne avec ses copains à vélo dans un vieux passage souterrain.

► OBSERVATION

Test: Perception SD13 • **Dégâts:** 2d6

Brouillage: 2 • **Dégâts de Concentration:** 1d6

Il y a des traces de pneus de vélo inhabituellement visibles derrière le bar - quelqu'un a chargé une remorque de vélo.

MEURTRE, VOUS AVEZ DIT MEURTRE ?

► PISTAGE

Test: Pistage SD13 • **Dégâts:** 2d6

Brouillage: 2 • **Dégâts de Concentration:** 1d6

Les traces de vélo mènent à une zone de construction où un vieux pont routier se dresse au-dessus d'un passage souterrain dans lequel l'équipe peut entendre de la musique.

QUELQU'UN L'A VOLÉ EN PREMIER !

Complexité: Moyenne (50)

Objectif: Vous avez réussi à entrer dans un marché de minuit pour voler une puce mémoire top secrète dans le coffre de l'hôte, mais lorsque vous êtes arrivé dans le bureau, quelqu'un vous a devancé.

► Indices possibles ◀

► RÉCUPÉRATION NUMÉRIQUE

Test: Sécurité électronique SD13 • **Dégâts:** 4d6

Brouillage: 4 • **Dégâts de Concentration:** 3d6

L'hôte de l'événement utilise un téléphone jetable en plus de son Agent. Les messages qui s'y trouvent contiennent des informations sur la personne qui veut l'objet.

► ANALYSE SCIENTIFIQUE

Test: Criminologie/Déduction SD13 • **Dégâts:** 4d6

Brouillage: 2 • **Dégâts de Concentration:** 3d6

Le coffre-fort du bureau a été forcé plutôt qu'ouvert à l'aide de la combinaison.

► COMMÉRAGES

Test: Conversation SD13 • **Dégâts:** 2d6

Brouillage: 2 • **Dégâts de Concentration:** 1d6

L'hôte a-t-il des ennemis qui (à part vous) pourraient vouloir le voler ? Il y a trente invités, mais les informations se répètent après six conversations.

► INTERROGATOIRE

Test: Interrogatoire SD15 • **Dégâts:** 3d6

Brouillage: 2 • **Dégâts de Concentration:** 2d6

L'un des autres participants a-t-il vu quelqu'un rôder de manière suspecte ? Il y a trente invités, mais les informations se répètent après trois conversations.

► OBSERVATION

Test: Psychologie SD17 • **Dégâts:** 2d6

Brouillage: 4 • **Dégâts de Concentration:** 1d6

Quelqu'un a l'événement essaie ostensiblement de ne pas attirer l'attention de la sécurité.

► OBSERVATION

Test: Habillement & Style SD13 • **Dégâts:** 2d6

Brouillage: 4 • **Dégâts de Concentration:** 1d6

Cet événement a un code vestimentaire. Qui n'a pas l'air tout à fait convenable ?

► RECHERCHE

Test: Bibliothèque SD15 • **Dégâts:** 2d6

Brouillage: 2 • **Dégâts de Concentration:** 1d6

Examinez les images de surveillance obtenues à partir de l'architecture NET du réseau de sécurité.

► PISTAGE

Test: Pistage SD15 • **Dégâts:** 2d6

Brouillage: 4 • **Dégâts de Concentration:** 1d6

Le voleur a laissé des traces de bottes caractéristiques sur le tapis, en contradiction avec le dress-code de la fête.

► Obstacles possibles ◀

Autorité: Vous êtes invité à un événement et n'avez aucune légitimité officielle pour interroger les participants ou influencer la sécurité.

Numérique: Il y a une caméra dans le bureau, mais l'équipe a besoin d'accéder à l'architecture NET ou à une console dans le bureau de la sécurité pour avoir accès à son flux.

Distraction: Le Marché de minuit est toujours en cours, et les Edgerunners doivent donner l'impression d'y participer pour éviter tout soupçon.

Fausse piste: Un participant a volé l'invitation d'un parent, et sa nervosité peut être prise pour de la culpabilité.

Territorial: L'équipe ne peut pas retourner sur la scène du crime sans attirer l'attention indésirable des agents de sécurité.

Compte à rebours: Le bâtiment est verrouillé et personne n'est encore parti. Les portes s'ouvriront à la fin du Marché de minuit.