

CYBERPUNK RED



TABLE RONDE DU 08/12/2021
LES MENEURS DE RED

Crée par Alexis.D
Relu et corrigé par Megazur

SOMMAIRE :

Présentation des intervenants _____	page 3
Retour sur les premières parties _____	page 4
Les Outils des meneurs _____	page 6
Conclusion _____	page 6

NOTE :

*Pour des questions ou amélioration n'hésitez pas à contacter sur le discord du groupe : **Eliau "legba" Dumas***

*Ce document un compte rendu d'une table ronde qui a eu lieu le 08/12/2021 entre plusieurs Meneurs de Jeu et écrit par **Eliau "legba" Dumas**. Il s'agit d'un document non officiel dont le sujet est le jeu de rôle Cyberpunk RED. Ce document n'a pas pour objectif d'être partagé ailleurs que sur le site ou il est stocké.*

Table Ronde - Les Meneurs de RED est un contenu non officiel fourni dans le cadre de la politique de contenu Homebrew de R. Talsorian Games et n'est ni approuvé ni cautionné par RTG. Ce contenu fait référence à des matériaux qui sont la propriété de R. Talsorian Games et de ses licenciés. Aucune violation des droits d'auteur n'est prévue concernant le contenu utilisé dans ce document.

PRÉSENTATION

PRÉSENTATION DES INTERVENANTS

MattDrago, 38 ans de JdR, Cyberpunk 2020 les années noires et pleins d'autre jeux. Matt est un meneur qui aime bien l'improvisation et qui n'est pas très fan des scénarios biens linéaires comme la majorité des scénarios présent sur le site : <http://cyberpunk-jdr.fr/>. C'est le type de Meneur de Jeu qui balance des idées sur une feuille et des points de passages qui seront obligatoire pour les personnages. Les personnages doivent donc se rendre à ces endroits clés, mais Matt leur laisse le choix dans les moyens et le temps qu'ils prendront. De ce fait, il laisse la place à beaucoup d'improvisation. Matt n'aime pas tuer les joueurs mais aime leur faire peur en les faisant passer au seuil de la mort afin de mettre un peu de tension.

Dryss, 46 ans et fait jouer du JdR depuis 35 ans. Dryss a commencé comme Meneur de Jeu en écumant les livres dont vous êtes le héros avant de se lancer sur l'œil noir. Il a mené un nombre incalculable de parties sur Cthulhu. Dryss a vécu la vague des années 90, l'âge d'or et aussi l'âge maudit du jeu de rôle. Il aime les scénarios construis et cadrés. Toutefois, il n'a pas fermé à l'improvisation mais préfère prévoir.

Wade, 30 ans et dans le JdR depuis 5 ans. Comme il aime bien le dire, il est venu car il y avait de la lumière. Il a commencé par le classique Donjon et Dragon en passant par Monster Hearts. Il a fait parti il y a quelques temps du Manoir du Crime à Montpellier. Dans cette association, il a pu découvrir avec des One-shot sur tout un tas de JdR et s'est lancé comme Meneur sur Héro et Dragon avant de basculer sur Cyberpunk Red avec le kit de démarrage. Aujourd'hui, Wade est en pleine transition sur le livre de règle. Il se définit comme un meneur bordélique car il se laisse emporter par ses idées et celles de ses joueurs et trouve avec du recul qu'il fait des scénarios comme ceux de Lost ! C'est à dire qu'à la fin de la partie personne ne sait pourquoi il y avait un ours polaire sur l'île !

Catboomer, âgé de 20 ans, il se définit comme le Zommer de l'équipe. Il a commencé le JdR aux alentours de ses 10 ans, quand rien se sortait et ce qui sortait c'était nul ! Il a donc débuté son voyage avec des livres dont vous êtes le héros. Catboomer se définit comme simulationniste et aime insérer de l'âme dans ses scénarios. Il se fait un plaisir chier sur D&D même s'il adore le jeu. C'est aussi le meneur de la fameuse équipe des Krevettes !

Micha, du haut de ses 42 ans, il cumule 25 ans de JDR. C'est la première personne à avoir mené une partie de Cyberpunk RED sur notre discord. Amateur du genre Cyberpunk, il a commencé sa carrière sur Heavy Metal et Cyberpunk 2020. Cela ne l'a pas empêché de parcourir divers JdR ! Sur Cyberpunk RED, il a réalisé 5 ou 6 one shots, une campagne classique et une campagne sand-box. Comme Matt, il aime les checkpoints pour que les joueurs aillent à certains endroits et les laisse se démerder dans un endroit qu'il a créé. Micha est plus à l'aise avec la version 2077 de Night-City ! C'est un meneur qui essaie de se détacher de l'aspect simulationniste.

Elian, avec ses 29 ans il réussit l'exploit d'être le plus jeune roliste autour de cette table, avec seulement 3 ans d'expériences. Il a été initié sur Donjon et Dragons et possède maintenant une bibliothèque digne des plus grands collectionneurs. Il est le genre de meneur à beaucoup écrire (atteignant des fois les 50 pages de scénarios) afin de tout prévoir. Aujourd'hui il essaye de se détacher de plus en plus de la prévision et tant à laisser plus de place à l'improvisation. Elian est un meneur narratif privilégiant le roleplay au lancer de dés.

RETOUR SUR LES PREMIÈRE PARTIES

Matt a commencé Cyberpunk RED en tant que joueur et a joué le scénario de l'appartement. Le Meneur de Jeu étant tout jeune, il a vu son scénario se faire démonter par une équipe de vieux routards ! La rockeuse a organisé un concert sur le toit avec l'appui du fixer ! De ce fait, les adversaires qui devaient arriver par le toit... n'ont jamais pu se poser. Lorsque Matt l'a fait jouer à son tour, il est resté dans le ton imposé par le scénario. Le scénario existant préféré de Matt est Highway to Eddies, créé par Megazur et disponible sur le site à l'adresse suivante : http://cyberpunk-jdr.fr/fichiers/ressources/campagnes/21-10-28-18-06-02_Highway%20to%20Eddies.pdf. Le scénario est composé de gros checkpoints que les joueurs doivent faire traverser à leurs personnages.

Matt trouve des inspirations dans Gun, Ghost in the Shell et Blade Runner pour appréhender l'univers. Il a quelques scénarios de Shadowrun en tête qu'il aimerait adapter sur Cyberpunk RED.

L'univers ne lui semble pas si Sombre et dégelasse que ça ! C'est une vision très américaine d'un futur qui pousse un peu plus les curseurs de ce qui existe dans le monde.

Au niveau de la musique d'ambiance, il propose plus du métal car c'est dans un premier temps sa cam' mais l'univers métalleux reflète aussi pour lui un côté plus urbain !

Dryss a commencé avec un scénario qu'il a écrit. Habitant à Londres il l'a acheté le kit de démarrage en anglais. Lors de sa lecture, il a trouvé des incohérences au niveau des règles et des screamsheets, il a donc décidé d'écrire son propre scénario, un scénario qu'il décrit comme pas extraordinaire mais de bonne introduction. *"Les personnages sont dans un bar et ne connaissent pas. Un gang débarque et leur tire dessus. Ils sont obligés de se lier dans le feu et le sang ! Ils voient devant eux une personne se faire kidnapper par les gens du gang ! Vont-ils se lancer à leur poursuite ?!"*

En termes de musique d'ambiance, Dryss met des musiques en accord avec la scène. Dans le scénario d'introduction, par exemple, il diffusait une musique électro indienne car le restaurant était indien...

Dryss peut prendre des scénarios tout fait et les retravaille complètement en changeant des scènes, rajoutant des éléments pour adapter le scénario à sa campagne et à son groupe de mercenaires à louer !

Pour lui, Talsorian faisait de bon scénario sur 2020, mais le niveau est loin d'être bon pour les screamsheets de RED. Elles sont basiques et incohérentes, il les prend afin de s'en servir de base et créé son scénario dessus et créé les battlemaps qui vont avec.

Son mentrat est : "Le plus important est que tout le monde s'amuse".

Dryss trouve que le système de jeu est plus simple que 2020 ce qui accélère les parties.

Catboomer a commencé Cyberpunk RED en tant que joueur sur un scénario de Dryss puis a mené un groupe de vieux amis. Il est en admiration devant Dryss qu'il trouve excellent. Simulationniste, il trouve que les combats sont bien limités, castrés et qu'ils ont perdu de la saveur ! Il trouve le système potable mais est dégoûté de ne plus être confronté à la perte d'un bras toutes les 5 minutes ! En revanche, il trouve que l'univers de type post-soviétique avec des gens très riche et très pauvre est une mine d'or pour jouer ! Il a une vision de Night-City radicalement différente des autres Meneurs, peut être du à sa vision de Zoomer ! Il aime les ambiances retrofuturiste et amène le côté 80's dans sa ville. Ses corporatistes sont des Yuppies qui roulent dans des Caddiac comme dans American Psycho !

Il bloque toutefois sur les agents.... Ces machins qui limitent envoient tes fax !

Wade est en pleine transition du kit de démarrage jusqu'à livre de règles. Plus Wade converge, plus il trouve que les personnages du kit sont "cheatés" avec au moins deux caractéristiques à 10 ! Son premier contact avec Cyberpunk RED c'est fait avec le scénario de Nicolas Walthéry, The Outsiders disponible à l'adresse suivante : <https://roleplayingxp.wixsite.com/website/post/the-outsiders-version-fran%C3%A7aise>. Un scénario très bien mis en page et qui s'inspire de la vidéo de de gameplay de Cyberpunk 2077. Le scénario

RETOUR D'EXPÉRIENCE

devait simplement être un One-Shot et il joue depuis toutes les deux semaines avec son groupe de joueurs. Il s'inspire beaucoup de Cyberpunk 2077 et de Ghost in the shell. Wade a du mal avec la géographie de Night-City, c'est-à-dire à doser les quartiers reconstruits suite à l'holocauste car le livre de règle peut facilement perdre le lecteur entre ce qui est écrit et ce qui est illustré.

Micha est quant à lui en un mot déçu car il avait une grosse attente dû au fait qu'il adore 2020 avec son côté mortel et noir ! Dans la version actuelle, les personnages ne sont pas effrayés par le canon d'un 9mm pointé sur la tête à bout portant. Les aventures de Micha se déroulent en 2077 car ça parle plus aux joueurs et un peu utiliser la map interactive proposée par CD Project. Ses joueurs ont poussé le délire à fond et font des tests avec leurs personnages. Il a trouvé les limites du système quand ses joueurs ont retrouvé des réflexes qu'ils avaient sur D&D alors qu'ils ne pouvaient pas les mettre en place sur 2020. Micha trouve que les personnages joueurs sont des personnages surhumains. Il trouve que les ennemis sont des sacs à PV et que Bob le Booster a autant de Points de Vie que la voiture de son personnage. Micha adore le système proposé dans cyber-génération et attendait que Cyberpunk RED évolue vers cette direction. !

Elian est avec Wade le seul meneur à ne jamais avoir touché à la version 2020. Aucune comparaison ne peut donc être faite. Il trouve toutefois que le bestiaire est une faiblesse du jeu. Peu de variations dans les potentielles menaces et des adversaires facile à battre ce qui est l'apanage des jeux de rôle actuel d'après Matt. Il y aurait une volonté des créateurs de faire en sorte que les joueurs s'en sortent. Elian a découvert le jeu en tant que joueur et a créé un personnage capable de renverser les situations seulement avec son roleplay... Il a commencé à mener depuis peu pour le podcast de la JDR Academy.

Débat :

Le Cyberpunk c'est avant tout le style sur la substance. Il faut avoir l'air cool en faisant les choses. Même si les choses sont débiles, si le personnage à l'air cool, il est dans le thème. Certains meneurs comme Catboomer aiment tuer les joueurs s'ils le méritent sur un mauvais jet de dés ou s'ils jouent aux cons ! Il s'est rendu compte en disant ça que Dryss a sauvé son personnage plusieurs fois d'une mort certaine car il restait droit dans l'interprétation de son personnage.

Les Krevettes (les petites sœurs de Catboomer et leurs amis de 9 et 12 ans) par exemple ne connaissent pas l'optimisation, donc quand elles sont en combats, elles ignorent les points de vie et vivent le combat comme si elles étaient à la place des personnages...

Intervention de **Crozier** dans l'audience. Crozier passe 95% de son temps à mener et 5% max à jouer. C'est un ancien MJ sur Cthulhu. Il a eu énormément de mal avec le livre qui est bien mal indexé. Elian a attiré l'attention sur le fait que le pdf dynamique de R. Talsorian est magnifiquement indexé mais que la version française faite par Arkhane Asylum Publishing est du foutage de gu**** (avis partagé unanimement). Crozier préfère la version de RED car il a pu rendre les combats cinématographiques et nous a raconter une anecdote sur son groupe de PJ qui a gagné un combat contre de NCPD a coup de matelas !

Micha trouve qu'il a du mal à déterminer l'issue du combat avant 4 rounds, alors que dans 2020, les joueurs devaient réfléchir avant le combat et s'ils loupait un tir tu avais intérêt à prendre la fuite ! A l'époque si tu te retrouvais face à un mec armé la question n'était pas : "*est-ce que je peux me le faire ?*" mais "*est-ce que je suis blindé ?*"

On touche à un problème qui se passe hors Cyberpunk RED. Les joueurs qui ne jouent pas aux jeux de rôles mais qui jouent avec des stats. Les joueurs expérimentés peuvent sortir de leurs personnages et tout calculer par rapport à leurs chances de faire alors que les jeunes joueurs quand ils veulent jouer des cow-boys ils jouent des cow-boys sans rien optimiser et en étant à fond dans leurs personnages.

RETOUR D'EXPÉRIENCE

Face à ça deux solutions peuvent être envisagées :

- La première étant un Timer, une décision doit être prise avant que le temps se soit écoulé ce qui peut être la pression aux joueurs, ou alors mettre un long timer durant toute la séance. Au début les joueurs ne feront pas attention, mais plus le temps va se rapprocher de la fin, plus ils sont stressés et réagissent comme leurs personnages le feraient. *The Sprawl* utilise un système de compteur en off qui est visible. Les joueurs ont X temps pour parvenir à accomplir leur mission et en fonction des actions le compteur diminue. Arrivé à 0, la mission est perdue.
- Des points de stratégie. Catboomer pose trois poogs sur la table par séance. Avant un combat ou une action, un joueur peut s'en saisir et convoquer un conseil de guerre qui durera 5 minutes afin de parler stratégie. De cette manière le meneur peut limiter les interactions anti-jeu.

L'éditeur Talsorian est en train de s'améliorer et écoute les retours de sa communauté anglophone. Ils ont toutefois une vision très américaine avec les grandes villes/Mégalopole. Ils essaient de se montrer plus inclusif en prenant des partis pris intéressants... Conservation de l'URSS, mise en avant des handicapés avec le dernier scénario du livre de base...

On parle de négatif, mais bordel il y a aussi du positif !!

La règle des tirs automatique a fait l'unanimité ! Cyberpunk RED est un jeu ouvert, on en fait ce qu'on veut. C'est encore un jeu très jeune... publié en pleine période COVID et qui est suivi avec attention par Talsorian. L'éditeur est à l'écoute de la communauté et sort des DLC tous les mois qui ne sont pas tous égaux car certains peuvent atteindre 20 pages mais ils ont le mérite d'enrichir le jeu. L'éditeur suit mieux Cyberpunk RED que son grand frère *The Witcher* qui a un suivi de gamme aléatoire...

Cyberpunk RED a une grosse communauté qui publie scénarios et Fan règles.

LES OUTILS DES MENEURS

Les méthodes de prise de Notes en partie :

Autour de la table, tout le monde utilise le crayon et le papier pour prendre des notes en parties sauf en cas de One-shot.

Toutefois, en cas de campagne Sand-Box ou de grosse grosse campagne, les meneurs utilisent des tableaux pour noter les PNJ, les liens entre eux (amitiés, inimitiés, relation professionnelle...).

Un des meneurs utilise un dictaphone pour prendre ses notes

Si vous jouez en virtuel, il existe certains outils disponibles. Le plus basique c'est la fiche de personnage du PNJ sur Roll20 qui a des infos spécialement pour les meneurs. Kanka est un site de gestion de campagne bien utile pour gérer les personnages en fonction des lieux. Une option payante permet de gérer les liens.

Miro (<https://miro.com/fr/>) est un tableau blanc où les joueurs et Meneurs de Jeu peuvent interagir ensemble, un outil bien pratique quand il s'agit de créer une campagne Sand-box ou les joueurs ont leur mot à dire.

Les outils pratiques et indispensables pour improviser en cours de partie

Certains Meneurs distillent des éléments dans leurs décors qui les aident à improviser en cours de partie. Par exemple, si une manifestation était prévue dans la journée, lors d'une course poursuite, si un PJ loupe un jet,

LES OUTILS DES MENEURS

ils tombent sur la manifestation. C'est un réflexe que les meneurs du système PBTA peuvent avoir. Par exemple, ils ne diront pas qu'il pleut, ils commenceront par planter des brides d'éléments et des déclencheurs. Le ciel se couvre.... L'obscurité gagne du terrain... la fraîcheur tombe... quelques gouttes tombent... il pleut une belle grosse averse. Ce qui fait qu'au bon moment l'élément déclencheur peut être amorcé.

La majorité des meneurs ont imposé que les personnages aient déjà des relations entre eux, des éléments qui les relient.

Afin de ne pas perdre les joueurs au début du scénario, ils peuvent être noyé directement dans de l'action, sur la fin d'un job ou en plein milieu de l'actuel avant de vivre un flashback faisant comprendre aux joueurs quel est le job qu'ils ont accepté.

D'autres meneurs commencent leurs scénarios d'une autre manière, avec un pop media que les personnages entendent tous les matins par un star du Média qui parle de la météo de la journée.

Certains Meneurs utilisent les tables aléatoires pour de temps en temps pimenter la partie.

L'un des meneurs peut être amené à paniquer quand la situation dérape. Il prétexte un tour aux toilettes le temps de reprendre son calme et ses esprits à l'idée qu'il est en train de se faire Brain et revient avec des idées et des contre-arguments si besoin.

Les musiques et ambiances sonores utilisées ainsi que leur moyen de diffusion

En virtuel, Watchtogether (<https://w2g.tv/>) est un bon moyen de diffuser des musiques avec une playlist déjà prévue à l'avance. En majorité des musiques de films sont employés même si certains Meneurs de Jeu rajoutent des morceaux qu'ils aiment bien afin de coller à la scène (musique de film ou de jeux vidéo en général, voir encore du pop, rock, métal ou électro).

Des tips en plus ?

L'un des meneurs a construit un scénario en couchant des idées lors d'un moment d'inspiration au travail (ne jamais se brider quand elle veint). Lui, il adore que ses joueurs soient surpris en utilisant des Twists. Il se base sur des screamsheets officielles et fait des recherches dans l'actualité ou dans le lore s'il afin de trouver son Twist. Il aime aller plus loin pour donner de la profondeur aux personnages et ne pas laisser de simple coquilles vide

Dryss fait lancer 3d10 au début ou avant le début de la partie. Il utilise les résultats pour remplacer certains jets comme les jets de psychologie par exemple afin d'éviter que les joueurs sachent si les informations qu'ils ont obtenues grâce à leurs jets fait qu'ils ne savent pas si l'information est 100% fiable.

Certains personnages peuvent avoir de mauvaises caractéristiques et compétences en négociation, persuasion... mais avoir un bon argument. Vous pouvez choisir de faire falloir le roleplay ou de choisir si le personnage tente et le test et l'échoue de demander une compensation comme de l'argent, un service, un objet car la tête du personnage ne lui revient pas.

Débat :

Les accents à prendre son toujours un plus en physique mais peuvent être dur à faire en virtuel. Il y a trop de battlemap dans le monde du JDR actuel et peu de joueurs arrivent à s'en détacher.

LES AMÉLIORATIONS

LES AMÉLIORATIONS DE GAMEPLAY

Les courses poursuites

Pour faire une bonne course poursuite, il faut enrober le défi dans des différents tests de compétences et parsemer le défi de divers obstacles comme un mémé qui traverse, une voiture qui passe devant à toute berzingue elle aussi ! Le pilote devra piloter, le Techie pourra bidouiller le moteur, les autres personnages balancer des trucs ou tirer sur les éléments de décors. Quoi qu'il en soit il faut varier les jets de dés et faire intervenir tous les personnages avec différentes actions. Elian attire l'attention sur un doc a été publié sur les courses poursuite à pied dans le calendrier de l'avent et est disponible sur le site à l'adresse suivante : http://cyberpunk-jdr.fr/fichiers/aides/regles_alternatives/21-12-06-07-08-10_Courses%20poursuites.pdf

Il faut toutefois faire attention au Solo qui aura toujours tendance à sortir son fusil pour régler la situation pour par exemple tirer dans les roues de la voiture que vous poursuivez, pour cela il faudra que le pilote se tienne à bonne distance, qu'un autre personnage doivent remplir une autre condition pour que le Solo tire ! Attention, sur un échec, la voiture touchée peut partir ailleurs et avoir des conséquences comme : *Oups, on a touché la voiture du grand bozo !*

Les primes de mission et les Points de Progression (P.P)

Les primes de missions ont toutes été revues à la hausse par les meneurs de jeux. Certains proposent de donner des primes annexes si les joueurs ont rempli des quêtes secondaires.

Toutefois, il existe un moyen simple de se faire de la tune, un Medtech désosse tout que le solo dézingue et le fixer revend les cyber-implants au marché Noir. Car tout coûte cher au marché Noir et le marché Noir est puissant à Night-City.

Toutefois, il peut y avoir le revers de la médaille. Vous pourrez entendre par exemple lorsque vous décrirez une femme fatale au bar le MedTech dire, *ah oui les yeux sont jolis ? Ah bah ils doivent valoir 5.000 ed chacun !*

Catbommer qui fait jouer les Krevettes tous les mois leurs donne 100 pp pur une réussite de scénario 150 pp pour une réussite exceptionnelle et 200 pp si elles ont fait un truc intelligent ! D'autres meneurs doublent les pp en début de campagne pour que les personnages montent leurs compétences. Micha donne moins de P.P mais fait monter à la fin du scénario une compétence de 1 point dans laquelle le personnage a brillé avec son roleplay dans le scénario. Matt n'est pas avare en pp là ou Elian est linéaire et donne en moyenne 60 pp pour une séance de 2h. Enfin Dryss donne 30 ou 40 pp par session selon les actions et 70 P.P en fin de scénario.

CONCLUSION

L'échange entre meneurs était très intéressant. Catboomer propose de les monter en mini épisode. Une table ronde sera programmée fin janvier ou début février pour donner la parole aux joueurs et à ce qu'ils attendent.



CYBERPUNK RED