

CYBERPUNK RED



TABLE RONDE DU 15/02/2021
LES ATTENTES DES JOUEURS

Crée par Alexis.D

SOMMAIRE :

Présentation des intervenants _____	page 3
Les attentes des joueurs _____	page 4
Tout se monnaie _____	page 4
Comment pousser les joueurs à être proactif ? _____	page 5
Comment jouer avec la capacité de Rôle ? _____	page 5
Comment pousser les joueurs à être proactif ? _____	page 6
Comment bien immerger les joueurs venant de 2077 en 2045 ? _____	page 6
Et le suivi de la gamme ? _____	page 6
Et pour les jeunes Meneurs de jeu ? _____	page 6
Notre façon de jouer est-elle la même que celle de l'auteur ? _____	page 7
Faible létalité ou l'immortalité des PJ et PNJ ? _____	page 7
Le meneur met-il le bon ton ? _____	page 8
Ai-je le droit de faire une "connerie" ? _____	page 9
Et si je fais des rapports de parties ? _____	page 9

NOTE :

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

Ce document un compte rendu d'une table ronde qui a eu lieu le 15/02/2021 entre plusieurs Meneurs de Jeu et écrit par Elian "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 Attentes des joueurs 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, Meneur de jeu essentiellement mais gros joueur sans d'autres jeux que Cyberpunk

Micha, Meneur et joueur sur du Cyber ou du D&D. Actuellement Meneur sur une campagne Cyberpunk avec trois joueurs.

Olivier, relecteur de Cyberpunk RED pour le compte d'Arkane, il s'apprête à être Maître des Jeux sur Cyberpunk. Vous pouvez retrouver Olivier sur les Arkane Play.

Wade, plus meneur de joueur.

Zhikan, Meneur de Jeu débutant, il a aidé l'équipe de VTT Foundry à traduire le module de Cyberpunk en Français

Tahr. Tocury, Meneur de jeu sur Cyberpunk, c'est un joueur aguerri qui a écumé de nombreux jeux

Malohin, Meneur sur 3 campagnes de Cyberpunk RED et joueur sur une autre

Elian, Meneur et joueur sur des campagnes de Cyberpunk

LES ATTENTES DES JOUEURS

Tout se monnaie :

Les joueurs veulent beaucoup d'argent, facilement sans vraiment faire de missions à haut risque. Ils sont vraiment dans l'esprit cyberpunk. Les missions rapportent peu, les joueurs doivent donc être proactif pour tirer le maximum de la mission. Cacher des informations à certaines personnes, revendre des informations à autrui ! Par exemple, si lors d'un run, les personnages doivent voler un programme informatique dans une corporation random, au lieu de la donner bêtement contre du cash, les personnages peuvent en faire une copie pour en revendre une à la concurrence ! Dans le scénario Megabuilding H-10, lorsqu'Eliau l'a fait jouer, un fixer que les joueurs ont rencontré leur a proposé que s'ils retrouvaient un informateur caché sous le nom de code Maddox, il serait prêt à payer 1.000 eddies pour obtenir son vrai nom et sa localisation. En général, les joueurs ont du mal à trouver ou ils peuvent tirer des avantages dans leur mission.

Pour remettre dans le contexte, Night-City ce n'est pas Donjon et Dragon, les personnages ne doivent pas être gentils, les personnages ne sont pas là pour casser du dragon et sauver une princesse. Le monde de Cyberpunk est sans pitié ! Un personnage inactif n'a aucune chance de s'en sortir. Les personnages doivent se bouger le c**, imaginer des combines autour, profiter du moindre cadeau, de la petite information récupérée pour aller plus loin que ce qui est proposé dans le cadre de la mission par l'employeur.

Si une table interprète des enfoirés complets, il peut être dur de créer de l'émotion avec des antagonistes car ils n'en auront que faire ! Toutefois, il faut faire une différence entre une table d'enfoirés et une table de grosses crapules. Un média par exemple peut vendre des informations à différentes ONG. Dans le monde de Cyberpunk, tout se monnaie, même les gentils payent. Un personnage qui a été dans le mal et qui mène un gros train de vie pourra ne pas être dérangé par le fait de retirer un Cyber-œil ou arracher un Cyber-bras pour conserver son train de vie. Toutefois, ce personnage a passé ce cap là ou d'autres personnages ne pourront pas et où ils se contenteront de vendre des informations.

Des vols classiques son courant. En effet, un groupe peut voler une bagnole, trouver un acheteur et hop c'est réglé. Un groupe peut même monter un commerce légal. Les fixers comme décrit dans le guide *Fixin'it up* peuvent avoir différents spécialisations (*Identité alternative, Contrebande d'animaux, Contrebande d'antiquités, Achat d'œuvres d'art, Assassinat, Troc, Truquage d'offres, Chantage et information, Pièces détachées corporelles, Fabrication de livres, Braindance / VR (droit d'auteur ou illégal), Corruption, Stationnement, Gestion de carrière, Plans de systèmes informatiques, Arbitrage de contrat, Contacts d'entreprise, Fausse monnaie, Cyberware, Drogues, Espionnage économique, Fraude électorale, Electronique, Détournement de fonds, Gestion d'établissement, Biens de consommation courante, Explosifs, Fausse identité, Détournement de fonds, Jeux d'argent, Les combines pour gagner de l'argent rapidement, Vols à l'étalage (par le biais d'un intermédiaire), Vol d'identité, Services de taxi, Commerce d'informations, Délit d'initié, Fraude à l'assurance, Connexions interculturelles, Connexions internationales, Kidnapping, Prêts, Blanchiment d'argent, Expertise en négociation, Logiciel Netrunner, Nouvelle identité, Cotes, Crime organisé, Prêts sur gage, Escroquerie fiscale, Fixation des prix, Services d'approvisionnement, Prostitution, Systèmes de pompe et de déversement, Rackets, Articles détournés, Chirurgie par NAS, Contrebande, Marchandises souterraines, Marchandises non traçables, Armes, Remise à zéro*)

LA PROACTIVITÉ

Comment pousser les joueurs à être proactif ? :

Il y a différentes manières de jouer quelque soit le rôle, les occupations, les métiers. A Cyberpunk il est possible de nuancer les choses en partant du propre sur lui jusqu'au gros dégueulasse. Le moyen de récolter de l'argent peut être étique. Par exemple, dans une campagne menée par Mattdrago, une justicière a trouvé une Braindance. Pour combler ses fins de mois, elle a fait quelques vidéos style Youtuber.

Il est toutefois essentiel pour faire vivre les intrigues, que les personnages soient mis face à des choix moraux. Par exemple, imaginons un solo à l'habitude de désosser des gens. Un jour, son meilleur ami équipé de cybernétique de la tête au pied décède sous ses yeux... Que fait-il ?! Le désosse-t-il ?

Cyberpunk RED offre la possibilité via les temps libres de faire des activités annexe. Entre deux missions, certains vont se souler dans le premier bar du coin en attendant leur prochaine mission là ou un des personnages seront plus inventifs et monteront en parallèle de leur mission un business pour se faire du pactole.

Le fait de payer des endroits ou vivre et sa nourriture font que plusieurs missions seront nécessaires pour couvrir ces frais. Les personnages devront éviter de prendre de bastos pendant les missions sinon ils perdent du temps pour récupérer.... La version de Cyberpunk RED use les personnages, c'est ce qui causera leur perte.

Les salaires sont sous-estimés... Avant lorsque les personnages montaient de niveau ils débloquaient des missions. Un solo de niveau 9 avait des missions qui lui rapportaient 10.000 eddies par tête de pipe. Ce dernier n'acceptait jamais des missions de solo de niveau 4 car elles n'étaient pas assez bien payées...

Il faut toutefois faire le distinguo entre le Niveau de la Capacité de Rôle et la Réputation. La réputation c'est ce que le personnage traîne aux vues de ses actions. Par exemple, si le personnage désosse les cadavres, les gens ne voudront pas bosser avec lui. Par contre, un solo de niveau 9 sera recruté pour aller chercher un scientifique paumé en plein milieu d'une corpo car il a de la bouteille pour.

Comment jouer avec la capacité de Rôle ? :

Les capacités de rôle de certaines classes comme les corporatistes et les nomades peuvent poser problèmes à certains Meneurs de jeux. Le corporatiste niveau 10 est limité à 3 personnes pour son travail d'équipe. Le Nomade est limité dans son parc familial et si l'on suit les règles à la lettre, peu importe s'il achète des voitures à côté ou se fait booster sa caisse par son pote Techie. Quand vous pensez à ces limitations, dites-vous que les niveaux de Cyberpunk Red sont adaptés pour le Lore précis de Night-City en 2045. La ville s'est prise une tête nucléaire. Les corporations, même si elles ne sont pas à l'âge de pierre sont dans un état assez fébrile. Du coup, ce n'est pas la même vision que l'on peut avoir sur Cyberpunk 2020, Cyberpunk 2077 ou dans un épisode de Ghost in the Shell ou tu as des personnes ultra puissantes qui peuvent en un claquement de doigts t'envoyer une armée sur un pays. Dans la précédente édition, quand un corpo était de niveau 10, il corpo était PDG, peu importe la corporation. En fonction de la taille de la corpo, il avait du pouvoir. La ou aujourd'hui le niveau 10 est le niveau 10 de l'employé Random, le joueur ne sera jamais un PDG de corporation.

IMMERSION

Comment pousser les joueurs à être proactif ? :

Dans les interviews de James Hutt, tous les mois, John Jones fait une interview ou plusieurs questions sont posés. James dit qu'il faut le voir comme un Cyberpunk post apo dans lequel il y a peu de véhicule... La réaction des joueurs quand ils voient les véhicules, c'est le prix, dès qu'ils en voient deux, ils sont riches. Les voitures sont rares dans le centre de Night-City.

Comment bien immerger les joueurs venant de 2077 en 2045 ? :

Il y a une grosse différence entre Cyberpunk 2077 et Cyberpunk Red... C'est deux salles, deux ambiances. On est dans RED très loin de 2077. Night-City en 2045 c'est un peu comme la Yougoslavie il y a quelques années. Dans Sniper Alley, il y a des gens qui vivent dans des immeubles de plus de 10 étages duquel un flanc qui est effondré et leur appartement est complètement visible. En 2045, la ville est en attente de reconstruction alors qu'en 2077, la reconstruction a été faite. Les gens retrouvent donc une vie normale.

Il y a une dissonance cognitive, le jeu vidéo donne certaine envie et lorsque les gens viennent de 2077 dans le Jeu de Rôle, les joueurs passent d'un personnage avec lequel ils peuvent tout faire à un personnage avec des actions limités et lorsqu'ils s'en rendent compte ça jette un froid. Il y a un orgueil du jeu vidéo qui est clairement un Cyberpunk 2020 pur sucre, ils font revenir des personnages de 2020 qui ont plus de 80 balais, les membres de CD Project étaient tellement fans de 2020 qu'ils n'ont pas pu s'en empêcher au point que ce qu'à fait Johnny n'a servi à rien et l'ère du rouge est complètement oubliée...

Les cartes de 2045 et de 2077 sont différentes au niveau des noms des quartiers. Plusieurs villes ont subi des changements comme les noms des quartiers. Il ne faut pas regarder 2077 comme la suite de RED. 2077 c'est 2020 colorisé ! Mais rien ne relie RED à 2077 !

Et le suivi de la gamme ? :

Le suivi de la gamme se décompose en deux éléments. Les DLC et les suppléments. En 2022, trois suppléments ont été annoncé en VO. Le suivi risque d'être un peu chaotique car R. Talsorian Games met des plombs à sortir des suppléments. Toutefois, pour ce consoler, il y a les DLC qui sortent tous les mois et une partie d'entre eux a été compilé dans le recueil "Interface RED" dans lequel 8 pages sur les drones ont été rajoutées. R. Talsorian Games l'a publié et l'a mis en vente pour ceux qui désire les soutenir. Les DLC sur Elfe Online peut déconcerter et ne pas coller à l'ambiance même si le jeu peut faire écho à Ready Player One avec des gens désabusés qui se réfugient dans un monde virtuel pour échapper à leur réalité. La ou on peut ressentir une dissonance, c'est que les personnages ne peuvent pas avoir de caisses mais peuvent avoir un casque VR et une machine dans un container... *(Comme dans Ready Player One)*

Et pour les jeunes Meneurs de jeu ? :

La gamme a un défaut majeur, il manque cruellement de scénarios qui tiennent la route pour des jeunes Meneurs de jeu. Ces derniers sont essentiels pour donner la juste tonalité et retransmettre la vision de Mike Pondsmith (Par exemple, le scénario de l'appartement manque de consistances, il est générique et peut se passer dans n'importe quel Jeu de Role avec une Thématique Cyberpunk, il nécessite une réécriture). Les jeux de rôle actuels donnent du Lore, du matos... mais pas de scénarios. Les Meneurs expérimentés n'en ont pas besoin mais les jeunes Meneurs de jeu ont besoin d'être mis dans l'ambiance via quelques scénarios robustes. En outre, certains Meneurs n'ont pas le temps de bien préparer des scénarios et préfèrent s'appuyer sur des scénarios du commerce.

LÉTALITÉ

Pour resituer le contexte, si Cyberpunk RED est le premier JdR d'un Meneur de Jeu, sans scénario, il ne fait rien. Ils ont besoin de se faire la main. Le problème de la sortie de Cyberpunk RED, c'est qu'il est sorti en même temps que Cyberpunk 2077 sauf que les codes que nous avons appris en 2077, ne sont pas les codes de RED. Dans le bouquin de base, il y a deux nouvelles, la première parle du raid de Johnny sur la tour Arasaka, raid que l'on a vécu en jouant à 2077. La deuxième nouvelle se passe dans les badlands. C'est difficile avec ça de poser un cadre dans Night-City.

Mike Pondsmith est un fan de Blade Runner ! Il y a un joli clin d'œil à Blade Runner 2049 via l'ère du Rouge.

Notre façon de jouer est-elle la même que celle de l'auteur ? :

En France, on a une vision très différente des américains par rapport au Jeux de Rôle. Nous rajoutons de la profondeur, de l'interprétation, nous faisons rôle-play. Là où nous incarnons nos personnages, les américains préfèrent faire du wargame en optimisant leurs personnages pour avoir des résultats plus létaux. Nous avons une culture littéraire plus importante qui nous emmène à l'imaginaire.

Faible létalité ou l'immortalité des PJ et PNJ ? :

Olivier a soulevé un problème d'équilibrage dû à la puissance des armures et le fait que les personnages soient des sacs à points de vie. Pour resituer le contexte, dans Cyberpunk 2020, les armures et les blindages étaient plus importants, mais si une balle passait, le personnage se retrouvait à l'hôpital, voir pire à la morgue. Aujourd'hui dans RED, l'armure est plus faible mais le nombre de points de vie est tellement important que lorsqu'un simple Booster tire avec un pistolet à 3d6 face à une armure avec 11 de PA, le combat risque d'être long... Ci-dessous vous trouverez deux anecdotes issues des parties de Micka et d'Olivier.

Afin de faire une diversion, un joueur appartenant à un gang rival a couru comme un dévot torse poil sur un gang... afin de calmer l'énergumène qui leur court dessus en hurla, les membres du gang tirent avec des pistolets à 3d6 et ont avec la première salve un peu érodé le personnage... car il avait 45 PV là où dans Cyberpunk 2020 il serait mort direct.

On devait jouer l'Arkane Play n°2, pour ça, j'avais écrit un scénario à la "Reservoir Dogs" où tu avais une enflure à table qui devait se débarrasser des autres personnages. Il a donc programmé des textos en parlant d'infiltrés, a retourné une personne contre une autre ! Et au moment où les flingues sont sortis, les tirs à bout portant ont à peine blessé les personnages. Là où au cours de la scène finale, les personnages devaient mourir en deux coups de flingues... la scène a duré très très longtemps et les personnages n'arrivaient pas à se tuer...

Cyberpunk RED est un jeu d'usure à long terme car les personnages ne récupèrent pas leurs Points de Vie en un claquement de doigts. La volonté du créateur du jeu était peut-être de plus pousser les joueurs au combat dans cette version, d'être plus autour de la table pour lancer des dés et dessouder du Booster. On est sur version plus Fun et beaucoup moins réaliste. La transition peut être dure pour des joueurs qui avaient l'habitude avant, de pouvoir être tué par n'importe quoi. Ce qui faisait la différence c'était la paranoïa et l'intelligence des personnages. Si le personnage est assez intelligent pour se blinder ou il faut, pour être discret, pour éviter de se faire remarquer... pour faire attention à sa jauge de réputation, pour entretenir les PNJ qu'il allait fréquemment voir comme son charcutoc préféré....

Certains joueurs et meneurs peuvent ressentir une dissonance car le lore de Cyberpunk RED est bien Dark et pourtant le système ne l'est pas forcément. Pour contenter leurs joueurs, certains meneurs ont proposé des

LE TON

variantes. Micka par exemple double désormais tous des dégâts sur la chair. (Par exemple, si une fois que l'armure a été retiré, les dégats restant sont de 6, le personnage prendra 12 dégâts sur le torse, poignets et 24 dégâts dans la tête). Les joueurs d'Olivier ont choisi de jouer en mode Hard, ce qui veut dire que tout tir qui touche la tête cause la mort même si c'est seulement un dégât qui passe.

Toutefois, les joueurs peuvent décider de jouer avec le matériel (pas forcément avec les balles perces armures qui abiment les armures seulement si elles les traversent). En tant que joueur, il faut garder à l'esprit que Night-City est une ville en Californie et qu'il y fait chaud, alors porter une armure avec une PA de 20 peut causer des malus dus à la chaleur. Il est impossible d'être toujours revêtu d'une armure pare-balles même légère sans obtenir de malus. Lorsqu'un personnage conduit avec une armure pare-balles ; il sera gêné dans ses mouvements et aura très peu de maniabilité avec son prétoire.

L'infiltration dans Cyberpunk RED est impossible à mettre en place vu qu'il faut déclencher un combat pour assommer ou étrangler un personnage. Une telle action dans le livre de règles prend trois tours et en trois tours, l'adverse du personnage peut gueuler ou tirer pour lancer l'alarme. Une fan-règle qui permet aux personnages de faire de l'infiltration est déclencher une bagarre lorsqu'un personnage est assez proche d'un PNJ pour le savater à l'aide d'un test de bagarre, ce dernier pourra si le premier test est réussi faire un deuxième test afin d'assommer ou d'égorger sa prise.

Le meneur met-il le bon ton ? :

Un jeu de rôle tient à 3 éléments (Le lore, Les règles, Le Meneur de Jeu) qui font partie du succès du jeu. Ces éléments doivent changer en fonction des jeux. Par exemple dans 7eme Mer, le Meneur de Jeux ne tue pas ses joueurs car ce sont des héros, dans Star Wars, sous licence Disney, il n'y a pas de gros-mot et dans Cyberpunk, Vermine... le meneur de jeu joue contre les joueurs car le jeu est prévu pour faire ça.

Un meneur qui sera dans le ton de Cyberpunk utilisera de l'argot, sera trash et violent ! Les joueurs doivent se sentir en mode survie, être retord et parano dans les rues et surtout être sous tension lorsqu'il soit faire son jet de dés. Ces éléments la feront le sel du jeu. Si le meneur est trop gentil avec le joueur.... Le joueur en perdra le fil.

L'ambiance et la paranoïa ne s'installe pas facilement, il faut poser l'ambiance de manière crescendo afin d'installer la paranoïa. Lorsque les joueurs seront paranoïaques, ils établiront des plans pour éviter de rentrer dans des murs, ce qui peut donner au final des séances de ce type : 2 heures de planification pour 30 minutes d'action.

Au Catch, la puissance du coup de poing, ce qui fait la force ce n'est pas la force dans le coup de poing, mais le jeu de celui qui le reçoit... Si un Meneur de Jeu a trouvé la même alchimie dans le Jeu de Rôle, si un personnage lâche une punchline à son boss, le boss ne rétorquera pas et l'encaissera sans essayer d'avoir raison.

LE DROIT À L'ERREUR

Ai-je le droit de faire une "connerie" ? :

Quand un joueur fait une connerie, il est essentiel de ne pas lui en vouloir. Dans Avengers Infinity War, quand Quill fait tout capoter alors qu'ils tiennent Thanos... ce n'est pas lui qui fait capoter le plan, c'est ses sentiments et c'est normal, il vient d'apprendre que la femme qu'il aime est morte... Transposons cette image dans Cyberpunk, les personnages sont dans une situation où ils ont capturés un mec et que l'un d'entre eux veut le flinguer alors qu'il est à leur merci, le Meneur de Jeu peut inviter le joueur à poser la question aux autres joueurs et non à leurs personnages, car si ça leur va, il comprendra que la réaction des personnages en jeu une fois qu'il aura fait feu tel que "t'es con, mais ça va pas...." est du roleplay de leurs personnages. Leurs personnages en voudront au sien, pas les joueurs. Cet élément est essentiel afin d'éviter la tension autour de la table.

Et si je fais des rapports de parties ? :

Certains joueurs font des rapports de partie qu'ils transmettent au meneur de jeu afin de garder une trace de leur campagne. Il y a deux écoles, les meneurs qui s'en fichent éperdument et ceux qui accordent des points de progression supplémentaire en fonction du style d'écriture et de la mise en page.

A comic book cover illustration for 'Cyberpunk Red'. The scene is set in a futuristic, industrial environment with blue and green lighting. In the center, a man with a white, cybernetic head and a red heart on his forehead looks back over his shoulder. To his left, a woman with dark hair and a white eye patch looks towards him. In the foreground, a woman with blue hair and a ponytail looks down with a somber expression, her hands near her face. The background shows a woman in a white shirt and dark harness. The title 'CYBERPUNK RED' is written in a stylized, yellow, jagged font across the middle of the image.

CYBERPUNK RED