

CYBERPUNK RED



*Cyberpunk Red (système non officiel)
Let's Role interface*

Gormarius
v004.01 - 04/2025

Note :

Pour des questions ou amélioration n'hésitez pas à contacter sur le discord du groupe : **Gormarius (Seto Mitsuoki)**. Ce document est partagé sur le site de : <http://cyberpunk-jdr.fr>. Il s'agit d'une création Fan-made pour pouvoir jouer le plus fidèlement possible à Cyberpunk RED. Ce document n'a pas pour objectif d'être partagé ailleurs que sur le site où il est stocké. Je décline toute responsabilité sur toute reproduction partielle ou totale autre que pour l'adaptation à la table de jeux du Meneur.

Table des matières

Table des matières	3
Plateforme.....	4
Prérequis	4
Evolutions.....	4
Création de personnage	5
Joindre une table	5
.....	6
Composition de la feuille	6
Panneau supérieur	6
Caractéristiques.....	6
Tirages standards.....	7
Santé	7
Initiative	7
Classes	8
Visibilité des tirages	8
Panneau inférieur	8
Compétences.....	8
Disposition	8
Composition	8
Combat	9
Disposition	9
Fonctions	9
Cybernétique	10
Equipement	10
Histoire	11
Situation actuelle.....	11
Parcours.....	11
Style	11
Véhicule	11
Cyberdeck.....	12
Expérience	13
Avant d'entrer dans la matrice	14

Réseau

Plateforme

Ce supplément est une notice d'utilisation du système **Cyberpunk Red** de la plateforme **Let's Role**, interface web permettant de réaliser des parties de jeux de rôles à distance.



Il n'a pas pour but d'expliquer en détail le fonctionnement des outils intégrés à la plateforme, mais se concentre uniquement sur le système spécialement dédié au jeu de rôle Cyberpunk Red.

Prérequis

Pour l'utilisation de ce système, il est indispensable de posséder un compte par joueur et par maître du jeu. La création de compte est complètement gratuite, ainsi que l'ensemble des outils proposés par la plateforme.

Purement officieux est le système que je vous ai mis à disposition, sans partenariat quelconque. Mais ce projet a pu être réalisé grâce à la communauté Let's Role de la plateforme, dont les utilisateurs *Guile*, *Katsuo666* et *DarkBizzu* pour leur expertise en code JS, ainsi que la communauté française *Cyberpunk JDR papier FR*. Enfin, l'aide du maître de jeu *Dryss* a permis d'ajuster le système Cyberpunk Red afin de le rendre fonctionnel et logique.

Le maître du jeu doit créer une table à partir de la bibliothèque de systèmes de jeux de rôles. Le lien est le suivant :

<https://lets-role.com/table/create/S0suuLVgl0BpMhOk>

Evolutions

Le système est ouvert aux améliorations, étant créé et amélioré en continu par la communauté, il peut évoluer en fonction du besoin général des utilisateurs. Attention cependant à garder en tête que toute modification impactera forcément l'ensemble des utilisateurs du système. Objectivement, tout est mis en œuvre afin de ne perdre aucune donnée sur le contenu des fiches lors des [mises à jour](#) du système.

La composition du système est la suivante :

- Une **Feuille de personnage** avec pion,
- Création d'objet de **PNJ** (personnages non-joueur) avec pion,
- Création d'objet **Equipement** avec pion, possibilité de le déplacer/déposer dans la feuille de personnage,
- Création d'objet de **Munitions** avec pion, possibilité de le déplacer/déposer dans la feuille de personnage,
- Création d'objet **Drone**,
- Panneau de **tirage standard** (aide au MJ).

Création de personnage

Le système Cyberpunk Red de Let's Role évoluant, les illustrations hors et dans le système pourront être obsolètes.

La **création de personnage** se fait dans l'onglet **Mes personnages**, avec l'option **Nouveau personnage** ou depuis la table préalablement créée par le meneur. En premier lieu, il faudra lui donner un nom et sélectionner le système du jeu. A noter que cela est possible uniquement si le système a été ajouté dans la bibliothèque (voir prérequis). Dans le cas où un joueur crée son propre personnage, il lui faudra aussi intégrer au préalable le système. Si meneur crée la feuille de personnage d'un joueur, il devra alors partager le lien de la feuille depuis **Plus.../Partager** dans les paramètres du personnage. Ensuite, le joueur devra le **Cloner** afin de se l'approprier.

Joindre une table

Le **maitre du jeu devra créer une table** via le site en passant par **Mes tables / Nouvelle table**. Des champs seront à renseigner : sélectionner le système **Cyberpunk Red**, puis renseignez le titre de votre table. Un lien propre sera généré, lien que vous devrez partager à tous les futurs joueurs de cette table.



Pour rejoindre la table, il suffit d'aller sur l'onglet sur **Mes tables, Jouer maintenant** puis de créer ou d'ajouter un personnage existant. Vous pourrez également choisir la langue (EN/FR pour ce système), le skin de la table et celui des dés parmi vos objets acquis via la boutique. Laisse par défaut, le skin de la table sera celui défini par le Maître du jeu, pour l'ensemble des joueurs.

Côté maître du jeu, il faudra sélectionner **Accéder en tant que MJ**.

CRÉER UN NOUVEAU PERSONN...

AJOUTER UN PERSO EXISTANT

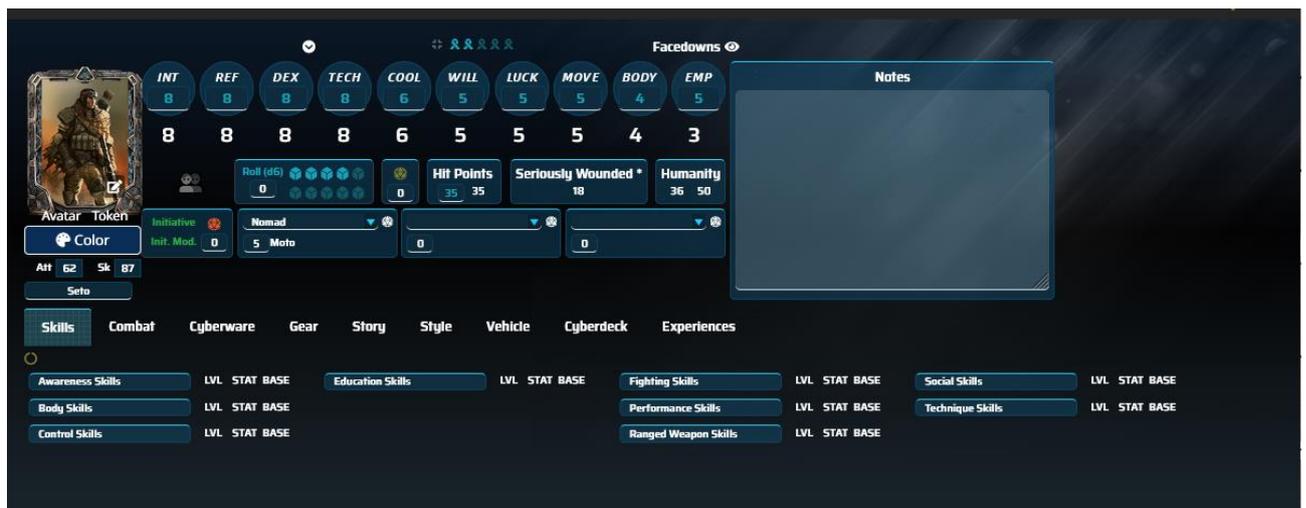
JOUER

Côté joueur, il faudra créer, ajouter ou cliquer sur **Jouer** ou sous le portrait du personnage créé/importé.

ACCÉDER EN TANT QUE MJ

Composition de la feuille

Par défaut, la feuille se déploie comme ci-dessous. Elle est composée d'une interface globale et permanente en partie supérieure, puis d'onglets en partie inférieure.



Panneau supérieur

Caractéristiques

Au-delà de l'avatar modifiable via le crayon  ainsi que la couleur globale de la feuille , nous avons les caractéristiques avec une valeur blanche pour les caractéristiques net (non modifiables), bleue pour les valeurs brutes et les modificateurs divers accessibles avec la flèche : 

INT	REF	DEX	TECH	COOL	WILL	LUCK	MOVE	BODY	EMP
8	8	8	8	6	5	5	5	4	5
0	0	0	0	0	0		0	0	-2
8	8	8	8	6	5	5	5	4	3

La chance (Luck) génère des icônes jaunes cliquables pour les dépenser, au nombre égal à la caractéristique. La croix grise permet de considérer la dépense de l'ensemble des points de chance. Ces actions sont manuelles.



Tirages standards

Afin d'autoriser des tirages standards, il y a à disposition 2 outils, en bleu pour les d6 et en jaune pour le tirage classique en d10. La valeur par défaut à 0 est le modificateur modifiable de résultat à tout tirage de d10 de la feuille.



Santé

Les points de santé et l'état général du personnage se trouvent dans cette partie de l'interface. En bleu la valeur à modifier lorsque l'état évolue.



Lorsque les **Points de santé** atteignent le seuil critique de **Sauvegarde contre mort**, le panneau des caractéristiques passe en rouge pour indiquer l'état critique du personnage et une pénalité de -4 s'appliquera automatiquement à tous les tirages de d10. Entre cet état et Blessure grave, le panneau sera jaune et la pénalité seulement de -2.

Initiative

L'initiative activable depuis l'icône en forme de dé va automatiquement s'ajouter dans le **Turn order** de la table. **Initiative Modificateur** est la variable d'ajustement au résultat.



En cas de critique, sélectionner « Faillure » en cas d'échec ou « Success » en cas de réussite afin de générer le résultat final dans **Turn order**.

Classes

La feuille est prévue pour un maximum de 3 rôles. Leur niveau est à renseigner au-dessous.



Visibilité des tirages

Il est possible de définir au préalable la visibilité du tirage sous 3 formes :

- 👤: visible par l'ensemble des joueurs et le meneur,
- 👤: visible par le joueur concerné et le meneur,
- 👁: visible par le meneur seulement.

Panneau inférieur

Composé de 9 onglets, il répartie l'ensemble des informations de la feuille de personnage. Dans certains panneaux (Compétences, Histoire, Véhicule), vous pouvez trouver cet icône  qui permet le déploiement des blocs d'informations.



Compétences (Skills): pour déployer / cacher toutes les compétences.

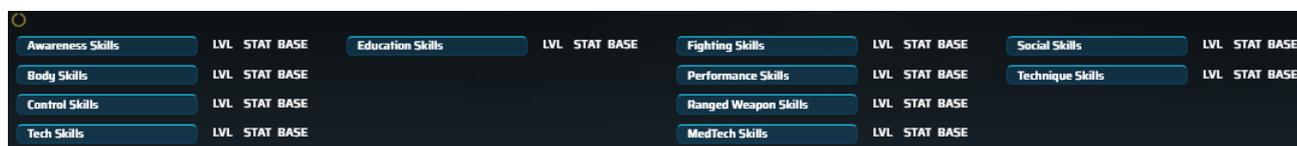
Histoire (story) : pour déployer / cacher la partie **Parcours**.

Véhicule (Vehicle) : pour déployer / cacher **Caracteristiques**, **Modifications de Véhicule**, **Armes de véhicule**.

Compétences

Disposition

Dans cet onglet, les compétences sont rangées par catégorie. Chaque catégorie est déployable pour révéler les compétences associées.



Certaines catégories apparaîtront si leur rôle est associé (Medtech, Techie...).

Composition

Les noms des compétences sont cliquables afin de lancer le jet de compétence associé.

NIV : niveau de compétence à renseigner
 CAR : la valeur de la caractéristique associée
 BASE : le résultat calculé de la compétence

Awareness Skills	LVL	STAT	BASE
Concentration (WILL)	6	5	11
Conceal/Reveal Object (INT)		8	8
Lip Reading (INT)		8	8
Perception (INT)	6	8	14
Tracking (INT)		8	8

Combat

Disposition

Cet onglet se compose de 3 groupes : armes de contact, armes à distance et armures. Un bouton qui permet d'ajouter une ligne de tableau. 

Melee Weapons [Evasion]										Cyber-arms ✓					
Weapon	Skill	Type	Quality	Damage	ROF	Cbc	Roll	Notes							
Combat de rue	Brawling (DEX)	Brawling	-	2d6	2	-	14								
															
Ranged Weapons [Evasion]															
Weapon	Skill	Type	Quality	Hands	Damage	ROF	Cbc	Roll	Range (m/yds) → 50			Mag	Notes		
Sternmeyer P-35	Handgun	Very Heavy Pistol	Standard	1	4d6	1	NO	14	6 12	13 15	20 25	30 30	- -	8 7 (VH Pistol)	infrared / nightvision scope
Mini-Gat - Militech	Handgun	SMG	Standard	1	2d6	1	YES	14	15 13	15 20	25 25	30 -	30	30 (M Pistol)	Autofire 3 ; Suppressive fire ; diss.
Tomcat - Eagletech	Archery	Crossbow	Standard	2	4d6	1	NO	14	15 13	15 17	20 22	- -	1	1 (Arrow)	Sniping scope (+1 si d > 50 m)
															
Armor															
Armor	Localisation	Armor penalty	Notes												
Light Armorjack	Head Body SP	None	11	11	11										
															

Fonctions

-  valide les informations spécifiques entrées dans la ligne,
-  supprime la ligne,
-  permet d'éditer la ligne.

 est l'icône permettant de lancer le dé de compétence d'attaque associée à l'arme ou au style de combat.

 est l'icône permettant de lancer les dés de dégâts de l'attaque correspondante.

Cybernétique

The screenshot shows the 'Cybernetics' menu with three sections:

- Cyber implant** (14 points):
 - Interface Plugs (7): Plugs in wrist or head that allow connection to machines. Requires Neural Link.
 - Neural Link (7): Wired artificial nervous system. Required to use Neuralware and Subdermal Grip. Has 5 Option Slots.
 - Buttons: Add...
- Injuries** (0 points):
 - Buttons: Add...
- Therapies** (0 points):
 - Buttons: Add...

Cet onglet est destiné à tout ce qui fera évoluer l'humanité du personnage. La somme totale de perte d'humanité est automatiquement calculée en fonction des points distribués dans les implants du personnage, des blessures avec traumatisme et des thérapies.

Les points d'humanité et l'attribut d'Empathie dans le panneau supérieur sont automatiquement calculés.

Equipement

Gear						Amunitions							
Item	Person	Home	Vehicle	Qt	Notes	Cost	Type	Person	Home	Vehicle	Qt	Notes	Cost
Masque à gaz	✓			1	immunisé aux effets liés aux gazs, fumées, ...		Flèches	✓			6	Expansive	
Agent	✓			1	Ghost, holo héroïne de Ghost in the shell		Pistol + SMG	✓			100	Balles std	
Communicateur audio	✓			1	Pack Rei, oreillette		Flèches	✓			10	standards	
Veste iso anti froid		✓		1	collant sous vêtements (bohemian) - 95 Eb		Pistol + SMG	✓			9	non létales	
Smart glasses	✓			1	lunettes intell.(low.light,Infra.R,UV) (0.5 à 1keb)		Grenades gaz	✓			1		
arc repliable	✓			1			Grenades fumigènes	✓			1		
Flingue	✓			1			Grenades flash				0		
SMG	✓			1									
Light armor	✓			1									
NOS		✓		1	kit d'amélioration véhicule (nitrate d'azote)								
Business card	✓			1	Danger Gal / Mousse								
Lampe torche	✓			2									
Jetons custom	✓			2									

Nous y retrouverons la liste d'objets dans la colonne de gauche et des munitions à droite, ainsi que l'argent (€\$) en haut du premier tableau. Trois cases de localisation permettent d'organiser l'équipement : personnage, domicile, véhicule. Il est possible d'éditer le coût de l'objet pour garder la trace de sa valeur marchande.

Histoire

Situation actuelle

Découpé en 2 parties, la première regroupe la vie actuelle du personnage et ses addictions, ainsi que les grandes lignes des événements qui ont joué un rôle négatif ou positif dans sa réputation.

Parcours

La seconde est le **Parcours** du personnage. Dans la zone supérieure se trouve les détails de la personnalité et des origines du personnage. La zone inférieure est composée de 3 tableaux pour définir la liste des **Amis**, des **Ennemis** et des **Tragédies amoureuses**.

Style

Cet onglet regroupe le reste du cadre du personnage : son alias, son niveau de réputation, son niveau de vie et le coût associé, ses tenues vestimentaires et son look actuel.

Découpé en

Enfin, un panneau **Expérience** permet de résumer l'expérience par session et les dépenses d'expérience. La valeur d'expérience au centre est la différence entre l'expérience acquise et l'expérience dépensée. Logiquement, elle ne peut être négative.

Véhicule

Décomposés en 3 ensembles **Caractéristiques**, **Modifications de véhicule**, **Armes de véhicule**, cet onglet est dédié à l'utilisation d'un à deux véhicules. En projet, il est prévu de refondre cet onglet afin de créer autant de véhicules que le personnage le souhaite.

The image shows a dark-themed user interface for configuring vehicles. It features two identical sections, one for 'Vehicle 1' and one for 'Vehicle 2'. Each section has a header with the vehicle name, followed by two input fields: 'Vehicle Type & Name' and 'Description'. Below these are three expandable sections, each with a title and a small circular icon: 'Caracteristics', 'Vehicle Modifications', and 'Vehicle Weapons'. The 'Vehicle 1' section is partially filled with data: 'Sportive' in the name field and 'Décapée, 4 places, renforcée de plaques de blindages + bouclier avant.' in the description field.

Dans ce premier volet est rassemblé à gauche les caractéristiques du véhicule et à droite ses possibilités de manœuvres avec les seuils de réussite en fonction de la vitesse.

Vehicle 1					
Vehicle Type & Name		Sportive			
Description		Décapée, 4 places, renforcée de plaques de blindages + bouclier avant.			
Caracteristics					
Category	Base	MOD	Category	Base	MOD
Speed	280 km/h		Value (Eb)	30.000	
Seating	1	(Driver/Pilot)	Combat (MOVE)	20	
	1 PSG RG1	2 PSG RG2	Cargo	interne	
				200 kg	
Range	600 km		Engine	CH02H2	
			Interface	oui	
Maneuvers					
Type	Base	150 km/h	200 km/h		
Dévier de la trajectoire	13	14	15		
Sharp turn	13	14	15		
Arrêt d'urgence	13	14	15		
180° drift	17	18	19		
Controlled Jump	17	18	19		
Regain control	15	16	17		
Add...					
Category - Left side		Base	MOD	Category - Core	
HP glass - front left	0	0	15	15	
HP glass - rear left	0	0	15	15	
				HP glass - front	0
				SDP	0
				SP vehicle	50
				HP glass - rear	0
Category - Right side		Base	MOD		
HP glass - front right	0	0	15	15	
HP glass - rear right	0	0	15	15	

Dans le second volet se trouve un tableau regroupant toutes les modifications du véhicule.

Vehicle Modifications			
Name	Change	Value (Eb)	Description
Pare-choc de combat	Aucun dommage veh/psg contre couvert/objet/perso	1000	Pelle bélier à l'avant
Châssis lourd	+ 20 SDP, Câble de tractage	1000	Peux tirer jusqu'à 10 tonnes
Verre pare-balles	+ 15 SP vitres	1000	Vitre blindées fines
Châssis blindé	+ 13 SP véhicule	1000	Plaques de renforts
Amélioration de sécurité	Décharge électrique	1000	Envoie une décharge électrique sur toute tentative d'infraction
Add...			

Enfin dans le troisième et dernier volet se trouve le tableau des armes intégrés au véhicule.

Vehicle Weapons							
Weapon Type	Skill	Damage	Modes	Mag	ROF	Range	Note
Add...							

Cyberdeck

Cet onglet ne concerne que les Netrunners qui devront renseigner les programmes de leur cyberdeck (nom du programme, type, caractéristiques, effet, coût).

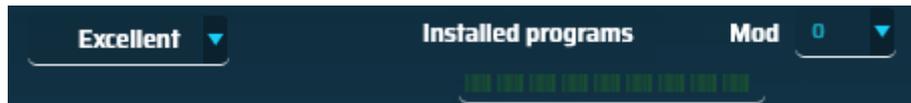
Une fois le programme renseigné et validé (Done), la ligne donne accès à 2 fonctions : ATK  pour effectuer une attaque et DEF  pour un tirage de défense.

CYBERDECK										
Base		Installed programs			Mod		Net Action		Interface	
		01 20 20 20 20			0		0		0	
Name	Class	Pic	PER	SPD	ATK	DEF	REZ	Effect	Cost	
-	-	1	0	0	0	0	0	-	0	
Add...										
Hardware	Description									
Add...										

L'interface est calculée en fonction du niveau du Netrunner et d'éventuels modificateurs. Le *Net Action* est calculé automatiquement par rapport à la valeur totale d'Interface.

Il est possible d'effectuer un tirage brut d'Interface depuis le bouton se trouvant sous « Interface ».

Vous pouvez sélectionner le type de cyberdeck et le potentiel modificateur, le nombre de points de programme étant visuellement défini dans le bandeau supérieur.

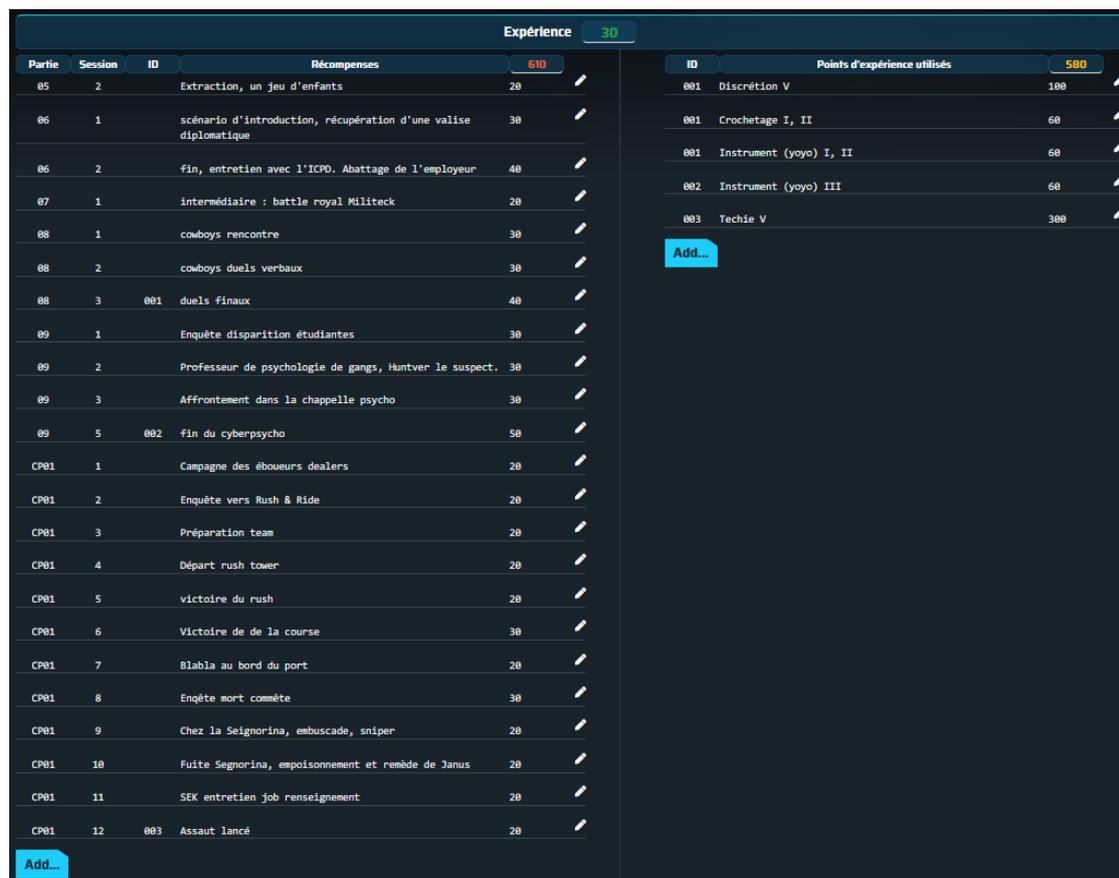


Expérience

Ce dernier onglet est consacré à l'historique des scénarii réalisés par le personnage, l'expérience gagnée et celle dépensée, ainsi que l'expérience restante à dépenser.

Plusieurs colonnes sont à votre disposition. Que j'utilise comme suit :

- Partie : pour le numéro du scénario ou de la campagne
- Session : pour le numéro de la session.
- ID pour associer l'expérience dépensée à la session en cours.

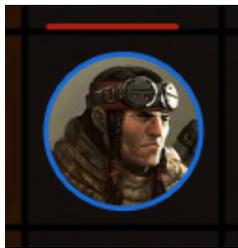


Expérience 30			
Partie	Session	ID	Récompenses
05	2		Extraction, un jeu d'enfants 20
06	1		scénario d'introduction, récupération d'une valise diplomatique 30
06	2		fin, entretien avec l'ICPD. Abattage de l'employeur 40
07	1		intermédiaire : battle royal Militeck 20
08	1		cowboys rencontre 30
08	2		cowboys duels verbaux 30
08	3	001	duels finaux 40
09	1		Enquête disparition étudiantes 30
09	2		Professeur de psychologie de gangs, Huntver le suspect. 30
09	3		Affrontement dans la chappelle psycho 30
09	5	002	fin du cyberpsycho 50
CP01	1		Campagne des éboueurs dealers 20
CP01	2		Enquête vers Rush & Ride 20
CP01	3		Préparation team 20
CP01	4		Départ rush tower 20
CP01	5		victoire du rush 20
CP01	6		Victoire de de la course 30
CP01	7		Blabia au bord du port 20
CP01	8		Enquête mort commète 30
CP01	9		Chez la Seignorina, embuscade, sniper 20
CP01	10		Fuite Seignorina, empoisonnement et remède de Janus 20
CP01	11		SEK entretien job renseignement 20
CP01	12	003	Assaut lancé 20

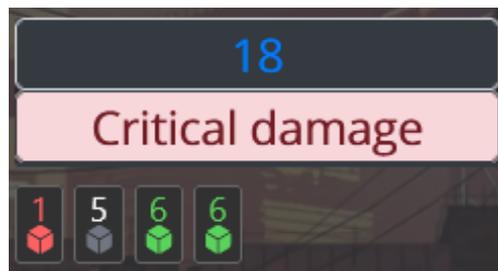
ID	Points d'expérience utilisés
001	Discretion V 100
001	Crochetage I, II 60
001	Instrument (yoyo) I, II 60
002	Instrument (yoyo) III 60
003	Techie V 300

Avant d'entrer dans la matrice

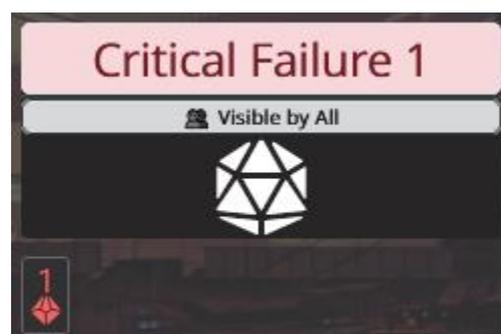
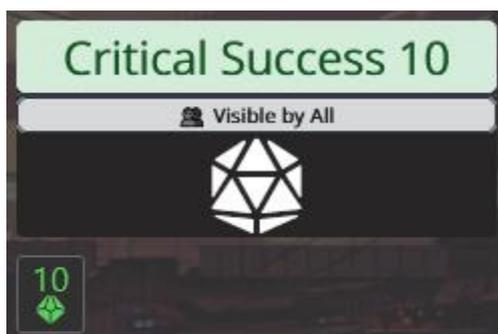
Le système intègre la possibilité d'ajouter la barre de santé du personnage (clic droit sur le token / Barres) qui évoluera instantanément en fonction des points de santé indiqués sur la feuille de personnage.



Lors d'un double 6 aux tirages des dégâts, la notion de critique s'affiche.



Lors d'un résultat critique, un icône de dé s'affiche pour lancer un second d10 afin de l'ajouter ou de le soustraire au résultat du premier dé. Le résultat final sera automatiquement calculé.



N'oubliez pas que ce système est en évolution permanente. Si vous constatez une quelconque anomalie ou des axes d'améliorations, n'hésitez pas à me contacter sur Discord. Le système a été pensé dans un premier temps pour permettre de réaliser des parties de jeu de rôle Cyberpunk Red depuis la plateforme **Let's Role**. Les objectifs ont été de rendre ergonomique l'interface, de simplifier les tirages au mieux et de soulager l'immersion des joueurs en supprimant les calculs fastidieux, tout en permettant le stockage d'informations cruciales sur la feuille de personnage.

CYBERPUNK RED

