

CYBERPUNK RED



5 IDÉES DE CAMPAGNE SUR CYBERPUNK RED
SUPPLÉMENTAIRES

Crée par JGrayat
Pour R. Talsorian Games
Transposé, traduit et adapté par Alexis.D
Version non relue et corrigée

Sommaire :

Introduction	page 3
#1 - Bande de Farceurs	page 3
#2 : Paracy(ber)Normal	page 4
#3 : Front de Libération Sapience	page 4
#4 : Mr. K le collectionneur	page 4
#5 : La prison parfaite	page 4

Note :

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

*Ce document une compilation de différentes idées de campagne de **JGrayat**. Il s'agit d'un document non officiel pour étoffer 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. Le document original dans la langue de Shakespeare est disponible dans le fil Reddit Suivant :*

https://www.reddit.com/r/cyberpunkred/comments/qg6d4c/five_more_punk_cyberpunk_red_campaign_ideas/

INTRODUCTION

Il y a quelque temps, nous avons publié cinq idées de campagne pour *Cyberpunk RED*: cinq alternatives à la campagne de style "Mercenaire des Rues" basées sur les options des pages 390-392 du livre de base.

Vous pouvez le lire en VO à l'adresse suivante :

https://www.reddit.com/r/cyberpunkred/comments/q39n99/five_punk_cyberpunk_red_campaign_ideas/

Ou en VF à l'adresse suivante :

http://cyberpunk-jdr.fr/fichiers/ressources/campagnes/21-10-14-08-31-11_5%20IDEES%20DE%20CAMPAGNES%20CYBERPUNK%20RED.pdf

Aujourd'hui, voici 5 nouvelles idées de campagne pour *Cyberpunk RED* !

#1 : BANDE DE FARCEURS

Quelqu'un doit montrer au monde à quel point les élites sont ridicules. Votre rôle est de faire de l'humour, de faire rire et de rappeler à tous que les puissants sont aussi des êtres humains faillibles.

Liste des missions possibles :

- **Reconnaissance** : Pour faire une farce sur ou dans un bâtiment, il faut le connaître.
- **Approvisionnement** : Vous aurez besoin de BEAUCOUP de peinture rouge. BEAUCOUP.
- **Travail préparatoire** : Avant de s'introduire dans un endroit pour faire une farce, il faut s'y introduire afin de préparer le terrain pour la farce.
- **La farce** : La farceur elle-même.
- **S'échapper** : Fuir les flics de la compagnie.

#2 : PARACY(BER)NORMAL

Bien entendu, il n'y a pas de règles pour les fantômes et les vampires dans le *Cyberpunk RED*, mais pourquoi cela empêcherait-il votre groupe de créer une émission de pop-média pour enquêter sur les événements effrayants ?

Liste des missions possibles :

- **Ville hantée** : Des Néo-colons veulent repeupler une vieille banlieue abandonnée, mais elle semble être hantée !
- **Mystère** : Quelqu'un se promène en démembrant les gens.
 - Un cyberpsycho est-il à l'œuvre ?
 - Ou est-ce dû à un loup-garou ?
- **Contes de fées** : D'étranges cercles de champignons fleurissent dans les Badlands.
 - Serait-ce des fées ?
 - Ou peut-être Biotechnica ?
- **Zone 51** : Le PDG d'une petite corpo prétend avoir été enlevé par des OVNI et engage l'équipe pour enquêter !
- **Stranger Things** : La rumeur d'un groupe de jeunes dotés d'étranges pouvoirs paranormaux parvient à vos oreilles. Des métamorphes. Des enfants qui peuvent entendre des ondes radio sans avoir de radio. Qu'est-ce que ça peut être ?

#3 : FRONT DE LIBÉRATION SAPIENCE

Vous appartenez à une équipe dédiée à la libération des clones et des IA contrôlées par des corpos. Les êtres intelligents doivent être libres !

Liste des missions possibles :

- **Extraction** : Une IA utilisée par Network 54 pour les prévisions météorologiques veut être libérée. Il est temps de l'extraire.
- **Disparition** : Un clone libéré, vivant sous une nouvelle identité, a disparu. Que lui est-il arrivé ?
- **Extraction** : Il y a une taupe. La planque est compromise. Il est temps de bouger avant que les agents des Corpos ne se montrent.
- **Enquête** : Tu sais la taupe de la mission 3 ? Celle qui nous a compromis, il est temps de la trouver.
- **Le casse** : L'interrogatoire de la taupe a conduit à la localisation d'un coffre-fort contenant des IA tueuses d'âmes stockées au QG de Ziggurat. Libérez-les.

#4 : MR. K LE COLLECTIONNEUR

Vous travaillez pour Monsieur Kernaghan, en acquérant les objets de collection les plus précieux à vendre dans son marché de minuit exclusif.

Liste des missions possibles :

- **Bague passe partout** : Un chef de la mafia détient la bague de classe de Richard Night. Vous devez la récupérer. Le problème ? Il la porte partout.
- **Relique des temps anciens** : A l'intérieur du vieux bâtiment EBM se trouve l'un des premiers cyberdecks du monde. Tout ce que tu as à faire c'est de rejoindre le milieu de la Zone irradiée pour l'obtenir.
- **Art abstrait** : Un artiste célèbre a payé Mister K très cher pour acquérir 50 nez de Bozo pour une nouvelle œuvre sur l'absurdité de la vie moderne. La pire quête de collection jamais vue.
- **Old Game** : Quelqu'un veut une première édition signée du Jeux de Rôle de Mike Puddleforge, Cyborg Anarchist. Tout ce que vous avez à faire est de la trouver.
- **Edition de luxe** : En escortant une édition limitée de l'AV-4 chez M. K, vous avez été attaqué. Maintenant des Nomades sont en possession de l'AV-4 et tu dois le récupérer.

#5 : LA PRISON PARFAITE

L'équipe se réveille dans un paradis de banlieue. Seulement, ils n'ont aucune idée de comment ils sont arrivés là et tout indique qu'ils y ont toujours vécu. Qu'est-ce qui se passe ?

Liste des missions possibles :

- **Disparition mystérieuse** : Un voisin qui croyait savoir quelque chose s'est volatilisé. Peut-on les retrouver ?
- **Remplacement** : Un membre de l'équipe a été remplacé par un clone ! Mais qui ? Que veulent-ils ?
- **Responsabilité** : Un des membres de l'équipe est élu au conseil d'administration de la communauté. Peut-il utiliser sa nouvelle position pour en apprendre plus sur la banlieue ? Ou le pouvoir va-t-il lui monter à la tête ?

5 IDÉES DE CAMPAGNES

- **Jeu de mémoire** : Des personnes dont l'équipe se souvient vaguement commencent à apparaître dans la banlieue. Leurs souvenirs sont-ils réels ? Ou implantés ?
- **Evasion** : L'équipe a finalement découvert un moyen de sortir de la banlieue. Peuvent-ils s'échapper ? Ou succomberont-ils aux charmes de la banlieue ?

Et voilà cinq autres idées de campagnes uniques. N'hésitez pas à les utiliser dans vos parties ou à vous en inspirer pour créer quelque chose de nouveau ! N'oubliez pas que vous ne devez jamais vous en tenir au statu quo. Trouvez votre propre façon de vous rebeller dans Night City !

ASAKA



VAVAVA

RUSH

RETRO ROOM

IFDA

CYBERPUNK

RED

