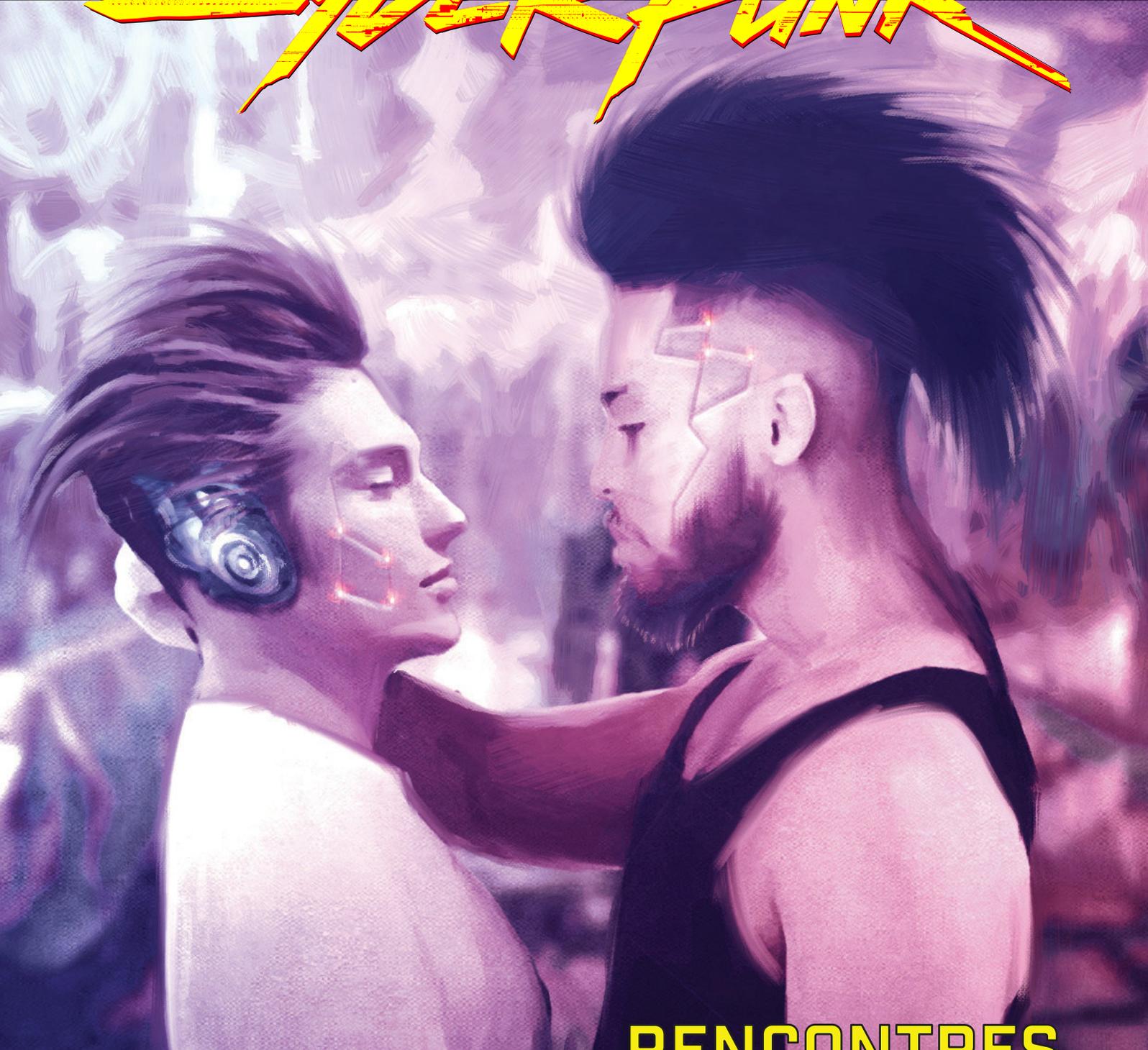


RED

# CYBERPUNK



## RENCONTRES NUMÉRIQUES DANS UN FUTUR SOMBRE

Créé par James Hutt et J Gray  
Pour le compte de la société R. Talsorian Games

Traduit par Onirim et mis en page par Tahr.Tocury

Version 1.0 Relue par Alexis.D





# RENCONTRES NUMERIQUES

## PARCOURS DE RENCONTRES ? QU'EST-CE DONC ?

Dans ce document, vous trouverez un système fait sur mesure pour les premiers rendez-vous à Night City dans Cyberpunk RED ! Le Parcours de Rencontre est à la fois un outil de jeu de rôle et un générateur de PNJ mineurs. Vous pouvez le jouer à votre table comme une activité de détente permettant de faire une pause dans les difficultés de la survie dans le Futur Sombre, ou l'utiliser entre les sessions pour rajouter un peu de piment à la vie d'un personnage !

### DATA

CP:R fait référence au livre de base de Cyberpunk RED.

Les lieux énumérés dans le Parcours des Rencontres proviennent soit du livre de base de Cyberpunk RED, soit du DLC Conteneurs et Hôtels Cube, disponible gratuitement sur le site Web de RTG.

## POURQUOI DEVRAIS-JE LAISSER MES JOUEURS UTILISER CE PARCOURS ?

Estimé maître de jeu, avez-vous manqué de relations à mettre en avant à partir des Parcours de Vie des personnages lors de leur création ? Eh bien, il est peut-être temps pour ces personnages de forger de nouvelles relations ! Le Parcours de vie permet également aux personnages qui n'ont pas obtenu d'amis ou d'ennemis de se lier davantage au monde par le biais d'une potentielle relation significative (ou d'un mauvais rencard !) pour se connecter au monde. Ne vous inquiétez pas, le Parcours de Rencontres ne va pas casser votre partie. Vos personnages joueurs auront plus d'alliés (ou, au moins, de nouvelles connaissances !), ce qui signifie simplement qu'ils auront plus d'ennemis secondaires et plus d'accroches d'aventure potentielles que vous pourrez exploiter pour générer encore plus de plaisir à votre table de jeu.

Bonne chance dans les rencontres,  
James Hutt  
Maire de Balance Town

## THE Garden Dating

Vous vous sentez *seul* ? Les edgerunners **CHAUDS** de Night City veulent **vous** rencontrer !!!

Profitant de notre monopole sur les données NET, le *Garden Dating* rend la recherche de plans pour le week-end simple comme 1-2-3 !

1. Notre algorithme vous fait correspondre en utilisant votre historique de navigation.

2. Nos profils optimisés par mots-clés utilisent un minimum de texte pour faciliter les rencontres !

3. Connectez vous à votre input ou jack idéal dès aujourd'hui !



**ZIGGURAT**  
Notre monopole sur les données,  
votre monopole sur l'amour.

# RENCONTRES NUMERIQUES

## PARCOURS DE RENCONTRES

**Vous avez Matché !**

▶ **Mots-clés** ◀

**Quels sont les deux mots-clés que votre Match a utilisés pour se décrire dans son profil ? Lancez deux d100.**

d100	Mot-clé
1-2	Adorable
3-4	Aventureux(se)
5-6	Affectueux(se)
7-8	Ambitieux(se)
9-10	Athlétique
11-12	Torride
13-14	Intrépide
15-16	Attentionné(e)
17-18	Charmant(e)
19-20	Cuisinier(ère)
21-22	Courageux(se)
23-24	Créatif(ve)
25-26	Buveur(se)
27-28	Elfines Online
29-30	Corporatiste
31-32	Pêcheur(se)
33-34	Fixer
35-36	Gastronome
37-38	Drôle
39-40	Jardinier(ère)
41-42	Travailleur(se) acharné(e)
43-44	Randonneur(se)
45-46	Plein(e) d'espoir
47-48	Chasseur(se)
49-50	Indépendant(e)

d100	Mot-clé
51-52	Perspicace
53-54	Intelligent(e)
55-56	Justicier(ère)
57-58	Aimant(e)
59-60	Loyal(e)
61-62	Média
63-64	Medtech
65-66	Modeste
67-68	Netrunner
69-70	Nomade
71-72	Optimiste
73-74	Passionné(e)
75-76	Patient(e)
77-78	Physique
79-80	Discret(e)
81-82	Rationnel(le)
83-84	Respectueux(se)
85-86	Rockeur
87-88	Coureur(se)
89-90	Solo
91-92	Spontané(e)
93-94	Sportiv(e)
95-96	Rôliste
97-98	Techie
99-100	Vertueux(se)

**Maintenant, donnez un nom à votre Match !**  
**Vous ne connaissez rien d'autre sur eux. C'est à cela que sert**  
**le premier rendez-vous ! [ Allez à *Où est mon Rendez-vous ?* ].**

### DATA

Maîtres de jeu, n'hésitez pas à changer, ajouter, ou supprimer mots-clés comme vous le jugez bon pour mieux correspondre à votre campagne.

### DATA

Le Jardin de Ziggurat est la plus grande plateforme de partage de médias sur le Puit de données de Night City.

Le Jardin des Rencontres est la dernière nouveauté de la gamme. Après avoir créé votre profil, vous pouvez parcourir d'autres profils, aidés par les algorithmes brevetés de Ziggurat, à la recherche d'un partenaire ou laisser les autres utilisateurs curieux vous choisir parmi la foule !

Pour plus d'informations sur Ziggurat voir **CP:R P.280**.



# RENCONTRES NUMERIQUES

► Où est mon rendez-vous ? ◀

**Lancez un dé : sur un résultat pair, regardez le premier tableau, sur un impair le deuxième. Ensuite lancez 1d10 pour trouver l'emplacement de votre rendez-vous !**

## DATA

Vous trouverez de plus amples informations sur ces zones de Night City dans le livre de règles de base. Voir **CP:R P.295**.

### RESULTATS PAIRS

1d10	Localisation
1	Base militaire de Norcal <b>[ALLEZ PAGE 5]</b>
2	Lotissement Watson <b>[ALLEZ PAGE 6]</b>
3	New Westbrook <b>[ALLEZ PAGE 6]</b>
4	Morro Rock <b>[ALLEZ PAGE 6]</b>
5	Zone Exécutive <b>[ALLEZ PAGE 7]</b>
6	Zone Industrielle de Heywood <b>[ALLEZ PAGE 7]</b>
7	Heywood (Santo Domingo) <b>[ALLEZ PAGE 7]</b>
8	Rancho Coronado <b>[ALLEZ PAGE 8]</b>
9	Périphérie <b>[ALLEZ PAGE 8]</b>
10	Périmètre des Néo-Colons <b>[ALLEZ PAGE 8]</b>

### RESULTATS IMPAIRS

1d10	Localisation
1	Little Europe <b>[ALLEZ PAGE 9]</b>
2	Upper Marina <b>[ALLEZ PAGE 9]</b>
3	Quartier de l'Université <b>[ALLEZ PAGE 9]</b>
4	Little China <b>[ALLEZ PAGE 10]</b>
5	Ancienne Japantown <b>[ALLEZ PAGE 10]</b>
6	Le Glen <b>[ALLEZ PAGE 10]</b>
7	Ancienne Zone de Combat <b>[ALLEZ PAGE 11]</b>
8	Night City Sud <b>[ALLEZ PAGE 11]</b>
9	Zone Irradiée <b>[ALLEZ PAGE 11]</b>
10	Pacifica <b>[ALLEZ PAGE 12]</b>

[ Allez à Où se déroule votre Rendez-vous ? ]

## OÙ SE DÉROULE VOTRE RENDEZ-VOUS ?

Différents lieux dans Night City offrent différentes expériences de rencontre ! Lancez un dé sur la table appropriée pour déterminer la forme que prendra votre rendez-vous !

► Base militaire de Norcal ◀

**Votre rendez-vous a probablement un lien avec Militech. Lancez 1d6.**

Jet (1d6)	Rendez-vous
1	Éliminez le trac du premier rendez-vous au stand de tir.
2	Quelque chose à propos d'un parcours de cordes ? Ça a l'air intéressant.
3	Apparemment, la nourriture est plutôt bonne à la base.
4	Assistez ensemble à un exercice d'entraînement en direct.
5	Allez voir un film au cinéma de la base.
6	Apportez votre meilleur jeu pour la partie de paintball la plus sauvage de votre vie.

[ Allez à Comment se déroule votre Rendez-vous ? ]



# RENCONTRES NUMERIQUES

## ► Zone Exécutive ◀

**Votre rendez-vous est confirmé. Il se peut que cela soit avec un Exec de haut rang, aussi. Lancez 1d6.**

### DATA

Vous avez besoin d'inspiration ou de nouvelles idées pour bars, clubs et restaurants ? Consultez la liste des **20 lieux notables de Night City**, située dans le **Cyberpunk RED Data Pack (VO)**.

Jet (1d6)	Rendez-vous
1	Un golf, quelqu'un ?
2	Envie d'une partie de tennis sur un terrain de véritable pelouse organique ?
3	Déjeunez dans le coin préféré de votre rendez-vous.
4	Fiesta à la piscine privée de Beaverville McMansion.
5	Buvez quelques verres au salon d'affaires du Country Club.
6	Participez à un bal masqué dans le manoir d'un Exec récemment décédé.

[ Allez à **Comment se déroule votre Rendez-vous ?** ]

## ► Zone Industrielle de Heywood ◀

**Votre rendez-vous a probablement un lien avec Zhirafa. Lancez 1d6.**

Jet (1d6)	Rendez-vous
1	Votre rendez-vous veut vous montrer sa dernière œuvre d'art urbain.
2	Laser Game dans le parc des bureaux de Zhirafa.
3	Quelqu'un a soudé des containers de cargo pour en faire un bar clandestin.
4	Assistez à un concert de musique industrielle dans le quartier.
5	Il y a ce très bon restaurant de Teriyaki où je mange toujours.
6	Assistez au carnage d'un combat de drones. Ces pauvres GRAF3...

[ Allez à **Comment se déroule votre Rendez-vous ?** ]

## ► Heywood (Santo Domingo) ◀

**Votre rendez-vous a probablement des amis nomades. Lancez 1d6.**

Jet (1d6)	Rendez-vous
1	Un festival de rue se prépare, et tout le monde va y aller.
2	Aller se saouler et se défoncer au Smash au Metalstorm.
3	Les Aldecaldos organisent un barbecue.
4	Voulez vous faire de la moto ensemble ?
5	Ma grand-mère fait le meilleur mole poblano.
6	Ce soir, il y a une fête au East Cargo Village.

[ Allez à **Comment se déroule votre Rendez-vous ?** ]

# RENCONTRES NUMERIQUES

## ► Rancho Coronado ◀

**Votre rendez-vous est probablement un corpo de bas ou moyen niveau. Lancez 1d6.**

Jet (1d6)	Rendez-vous
1	Partagez un petit déjeuner dans un restaurant de pancakes.
2	Rencontrez-moi et mon vrai chien dans le parc.
3	Descendre quelques verres au pub local.
4	Rendez-vous manucure au marché du coin.
5	Avez-vous déjà fait du jeu de rôle grandeur nature avant ?
6	Faites rôtir des saucisses lors d'un repas d'entreprise.

[ Allez à **Comment se déroule votre Rendez-vous ?** ]

## ► Périphérie ◀

**Votre rendez-vous est probablement un nomade ! Lancez 1d6.**

Jet (1d6)	Rendez-vous
1	Allons faire une randonnée !
2	Ma famille m'a laissé emprunter le Gyrocoptère.
3	Aller à la cueillette aux champignons c'est fun, je te promets !
4	As-tu déjà tenté le tir à l'arc ?
5	C'est parti pour du hors-piste dans les Badlands !
6	Votre rendez-vous dit savoir où trouver une chute d'eau secrète.

[ Allez à **Comment se déroule votre Rendez-vous ?** ]

## ► Périmètre des Néo-Colons ◀

**Votre rendez-vous est probablement un néo-colon ! Lancez 1d6.**

Jet (1d6)	Rendez-vous
1	Faire un bowling dans un bâtiment abandonné.
2	C'est parti pour de la spéléologie urbaine.
3	Quelques amis vont se réunir, tu veux venir avec nous ?
4	On a trouvé de vieux feux d'artifices. On va les tirer sur des voitures abandonnées ?
5	Allons prendre des tacos au food truck d'un de mes amis.
6	Retrouve-moi au All Night Diner.

[ Allez à **Comment se déroule votre Rendez-vous ?** ]



# RENCONTRES NUMERIQUES

## ▶ Little Europe ◀

**Votre rendez-vous à peut-être un lien avec Continental Brands ou Danger Girl. Lancez 1d6.**

Jet (1d6)	Rendez-vous
1	Assistez à un cours de cuisine de croquettes à l'Oasis Megamart.
2	Priez ensemble à l'église de Holy Angels Church.
3	Profitez d'une nuit sauvage au Short Circuit.
4	Faites des courses en karting rose dans les bureaux de Danger Girl.
5	Profitez d'un superbe dîner à l'italienne.
6	Profitez de la vue de Night City avec un verre de vin depuis le salon sur le toit du Camden's Court.

[ Allez à **Comment se déroule votre Rendez-vous ?** ]

## ▶ Upper Marina ◀

**Votre rendez-vous à peut-être un lien avec Ziggurat. Lancez 1d6.**

Jet (1d6)	Rendez-vous
1	Allez à un match au stade Mc Cartney.
2	Louez un jet ski et profitez de la baie.
3	Assistez à une conférence de presse/défilé de mode organisé par Ziggurat.
4	Allez boire un Johnny Silverhand à l'Afterlife.
5	Passez la journée à faire du tourisme en tramway, il ne tombera probablement pas en panne. Probablement.
6	Allez pêcher !

[ Allez à **Comment se déroule votre Rendez-vous ?** ]

## ▶ Quartier de l'Université ◀

**Votre rendez-vous travaille ou étudie peut-être à l'Université de NC ou possède un lien avec Biotechnica. Lancez 1d6.**

Jet (1d6)	Rendez-vous
1	Une fête sauvage hors du campus, aux conteneurs de la Baie de Chargement de l'Université.
2	Que penses-tu d'une charmante promenade dans la nature autour du Lake Park ?
3	Visitez le musée vivant de Biotechnica - du moins sa partie accessible au public.
4	Votre rendez-vous veut vous présenter son prochain projet de recherche.
5	Concours de mangeurs groupés. Saurez-vous venir à bout du méga paquet de croquettes et à gagner des t-shirts ?
6	Assister à un concert organisé au campus par la faculté de musique.

[ Allez à **Comment se déroule votre Rendez-vous ?** ]

# RENCONTRES NUMERIQUES

## ▶ Little China ◀

**C'est une Zone de Combat ! Préparez-vous ! Lancez 1d6.**

Jet (1d6)	Rendez-vous
1	Allez prendre un verre au Forlorn Hope.
2	Lèche-vitrine et cuisine de rue.
3	Profitez d'un massage tous les deux.
4	Allez faire du shopping.
5	Dimanche matin, c'est le moment pour des bouchées vapeur.
6	Allez à un Marché de Nuit ensemble.

[ Allez à **Comment se déroule votre Rendez-vous ?** ]

## ▶ L'Ancienne Japantown ◀

**Mieux vaut porter un pare-balle pour ce rendez-vous. Lancez 1d6.**

Jet (1d6)	Rendez-vous
1	Profitez d'un pique-nique en surplomb de la Zone Irradiée.
2	Partagez quelques sushis sur tapis roulant.
3	Chantez en karaoké dans un bâtiment de béton - excellente acoustique !
4	Votre rendez-vous veut vous faire rencontrer son/sa meilleur(e) ami(e).
5	Assistez à une grande parade et profitez de l'ambiance.
6	Le père de votre rendez-vous veut vous rencontrer.

[ Allez à **Comment se déroule votre Rendez-vous ?** ]

## ▶ Le Glen ◀

**Votre rendez-vous est probablement un Exec ou un Flic. Lancez 1d6.**

Jet (1d6)	Rendez-vous
1	Sortez en boîte au Club Atlantis.
2	Participez à une visite guidée de l'Hôtel de Ville.
3	Profitez ensemble de l'happy hour d'un excellent bar.
4	Achetez des produits frais dans une boulangerie locale. C'est du vrai !
5	Assistez à une collecte de fonds politique.
6	Toute la nuit à l'opéra.

[ Allez à **Comment se déroule votre Rendez-vous ?** ]



# RENCONTRES NUMERIQUES

## ► Ancienne Zone de Combat ◀

**Ce n'est peut-être pas une si bonne idée... Lancez 1d6.**

Jet (1d6)	Rendez-vous
1	Le Jessie James Kosher Deli vaut le coup malgré les risques.
2	Grimpez sur des toits abandonnés pour profiter de la vue.
3	Tirez romantiquement au lance-grenade sur des piles de gravats.
4	Amenez vos bombes de peintures pour un rendez-vous graffiti.
5	Aidez votre rendez-vous à désherber son jardin, sur son toit.
6	Traînez dans un centre commercial abandonné.

[ Allez à **Comment se déroule votre Rendez-vous ?** ]

## ► Night City Sud ◀

**Votre rendez-vous fait peut-être partie d'un gang. Ou à des amis qui le sont. Lancez 1d6.**

Jet (1d6)	Rendez-vous
1	Allez déjeuner ensemble après sa séance de tatouage.
2	Profitez du soleil à la plage !
3	Faufillez-vous dans le parc de Playland-sur-Mer avec un bateau.
4	Votre rendez-vous veut vous présenter à son gang entier.
5	Allez prendre un verre dans un bar de Nomades maritimes.
6	Profitez d'un concert improvisé dans un gymnase abandonné.

[ Allez à **Comment se déroule votre Rendez-vous ?** ]

## ► Zone Irradiée ◀

**Envie de sortir avec un récupérateur ? C'est votre chance ! Lancez 1d6.**

Jet (1d6)	Rendez-vous
1	Profitez d'une visite historique des ruines !
2	C'est parti pour une nuit débridée au Totentanz.
3	Entrez de force dans un ancien bâtiment corporatiste.
4	Aidez votre rendez-vous à récupérer une pièce de tech classique.
5	Assistez à une course de rue légèrement radioactive.
6	Dînez des repas militaires périmés sous un magnifique ciel rouge.

[ Allez à **Comment se déroule votre Rendez-vous ?** ]



# RENCONTRES NUMERIQUES

## ► Rendez-vous agréable : Milieu ◀

**Tout se passe bien, continuez comme ça ! Lancez 1d6.**

Jet (1d6)	Comment ça se passe ?
1	Vous apprenez quelque chose de nouveau à son sujet. Faites un jet sur la table des mots-clés [VOIR PAGE 4] jusqu'à ce que vous obteniez un nouveau mot-clé pour votre rendez-vous.
2	Il/elle vous parle d'un de ses ennemis. Faites un jet sur la table Vos ennemis [VOIR CP:R PAGE 51].
3	Il/elle vous parle d'une relation antérieure. Lancez 1d10. Résultat pair, la relation s'est bien terminée. Résultat impair, lancez un dé sur la table Votre tragédie amoureuse [VOIR CP:R PAGE 52].
4	Vous apprenez des choses sur sa famille. Lancez un dé sur la table Vos origines familiales [VOIR CP:R PAGE 49].
5	Il/elle vous surprend avec un petit cadeau d'une valeur de 20 ED (au choix du MJ).
6	Il/elle est plutôt silencieux(se) et vous écoute avec attention.

[ Allez à **Rendez-vous agréable : Fin** ]

## ► Rendez-vous agréable : Fin ◀

**C'était un superbe rendez-vous ! Comment ça va se terminer ? Lancez 1d6.**

Jet (1d6)	Comment ça se passe ?
1	Il/elle se confie à vous, en parlant de son but dans la vie. Faites un jet sur la table de Votre but dans la vie [VOIR CP:R PAGE 53].
2	Il/elle vous donne un conseil utile, au choix du MJ.
3	Vous apprenez à connaître ses valeurs et sa vision de la vie. Faites un jet sur la table Vos motivations et vos relations [VOIR CP:R PAGE 48].
4	Vous lui plaisez vraiment et il/elle souhaite un autre rendez-vous. Sauter les sections "Y aura t-il un autre rendez-vous ?" et "Suite".
5	Vous découvrez un de ses grands talents (au choix du MJ). Il/elle a une base de 16 dans la compétence appropriée.
6	Le rendez-vous s'est terminé trop tôt pour en savoir plus !

[ Allez à **Rendez-vous agréable : Un... truk... étrange** ]

**CE QUI S'EST PASSÉ LE WEEK-END DERNIER ?  
ET BIEN ELLE S'EST POINTÉE - CE QUI  
EST UN PLUS, BIEN SÛR - MAIS CE N'ÉTAIT PAS LA FILLE DU PROFIL.  
NON NON, ABSOLUMENT PAS. IL S'AVÈRE QU'ELLE  
VENAIT JUSTE DE SE TAPER UN BODYSCULPTING EXOTIQUE.  
ET JE SUIS ALLERGIQUE AUX CHATS.**

**- MARK, DE LITTLE EUROPE.**



# RENCONTRES NUMERIQUES

## ► Rendez-vous bizarre : Milieu ◀

**Mais qu'est-ce qui se passe ici ? Lancez 1d6.**

Jet (1d6)	Comment ça se passe ?
1	Il/elle s'absente pour aller aux toilettes et ne revient jamais. Soit vous recommencez depuis le début avec un nouveau rendez-vous, soit vous arrêtez de sortir pendant un certain temps.
2	Il/elle commence une bagarre, puis la termine rapidement. Il/elle a une base de 16 dans une compétence de combat au choix du MJ.
3	Vous n'apprenez rien parce qu'il/elle a passé quasiment tout son temps à consulter son agent.
4	Votre rendez-vous aime le Smash. Beaucoup. Peut-être aussi la Synthécoke, mais vous n'êtes pas sûr.
5	Il/elle vous parle de trois de ses ennemis les plus détestés. Lancez trois fois le dé sur la table Vos Ennemis [VOIR CP:R PAGE 51].
6	Il/elle parle de sa famille tout le temps. Vous apprenez beaucoup de choses. Lancez un dé sur la table Vos origines familiales [VOIR CP:R PAGE 49] et sur la table des Crises familiales [VOIR CP:R PAGE 50].

[ Allez à **Rendez-vous bizarre : Fin** ]

## ► Rendez-vous bizarre : Fin ◀

**Il aurait fallu le filmer pour la postérité. Comment ça se passe ? Lancez 1d6.**

Jet (1d6)	Comment ça se passe ?
1	Vous lui plaisez vraiment et il/elle souhaite un autre rendez-vous. Sautez les sections "Y aura t-il un autre rendez-vous ?" et "Suite".
2	Vous apprenez à connaître ses valeurs et sa vision de la vie. Faites un jet sur la table Vos motivations et vos relations [VOIR CP:R PAGE 48].
3	Il/elle insiste pour vous montrer son "porte-bonheur". Lancez un dé sur la table A quoi tenez-vous le plus [VOIR CP:R PAGE 48].
4	Il/elle vous donne un conseil utile, au choix du MJ.
5	Il/elle vous offre en cadeau 50 ED (coûteux) de drogues de rue et/ou de munitions au choix du MJ.
6	Le rendez-vous s'est terminé trop tôt pour en savoir plus !

[ Allez à **Bilan du rendez-vous** ]

**COMMENT ÇA S'EST PASSÉ LE WEEK-END DERNIER ? ET BIEN JE SUIS ALLÉ À UN RENDEZ-VOUS AVEC MARK, ET ÇA AVAIT BIEN COMMENCÉ, MAIS IL Y A EU CE TRUC BIZARRE. IL ÉTAIT PLUS TIMIDE QUE JE PENSais, ET JE T'ASSURE, PLUS ROUGE QU'UNE SYNTHÉ-TOMATE DE BIOTECHNICA. IL N'A PAS ARRÊTÉ DE SE GRATTER TOUT LE TEMPS, ET MOI DE PENSER - GARDEZ-EN UN PEU POUR MOI MON BÉBÉ ! JE NE SAIS PAS, SŒURETTE... JE PENSais JUSTE QU'IL AIMERAIT PLUS MON NOUVEAU LOOK.**

- TORA, DU QUARTIER UNIVERSITAIRE

