

RENCONTRES NUMÉRIQUES DANS LE FUTUR SOMBRE

UN ARBRE DE RENCONTRES ? QU'EST-CE QUE C'EST CE TRUC ?

Vous trouverez dans ce document un système conçu pour organiser vos premiers rendez-vous amoureux à Night City dans le cadre de **Cyberpunk RED** ! L'Arbre de rencontres sert à la fois d'amorce scénaristique et de générateur de PNJ secondaires. Vous pouvez l'utiliser pendant un temps mort pour oublier pendant un instant les soucis de la survie dans un futur sombre ou faire des jets entre deux sessions pour pimenter l'existence d'un personnage !

DONNÉES

CP: R est l'abréviation du livre de règles **Cyberpunk RED**. Les lieux indiqués dans l'Arbre de rencontres proviennent du livre de règles.

POURQUOI LAISSER LES JOUEURS S'AMUSER AVEC L'ARBRE DE RENCONTRES ?

Très cher maître de jeu, êtes-vous à court de relations issues des Parcours que vos joueurs ont définis lors de la création de leur personnage ? Eh bien, il est temps que ces personnages nouent de nouvelles relations ! L'Arbre de rencontres est aussi l'occasion pour les personnages qui n'ont obtenu ni amis ni ennemis d'être mieux connectés au monde qui les entoure au travers d'une personne qui compte pour eux (ou d'un prétendant catastrophique !). N'ayez crainte, l'Arbre de rencontres ne va pas ruiner votre partie. Pour un MJ aguerri comme vous, une recrudescence d'alliés pour vos personnages joueurs (ou, au moins, de nouvelles connaissances) implique davantage d'ennemis secondaires et un meilleur potentiel d'amorces scénaristiques pour rendre vos parties encore plus excitantes.

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

LE Jardin DES Rencontres

Vous vous sentez **seul** ? Des Edgerunners **HOT** de Night City n'attendent que **vous** !!!

Grâce à notre monopole sur le NET, organisez vos week-ends en un clin d'œil avec **Le Jardin des Rencontres** !



ZIGGURAT
Notre monopole des données vous offre le monopole de l'amour

RENCONTRES NUMÉRIQUES DANS LE FUTUR SOMBRE

'ARBRE DE RENCONTRES

VOUS AVEZ UNE TOUCHE !

► Mots-clés ◀

Quels sont les deux mots-clés inscrits sur le profil de votre Touche ?
Lancez deux fois 1d100.

1d10	Mot-clé
1-2	Affectueux
3-4	Ambitieuse
5-6	Athlétique
7-8	Attachant
9-10	Attentionnée
11-12	Aventureuse
13-14	Bosseur
15-16	Chasse
17-18	Confiant
19-20	Cordon bleu
21-22	Corporatiste
23-24	Courageux
25-26	Course à pied
27-28	Créative
29-30	Dévouée
31-32	Discret
33-34	Drôle
35-36	Elflines Online
37-38	Enjôleur
39-40	Fixer
41-42	Gourmet
43-44	Indépendante
45-46	Intelligente
47-48	Jardinage
49-50	Jeu de rôle

1d10	Mot-clé
51-52	Justicier
53-54	Loyal
55-56	Média
57-58	Medtech
59-60	Mignon
61-62	Modeste
63-64	Netrunner
65-66	Nomade
67-68	Optimiste
69-70	Passionnée
71-72	Patient
73-74	Pâtisserie
75-76	Pêche
77-78	Perspicace
79-80	Randonnées
81-82	Rationnelle
83-84	Respectueux
85-86	Rockeuse
87-88	Soirées arrosées
89-90	Solo
91-92	Spontanée
93-94	Sportif
95-96	Techie
97-98	Vaillant
99-100	Virtuose

À présent, donnez le prénom de votre Touche ! Vous ne savez rien d'elle pour le moment, d'où l'organisation de votre premier rendez-vous ! [Passez au Lieu du rendez-vous]

DONNÉES

Maître de jeu, vous êtes libre de modifier, ajouter ou enlever des mots-clés pour adapter le tableau à votre campagne.

DONNÉES

Le Jardin de Ziggurat est la plateforme numéro un de partage médiatique du puits de données de Night City.

Le Jardin des Rencontres est le dernier programme mis au point par l'entreprise. Après avoir créé votre profil, vous pouvez parcourir celui des autres utilisateurs avec l'aide des algorithmes brevetés de Ziggurat, à la recherche d'une touche, ou laisser les plus curieux vous repérer au milieu de la foule !

Pour plus d'informations sur Ziggurat, voyez **CP: R PAGE 280**.

RENCONTRES NUMÉRIQUES DANS LE FUTUR SOMBRE

► Lieu du rendez-vous ◀

Lancez un dé puis, en fonction du résultat, lancez 1d10 sur l'un ou l'autre des tableaux pour savoir où se déroule votre rendez-vous.

DONNÉES

Vous trouverez davantage d'informations sur les quartiers de Night City à partir de la PAGE 295 DE CP : R.

PAIR

1d10	Lieu
1	Base militaire de NorCal (PAGE 4)
2	Lotissement Watson (PAGE 5)
3	New Westbrook (PAGE 5)
4	Morro Rock (PAGE 5)
5	Zone exécutive (PAGE 6)
6	Zone industrielle de Heywood (PAGE 6)
7	Heywood, Santo Domingo (PAGE 6)
8	Rancho Coronado (PAGE 7)
9	Périphérie (PAGE 7)
10	Périmètre des néo-colons (PAGE 7)

IMPAIR

1d10	Lieu
1	Little Europe (PAGE 8)
2	Upper Marina (PAGE 8)
3	Quartier de l'Université (PAGE 8)
4	Little China (PAGE 9)
5	Ancienne Japantown (PAGE 9)
6	Le Glen (PAGE 9)
7	Ancienne zone de combat (PAGE 10)
8	Night City Sud (PAGE 10)
9	Zone irradiée (PAGE 10)
10	Zone de loisirs de Pacifica (PAGE 11)

[Passez au Programme du rendez-vous]

PROGRAMME DU RENDEZ-VOUS

Les différents lieux de Night City offrent des expériences uniques en leur genre ! Faites un jet sur le tableau approprié pour connaître le programme de votre rendez-vous.

► Rendez-vous dans la base militaire de NorCal ◀

Votre Rencart a probablement un lien avec Militech. Lancez 1d6.

1d6	Rendez-vous
1	Briser la glace en canardant des cibles au stand de tir.
2	Un parcours d'aventure ? Ça m'a l'air intéressant.
3	Apparemment, la nourriture qu'on sert à la base est plutôt bonne.
4	Regarder une session d'entraînement en direct ensemble.
5	Aller voir un film au cinéma de la base.
6	Donnez le maximum lors de la partie de paintball la plus endiablée de votre existence.

[Passez au Déroulement du rendez-vous]

RENCONTRES NUMÉRIQUES DANS LE FUTUR SOMBRE

► Rendez-vous dans la zone exécutive ◀

Votre Rencart a du fric. C'est peut-être un corpo important. Lancez 1d6.

1d6	Rendez-vous
1	Un petit tour au terrain de golf?
2	Que dirais-tu d'un match de tennis sur un court en vrai gazon?
3	Brunch dans le repaire préféré de votre Rencart.
4	Fête au bord de la piscine d'un manoir préfabriqué corporatiste.
5	Savourer un verre dans le lounge du Country Club.
6	Bal masqué dans le manoir d'un corpo récemment décédé.

[Passez au Déroulement du rendez-vous]

► Rendez-vous dans la zone industrielle de Heywood ◀

Votre Rencart a probablement un lien avec Zhirafa. Lancez 1d6.

1d6	Rendez-vous
1	Il/elle veut vous montrer sa dernière création d'art de la rue.
2	Laser game dans le parc de bureaux de Zhirafa.
3	Rendez-vous dans un empilement de conteneurs transformé en bar.
4	Concert de musique indus dans une zone industrielle.
5	Je connais un endroit où on sert d'excellentes teriyaki, je mange souvent là-bas.
6	Découvrir le carnage d'un combat de drones. Pauvres GRAF3...

[Passez au Déroulement du rendez-vous]

► Rendez-vous à Heywood (Santo Domingo) ◀

Votre Rencart a certainement des amis parmi les Nomades. Lancez 1d6.

1d6	Rendez-vous
1	Un festival de rue va bientôt commencer, tout le monde y va.
2	On va au MetalStorm se pinter au Smash?
3	Les Aldecaldos organisent un barbecue.
4	On fait une course de motos, rien que tous les deux?
5	Ma mamie cuisine le meilleur mole poblano de la ville.
6	Une fête est prévue ce soir au Village de conteneurs Est.

[Passez au Déroulement du rendez-vous]

RENCONTRES NUMÉRIQUES DANS LE FUTUR SOMBRE

► Rendez-vous à Little Europe ◀

Votre Rencart doit avoir un lien avec Continental Brands ou Danger Girl. Lancez 1d6.

1d6	Rendez-vous
1	Assister à un cours de Cuisine aux croquettes à l'hypermarché Oasis.
2	Prier avec lui/elle à l'église des Anges du Seigneur.
3	Passer une soirée folle au Court-circuit.
4	Course de karts rose fuchsia dans les bureaux de Danger Girl.
5	Savourer la cuisine d'un délicieux restaurant italien.
6	Siroter un verre de vin sur le lounge du toit de Camden Court qui surplombe Night City.

[Passez au Déroulement du rendez-vous]

► Rendez-vous à Upper Marina ◀

Votre Rencart pourrait être lié à Ziggurat! Lancez 1d6.

1d6	Rendez-vous
1	Assister à un match au stade McCartney
2	Louer un jet ski et profiter de la baie.
3	Assister à une conférence de presse ou un défilé de mode organisé par Ziggurat.
4	Boire un Johnny Silverhand à l'Afterlife.
5	Prendre le tram pour visiter la ville et jouer les touristes pendant la journée. Il ne devrait pas tomber en panne. Croisez les doigts.
6	On part à la pêche!

[Passez au Déroulement du rendez-vous]

► Rendez-vous dans le quartier de l'Université ◀

Votre Rencart travaille ou étudie à l'Université de Night City, ou bien il est lié à Biotechnica. Lancez 1d6.

1d6	Rendez-vous
1	Une fête improvisée hors du campus, aux Conteneurs de l'Université.
2	Que dirais-tu d'une promenade dans le cadre naturel ravissant de Lake Park?
3	Visiter le musée vivant de Biotechnica installé dans le seul dôme géodésique ouvert au public.
4	Votre Rencart veut vous montrer son nouveau projet de recherche.
5	Concours de gros mangeurs en équipe. Arriverez-vous à terminer l'assiette de Mégacroquettes et à remporter les t-shirts?
6	Assister à un concert organisé sur le campus par le département de musique.

[Passez au Déroulement du rendez-vous]

RENCONTRES NUMÉRIQUES DANS LE FUTUR SOMBRE

► Rendez-vous dans l'ancienne zone de combat ◀

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

1d6	Rendez-vous
1	Il paraît que le traître casher Jesse James vaut la peine qu'on risque sa vie.
2	Escalader le toit d'un immeuble abandonné pour profiter de la vue.
3	Séance romantique de tirs au lance-grenades sur des tas de gravats.
4	Apportez vos bombes de peinture pour réaliser un graffiti à deux.
5	Aidez votre Rencart à désherber son jardin sur toit.
6	Flâner dans un centre commercial désert.

[Passez au Déroulement du rendez-vous]

► Rendez-vous à Night City Sud. ◀

Votre Rencart ou ses amis font peut-être partie d'un gang. Lancez 1d6.

1d6	Rendez-vous
1	Déjeuner avec votre Rencart après sa séance de tatouage.
2	Faire le plein de soleil sur la plage!
3	S'introduire à Playland-sur-mer par bateau.
4	Votre Rencart tient à vous présenter à son gang.
5	Boire un verre dans le bar bruyant d'un Nomade des mers.
6	Se rendre à un concert donné dans un gymnase abandonné.

[Passez au Déroulement du rendez-vous]

► Rendez-vous dans la zone irradiée ◀

Vous avez toujours rêvé de sortir avec un Scavver? C'est votre jour de chance! Lancez 1d6.

1d6	Rendez-vous
1	Profiter d'une visite guidée historique des ruines!
2	Vous êtes partant pour une soirée d'enfer au Totentanz.
3	S'introduire dans l'ancien bâtiment d'une corporation.
4	Aider votre Rencart à dénicher un appareil vintage.
5	Assister à une course de voitures un peu radioactive.
6	Dîner à base de rations périmées de l'armée sous un magnifique ciel écarlate.

[Passez au Déroulement du rendez-vous]

RENCONTRES NUMÉRIQUES DANS LE FUTUR SOMBRE

► Rendez-vous dans la zone de loisirs de Pacifica ◀

Le fun à l'état pur sans quitter Night City! Lancez 1d6.

1d6	Rendez-vous
1	Votre Rencart veut partager sa danse sensorielle préférée avec vous.
2	Pique-nique sur le parking de Playland-sur-mer.
3	Visite des coulisses de la salle de concert Holoféerie de Playland-sur-mer.
4	Pêche aux coquillages (et aux douilles!) sur la plage.
5	Tours de manège et dégustation de croquettes Fantaisie d'Ananas, recette exclusive de Playland-sur-mer.
6	Course de dragsters sur la jetée.

[Passez au Déroulement du rendez-vous]

DÉROULEMENT DU RENDEZ-VOUS

L'heure du rendez-vous approche. Allez-vous passer un bon ou un mauvais moment? Lancez 1d10.

De 1 à 4, votre rendez-vous est agréable. [Passez à Rendez-vous sympa : début]

De 5 à 8, votre rendez-vous est assez étrange. [Passez à Rendez-vous bizarre : début]

De 9 à 10, on vous a posé un lapin. La personne ne se montre pas et vous ne saurez jamais pourquoi. Retournez au début de l'Arbre de rencontres ou laissez tomber pendant quelque temps.

► Rendez-vous sympa : début ◀

Ça commence plutôt bien! Vous avez un bon pressentiment. Lancez 1d6.

1d6	Que se passe-t-il?
1	Vous découvrez une chose que vous ne saviez pas sur lui/elle. Faites un jet sur le tableau de mots-clés (CF. PAGE 3) jusqu'à en obtenir un nouveau pour votre Rencart.
2	Il/elle vous parle d'un de ses amis. Faites un jet sur le tableau <i>Vos amis</i> (CF. CP: R PAGE 51).
3	Il/elle évoque son boulot d'Edgerunner. Utilisez le Parcours correspondant à son rôle (CF. CP: R PAGE 53).
4	Vous découvrez rapidement que vous partagez un point commun.
5	Il/elle dispose d'une qualité qui ne transparait pas sur son profil.
6	Il/elle est très séduisant(e); votre Rencart a peut-être recouru à la biosculpture.

[Passez au Rendez-vous sympa : milieu]

RENCONTRES NUMÉRIQUES DANS LE FUTUR SOMBRE

► Rendez-vous sympa : milieu ◀

Tout se passe comme sur des roulettes. Vous êtes sur la bonne voie ! Lancez 1d6.

1d6	Que se passe-t-il ?
1	Vous découvrez une chose que vous ne saviez pas sur lui/elle. Faites un jet sur le tableau de mots-clés [CF. PAGE 3] jusqu'à en obtenir un nouveau pour votre Rencart.
2	Il/elle vide son sac au sujet d'un ennemi. Faites un jet sur le tableau <i>Vos ennemis</i> [CF. CP: R PAGE 51].
3	Il/elle vous parle d'une ancienne relation. Lancez 1d10. Si le résultat est pair, ils ont fini en bons termes. S'il est impair, faites un jet sur le tableau <i>Votre tragédie amoureuse</i> [CF. CP: R PAGE 52].
4	Vous en apprenez davantage sur sa famille. Faites un jet sur le tableau <i>Vos origines familiales</i> [CF. CP: R PAGE 49].
5	Il/elle vous surprend avec un cadeau d'une valeur de 20 ED (Ordinaire) au choix du MJ.
6	Il/elle ne pipe mot et vous écoute parler du début à la fin.

[Passez au Rendez-vous sympa : fin]

► Rendez-vous sympa : fin ◀

Quel super rencart ! Comment se termine-t-il ? Lancez 1d6.

1d6	Que se passe-t-il ?
1	Il/elle se confie à vous en évoquant son but dans la vie. Faites un jet sur le tableau <i>Votre but dans la vie</i> [CF. CP: R PAGE 53].
2	Il/elle vous prodigue un conseil utile, au choix du MJ.
3	Vous découvrez ses valeurs et sa vision de l'existence. Faites un jet sur le tableau <i>Vos motivations et vos relations</i> [CF. CP: R PAGE 48].
4	Il/elle a vraiment accroché et désire vous revoir. Ignorez les sections <i>Vous propose-t-on un autre rendez-vous ?</i> et <i>Conclusion</i> .
5	Vous découvrez l'un de ses talents (au choix du MJ). Il/elle dispose d'une base de 16 dans la compétence concernée.
6	Le rendez-vous se termine avant que vous puissiez en apprendre plus !

[Passez au Rendez-vous sympa : un truc pas net...]

AH, LE WEEK-END DERNIER ? ELLE S'EST POINTÉE, CE QUI ÉTAIT DÉJÀ **BIEN**, C'EST CLAIR, MAIS C'ÉTAIT PAS LA MÊME MEUF QUE SUR LA PHOTO DE PROFIL. **NON**, CARRÉMENT PAS. EN FAIT, ELLE VENAIT DE SE PAYER UNE BIOSCULPTURE **EXOTIQUE**, C'ÉTAIT VRAIMENT DOMMAGE. JE SUIS **ALLERGIQUE** AUX CHATS.

— MARK DE LITTLE EUROPE

RENCONTRES NUMÉRIQUES DANS LE FUTUR SOMBRE

► Rendez-vous sympa: un truc pas net... ◀

Même les meilleurs soupirants ont des manies. Lancez un dé.

Si le résultat est pair, il ne se passe rien de spécial. [Passez au Bilan du rendez-vous]

Si le résultat est impair, lancez 1d10.

1d10	Que se passe-t-il ?
1	Votre Rencart mange bizarrement.
2	Les parents de votre Rencart l'ont appelé deux fois pendant votre rendez-vous.
3	Votre Rencart n'a pas arrêté de parler de son ex.
4	Votre Rencart est arrivé avec des fringues tachées, mais ça n'avait pas l'air de le/la gêner.
5	L'Agent de votre Rencart a sonné à plusieurs reprises.
6	Votre Rencart n'a pas laissé de pourboire.
7	Votre Rencart a menti à propos d'un sujet le/la concernant sur lequel vous vous êtes renseigné (choisissez lequel).
8	Votre Rencart s'est pointé avec une demi-heure de retard.
9	Au début de votre rendez-vous, votre Rencart pensait que vous étiez quelqu'un d'autre.
10	Votre Rencart se remettait d'une blessure par balle.

[Passez au Bilan du rendez-vous]

► Rendez-vous bizarre: début ◀

Quelque chose dans l'atmosphère vous met mal à l'aise. Lancez 1d6.

1d6	Que se passe-t-il ?
1	Il/elle évoque ses trois dernières relations amoureuses dramatiques. Faites trois jets sur le tableau <i>Votre tragédie amoureuse</i> (CF. CP: R PAGE 52).
2	Votre Rencart ne ressemble pas aux photos affichées sur son profil.
3	Votre Rencart est venu avec un ami. Faites un jet sur le tableau <i>Vos amis</i> (CF. CP: R PAGE 51) pour savoir de qui il s'agit.
4	Votre Rencart porte une tenue excentrique pour un habitant de Night City.
5	Votre Rencart est affilié à un gang au choix du MJ et se ramène avec des vêtements aux couleurs du gang.
6	Votre Rencart est cybernétisé des pieds à la tête. Littéralement. La situation risque de devenir explosive.

[Passez au Rendez-vous bizarre: milieu]

RENCONTRES NUMÉRIQUES DANS LE FUTUR SOMBRE

► Rendez-vous bizarre : milieu ◀

Mais qu'est-ce que c'est que ce bordel ? Lancez 1d6.

1d6	Que se passe-t-il ?
1	Votre Rencart s'excuse pour aller aux toilettes et ne réapparaît pas. Entamez une nouvelle relation avec un autre Rencart ou laissez tomber pour quelque temps.
2	Votre Rencart déclenche une bagarre qu'il/elle termine en un rien de temps. Il/elle possède une base de 16 dans une compétence de combat, au choix du MJ.
3	Vous ne découvrez rien de spécial étant donné que votre Rencart passe son temps sur son Agent.
4	Votre Rencart adore le Smash. Vraiment. Et la synthécoke aussi, mais vous n'êtes pas tout à fait sûr.
5	Il/elle vous parle de ses trois pires ennemis. Faites trois jets sur le tableau <i>Vos ennemis</i> (CF. CP: R PAGE 51).
6	Il/elle raconte des histoires de famille du début à la fin. Vous découvrez beaucoup d'informations. Faites un jet sur le tableau <i>Vos origines familiales</i> (CF. CP: R PAGE 49) et sur le tableau <i>Crise familiale</i> (CF. CP: R PAGE 50).

[Passez au Rendez-vous bizarre : fin]

► Rendez-vous bizarre : fin ◀

Ça mériterait d'être filmé ! Lancez 1d6.

1d6	Que se passe-t-il ?
1	Il/elle a vraiment accroché et désire vous revoir. Ignorez les sections <i>Vous propose-t-on un autre rendez-vous ?</i> et <i>Conclusion</i> .
2	Vous découvrez ses valeurs et sa vision de l'existence. Faites un jet sur le tableau <i>Vos motivations et vos relations</i> (CF. CP: R PAGE 48).
3	Il/elle insiste pour vous montrer son « porte-bonheur ». Faites un jet sur le tableau <i>À quoi tenez-vous le plus ?</i> (CF. CP: R PAGE 48).
4	Il/elle vous prodigue un conseil utile, au choix du MJ.
5	Il/elle vous offre 50 ED (Coûteux) de drogues de rue ou de munitions au choix du MJ en guise de cadeau.
6	Le rendez-vous se termine avant que vous puissiez en apprendre plus !

[Passez au Bilan du rendez-vous]

AH, LE WEEK-END DERNIER ? JE SUIS SORTIE AVEC MARK, ET ÇA COMMENÇAIT PLUTÔT BIEN, SEULEMENT IL S'EST PASSÉ UN TRUC **BIZARRE** ; IL ÉTAIT PLUS TIMIDE QUE CE QUE JE PENSAIS ET PLUS ROUGE QU'UNE SYNTHÉTOMATE DE BIOTECHNICA, JE TE JURE ! IL N'A PAS ARRÊTÉ DE SE **GRATTER**, ET MOI PENDANT CE TEMPS JE N'ARRÊTAIS PAS DE ME DIRE : « ÉCONOMISE-TOI, MOI AUSSI JE VEUX DES GRATOUILLES ». JE NE SAIS PAS FRANGINE, JE PENSAIS QU'IL ACCROCHERAIT À MON **NOUVEAU** LOOK.

- TORA DU QUARTIER DE L'UNIVERSITÉ

