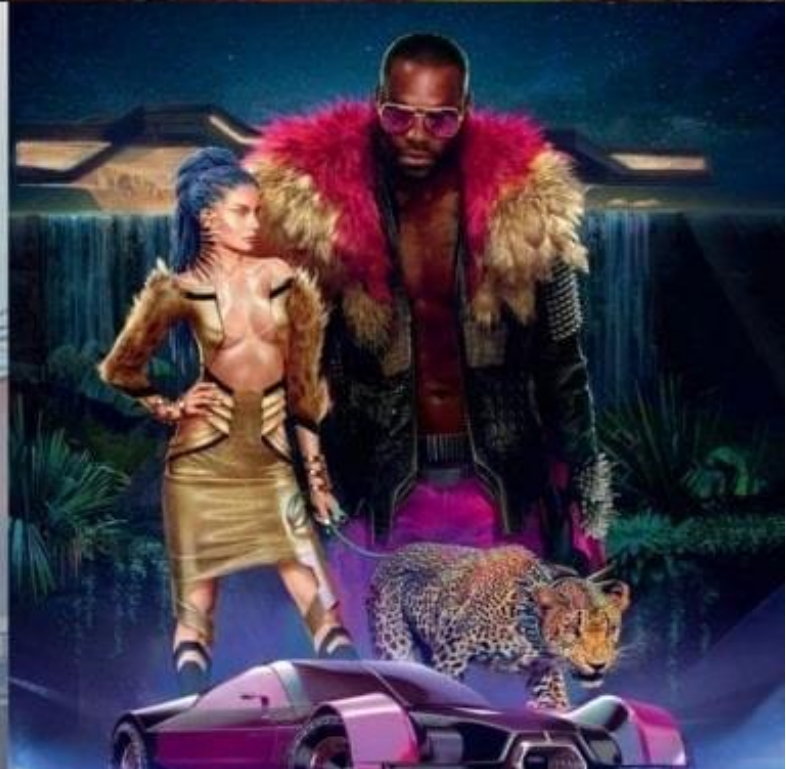


# CYBERPUNK RED



Parcours de vie :  
Parcours de vie Fan-made

Crée par HumAnnoyd  
Transposé et traduit par Alexis.D

## Sommaire :

Introduction au parcours de vie _____	Page 3
Table 1 Evènement de vie _____	Page 4
Table 2 Vous êtes chanceux ! _____	Page 5
Table 3.A Vous êtes malchanceux ! _____	Page 6
Table 3.B Table des blessures (ou vous avez été mutilés !) _____	Page 7
Table 4 Se faire un ami ! _____	Page 8
Table 5 Se faire un ennemi ! _____	Page 9
Table 6.A Implication romantique _____	Page 11
Table 6.B Histoire(s) d'amour tragique .	Page 12
Table 6.C Problèmes Romantique _____	Page 13
Table 6.D Sentiments réciproques _____	Page 14
FE&C 1.0 Occupation des Amis, Ennemis et Contacts _____	Page 15
FE&C 1.1 Sous-table des types de Policiers _____	Page 19
FE&C 1.2 Sous-table des types de crime organisé _____	Page 20
FE&C 1.3 Sous-table des Corporations.	Page 21
FE&C 1.4 Sous-table des types de Médias _____	Page 23
FE&C 1.5 Sous-table des types d'agent du LEDiv _____	Page 24
FE&C 1.6 Sous-table des militaires _____	Page 25

## Note :

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

*Ce document est partagé sur le site de : <http://cyberpunk-jdr.fr> . Il s'agit d'une création Fan-made pour pouvoir jouer à Cyberpunk RED. Ce document n'a pas pour objectif d'être partagé ailleurs que sur le site où il est stocké. Le document original dans la langue de Shakespeare est disponible à l'adresse suivante :*

<https://cyberpunkrednightcity.obsidianportal.com/wikis/house-rules-lifepath-charts>



## Introduction au parcours de vie



**"Il n'y a pas de mauvais tournants. Seulement des chemins que nous ne savons pas que nous devons emprunter".**

**~Giuseppe Beetlebrow**

Les tableaux de parcours de vie ci-dessous ont été conçus pour permettre aux joueurs d'étoffer le parcours de leurs personnages et peuvent être utilisés avec les tableaux de parcours de vie standard du Cyberpunk Red, moins les sections Amis, Ennemis et Romance. Ces catégories sont couvertes dans les tableaux élargis. Elles ont été créées pour ajouter plus de détails au processus d'explication des hauts et des bas de la vie des personnages.

Les séries de tableaux suivantes peuvent être utilisées par le meneur et les joueurs pour générer des historiques aléatoires pour les personnages des joueurs. Lancez 1d6+2 pour déterminer combien d'événements de la vie se produisent. Suivez les instructions, et passez aux sous-champs appropriés. Si un résultat particulier ne correspond pas au concept de personnage d'un joueur, n'hésitez pas à l'ignorer et à relancer (ou choisir).

## Table 1 Evènement de vie

Lancez un 1d100 pour obtenir les évènements de vie.

Résultat du Dés	Rendez-vous à la table
1 - 15	Vous avez de la chance (tableau 2A)
16 - 30	Catastrophes ! (Tableau 3A)
31 - 45	Se faire un ami (tableau 4A)
46 - 60	Faire un ennemi (tableau 5A)
61 - 80	Implication romantique (tableau 6A)
81 - 100	Rien ne se passe cette année-là





## Table 2 Vous êtes chanceux !

Lancez un 1d100 pour définir votre chance.

Résultat du Dés	Résultat
01 - 05	Gain financier de 1D5 x 100 e.d
06 - 10	Grosse note ! 1d10 x 100 e.d
11 - 15	Gain de 1D10 x 100 e.d trouvé en équipements ou en cyber-ware
16 - 20	Enseignement d'un Sensei donnant une compétence de +1 dans un d'art martial ou de +2 en bagarre
21 - 25	Enseignement d'un instructeur entraînant un bonus de +2 sur une compétence REF ou DEX non liée aux arts martiaux
26 - 30	Enseignement d'un professeur entraînant un bonus de +2 sur une compétence INT
31 - 35	Enseignement d'un coach entraînant un bonus de +2 sur une compétence DEX
36 - 40	Enseignement d'un technicien octroyant +2 sur une compétence TECH
41 - 45	Apprentissage dans une "École de charme" entraînant un bonus de +2 dans une compétence COOL ou EMP
46 - 50	La découverte du sens de la mode entraîne un bonus de +2 à la compétence vestimentaire et stylisme
51 - 55	Apprentissage d'une nouvelle langue avec une stat de base à +2
56 - 60	Apprentissage des bases de la sécurité octroyant un bonus de +1 à la compétence "électronique et techniques de sécurité"
61 - 65	La vie dans la rue +2 Compétences dans la rue
66 - 70	Vous vous êtes fait un ami dans un gang des rues
71 - 75	Vous vous êtes fait un ami issu d'une famille de Nomade
76 - 80	Vous avez gagné un contact
81 - 85	Une personne vous doit une faveur. Générez-la avec la table FE&C
86 - 90	Vous vous êtes fait un nouvel ami. Générez-le avec la table FE&C
91 - 95	Choisissez un ennemi, ce dernier est mort ou a disparu. Si vous n'avez pas d'ennemi, refaites un jet
96 - 100	Vous avez réussi votre dernier job avec brio ce qui vous donne un bonus de +1 REP (Positif)

## Table 3.A Vous êtes malchanceux !

Lancez un 1d100 pour définir votre malchance.

Résultat du Dés	Résultat
01 - 05	Vous subissez une perte financière de 1d5 x 100 e.b
06 - 10	Vous contractez une dette de 1d10 x 100 e.b - Payez maintenant ou payez plus tard !)
11 - 15	Vous subissez une maladie réduisant aléatoirement un attribut de 1
16 - 20	Vous devenez dépendant réduisant de 1 l'un des attributs suivants : INT, REF, CORPS ou EMP
21 - 25	Vous vous blessez (Faites un jet sur le tableau 3B)
26 - 30	Un de vos amis ou de vos amants décède ou disparaît
31 - 35	Un de vos contacts décède ou disparaît
36 - 40	Vous vous faites un ennemi. Générez-le avec la table FE&C
41 - 45	Vous vous faites un ennemi secret qui veut votre mort. Générez-le avec la table FE&C
46 - 50	Vous vous êtes fait trahir par un ami qui devient désormais un ennemi
51 - 55	Vous êtes arrêté et non condamné. Vous subissez 1D5 semaines de prison
56 - 60	Vous vous êtes fait arrêté et contractez une amende pour délit mineur (1D10 x 10 e.b)
61 - 65	Vous êtes arrêté et condamné pour crime et contractez 1D12 mois de prison
66 - 70	Une entité a émis un mandat d'arrêt à un endroit de votre choix
71 - 75	Vous subissez un dysfonctionnement aléatoire d'un cyber-ware vous coûtant 1/2 e.b du tarif de base en coût de réparation
76 - 80	Selon le choix du meneur, vous avez attisé la colère d'un gang, d'un groupe de Nomade, etc.
81 - 85	Vous être recherché par une Corporation (Choisissez dans une liste)
86 - 90	Vous contractez une faveur à quelqu'un. Générez-le avec la table FE&C
91 - 95	Vous êtes blâmé pour quelque chose que vous avez fait ou n'avez pas fait ce qui vous donne un bonus de +1 REP (Négative)
96 - 100	Vous attendez ou avez donné une grossesse non planifiée ! Fais avec, Choomba.

## Table 3.B Table des blessures (ou vous avez été mutilés !)

Lancez un 1d100 pour définir votre ancienne blessure.

Résultat du Dés	Résultat
01 - 05	Vous avez subi une brûlure mineure (3)
06 - 10	Vous avez subi deux brûlures grave (1) (3)
11 - 15	Vous avez subi une/des Blessure(s) par coup de couteau (3)
16 - 20	Vous avez subi une blessure par balle. Elle a été nettoyée à plusieurs reprises (3)
21 - 25	Vous avez subi une blessure par balle. Le projectile était resté logé mais il a été retiré (3)
26 - 30	Vous avez subi une blessure par balle. Le projectile est resté logé et n'a jamais été retiré (2) (3)
31 - 35	Vous avez subi une blessure par balle. Le projectile c'est fragmenté à l'impact et une grande blessure c'est ouvert du coté ou le projectile est sortie (1) (3)
36 - 40	Vous avez subi une fracture qui c'est mal resoudée (1) (2)
41 - 45	Un ou Plusieurs de vos organe(s) interne(s) a/ont endommagé(s) (1) (2)
46 - 50	Vous avez subi une fracture du crâne créant des lésions cérébrales mineures
51 - 55	Vous avez subi une fracture du crâne créant des lésions cérébrales importantes
56 - 60	Vous avez subi une blessure au Shrapnel (2) qui est resté logé dans votre corps
61 - 65	Votre sourire laisse apparaitre des dents manquantes (3)
66 - 70	Un combat vous a couté quelques doigts et orteils manquants (1)
71 - 75	Vous êtes dépossédé d'un Œil (1)
76 - 80	Une oreille vous fait défaut (2) (3)
81 - 85	Vous n'avez plus de nez. Peut-être voudriez-vous y mettre une grenade ? (3)
86 - 90	Un de vos membre est coupé. Il peut s'agir d'une main ou d'un pied (1)
91 - 95	Vous avez subi une blessure au dos (2)
96 - 100	Une cicatrice impressionnante est logée dans votre corps (3)

### Notes :

- (1) - Les blessures peuvent être soignées à l'aide de cyber-ware ou de pièces de rechange provenant d'une cuve de reconstruction.
- (2) - La chirurgie peut guérir la blessure en découpant quelque chose ou en réparant la blessure.
- (3) - La reconstruction faciale et/ou la chirurgie esthétique peut(vent) réparer certains aspects de cette blessure.

Les blessures qui résultent du désavantage de la "vieille blessure" ne peuvent être réparées que si le désavantage est "acheté" d'abord. Pour plus d'informations concernant des blessures spécifiques et leurs effets, voir l'annexe.

## Table 4 Se faire un ami !

Consultez le tableau FE&C 1.0 pour savoir qui est votre ami, puis lancez un 1d100 pour définir où ou comment vous avez rencontré votre ami.

Résultat du Dés	Résultat
01 - 04	Un(e) partenaire
05 - 08	Un(e) collaborateur(rice)
09 - 12	Un(e) contact
13 - 16	Un(e) ancien(ne) amant(e)
17 - 20	Un(e) vieil(le) ennemi(e)
21 - 24	Un(e) vieil(le) ami(e) d'enfance
25 - 28	Un(e) parent
29 - 32	Lorsque vous avez œuvré pour un intérêt commun
33 - 36	Vous lui avez sauvé la vie
37 - 40	Il(Elle) vous a sauvé la vie
41 - 44	A une fête
45 - 48	Un(e) ancien(ne) employeur
49 - 52	Un(e) ancien(ne) employé
53 - 56	Rencontré(e) par le biais d'Un(e) ami(e) commun
57 - 60	Rencontré(e) à l'aveuglette
61 - 64	Vous étiez à l'école ensemble
65 - 68	Rencontré par le biais d'un(e) ennemi(e) commun
69 - 72	Rencontré(e) lors d'un(e) concert
73 - 76	Rencontré(e) dans un(e) bar
77 - 80	Rencontré(e) à un(e) Mallplex
81 - 84	Rencontré(e) par le biais d'un(e) amant commun
85 - 88	Il/(Elle) vous a vendu quelque chose
89 - 92	Vous lui avez vendu quelque chose
93 - 96	Il/(Elle) vous a rendu service
97 - 00	Vous lui avez fait une faveur



## Table 5 Se faire un ennemi !

Consultez le tableau FE&C 1.0 pour savoir qui est votre ennemi, puis lancez un 1d100 pour définir où ou comment vous avez connu votre ennemie.

Résultat du Dés	Résultat
01 - 10	Un(e) Ex-ami(e)
11 - 21	Un(e) Ex-amant(e)
21 - 30	Un(e) proche
31 - 40	Un(e) Employeur
41 - 50	Une(e) Employé(e)
51 - 60	Un(e) Partenaire/collègue
61 - 00	Un(e) Étranger(e) total

Qui est le fautif ?

Résultat du Dés	Résultat
01 - 50	Vous êtes le fautifs
51 - 100	Votre(s) adversaire(s) est(ont) le(s) fautif(s)

Qu'est ce que vous/ils avez/ont fait ?

Résultat du Dés	Résultat
01 - 04	Une tentative d'assassinat
05 - 08	Une tentative de chantage
09 - 12	Un secret dévoilé
13 - 16	Une autre partie
17 - 20	Vous avez (été) Trahi/piqué dans le dos
21 - 24	Vous avez été blessé par l'autre/Vous avez blessé l'autre
25 - 28	Vous avez reçu(émis) des menaces de mort
29 - 32	Vous avez causé/reçu des dommages matériels
33 - 36	Vous avez causé/reçu un préjudice personnel direct/indirect
37 - 40	Vous avez causé une blessure à un parent, un ami ou un amant / Vous avez reçu une blessure par un parent, un ami ou un amant
41 - 44	Vous avez causé un décès d'un parent, d'un ami ou d'un amant / Un parent, d'un ami ou d'un amant est mort
45 - 48	Vous avez causé la perte de la face/du statut / Vous avez eu la perte de la face/du statut
49 - 52	Vous avez perdu un ami / Vous avez causé la perte d'un ami
53 - 56	Vous avez causé la perte d'un emploi/contrat / Vous avez perdu un emploi/contrat
57 - 60	Vous avez refusé des avances romantiques / Il(Elle) a reçu des avances romantiques de votre part
61 - 64	Vous avez volé des biens (1D10 x 10 e.d) / Vous avez été dépouillé de biens (1D10 x 10 e.d)
65 - 68	Vous avez volé de l'argent (1D10 x 10 e.d) / Vous avez été dépouillé de 1D10 x 10 e.d
69 - 72	Vous avez des personnalités en conflit

# SE FAIRE UN ENNEMI

Résultat du Dés	Résultat
73 - 76	Vous êtes en désaccord mineur suite à quelque chose de stupide
77 - 80	Vous êtes en désaccord majeur
81 - 84	Un de vos Parents / amis / amants a été insulté / Vous avez insulté un Parents / amis / amants de l'autre
85 - 88	Vous avez été Insulté ou avez subi une accusation personnelle de la part de l'autre / Vous avez Insulté ou accusé personnellement l'autre
89 - 92	Vous avez fait passer votre amant avant lui(elle) / L'autre a fait passer son amant avant vous
93 - 96	Vous avez séduit son amant(e) / Votre amant(e) a été séduit par l'autre
97 - 00	Il(elle) vous a fourni un plan truqué / Vous lui avez fourni un plan truqué

Qui en veut à l'autre ?

Résultat du Dés	Résultat
01 -25	Vous lui en voulez à mort
26 - 50	Il vous en veut à mort
50 - 100	Vous vous vouez une haine mutuelle

Qu'est ce que vous allez faire ? (Si vous êtes la partie lésée, lancez 1d10)

Résultat du Dés	Résultat
1	Parler de lui dans son dos.
2	Abusez de lui chaque fois que vous en avez l'occasion.
3	Frappez ce fils de pute et laissez-le à deux doigts de la mort.
4	Tuez ce salaud à la première occasion.
5	Évitez-le comme la peste.
6	Interférer indirectement avec ses plans.
7	Rendez-lui la vie misérable (piégez-le, volez-lui ses amis, séduisez son ou ses amants, etc.
8	Le blesser de la même manière qu'il vous a blessé (œil pour œil).
9	Se lier d'amitié avec lui, puis le trahir le moment venu.
10	Il ne vaut pas votre temps. Ignorez-le et faites comme s'il n'existait pas.

## Table 6.A Implication romantique

Consultez le tableau FE&C 1.0 pour savoir qui est votre amant, puis lancez un 1d100 pour définir où ou comment vous avez connu votre amant.

Résultat du Dés	Résultat
01 - 05	Un(e) partenaire
06 - 10	Un(e) collaborateur(rice)
11 - 15	Un(e) contact
16 - 20	Un(e) ancien(ne) amant(e)
21 - 25	Un(e) vieil(le) ennemi(e)
26 - 30	Un(e) vieil(le) ami(e) d'enfance
31 - 35	Lorsque vous avez œuvré pour un intérêt commun
36 - 40	Vous lui avez sauvé la vie
41 - 45	Il(Elle) vous a sauvé la vie
46 - 50	A une fête
51 - 55	Un(e) ancien(ne) employeur
56 - 60	Un(e) ancien(ne) employé
61 - 65	Rencontré(e) par le biais d'Un(e) ami(e) commun
66 - 70	Rencontré(e) à l'aveuglette
71 - 75	Vous étiez à l'école ensemble
76 - 80	Rencontré par le biais d'un(e) ennemi(e) commun
81 - 85	Rencontré(e) lors d'Un(e) concert
86 - 90	Rencontré(e) dans Un(e) bar
91 - 95	Rencontré(e) à Un(e) Mallplex
96 - 00	Rencontré(e) par le biais d'un(e) amant commun

Comment cela a-t-il fonctionné ? Lancez 1d10

Résultat du Dés	Résultat
1 - 4	Une heureuse histoire d'amour
5	Une tragique histoire d'amour (Goto 6B)
6 - 7	Une histoire d'amour avec des problèmes (Goto 6C)
8 - 10	Une histoire rapide avec des rendez-vous très chaud



## Table 6.B Histoire(s) d'amour tragique

Lancez un 1d100 pour savoir comment ça c'est fini.

Résultat du Dés	Résultat
01 – 16	Ça n'a pas marché en vous
17 – 22	Votre amant(e) vous a laissé une note "Cher John(Jane)..." et a disparu
23 – 28	Votre amant(e) est mort d'une maladie incurable
29 – 34	Votre amant(e) est mort dans un accident
35 – 40	Votre amant(e) a disparu/a été enlevé(e)
41 – 46	Un objectif personnel s'est mis en travers de votre chemin
47 – 52	Votre amant(e) est devenu(e) fou(folle)
53 – 58	Votre amant(e) s'est suicidé(e)
59 – 64	Votre amant(e) est mort(e) dans un combat
65 – 70	Votre amant(e) a été emprisonné pour 1D10 ans
71 – 76	Votre amant(e) a été assassiné(e) par un ennemi (Choisissez l'assassin)
77 – 82	Votre amant(e) vous a laissé tomber pour un ami (Choisissez l'ami)
83 – 88	Votre amant(e) vous a laissé tomber pour un ennemi (Choisissez l'ennemi)
89 – 94	Votre amant(e) vous a mené en bateau
95 – 00	Votre amant(e) vous a volé(e) 1D10 x 100 Euro et s'est partagé

## Table 6.C Problèmes Romantique

Lancez un 1d100 pour savoir quels sont vos problèmes

Résultat du Dés	Résultat
01 – 07	La famille de votre amant(e) vous déteste
08 – 14	Les amis de votre amant(e) vous détestent
15 – 21	Votre famille déteste votre amant(e)
22 – 28	Vos amis détestent votre amant(e)
29 – 35	Votre amant(e) veut voir d'autres personnes
36 – 42	Vous voulez voir d'autres personnes
43 – 49	Vous êtes séparés
50 – 56	Vous vous battez constamment
57 – 62	L'un de vous est follement jaloux de l'autre
63 – 68	Votre amant(e) "fait des siennes".
69 – 74	Vous "faites des bêtises".
75 – 80	L'ex-amant(e) de l'amant(e) veut vous tuer
81 – 87	Votre amant(e) a une dépendance chimique
88 – 93	Votre amant(e) est dans le coma
94 – 00	Votre amant(e) est marié

## Table 6.D Sentiments réciproques

Si votre histoire est finie, lancez un 1d10 pour savoir quels sont vos sentiments mutuels

Résultat du Dés	Résultat
1	Il(Elle) vous aime toujours
2	Vous l'aimez toujours
3	Vous êtes toujours amoureux
4	Vous détestez votre amant(e)
5	Vous évitez votre amant(e) comme la peste.
6	Vous interférer indirectement avec les plans de votre amant(e).
7	Vous êtes toujours bon amis
8	Il n'y a jamais eu de sentiments entre vous
9	Vous l'aimez et il(elle) vous déteste
10	Il(elle) vous aime toujours et vous le(la) détestez



## FE&C 1.0 Occupation des Amis, Ennemis et Contacts

Ce qui suit est un tableau qu'un meneur de jeu peut utiliser pour générer des occupations aléatoires pour les personnages non joueurs, et pour étoffer les amis, les ennemis et les contacts. Suivez les instructions de lancement des dés ou choisissez une entrée et passez aux sous-tableaux comme indiqué. Déterminez le sexe du PNJ en lançant le dé 1D10.

Résultat du Dés	Résultat
Pair	Femme
Impair	Homme

Lancez 1d100 pour déterminer son occupation principale

Résultat du Dés	Résultat
01 - 20	Un(e) employé en situation régulière
21 - 35	Un(e) ordures des rues
36 - 50	Un(e) employé(e) "Juridique" / Un(e) employé(e) aux Urgences
51 - 65	Dans le crime organisé
66 - 79	Un(e) Corpo-rat
80 - 89	Un(e) Artiste
90 - 00	Un(e) membre du gouvernement

### 01 – 20 : Employé en situation régulière

Lancez 1d100 pour déterminer son emploi

Résultat du Dés	Résultat
01 - 06	Un(e) comptable
07 - 13	Un(e) commis (commerce de détail ou autre)
14 - 19	Un(e) travailleur(se) dans la construction
20 - 25	Un(e) messenger(ère)
26 - 31	Un(e) médecin/infirmier(ère)
32 - 37	Un(e) Ingénieur(e)/Technicien(ne)
38 - 44	Un(e) concierge
45 - 50	Un(e) pilote
51 - 56	Un(e) secrétaire
57 - 61	Un(e) scientifique
62 - 68	Un(e) travailleur(se) social
69 - 75	Un(e) Étudiant(e) Universitaire
76 - 80	Un(e) Étudiant(e) au K-12
81 - 87	Un(e) Enseignant(e) au Collège
88 - 93	Un(e) Enseignant(e) au K-12
94 - 00	Un(e) chauffeur(se) de camion/bus

## 21 – 35 : Un(e) ordures des rues

Lancez 1d100 pour déterminer son "emploi"

Résultat du Dés	Résultat
01 - 02	Un(e) assassin
03 - 07	Un(e) barman
08 - 11	Un(e) garde du corps
12 - 15	Un(e) videur(se)
16 - 20	Un(e) chauffeur(se) de taxi
21 - 23	Un(e) escroc
24 - 26	En sortie de condamnation
27 - 28	Un(e) contrefacteur
29 - 30	Un(e) cuiseur(se) de drogues
31 - 36	Un(e) trafiquant(e) de drogue
37 - 40	Un(e) ex-détenu(e)
41 - 44	Un(e) fixer
45 - 49	Un(e) membre d'un gang
50 - 53	Un(e) pute (sans licence)
54 - 58	Un(e) junkie
59 - 62	Un(e) mercenaire
63 - 65	Un(e) netrunner
66 - 69	Un(e) nomade
70 - 72	Un(e) prostituée (licenciée)
73 - 74	Un(e) ripperdoc
75 - 78	Un(e) ronin
79 - 82	Un(e) contrebandier
83 - 88	Un(e) vendeurs de rue
89 - 90	Un(e) techie
91 - 94	Un(e) voleur(se)/cambrioleur(se)
95 - 00	Un(e) vagabond

## 36 – 50 : Un(e) employé(e) "Juridique" ou aux Urgences

Lancez 1d100 pour déterminer son emploi

Résultat du Dés	Résultat
01 - 05	Chasseur de primes
06 - 20	Flic (Aller à 1.1)
21 - 36	Pompier
37 - 40	Avocat
41 - 55	Services paramédicaux
56 - 61	Gardien de prison
62 - 75	Détective privé

Résultat du Dés	Résultat
76 - 90	Flic à louer
91 - 95	Flic à la retraite (Aller à 1.1)
96 - 00	Justicier

## 51 – 65 : Dans le crime organisé

Lancez 1d100 pour déterminer son emploi

Résultat du Dés	Résultat
1	Un(e) assassin
2 - 3	Un(e) garde du corps
4	Un(e) bookmarker
5	Un(e) contrefacteur
6 - 8	Un(e) exécuteur
9	Un(e) petit chef de Gang
10	Un(e) Netrunner

Voir le tableau 1.2

## 66 – 79 : Corpo-Rat

Lancez 1d100 pour déterminer son emploi

Résultat du Dés	Résultat
1	Un(e) assassin
2	Un(e) policier/garde Corpo
3	Un(e) docteur/MedTech
4 - 5	Un(e) employé (Greffier, Secrétaire, etc.)
6	Un(e) cadre junior
7	Un(e) cadre supérieur
8	Un(e) Netrunner
9	Un(e) samouraï
10	Un(e) technicien

Voir le tableau 1.3

## 80 – 89 : Un(e) Artiste

Lancez 1d100 pour déterminer son emploi

Résultat du Dés	Résultat
1	Un(e) acteur
2 - 3	Un(e) artiste
4	Un(e) athlète



# OCCUPATION DES PNJ

Résultat du Dés	Résultat
5	Un(e) disk jockey
6	Un(e) média (allez au 1.4)
7 - 8	Un(e) rocker
9	Un(e) danseur
10	Un(e) écrivain

## **90 – 100 : Un(e) membre du gouvernement**

Lancez 1d100 pour déterminer son emploi

Résultat du Dés	Résultat
1	Un(e) agent du LEDiv (Aller à 1.5)
2	Un(e) assassin
3 - 6	Un(e) militaire (Aller à 1.6)
7	Un(e) Netrunner
8	Un(e) officiel(le)/politicien(ne)
9 - 10	Un(e) Techie

## FE&C 1.1 Sous-table des types de Policiers

Utilisé uniquement si "Policier" ou "Policier à la retraite" a été obtenu sur FE&C 1.0. Lancez 1d100 pour déterminer avec quelle division le PNJ est/était.

Résultat du Dés	Résultat
01 - 03	Au sein de la division des affaires intérieures (IAD)
04 - 08	Au sein de l'administration
09 - 13	Au sein de la section de la sécurité du réseau (NetSec)
14 - 18	Au sein de la section homicide
19 - 23	Au sein de la des mœurs
24 - 28	Au sein du département Anti-Vol
29 - 33	Dans le secret des enquêtes spéciales (Sin)
34 - 37	Affecté au SWAT
38 - 41	Au sein de l'unité de répression des cyborgs (CSU, MaxTac, C-SWAT)
42 - 46	Au cœur de la section antiémeutes
47 - 50	Dans une patrouille aéroportée
51 - 67	Dans une patrouille maritime
68 - 82	Dans une patrouille routière
83 - 98	Dans une patrouille mobile
99 - 00	Dans la section voie rapide

## FE&C 1.2 Sous-table des types de crime organisé

Plus précisément les organisations de la côte ouest. Lancez 1d10 pour déterminer pour savoir à quel groupe le PNJ est affilié.

Résultat du Dés	Résultat
01 - 04	Vous êtes affiliés aux Yakuza (japonais)
05 - 07	Vous êtes affiliés à la Mafia (principalement italienne)
08 - 09	Vous êtes affiliés aux Triades (chinois)
10	Vous êtes affiliés aux Colombiens (et autres Sud-Américains)

## FE&C 1.3 Sous-table des Corporations

Lancez 1d100 pour déterminer pour savoir à quelle corporation le PNJ est affilié.

Résultat du Dés	Résultat
01 – 03	Arasaka (CP, CR1)
04 – 05	BioMass Laboratories Group, GmbH (ERI)
06 – 08	Biotechnicia (CP)
09 – 10	Consolodated Agriculture (IF1.4)
11 – 13	Diverse Media Systems (RB)
14 – 16	Dornier AeroSpace (NO)
17 – 19	Euro-Business Machines Corporation (CP)
20 – 21	Fujiwara (PRS)
22 – 23	Hilliard Corporation (RGUK)
24 – 25	Imperial Metropolitan Agriculture, PLC (RGUK)
26 – 28	InfoComp (CP, ERI)
29 – 31	International Electric Corporation (CR1, DS)
32 – 33	Kendachi (PRS)
34 – 35	Lazarus Military Group (CR2)
36 – 37	Matsushima-Kiroshi (PRS)
38 – 40	Merrill, Asukaga, & Finch (CP)
41 – 43	MicroTech (CP)
44 – 46	MiliTech (CP, CR2)
47 – 49	Mitsubishi/Koridansu (DS)
50 – 52	Network News 54 (CP, RB)
53 – 54	No-Ahme Caldwell Genetic Engineering & Biochemicals (NO)
55 – 56	Ocean Technology & Energy Corporation (IF1.1)
57 – 59	Orbital Air (CP)
60 – 61	Peak & Derrera (ERI)
62 – 64	PetroChem (CP, CR3)
65 – 67	Raven MicroCybernetics (ERI)
68 – 69	RepliTech (DS)
70 – 71	Revolution Genetics, Inc. (IF1.3)
72 – 73	SegAtari (PRS)
74 – 75	Soviet World Oil Industries (CR3)
76 – 77	Storm Technologies Inc. (NT)
78 – 79	Sungan Industries (PRS)
80 – 81	Tanson Group (PRS)
82 – 83	Terra Nova (DS)
84 – 85	Tiger Medicines Corporation (PRS)
86 – 88	Trauma Team International (CP)
89 – 90	Tsunami Design Bureau (ERI)
91 – 92	Utopian Corporation (DS)

# TYPE DE CORPORATION

Résultat du Dés	Résultat
93 – 95	World News Service (CP)
96 – 98	WorldSat Communications Network (CP)
99 – 100	ZetaTech (CP)

Les ouvrages de référence qui donnent des détails sur les sociétés nommées sont indiqués entre parenthèses. Les abréviations suivent :

- CP = Cyberpunk 2020 ;
- CR# = Corporate Report, où "#" est le volume ;
- ERI = Edgerunners INC;
- RB = Rockerboy;
- NO = Near Orbit;
- PRS = Pac Rim Sourcebook;
- RGUK = Rough Guide to the UK;
- DS = Deep Space;
- NT = Neo Tribes;
- IF#.# = Magazines d'interface, où "#.#" indique respectivement le volume et le numéro.



## FE&C 1.4 Sous-table des types de Medias

Lancez 1d10 pour déterminer pour savoir quel est son emploi.

Résultat du Dés	Résultat
1	Un(e) reporter pour le journal télévisé
2 - 3	Un(e) journaliste
4 - 5	Un(e) photojournaliste
6	Un(e) présentateur
7	Un(e) caméraman(ne)
8	Un(e) Technicien(ne) du son
9	Un(e) Chroniqueur(se) sportif(ve)
10	Un(e) Correspondant(e) de guerre

## FE&C 1.5 Sous-table des types d'agent du LEDiv

Utilisé uniquement si "Agent du LEDiv" a été obtenue sur FE&C 1.0. Lancez 1d10 pour déterminer avec quelle division du LEDiv il(elle) est.

Résultat du Dés	Résultat
1	Dans le service administratif
2	Dans le service d'enquête sur les corporations
3	Au sein des enquêtes criminelles
4	Dans la lutte anti-drogue
5	Dans la section de renseignement
6	Dans la brigade anti-crime
7	En bas, dans les archives
8	Dans le secteur R&D des Sciences et Technologies
9	Dans la section des Services secrets
10	Au cœur des opérations spéciales

## FE&C 1.6 Sous-table des militaires

Utilisé uniquement si "Millitaire" a été obtenue sur FE&C 1.0. Lancez 1d100 pour déterminer avec quelle division il(elle) est.

Résultat du Dés	Résultat
01 - 17	Un(e) Membre de l'armée de l'air
18 - 20	Un(e) Officier de l'armée de l'air
21 - 37	Un(e) Membre de l'armée de terre
38 - 40	Un(e) Officier de l'armée de terre
41 - 57	Un(e) Membre des Marines
58 - 60	Un(e) Officier des Marines
61 - 77	Un(e) Membre de la Navy
78 - 80	Un(e) Officier de marine
81 - 97	Un(e) Membre des Forces armées de l'État
98 - 00	Un(e) Officier des Forces armées de l'État





# CYBERPUNK RED

