

Une création originale de Rob MULLIGAN pour
 Traduit et adapté par Alexis. D

Le document original dans la langue de Shakespeare est disponible à l'adresse suivante :
 <https://www.cyberpunkuncensored.com/cyberpunk-uncensored-weather-conditions/>

Ces conditions météorologiques sont principalement destinées au Jeu de Rôle : Cyberpunk RED, mais fonctionneront avec la plupart des autres JdR.

Le Meneur de Jeu a toute latitude pour créer et incorporer des modificateurs négatifs basés sur les conditions météorologiques.

Id	Conditions	Description
1-10	Ciel couvert	Le ciel est rempli de nuages gris portant par endroits sur le rougeâtre
11	Léger brouillard	Un brouillard fin recouvre le sol. Tous les tests de perception visuelle en extérieur subissent un malus de -1.
12	Brouillard épais	Un brouillard épais recouvre le sol. Tous les tests de perception visuelle extérieur subissent un malus de -2.
13-15	Légère fumée	Une fumée légère rougeâtre flotte dans l'atmosphère. Tous les personnages doivent faire un test de résistance à la Torture/aux drogues avec un SD de 10 pour chaque tranche de 10 minute passée à l'extérieur sans respirateur. Si le personnage échoue, il subit 5 points de dégâts.
16-18	Fumée épaisse	Une épaisse fumée rouge flotte dans l'atmosphère. Tous les personnages doivent faire un test de résistance à la Torture/aux drogues avec un SD de 15 une fois toutes les 10 minutes passées à l'extérieur sans respirateur. Si le personnage échoue, il subit 5 points de dégâts.
19	Pluie acide	La pluie ablate l'armure de 1 PA par tranche d'heure que vous y passez et les voitures ont besoin d'une nouvelle peinture.
20	Pluie acide intense	La pluie ablate l'armure de 1 PA toutes les minutes que vous y passez et chaque voiture perd 1 Point de santé toutes les 15 minutes.
21	Pluie légère	Une pluie légère tombe du ciel.
22	Pluie abondante	Une pluie abondante tombe du ciel.
23	Orage	Le tonnerre et les éclairs éclatent alors qu'une forte pluie tombe du ciel.
24	Brume de sang	Les premiers signes de l'arrivée d'une pluie de sang. Une brume collante, sale et toxique tombe du ciel.
25-35	Pluie de sang	Une pluie rouge, épaisse, collante et toxique, tombe du ciel. Tous les tests de conduite subissent un malus de -2.
36	Vague de radiations	Une vague de radiations frappe périodiquement la zone. Au hasard, faites faire un test de Cybertech avec un SD de 15 à un personnage. Sur un échec, un cyberimplant fonctionnera mal pendant 1 minute.
37-50	Vague de chaleur	Les températures augmentent et frappent la zone avec force et vitesse. Toute activité physique intense réalisé par un personnage portant une armure ayant une PA supérieure à 7 nécessite de réussir un test d'endurance avec un SD de 13. Si le personnage échoue, il subit 5 points de dégâts due à l'épuisement (à déduire de ses points de santé).
51	Clair et frais	Une très rare journée claire et fraîche avec des nuances de rouge.
52-72	Soleil brumeux	Une journée moyenne ensoleillée et brumeuse.
73	Vague de froid	Les températures chutent rapidement.
74	Vague de gel	Le gel et la neige fondue couvrent la plupart des surfaces aujourd'hui.
75	Tempête de neige	Des vents violents et une neige épaisse remplissent l'atmosphère. Tous les tests de perception visuelle en extérieur subissent un malus de -1.
76-82	Cendres légères	Un fin mélange de cendres blanches, grises et noires tombe du ciel rouge. Tous les tests de perception visuelle en extérieur subissent un malus de -2.
83	Vents légers	Une brise légère souffle sur la région.
84-89	Vents violents	Des vents violents fouettent la région. Tous les tests de conduite subissent un malus de -1.
90-95	Tempête de sable	Des vents forts et violents fouettent le sable de manière agressive. Tous les tests de conduite dans les badlands subissent un malus de -1.
96	Tempête électrique	Une tempête de lumières éclate entraînant des de déferlements d'électricité. Au hasard, faites faire un test de Cybertech avec un SD de 10 à un personnage. Sur un échec, un cyberimplant fonctionnera mal pendant 1 minute.
97	Tempête de feu	Une violente tempête accompagnée de cyclones de feu générés fortuitement se déclenche. Si les personnages se trouvent dans les badlands, il a aléatoirement 2 chances sur 10 d'être touché par un cyclone de feu et de perdre 4 points de vie due à des dégâts de feu.
98	Tornade	Des tornades apparaissent aléatoirement dans les zones locales. Si vous vous trouvez dans les badlands, vous avez 2 chances sur 10 d'être touché par une tornade. (Le Meneur de Jeu décide des tests à effectuer et des dégâts infligés aux joueurs et/ou aux véhicules).
99	Tempête tropicale	Vents chauds et fortes pluies.
100	Ouragan	Vents violents et fortes pluies.