

# CYBERPUNK RED



Les véhicules à l'ère du Rouge

Crée par CapriciousNature pour

CYBERPUNK  
UNCENSORED

Transposé, traduit et adapté par Alexis.D  
Version non relue et corrigée

## Sommaire :

Avertissement	page 3
Le monde à l'ère du Rouge	page 4
Transport terrestre	page 4
Transport aérien	page 4
Transport Spatial	page 5
Transport Maritime	page 5
Démarrer votre véhicule	page 6
Conduite et pilotage de base	page 6
Perte de contrôle	page 6
Manœuvrer votre véhicule	page 6
Pilotage d'aéronefs	page 7
Pilotage de véhicules marin	page 7
Modifier le SD en fonction De la vitesse	page 8
Exemple en action	page 8
Aperçu des tableaux des SD	page 8
Véhicules subissant des dommages accidentels	page 9
Dégâts causés par un véhicule	page 9
Dommages aux occupants du véhicule	page 9
Combat de base avec les Véhicules	page 11
Points de dommages structurels	page 11
Esquive et ciblage	page 11
Viser les points faibles	page 11
Véhicules à l'arrêt	page 11
Cibler les individus	page 11
Comment obtenir le maximum de véhicules en rouge	page 12
Appartenir à une famille nomade	page 12
Acheter un véhicule	page 12
Voler une paire de roues	page 12
Emplacement des véhicules	page 13
Obtenir et posséder des véhicules militaires	page 13
Obtenir des véhicules militaires	page 13
Obtenir du matériel militaire	page 13
Posséder des véhicules militaires	page 13
Posséder un équipement militaire	page 14
Faire de vous une cible	page 14
Examen des véhicules de base	page 14
Notes sur les tableaux	page 15
Le Préface de la Section des véhicules et équipements militaires	page 23
Coup d'œil sur les véhicules militaires	page 24
Notes sur les tableaux	page 24
Les Armes militaires	page 35
Rayon d'effet	page 35
Utilisation des SD en combat	page 35
Améliorations de nomades	page 36
Exemple des améliorations de nomades	page 36
Les compétences techniques	page 37
Comment installer les améliorations ?	page 37
Installer des améliorations soit même	page 38
Exemple d'installation	page 39
Désinstaller Des améliorations	page 39
Modification de véhicules	page 40
Note sur les tableaux de modification des véhicules	page 40
Note sur les cosmétiques pour véhicules	page 44
Suppléments de jeu	page 47
Marché de nuit	page 48
Marché Nomade	page 50

## Note :

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

Ce document est partagé sur le site de : <https://www.cyberpunkuncensored.com> et le créateur est **CapriciousNature**. 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 à l'adresse suivante :

<https://cybernationuncensored.com/wp-content/uploads/2021/08/The-Vehicles-of-Red-Conversion-Guide-August-2021-v1.6.pdf>

Cyberpunk RED est la propriété de "R.Talsorian Games". Il s'agit d'un module non officiel créé par "Cyberpunk uncensored". Pour trouver le contenu officiel du cyberpunk :

[talsoriangames.com/downloads/](https://talsoriangames.com/downloads/)

## AVERTISSEMENT

### CECI EST UNE FAN CRÉATION.

Ce document a été conçu et rédigé par *CapriciousNature*, mais il s'appuie sur des ressources, des modèles et des idées provenant de multiples sources extérieures.

*Les véhicules à l'ère du rouge* est un contenu non officiel fourni dans le cadre de la politique de contenu Homebrew de *R. Talsorian Games* et n'est pas approuvé ou cautionné par RTG. Ce contenu fait référence à des matériaux qui sont la propriété de *R. Talsorian Games* et de ses licenciés.

Les informations et conceptions présentées ici sont une œuvre de fiction, et sont adaptées des sources suivantes :

- *Cyberpunk Red*, publié par R. Talsorian Games, Inc, imprimé en 2020.
- *Vehicles Unlimited*, écrit par Deric Bernier, mis à jour le 1er janvier 2009.
- *Cyberpunk 2020 Maximum Metal*, publié par R. Talsorian Games, Inc, imprimé en 1993.
- *Cyberpunk 2020*, publié par R. Talsorian Games, Inc, imprimé en 1990.

Toutes les images présentées dans ce document sont la propriété de leurs créateurs légitimes et seront citées par exemple. Aucune illustration de ce livre n'est produite par *Capricious Nature Designs* (parce qu'il ne sait pas dessiner, du tout).

"*CapriciousNature*" et sa marque sont la propriété de Z. Diers.

Je tiens à remercier tout particulièrement ma merveilleuse partenaire, Sophie, qui me motive, m'encourage et me soutient dans toutes mes entreprises. Je t'aime.

Je tiens à remercier Mike Pondsmith et son équipe créative de R. Talsorian Games, pour leur merveilleuse création de *Cyberpunk2020* et *CyberpunkRed*.

Je tiens à exprimer ma plus sincère reconnaissance à Rob Mulligan et à son équipe de *CyberpunkUncensored*, pour leur contenu exceptionnel et leur dévouement impressionnant à la promotion d'une communauté positive et créative.

J'aimerais également remercier Valstoys pour sa merveilleuse contribution au "Nomad Market". Les utilisateurs peuvent facilement entrer en contact avec sur le serveur Discord de *Cyberpunk/Fans/Uncensored*, son pseudo est : "RedDragon#8928". Vous pouvez trouver son matériel en cliquant ici : <https://linktr.ee/v41st0ys>

**NOTES POUR LE LECTEUR :** La vitesse de base est un ensemble de vitesses moyennes supposées, énumérées ci-dessous :

- TERRE : 100 km/h (~60 MPH) – Lorsque le véhicule est endommagé : 50 km/h (30 MPH)
- AIR : 200 km/h (~120 MPH) - Lorsque le véhicule est endommagé : 100 km/h (60 MPH)
- MER : 20 km/h (~12 MPH / 10 nœuds) - Lorsque le véhicule est endommagé : 10 km/h (6 MPH / 5 nœuds) – La "Profondeur maximale de 500m" est basé sur la documentation déclassifiée actuelle.

J'attends avec impatience les commentaires, améliorations, révisions et développements futurs.

Profitez de cette ressource et n'oubliez pas de soutenir R. Talsorian Games, Inc, DataFortress2020, Cyberpunk Uncensored, ainsi que tous les artistes et contributeurs extraordinaires.

Maintenant, sans plus attendre, je vous présente le guide de *CapriciousNature* :

# LES VÉHICULES À L'ÈRE DU ROUGE

## PARTIE 1 : LE MONDE ET LA MÉCANIQUE À L'ÈRE DU ROUGE

### LE MONDE À L'ÈRE DU ROUGE

En raison des limitations majeures causées par la 4ème guerre des corporations, l'innovation s'est presque complètement arrêtée en 2045.

Les déplacements dans le monde sont souvent restreints et limités : la plupart des routes ne sont pas bien entretenues, les aéroports restent presque totalement abandonnés, les systèmes ferroviaires en état de marche sont fréquemment attaqués par des gangs, les voies maritimes sont rongées par des groupes de pirates et le transport orbital appartient au passé, car les colonies spatiales ont disparu, elles sont indépendantes ou totalement isolées de la Terre.

### TRANSPORT TERRESTRE

Les véhicules terrestres sont restés presque inchangés par rapport aux années 1980, si ce n'est qu'ils sont de plus en plus en panne. La plupart de ces véhicules fonctionnent soit au méthane liquéfié, soit à l'électricité, soit au  $\text{CHOOH}^2$ .

Les véhicules au méthane et à l'électricité nécessitant des infrastructures très développées pour la recharge et le ravitaillement, la majorité des véhicules à l'ère du Rouge fonctionnent donc au  $\text{CHOOH}^2$ .

Le transport sur de longues distances est souvent assuré exclusivement par des familles nomades, car les routes sont encombrées de gangs, de régions dangereuses, de débris orbitaux et même de hordes de mines non explosées, vestiges de la guerre.

### TRANSPORT AÉRIEN

Devenus une nécessité pour le commerce et le transport, les avions sont devenus la propriété exclusive des quelques grands gouvernements mondiaux restants, des Méga-corpos d'autrefois, ou ont été revendiqués par les Nomades du monde entier.

On voit rarement des avions, des jets ou des bombardiers ; à la place, des gyrocoptères, des balbuzards, des aérodynes et des zeppelins transportent personnes et marchandises à travers les cieux. Très coûteux et nécessitant un entretien fréquent, ces appareils sont l'épine dorsale du transport mondial.





## TRANSPORT SPATIAL

Il ne reste pratiquement plus de navettes en état de naviguer à l'ère du rouge. La plupart sont contrôlés par les "Highriders" africains, qui sont toujours en contact et travaillent avec les stations orbitales. Une petite partie existe cependant, en dehors du contrôle des "Highriders", mais on les voit rarement.

Appartenant exclusivement au Collectif "Highrider", ou faisant partie des quelques douzaines d'appareils appartenant à des Corps ou à des gouvernements mondiaux importants, les engins orbitaux sont encore moins fréquents que les licornes et les dragons de mer mythiques d'autrefois. À l'exception de quelques personnes hyperpuissantes ou extrêmement riches, ces merveilles n'existent plus à l'ère du Rouge.

## TRANSPORT MARITIME

Les véhicules sur et sous les mers à l'ère du Rouge sont rares. Avec les océans acides, la plaque d'ordures du Pacifique, les foyers radioactifs et même les armes biologiques et les épidémies, la plupart des gens, en dehors de la société Nomad Shipping et des Pirates, n'osent jamais naviguer sur l'océan.

Ceux qui bravent les mers naviguent sur des coques renforcées, propulsées à l'électrique, d'autres par des moteurs à combustion interne alimentés par de l'eau, ou fonctionnant au CHOOH<sup>2</sup>.

A la dérive, on trouve des I.A. dormantes et isolées d'anciens vaisseaux de guerre, des poches de peste biologique qui suppurent encore dans les ports. Inconnues dans les profondeurs des océans, les technologies OTEC et CINO peuvent prospérer dans le monde entier.

Totalement inconnus des gouvernements mondiaux, les océans peuvent être soit prospères à titre privé, soit complètement morts. Seuls les Nomades ont vu ces étendues, et très peu souhaitent retourner sur les mers.



## EXPLOITATION DE LA MAJORITÉ DES VÉHICULES À L'ÈRE DU ROUGE

### DÉMARRER VOTRE VÉHICULE

Dans Cyberpunk Red, les véhicules nécessitent plusieurs actions pour être pleinement utilisés.

- Action n°1 : Entrer dans votre véhicule
- Action n°2 : Démarrer votre véhicule

- La deuxième action peut également inclure l'utilisation de ports d'interface neuronale afin de démarrer et de conduire votre véhicule sans les mains.

Lorsqu'un Véhicule est démarré, trois choses se produisent :

1) Le Conducteur/Pilote est placé IMMÉDIATEMENT en haut de l'ordre d'initiative.

- S'il y a plusieurs véhicules, la séquence de mise en marche correspond à l'ordre d'initiative entre les véhicules.

2) La CARAC DE MOUVEMENT du véhicule devient le CARAC DE MOUVEMENT du Conducteur/Pilote.

- Toute pénalité infligée au Conducteur sur son mouvement n'affecte pas le mouvement du véhicule.

3) Le Conducteur/Pilote n'est plus capable d'utiliser l'action "Courir" en plus de son MOUVEMENT (cela signifie qu'il n'y a pas d'action supplémentaire pendant l'ordre du tour où il peut déplacer le véhicule sur des espaces/distances supplémentaires).

### CONDUITE ET PILOTAGE DE BASE

La conduite et le pilotage de base ne nécessitent aucun test de compétence si le REF + la compétence de Conduite/Pilotage du conducteur est supérieure à 9.

Si la compétence REF + Conduite/Pilotage du conducteur n'est pas supérieure à 9, il doit effectuer un test de compétence avec un SD de 10 à chaque tour pour garder le contrôle du véhicule. Si le conducteur ou le pilote échoue à ce test de compétence avec un SD de 10, il perd immédiatement le contrôle du véhicule.

### PERTE DE CONTRÔLE

Si vous perdez le contrôle de votre véhicule, vous pouvez tenter de le reprendre en effectuant un test de compétence avec un SD de 15. Si vous ne pouvez plus contrôler votre véhicule, le Meneur de Jeu déterminera le mouvement du véhicule pour le tour où vous avez perdu le contrôle. Si vous heurtez un obstacle, le véhicule subit un "éperonnage".

### MANŒVRER VOTRE VÉHICULE

Dans certaines situations, le conducteur devra d'effectuer une manœuvre dans son véhicule. Ces manœuvres peuvent aller d'une simple embardée à une manœuvre plus complexe comme décrite dans le tableau ci-dessous :

Table des SD recommandé

Manœuvre	SD
Faire une embardée avec votre véhicule	13
Effectuer un virage serré	13
Exécution d'un arrêt d'urgence	13
Dérapage à 180°	17
Réussir à faire un saut et maîtriser son atterrissage	17
Reprendre le contrôle du véhicule	15

### EPERONNAGE

Lorsque vous percutez un objet ou une personne avec des Points de vie, votre véhicule et l'objet percuté subissent immédiatement 6d6 points de dégâts à 100 km/h. Des dégâts supplémentaires de 3d6 sont infligés pour chaque tranche de 50 km/h à laquelle le véhicule se déplace.

Toutes les personnes impliquées dans l'accident, y compris tous les passagers ou piétons, subissent la blessure critique "Coup du lapin". (*Décrive page 188 du livre de base de Cyberpunk RED*)

Si l'objet que vous avez heurté passe à 0 PV, le véhicule peut continuer à avancer. Dans le cas contraire, le véhicule est à l'arrêt complet.

Si vous avez touché un piéton, le véhicule continuer son mouvement après l'avoir frappée. Si le piéton a plus de 0 PV après l'impact, la personne touchée peut choisir de se trouver sur le toit de votre véhicule.

-en tant que Piéton : Pour esquiver un véhicule qui arrive, vous devez effectuer réussir un **test d'esquive/évasion avec un SD de 13**. En cas de succès, vous pouvez choisir de vous placer sur le toit du véhicule qui vous fonce dessus.

## PILOTAGE D'AÉRONEFS

A l'ère du rouge, le pilotage d'un véhicule aérien consiste généralement à effectuer un trajet d'un point A à un point B, en se concentrant sur le transport ou la livraison. Bien que certains soient conçus pour plus, ils sont rarement utilisés en combat, en course ou pour les loisirs.

Tout vol standard nécessite que le pilote réussisse un **test de pilotage de véhicule aérien avec un SD de 9**, et toute manœuvre supplémentaire nécessite que le pilote batte les SD correspondant aux actions dans le tableau ci-dessous

Table des SD recommandé

Manœuvre	SD
Contournement d'obstacles immobiles	13
Virage ou roulis simple et brusque	13
Effectuer des manœuvres de haute voltige	17
Décélération d'urgence	13
Reprise de contrôle	15
Atterrissage d'un aéronef VTOL	13
Atterrissage d'un aéronef non VTOL	15

## PERTE DE CONTRÔLE EN PLEIN VOL

Si vous perdez le contrôle de votre aéronef, le Meneur de Jeu déterminera le mouvement du véhicule pour le tour durant lequel le contrôle est perdu. Le plus souvent, cela se traduit par une forte dérive latérale de l'aéronef ou par un piqué vers le sol.

Lorsque cela se produit, le pilote doit réussir un test de pilotage de véhicule aérien avec un SD de 15 à son prochain tour (ou deux tours à des

altitudes plus élevées), sinon le contrôle de l'appareil est définitivement perdu.

Si le pilote perd le contrôle de l'appareil, que celui-ci pique du nez vers le sol ou qu'il heurte un autre véhicule aérien ou un obstacle, les véhicules et les obstacles impliqués dans les airs ou au sol subissent 3d6 points de dégâts pour chaque 50 m/yds tombés ou pour chaque 50 km/h auxquels ils se déplaçaient au moment de l'impact.

Les dommages infligés aux passagers sont traités plus loin.

## PILOTAGE DE VÉHICULES MARIN

A l'ère du Rouge, la plupart des véhicules marins sont conçus uniquement pour le transport ou la livraison. Néanmoins, les pirates et les Nomades sont connus pour équiper ces véhicules marins d'armes, souvent conçues pour des attaques de guérilla, des raids ou des abordages.

Tout pilotage de véhicule maritime standard nécessite que le pilote réussisse un test de pilotage de véhicule maritime avec un SD de 9, et toute manœuvre supplémentaire nécessite que le pilote batte les SD correspondant aux actions dans le tableau ci-dessous

Manœuvre	SD
Contourner les obstacles immobiles	13
Virage brusque à 90 degrés	13
Reprise de contrôle	15
Décélération d'urgence	15
Réussir à faire un saut et maîtriser son atterrissage	15
Amarrage correct (à quai)	13
Amarrage correct (en pleine l'eau)	15
Embarquement en toute sécurité dans un véhicule	17
Embarquement en toute sécurité sur un autre bateau	17

## PERTE DE CONTRÔLE EN MER

Si vous perdez le contrôle de votre embarcation, le Meneur de Jeu déterminera le mouvement du véhicule maritime pour le tour où le contrôle est perdu. Le plus souvent, cela se traduit par une

dérive latérale ou un retournement complet du véhicule dans l'eau.

Lorsque cela se produit, le pilote doit réussir un test de pilotage de véhicule marin avec un SD de 15 à son prochain tour, sinon le contrôle de l'embarcation est définitivement perdu.

Si le pilote perd le contrôle, si le véhicule marin chavire ou s'il heurte un autre véhicule marin ou un obstacle, il subit 3d6 points de dégâts par tranche de 20 km/h à laquelle il se déplaçait au moment de l'impact ou du chavirement.

Les dommages infligés aux passagers sont traités plus loin.

## MODIFIER LE SD EN FONCTION DE LA VITESSE

Les vitesses de base sont un ensemble de vitesses moyennes supposées. Elles sont énumérées ci-dessous :

**Vitesse de base au sol :** 100 km/h (~60 MPH) - Lorsque le véhicule est endommagé : 50 km/h (30 MPH)

**Vitesse de base dans les airs :** 200 km/h (~120 MPH) - Lorsque le véhicule est endommagé : 100 km/h (60 MPH)

**Vitesse de base en mer :** 20 km/h (~12 MPH / 10 nœuds) - Lorsque le véhicule est endommagé : 10 km/h (6 MPH / 5 nœuds)

Lorsqu'un Conducteur Augmente ou Diminue sa vitesse, modifiez la valeur du SD en augmentant ou diminuant ce dernier par intervalle de 1. Un test de compétence doit être dépassé (pas égalé) pour réussir.



## EXEMPLE EN ACTION

- Ken conduit à 100 km/h et contourne un obstacle. Son SD est de 13. Maintenant, Ken roule à 150 km/h et contourne un obstacle. Son SD est de 14 (+1 Intervalle)
- Bob pilote un gyrocoptère à 200 km/h et effectue un virage serré. Son SD est de 13. Maintenant, Bob pilote un balbuzard pêcheur à 350 km/h et effectue un virage serré. Son SD est 16 (+3 intervalles).
- Jessa pilote son cotre à 10 km/h et aborde un navire ennemi. Son SD est de 17. Maintenant, Jessa pilote un hors-bord à 30 km/h et doit aborder un navire ennemi. Son SD est de 18 (+1 Intervalle).

## APERÇU DES TABLEAUX DES SD

### SD TERRESTRE RECOMMANDÉ À 100 KM/H

Manœuvre	SD
Faire une embardée avec votre véhicule	13
Effectuer un virage serré	13
Exécution d'un arrêt d'urgence	13
Reprendre le contrôle du véhicule	15
Dérapage à 180°	17
Réussir à faire un saut et maîtriser son atterrissage	17

### SD AÉRIEN RECOMMANDÉ À 200 KM/H

Manœuvre	SD
Contournement d'obstacles immobiles	13
Virage ou roulis simple et brusque	13
Effectuer des manœuvres de haute voltige	17
Décélération d'urgence	13
Reprise de contrôle	15
Atterrissage d'un aéronef VTOL	13
Atterrissage d'un aéronef nonVTOL	15

# EXPLOITATION DES VÉHICULES

## SD EN MER RECOMMANDÉ À 20 KM/H

Manceuvre	S D
Contourner les obstacles immobiles	13
Virage brusque à 90 degrés	13
Reprise de contrôle	15
Décélération d'urgence	13
Réussir à faire un saut et maîtriser son atterrissage	15
Amarrage correct (à quai)	13
Amarrage correct (en pleine l'eau)	15
Embarquement en toute sécurité dans un véhicule	17
Embarquement en toute sécurité sur un autre bateau	17

## VÉHICULES SUBISSANT DES DOMMAGES ACCIDENTELS

### DÉGÂTS CAUSÉS PAR UN VÉHICULE

Lorsqu'un véhicule percute un autre véhicule ou un obstacle (y compris des personnes), toutes les structures ou objets impliqués subissent immédiatement 6d6 points de dégâts. Le Meneur de Jeu peut choisir d'ajuster ces dégâts. En effet, la plupart des dommages sont basés sur les vitesses moyennes et les intervalles affichés à la page précédente. Les dégâts, tout comme les SD, doivent être ajustés en fonction de cette vitesse. Ajustez les dégâts de + / - 3d6 pour chaque intervalle de vitesse.

### DOMMAGES AUX OCCUPANTS DU VÉHICULE

En cas d'impact, les conducteurs et les passagers subissent également des dommages. Comme presque tous les véhicules ont des ceintures de sécurité, les individus à l'intérieur ne subissent souvent pas de dégâts due aux vitesses de base, mais à la place, ils subissent la blessure critique du coup du lapin.

Si le conducteur conduit à des vitesses excessives, tous les occupants reçoivent 1d6 points de dégâts pour chaque intervalle de vitesse supérieur à la vitesse de base, lorsque l'impact se produit.

Ces dommages se produiront, quelles que soient les précautions de sécurité prises, et s'ajoutent aux blessures critiques reçues suite aux vitesses de base.

### Véhicule terrestre Conducteur et passager

-Notes spéciales

Remarque : si le véhicule est équipé d'airbags, le conducteur et le passager avant ne subissent pas de coup du lapin, mais subissent 1d6 de dommages ignorant l'armure.

Si votre véhicule roulait à une vitesse supérieure à la vitesse de base, qu'il y a eu un impact et que le véhicule était équipé d'un airbag, elle recevra le coup du lapin, 1d6 dommages dû à l'airbag et tous les dommages supplémentaires basés sur les intervalles de vitesse.

Remarque : les individus sur une moto n'ont pas de ceinture de sécurité sur leur véhicule. S'ils sont percutés par un véhicule plus grand, ils doivent faire un test d'adresse avec un SD de 15 pour reprendre le contrôle à leur prochain tour, sinon ils sont éjectés du véhicule.

Si tous les occupants d'un véhicule sont éjectés du véhicule, ils subissent 3d6 points de dégâts pour chaque intervalle de vitesse qui les séparent de leur vitesse actuelle à 0 km/h. (par exemple, lorsqu'un véhicule passe de 100 km/h à 0 km/h lors d'un impact et qu'un occupant est éjecté, il subit 6d6 dégâts dû à l'éjection)



## Véhicules aériens Conducteur et passager

-Notes spéciales

Les voyages aériens sont extrêmement dangereux, car l'altitude et la vitesse sont toutes deux impliquées dans les dommages causés aux passagers.

Si une personne n'est pas sanglée dans un véhicule aérien dont l'écouille ou le hublot est ouvert, elle doit effectuer un jet de 1d10 et obtenir un résultat en dessous de sa caractéristique de CORPS, pour éviter d'être éjectée du véhicule.

Lorsque le véhicule aérien ou les passagers touchent le sol, les dégâts suivants sont appliqués :

- 3d6 points de dégâts pour chaque 50 m/yds d'altitude (jusqu'à un maximum de 27d6 points de dégâts)
- Les formes humanoïdes subissent la blessure critique : Coup du lapin (comme décrit [page 188 du livre de base de Cyberpunk RED](#))
- Les formes Humanoïdes subissent une blessure critique supplémentaire sur le corps, pour savoir laquelle, lancez 2d6 et référez-vous à la table [page 221 du livre de base de Cyberpunk RED](#)
- Une blessure critique supplémentaires doit être tirée sur une des deux tables des blessures critiques (Corps ou tête) disponible [page 221 du livre de base de Cyberpunk RED](#) pour chaque tranche de 6d6 dégâts supplémentaire en plus des dégâts de Base. Le meneur de Jeu est libre de choisir la table dans laquelle le jet va s'effectuer.



## Véhicules Maritimes Conducteur et passager

-Notes spéciales

Les voyages en mer sont plus souvent dangereux à grande vitesse et à des profondeurs extrêmes.

Si une personne n'est pas sanglée dans un véhicule aérien dont l'écouille ou le hublot est ouvert, elle doit effectuer un jet de 1d10 et obtenir un résultat en dessous de sa caractéristique de CORPS, pour éviter d'être éjectée du véhicule.

Lorsque le véhicule aérien ou les passagers touchent le sol, les dégâts suivants sont appliqués :

- 3d6 points de dégâts pour chaque 10km / h de vitesse supérieur à la vitesse de base.
- Lorsqu'ils sont immergés sous l'eau, tous les individus subissent 3d6 points de dégâts supplémentaires pour toute tranche de 30 m (100 ft) sous le niveau de la mer (dû à la différence de pression atmosphérique).

Ils devront en outre nager jusqu'à la surface pour éviter de se noyer (comme décrit [page 181 du livre de base de Cyberpunk RED](#))

Si un véhicule dépasse les 500 m (~1640 ft) de profondeur, tout son contenu finira est complètement écrasé.



## COMBAT DE BASE AVEC LES VÉHICULES

### POINTS DE DOMMAGES STRUCTURELS

Chaque véhicule possède des points de dommage structurel (PDS). Si un véhicule a un nombre de points de dommages structurels supérieur à 0, il peut continuer à fonctionner.

Un blindage supplémentaire, tel que des plaques de fenêtre, un blindage ou des vitres pare-balles, aura SOIT un PA (Pouvoir d'arrêt), soit un PV (Points de Vie), mais rarement les deux.

Dès que le véhicule de base atteint 0 PDS, il est considéré comme détruit. Une fois détruit, un véhicule ne peut plus fonctionner et ne peut pas servir de couverture.

Un véhicule ne peut être remis en service que si une compétence technique appropriée est utilisée. Les instructions pour la réparation des véhicules se trouvent *page 140 du livre de base de Cyberpunk RED*.

### ESQUIVE ET CIBLAGE

Les véhicules ne peuvent pas esquiver les attaques comme un humain, mais utilisent leurs manœuvres pour éviter les obstacles ou les menaces.

Si le véhicule est attaqué avec une arme à distance ou de mêlée, l'attaquant doit toucher le véhicule en surpassant le SD donné par la table de portée de l'arme à distance utilisée grâce en réussissant un test de compétence d'arme à distance appropriée (REF + compétence d'arme à distance + 1d10), ou réussir un test de compétence d'arme de mêlée DV13 (DEX + compétence d'arme de mêlée + 1d10).

Si le test de compétence pour toucher dépasse le SD, l'attaque est réussie, quelle que soit la manœuvre du conducteur ou du pilote.

### VISER LES POINTS FAIBLES

Dans Cyberpunk Red, chaque véhicule a des points faibles, mais ils ne peuvent être ciblés qu'en utilisant un tir ciblé sur le véhicule.

Les tirs ciblés peuvent être effectués avec des armes de mêlée ou à distance, mais nécessitent une action complète, et augmentant le SD de 8 pour toucher ce point.

Si le SD est dépassé, vous avez réussi à attaquer un point faible du véhicule ! Félicitations !

Dans Cyberpunk Red, aucune distinction n'est faite entre les points faibles du véhicule qui sont visés, sauf si le Meneur de Jeu le souhaite.

Certains dommages ou effets supplémentaires peuvent se produire, ils sont énumérés page 191 du livre de base de Cyberpunk RED.

Ces points comprennent, mais ne sont pas limités aux éléments suivants :

Les pneus, le moteur, le réservoir d'essence, le système d'échappement, les hélices, les ballasts, etc.

### VÉHICULES À L'ARRÊT

Attaquer un véhicule immobile avec une arme à distance nécessite un test de compétence d'arme à distance, quelle que soit la distance de la cible, car l'attaquant doit toujours viser pour toucher le véhicule.

Inversement, l'attaque avec une arme de mêlée est un succès automatique, y compris les tirs ciblés, car le véhicule ne peut pas esquiver votre attaque.

### CIBLER LES INDIVIDUS

Lorsqu'ils sont dans ou sur un véhicule, les ennemis peuvent toujours cibler les individus, à moins qu'ils ne soient derrière une couverture solide et opaque. Cela inclut les vitres teintées noires, les lamelles métalliques des fenêtres qui sont fermées, et même le blindage Mil-spec sur les fenêtres des passagers.

Lorsqu'il vise un individu à l'aide d'une arme à distance ou de mêlée, l'attaquant doit dépasser le

test de compétence dont le SD est basé sur les tables de cette arme page 173 du livre de base de Cyberpunk Red. Si l'attaquant dépasse le SD, son attaque touche la cible.

Si une personne se trouve derrière une vitre pare-balles, un bouclier ou un blindage, cela compte comme une couverture à hauteur des PV ou des PS de la couverture. Dès que ce PV ou PS atteint 0, tous les dégâts touchent directement la personne ciblée, et toute couverture disparaît.

## COMMENT OBTENIR LE MAXIMUM DE VÉHICULES EN ROUGE

### APPARTENIR À UNE FAMILLE NOMADE

Les nomades de l'ère du Rouge sont semblables à des familles. Leur existence se concentre principalement sur le transport et le voyage, ce qui leur donne un accès inégalé aux ressources, mais nécessite une chose spéciale : un véhicule et la connaissance pour l'utiliser !

Si votre personnage est un Nomade, vous pouvez obtenir des véhicules et des améliorations en fonction de votre capacité de rôle Nomade, Moto. Si un joueur a les rangs Moto 1 à 9, il peut prendre un véhicule. Au rang 10, il n'y a plus de limite, car il devient le chef.

Une description complète et détaillée de ce rôle et de cette capacité de rôle se trouve dans les pages 161 et 165 du livre de base de Cyberpunk Red.

### ACHETER UN VÉHICULE

Il existe plusieurs options pour acheter un véhicule :

- 1) L'acheter neuf auprès d'un concessionnaire (qui se situe toujours dans la catégorie de prix Super Luxe). Cette option n'existe pour les véhicules à usage civil uniquement, mais ils seront toujours achetés en parfait état.
- 2) L'acheter d'occasion dans le marché de nuit approprié (ce qui peut être moins cher)

entraîne généralement 1d6-1 défauts ou des pièces manquantes. -Si le personnage a accès à un marché nocturne, il peut avoir la possibilité d'acheter des véhicules et des modifications de qualité militaire, à la discrétion du Meneur de Jeu et selon le niveau du fixer.

- 3) Acheter un véhicule personnalisé auprès des Nomades (ce qui nécessite un lien avec la famille Nomade et sera toujours un produit de luxe ou de super luxe si le joueur n'a pas de capacité de rôle Moto) - C'est le moyen le plus facile d'accéder à des véhicules de qualité militaire et à des modifications autres que pour un usage civil, mais cela reste à la discrétion du Meneur de Jeu.

Bien que coûteux à l'achat, l'achat de votre véhicule vous assure d'obtenir exactement ce pour quoi vous payez, et d'avoir des roues sous vos pieds.

### VOLER UNE PAIRE DE ROUES

Si vous voulez un véhicule, mais que vous n'êtes pas un nomade et n'avez pas d'argent, vous pouvez toujours le voler.

Dans ce Futur Sombre, c'est à la discrétion de votre Meneur de Jeu de décider des systèmes d'enregistrement et de récupération présents à l'Ère du Rouge.

Les exemples incluent mais ne sont pas limités aux éléments suivants :

- Numéros VIN
- Enregistrement de la plaque d'immatriculation uniquement
- Traqueurs GPS & mouchards électroniques
- 0 enregistrement à cause du DataKrash

C'est au Meneur de Jeu de décider, mais il doit être précisé à tous les joueurs dès le début.

## EMPLACEMENT DES VÉHICULES

Selon James Hutt de R. Talsorian Games, les véhicules sont destinés à être extrêmement rares, les routes, les cioux et les mers sont essentiellement vides à l'ère du Rouge. Mais si vous pouvez trouver un véhicule à acheter ou à voler, gardez à l'esprit l'endroit où vous l'obtiendrez :

- Les véhicules dans les zones militaires, exécutives et d'entreprise seront de haute qualité et coûteux, mais il est probable que leur vol en plein jour résonne comme une condamnation à mort, et ils auront souvent un traceur.
- Les véhicules de la zone de reconstruction urbaine ou de banlieues surpeuplés sont de qualité moyenne, sont souvent des véhicules standard et présentent (1d6 - 1) défauts.
- Les véhicules se trouvant dans les zones de combat sont des véhicules de faible qualité, qui présentent des dommages exceptionnels, de multiples défauts (1d10-1) ou des pièces manquantes, ou qui appartiennent à un gang actif.
- Les véhicules se trouvant dans le périmètre Néo-colon, la zone irradiées sont soit des véhicules abandonnés, soit des véhicules nomades ou pirates, soit des déchets irradiés. S'ils sont abandonnés, ils ne fonctionneront pas sans réparation technique et pourront être contaminés. S'il s'agit de véhicules Nomades ou Pirates, il vaut mieux espérer que tu as un lien avec le groupe ou que tu peux t'en aller tant que tu es encore en vie.

## OBTENIR ET POSSÉDER DES VÉHICULES MILITAIRES

### OBTENIR DES VÉHICULES MILITAIRES

Il n'est généralement possible d'obtenir des véhicules militaires qu'en passant par les marchés de nuit, les familles nomades de renom, les clans de pirates réputés ou en les volant. Les véhicules de qualité militaire sont exceptionnellement chers et sont rarement vus en dehors des bases militaires.

Ni les entreprises ni les militaires ne vendent de véhicules militaires à des entités non militaires.

Il est pratiquement certain que les véhicules de qualité militaire qui sont achetés ne sont pas neufs, car ils ne sont pas produits à grande échelle à l'ère du rouge.

### OBTENIR DU MATÉRIEL MILITAIRE

L'équipement de qualité militaire (ou Mil-spec), quant à lui, est plus facile à obtenir, mais reste extrêmement cher.

Certains marchés de nuit, de nombreux marchés de minuit, la plupart des familles nomades et certains clans de pirates peuvent vendre de l'équipement, du matériel et des modifications de qualité militaire.

Les entreprises peuvent être convaincues de vendre des équipements Mil-spec, mais c'est exceptionnellement rare.

Les militaires, par contre, ne le feront pas. Au lieu de cela, vous serez généralement pris pour cible par ces groupes, afin de "récupérer" leurs biens. Il existe des exceptions si l'équipement est complètement inopérant ou désactivé.

### POSSÉDER DES VÉHICULES MILITAIRES

Les véhicules de qualité militaire nécessitent souvent un entretien extrêmement coûteux, mais sont incroyablement fiables lorsqu'ils fonctionnent. Cela est dû au fait que les véhicules militaires ne sont plus produits à grande échelle à l'ère du

Rouge, et que ceux qui existent encore ont plusieurs décennies.

Ceux qui peuvent fournir un service de mécanique ou des pièces détachées sont rares, et leurs connexions et intentions sont souvent douteuses.

## POSSÉDER UN ÉQUIPEMENT MILITAIRE

Posséder un équipement Mil-spec, tout comme des véhicules, fait de vous une cible immédiate, à moins d'être dissimulé. Ils sont faciles à entretenir et très fiables, mais ils sont aussi plus chers que l'équipement standard et se remarquent facilement.

Si les modifications apportées à votre véhicule sont ouvertement visibles, vous ferez de votre véhicule une cible importante.

La plupart des équipements et des modifications Mil-spec sont soit d'excellente qualité, soit exotiques. Les modifications d'avant-guerre sont souvent en état standard (plutôt que médiocre) et se vendent plus cher.

## FAIRE DE VOUS UNE CIBLE

Tout comme les corpos sont une cible dans la zone de combat, et les boostergangers sont une cible dans la zone exécutive, les véhicules militaires et les modifications Mil-Spec seront considérés comme une cible n'importe où. Les militaires voudront récupérer leur matériel. Les hommes de loi savent que vous êtes une menace immédiate. Les corpos veulent s'approprier votre matériel pour leur entreprise. Les solos veulent votre véhicule pour eux-mêmes. Les pirates le veulent pour leurs raids. Les nomades et les fixers y voient un trésor à vendre au marché noir.

Le nombre d'ennemis que vous vous ferez avec un véhicule militaire et un équipement visible de type militaire est innombrable et éternel. Ne vous attendez pas à vous sentir en sécurité, à moins que vous ne puissiez dissimuler exactement ce que

vous conduisez, ou l'équipement que vous avez à bord.

Posséder des véhicules de qualité militaire fera de vous une cible immédiate, peu importe où ou qui vous êtes.

Faites preuve d'une EXTRÊME prudence avant d'acheter, d'en voler ou d'en emprunter un.

## EXAMEN DES VÉHICULES DE BASE

Dans les pages suivantes, vous trouverez des ensembles de véhicules de base. Je les ai développés à partir des 14 véhicules de base, pour inclure 35 véhicules civils et professionnels, et 18 véhicules militaires.

Tous les véhicules que j'ai assemblés pour les besoins de ce guide sont basés sur un mélange des caractéristiques des véhicules de Cyberpunk RED, 2020 et Interlock Unlimited.

Que ne comprennent pas les pages suivantes ?

Ce guide ne se concentrera pas exclusivement sur les noms de marque ou les numéros de modèle. Ces questions sont laissées à l'appréciation du Meneur de Jeu et des joueurs à la table.

Tu veux que ta moto soit un modèle Hurley-Dawson low-rider ? Peut-être plutôt une Yakama Ninja 750 ? C'est une question de goût, que le Meneur de Jeu et les joueurs peuvent décider. Certaines marques peuvent être incluses, mais comme il y a des milliards de véhicules sur la route, dans des décharges, flottant à l'abandon sur l'océan, ou enterrés dans des bunkers secrets, ces spécificités sont choisies par le Meneur de Jeu et les joueurs à la table.

Nom du véhicule : Capacité de Rôle: #					
Une brève description du véhicule en question dans le monde.					
Chassis	Type	Moteur	Rayon d'action	PDS / SP	Prix
Taille Forme	Groupe Emplacement	Option 1 Option 2	En métriques En système impérial	Blindage structurel	€ en eb C / U / R
Vitesse	Combat	Sièges	Espace de stockage et capacité d'emport		Interface
En métriques En système impérial	Déplacements en Mouvement	# de conducteurs & # de passagers	Emplacement	Poids Kg Poids en pound	Oui/non

## NOTES SUR LES TABLEAU

Moto indique le rang de capacité de rôle Moto requis pour accéder à ce véhicule. Si un Nomade ne possède pas ce rang de capacité, il n'y a pas accès, comme indiqué page 161-162 du livre de base de Cyberpunk RED.

Les options du moteur sont celles qui seront disponibles au moment de l'achat, pour le prix indiqué. Si elles ne figurent pas dans la liste, cela ne signifie pas que ce n'est pas possible, mais simplement qu'elles devront être modifiées ultérieurement.

Tous les tableaux sont répertoriés en système métriques et impériales, ce qui permet aux personnes de n'importe quel endroit du globe de prendre la table et de l'utiliser.

La plupart des véhicules civils n'ont pas de PS (point de santé) à l'achat. Ils peuvent être ajoutés plus tard par des modifications, comme en posant un blindage et un revêtement.

Les espaces de déplacement pour le combat aérien, maritime et terrestre dans le livre de règles de base de Cyberpunk RED sont tous basés sur des valeurs différentes. Consulter la page 6 de ce guide pour en savoir plus sur les intervalles de vitesse.

La vitesse "narrative" / "de combat" représente la vitesse "maximale" moyenne des véhicules, et non la vitesse moyenne pour obtenir le SD du pilotage et de la conduite.

Le prix et les caractéristiques sont spécifiquement conçus pour Cyberpunk RED, et non pour quelque autre système.

La disponibilité se trouve sous la rubrique Prix, et est basée sur les connaissances et les attentes de l'auteur pour sa propre table. Les Meneurs de Jeu devraient se sentir libres de les modifier si nécessaire, et de les adapter à leurs propres mondes.

Cyberfauteuil Mercurius : Moto 1-4					
Techniquement "cybernétique", ce fauteuil est utilisé pour aider les personnes à mobilité réduite et est officiellement approuvé par l'organisation "Night City Murderball". (Consultez le DLC sur les Cyberfauteuils)					
Chassis	Type	Moteur	Rayon d'action	PDS / SP	Prix
Cyberfauteuil Basique	Civil Mobile	Electrique	80 Km 50 MI	- SDP 0 PS	100 eb <b>Commun</b>
Vitesse	Combat	Sièges	Espace de stockage et capacité d'emport		Interface
40 Km/h 25 m/h	5 MOUV	1 conducteur	Externe	30 Kg 66 Pounds	Oui

## Cyberfauteuil Spider : Moto 1-4

Le cyberfauteuil Spider est un modèle haut de gamme, qui permet d'incorporer 4 options de membres cybernétiques pour remplacer ses jambes, ainsi que d'autres modifications. (Consultez le DLC Cyberfauteuil pour plus de détails)

Chassis	Type	Moteur	Rayon d'action	PDS / SP	Prix
Cyberfauteuil Avancé	Civil Mobile	Cellule de carburant	120 Km 75 MI	- SDP 0 PS	1.000 eb <b>Commun</b>
Vitesse	Combat	Sièges	Espace de stockage et capacité d'emport		Interface
40 Km/h 25 m/h	5 MOUV	1 conducteur	Externe	30 Kg 66 Pounds	Oui

## Cyberfauteuil Pawnee : Moto 5-6

Le cyberfauteuil flottant Pawnee est le summum du luxe et du confort pour les personnes à mobilité réduite. Capable d'atteindre des hauteurs de 10m au dessus du sol, il offre également une protection supplémentaire à son utilisateur.

Chassis	Type	Moteur	Rayon d'action	PDS / SP	Prix
Cyberfauteuil Avancé	Civil Mobile	Cellule de carburant	120 Km 75 MI	20 SDP 0 PS	5.000 eb <b>Peu commun</b>
Vitesse	Combat	Sièges	Espace de stockage et capacité d'emport		Interface
40 Km/h 25 m/h	5 MOUV	1 conducteur	Externe	227 Kg 500 Pounds	Requise

Bien que les Cyberfauteuils ci-dessus ne soient pas techniquement des véhicules, ils sont inclus dans ce guide afin d'offrir une représentation supplémentaire aux personnes souffrant de handicaps et de déficiences. Ils seront également disponibles pour être modifiés et personnalisés en complément de la cybernétique standard, car ils offrent aux Techies et aux Nomades une mobilité totale ainsi que la possibilité d'améliorer leurs cyberfauteuils avec un blindage et des armes supplémentaires, d'augmenter leur vitesse et leur capacité de stockage, et plus encore. Les modifications et les ajouts sont régis par le bon sens, le Meneur de Jeu et les joueurs qui utilisent cet équipement pour leur personnage.

Veuillez consulter le "DLC" pour les Cyberfauteuils à l'adresse suivante :

<https://rtalsoriangames.com/2021/01/29/cyberpunk-red-alert-books-and-chairs/> dans la langue de Shakespeare ou <http://cyberpunk-jdr.fr/fichiers/ressources/dlc/cyberfauteuil.pdf> en français

(Merci à Sara Thompson pour son travail et son inclusion !)

## Vélo Basique : Moto 1-4

Très répandu dans tous les coins du monde, ce vélo bon marché permet à chacun de voyager. Il en existe de toutes les formes et de toutes les tailles, il est facilement personnalisable et constitue un excellent équipement d'entraînement !

Chassis	Type	Moteur	Rayon d'action	PDS / SP	Prix
Vélo Standard	Pédestre Sans moteur	- -	- -	20 SDP 0 PS	50 eb <b>Très commun</b>
Vitesse	Combat	Sièges	Espace de stockage et capacité d'emport		Interface
- -	MOUV + 4m	1 conducteur 0 passagers	Externe	5 Kg 10 Pounds	Non

## Vélo de course : Moto 1-4

Ce vélo de course donne aux cyclistes endurcis la possibilité de se déplacer plus rapidement et même de suivre les véhicules sur la route. Un cadre léger et des pneus fins permettent au cycliste de se faufiler dans le trafic avec style.

Chassis	Type	Moteur	Rayon d'action	PDS / SP	Prix
Vélo de course	Pédestre Sans moteur	- -	- -	15 SDP 0 PS	100 eb <b>Commun</b>
Vitesse	Combat	Sièges	Espace de stockage et capacité d'emport		Interface
- -	MOUV + 6m	1 conducteur	Aucun	- -	Non

## Vélo de course électrique "Mag-Lev" : Moto 5-6

Le Vélo "Mag-Lev" utilise un moteur électrique interne pour aider les cyclistes à atteindre des vitesses extrêmes dans le cadre de courses de vélos, de livraisons et même de combats. (Sans énergie = MOUVE + 6m)

Chassis	Type	Moteur	Rayon d'action	PDS / SP	Prix
Vélo motorisé	Pédestre Motorisé	Electrique	80 km 50 Mi	15 SDP 0 PS	5.000 eb <b>Peu commun</b>
Vitesse	Combat	Sièges	Espace de stockage et capacité d'emport		Interface
- -	MOUV + 10m	1 conducteur	Aucun	- -	Oui

## Skate à roquettes : Moto 1-4

Utilisé dans les combats de Roller-Derby, ce skate à fusée permet d'augmenter le mouvement de l'utilisateur de 10m lorsqu'il court. (Carburant épuisé = MOUVE + 4m (nécessite l'action Courir))

Chassis	Type	Moteur	Rayon d'action	PDS / SP	Prix
Skate à roquettes	Pédestre à roquettes	CHOOH2	40 km 25 Mi	10 SDP 0 PS	1.000 eb <b>Peu commun</b>
Vitesse	Combat	Sièges	Espace de stockage et capacité d'emport		Interface
- -	MOUV + 8m	1 conducteur	Aucun	Aucun	Oui

## Scooter : Moto 1-4

Utilisé dans les combats de Roller-Derby, ce skate à fusée permet d'augmenter le mouvement de l'utilisateur de 10m lorsqu'il court. (Carburant épuisé = MOUVE + 4m (nécessite l'action Courir))

Chassis	Type	Moteur	Rayon d'action	PDS / SP	Prix
Grand scooter	Civil Véhicule terrestre	CHOOH2 Electrique	200 km 125 Mi	20 SDP 0 PS	8.000 eb <b>Commun</b>
Vitesse	Combat	Sièges	Espace de stockage et capacité d'emport		Interface
80 km/h 50 Mi/h	10 MOUV	1 conducteur 1 passager	Interne	20 Kg 44 Pounds	Non

## Moto / Moto de route : Moto 1-4

La moto standard en rouge est pratiquement identique à son homologue de 600 cm3 du siècle précédent. Avec une meilleure tenue de route, une meilleure vitesse et une meilleure autonomie qu'un scooter, elle présente une différence de prix importante.

Chassis	Type	Moteur	Rayon d'action	PDS / SP	Prix
Moto Standard	Civil Véhicule terrestre	CHOOH2 Electrique	435 km 270 Mi	35 SDP 0 PS	20.000 eb <b>Commun</b>
Vitesse	Combat	Sièges	Espace de stockage et capacité d'emport		Interface
160 km/h 100 Mi/h	20 MOUV	1 conducteur 1 passager	Interne	30 Kg 66 Pounds	Oui

## Cybermoto : Moto 5-6

Rêve des années 1980, cette cybermoto est la cousine peu commune de la moto de route. Avec des vitesses plus rapides et une apparence élégante, cette moto vous fera certainement remarquer, et coûtera un sacré prix.

Chassis	Type	Moteur	Rayon d'action	PDS / SP	Prix
Cybermoto	Civil Véhicule terrestre	CHOOH2 Electrique	640 km 400 Mi	30 SDP 0 PS	45.000 eb <b>Peu commun</b>
Vitesse	Combat	Sièges	Espace de stockage et capacité d'emport		Interface
200 km/h 125 Mi/h	25 MOUV	1 conducteur	Interne	16 Kg 35 Pounds	Oui

# LES VÉHICULES

## Supermoto : Moto 7-8

Mélange terrifiant d'un châssis de moto et d'un moteur de voiture de course, la Superbike a suffisamment de vitesse pour rivaliser avec l'aérodynamisme, mais elle videra votre compte en banque au passage.

Chassis	Type	Moteur	Rayon d'action	PDS / SP	Prix
Supermoto	Professionnelle Véhicule terrestre	CHOOH2	250 km 155 Mi	35 SDP 0 PS	100.000 eb <b>Rare</b>
Vitesse	Combat	Sièges	Espace de stockage et capacité d'emport		Interface
480 km/h 300 Mi/h	60 MOUV	1 conducteur	Aucun	Aucun	Oui

## Micro voiture : Moto 1-4

La micro-voiture est "l'équivalent en cabine fermée" du scooter. Utile pour éviter les pluies toxiques à l'ère du Rouge, et légèrement plus rapide que la marche, ce véhicule électrique discret peut être d'une grande utilité grâce à son un tout petit format.

Chassis	Type	Moteur	Rayon d'action	PDS / SP	Prix
Micro-voiture	Civil Véhicule terrestre	Electique	160 km 100 Mi	20 SDP 0 PS	10.000 eb <b>Commun</b>
Vitesse	Combat	Sièges	Espace de stockage et capacité d'emport		Interface
80 km/h 50 Mi/h	10 MOUV	1 conducteur 1 passager	Interne	40 Kg 88 Pounds	Non

## Voiture terrestre / Berline : Moto 1-4

La berline 4 portes est dotée d'équipements de sécurité et de commodités moyens, mais pas de gadgets. À Night City, c'est le moyen de transport le plus courant et il est facile à obtenir.

Chassis	Type	Moteur	Rayon d'action	PDS / SP	Prix
Voiture compacte	Civil Véhicule terrestre	CHOOH2 Electrique	643 km 400 Mi	50 SDP 0 PS	30.000 eb <b>Commun</b>
Vitesse	Combat	Sièges	Espace de stockage et capacité d'emport		Interface
160 km/h 100 Mi/h	20 MOUV	1 conducteur 3 passagers	Aucun	200 Kg 440 Pounds	Non

## Voiture à haute performance : Moto 5-6

Grand frère de la voiture compacte, ce monstre peut rouler deux fois plus vite. Plus communément appelées "voitures de sport", elles sont fréquemment utilisées par les Nomades et les Gangs de Night City.

Chassis	Type	Moteur	Rayon d'action	PDS / SP	Prix
Voiture de sport	Civil Véhicule terrestre	CHOOH2 Electrique	482 km 300 Mi	50 SDP 0 PS	50.000 eb <b>Peu commun</b>
Vitesse	Combat	Sièges	Espace de stockage et capacité d'emport		Interface
320 km/h 200 Mi/h	40 MOUV	1 conducteur 3 passagers	Aucun	50 Kg 110 Pounds	Oui

## Supercar : Moto 9-10

Ces monstres de course, dotés d'une puissance de près de 2 000 chevaux, peuvent même surpasser les aérodynes. Rarement vus en dehors des circuits de course ou des brandances, ils sont un plaisir à contempler.

Chassis	Type	Moteur	Rayon d'action	PDS / SP	Prix
Supercar	Professionnel Véhicule terrestre	CHOOH2	290 km 80 Mi	50 SDP 0 PS	100.000 eb <b>Rare</b>
Vitesse	Combat	Sièges	Espace de stockage et capacité d'emport		Interface
480 km/h 300 Mi/h	60 MOUV	1 conducteur 1 passager	Aucun	20 Kg 44 Pounds	Oui

## Pickup de classe 1 : Moto 1-4

Un pick-up à deux portes, avec des équipements de sécurité et de confort moyens, mais sans fioritures. À Night City, c'est le type de véhicule le plus courant pour le business des fixers et des nomades.

Chassis	Type	Moteur	Rayon d'action	PDS / SP	Prix
Pickup camionnette	Civil Véhicule terrestre	CHOOH2 Electrique	482 km 300 Mi	60 SDP 0 PS	40.000 eb <b>Commun</b>
Vitesse	Combat	Sièges	Espace de stockage et capacité d'export		Interface
160 km/h 100 Mi/h	20 MOUV	1 conducteur 1 passager	Externe	800 Kg 1760 Pounds	Oui

## Van de classe 1 : Moto 1-4

Ce véhicule utilitaire 4 portes est l'exemple même de l'anonymat et de la discrétion. Utilisé fréquemment comme véhicule de corporation et de police, ce véhicule est conçu à partir du même châssis que le pick-up.

Chassis	Type	Moteur	Rayon d'action	PDS / SP	Prix
Van camionnette	Civil Véhicule terrestre	CHOOH2 Electrique	482 km 300 Mi	60 SDP 0 PS	40.000 eb <b>Commun</b>
Vitesse	Combat	Sièges	Espace de stockage et capacité d'export		Interface
160 km/h 100 Mi/h	20 MOUV	1 conducteur 5 passagers	Interne	600 Kg 1322 Pounds	Oui

## Pickup lourd de classe 3 : Moto 5-6

Ce gros pick-up à 4 portes est capable de transporter beaucoup plus de poids et d'occupants. On ne le voit pas souvent en ville, ce camion est surtout utilisé dans les Badlands et sur les chantiers de construction.

Chassis	Type	Moteur	Rayon d'action	PDS / SP	Prix
Pickup Lourd camionnette	Civil Véhicule terrestre	CHOOH2	402 km 250 Mi	70 SDP 0 PS	60.000 eb <b>Peu commun</b>
Vitesse	Combat	Sièges	Espace de stockage et capacité d'export		Interface
120 km/h 75 Mi/h	15 MOUV	1 conducteur 3 passagers	Externe	6 tonnes métriques	Oui

## Camion porte-conteneurs de classe 6 : Moto 7-8

Généralement utilisés comme véhicules de livraison, ces camions porte-conteneurs sont les plus gros véhicules qui peuvent circuler en toute sécurité sur la plupart des routes non réparées de Night City. Ils sont surtout utilisés pour les affaires et les corporations.

Chassis	Type	Moteur	Rayon d'action	PDS / SP	Prix
Camion de livraison	Commercial Véhicule terrestre	CHOOH2	482 km 300 Mi	70 SDP 0 PS	80.000 eb <b>Peu commun</b>
Vitesse	Combat	Sièges	Espace de stockage et capacité d'export		Interface
120 km/h 75 Mi/h	15 MOUV	1 conducteur 1 passager	Interne et Externe	10 tonnes métriques	Oui

## Jetski : Moto 1-4

Petites embarcations d'un ou deux passagers, ces machines étaient autrefois la principale distraction des plagistes du week-end, mais elles sont aujourd'hui surtout utilisées par les pirates, les nomades et les forces militaires.

Chassis	Type	Moteur	Rayon d'action	PDS / SP	Prix
Petite embarcation	Civil Véhicule Maritime	CHOOH2	80 km 50 Mi	35 SDP 0 PS	20.000 eb <b>Commun</b>
Vitesse	Combat	Sièges	Espace de stockage et capacité d'export		Interface
97 km/h 60 Mi/h	20 MOUV	1 conducteur 1 passager	Interne	100 Kg 220 Pounds	Non

## Bateau de pêche : Moto 1-4

Skiff, Scoot, Remorqueur, Scoon, peu importe comment vous l'appellez, c'est juste un bateau de pêche commun. Il peut accueillir confortablement 4 personnes, avec leurs cannes à pêche et 2 glacières, 1 pour la pêche, 1 pour les canettes de Smash glacée. Profitez de l'eau !

Chassis	Type	Moteur	Rayon d'action	PDS / SP	Prix
Petit bateau	Civil Véhicule Maritime	CHOOH2	320 km 200 Mi	20 SDP 0 PS	10.000 eb <b>Commun</b>
Vitesse	Combat	Sièges	Espace de stockage et capacité d'export		Interface
24 km/h 15 Mi/h	5 MOUV	1 conducteur 3 passagers	Externe	150 Kg 330 Pounds	Non

## Bateau rapide : Moto 5-6

Également connus sous le nom de "bateaux cigarettes", ces bateaux très maniables sont fréquemment utilisés par les pirates et les nomades sur l'océan pour leur rapidité et leur capacité de stockage supérieure à celle du Jet-Ski.

Chassis	Type	Moteur	Rayon d'action	PDS / SP	Prix
Bateau de sport	Civil Véhicule Maritime	CHOOH2	240 km 150 Mi	50 SDP 0 PS	80.000 eb <b>Peu commun</b>
Vitesse	Combat	Sièges	Espace de stockage et capacité d'export		Interface
97 km/h 60 Mi/h	20 MOUV	1 conducteur 5 passagers	Interne	200 Kg 440 Pounds	Oui

## Bateau à voiles : Moto 5-6

Un petit voilier, capable de transporter jusqu'à 6 membres d'équipage. Dépourvue de moteur lors de sa conception, ce véhicule n'a besoin d'aucun carburant pour se déplacer. Difficile à trouver, et nécessitant des compétences en matière de navigation, ces navires sont extrêmement rares.

Chassis	Type	Moteur	Rayon d'action	PDS / SP	Prix
Bateau moyen	Civil Véhicule Maritime	Voile	- -	50 SDP 0 PS	50.000 eb <b>Rare</b>
Vitesse	Combat	Sièges	Espace de stockage et capacité d'export		Interface
48 km/h 30 Mi/h	10 MOUV	1 conducteur 5 passagers	Interne	200 Kg 440 Pounds	Oui

## Bateau à "cabine" : Moto 7-8

Ce bateau de luxe est conçu spécifiquement sur commande, pour chaque client. Coûtant 30 000 euros par cabine, la construction de ces bateaux commence à 60 000 euros et augmente par la suite.

Chassis	Type	Moteur	Rayon d'action	PDS / SP	Prix
Bateau de luxe	Civil Véhicule Maritime	CHOOH2	470 km 300 Mi	60 SDP 0 PS	60.000 eb + <b>Peu commun</b>
Vitesse	Combat	Sièges	Espace de stockage et capacité d'export		Interface
24 km/h 15 Mi/h	10 MOUV	1 conducteur 2 passagers par pièces	Interne		Oui

## Yatch : Moto 9-10

Le nec plus ultra des bateaux de luxe sur l'océan. D'un coût de 50 000 euros par chambre, ils commencent à 200 000 euros et sont entièrement personnalisés selon les désirs et les besoins de chacun.

Chassis	Type	Moteur	Rayon d'action	PDS / SP	Prix
Bateau de luxe	Professionnel Véhicule Maritime	CHOOH2	640 km 400 Mi	60 SDP 0 PS	200.000 eb <b>Peu commun</b>
Vitesse	Combat	Sièges	Espace de stockage et capacité d'export		Interface
24 km/h 15 Mi/h	10 MOUV	1 conducteur 2 passagers par pièces	Interne		Oui

## Aéroglysieur : Moto 9-10

Le nec plus ultra des bateaux de luxe sur l'océan. D'un coût de 50 000 euros par chambre, ils commencent à 200 000 euros et sont entièrement personnalisés selon les désirs et les besoins de chacun.

Chassis	Type	Moteur	Rayon d'action	PDS / SP	Prix
Aéroglysieur	Professionnel Véhicule Maritime	CHOOH2 Electrique	640 km 400 Mi	50 SDP 0 PS	100.000 eb Rare
Vitesse	Combat	Sièges	Espace de stockage et capacité d'emport		Interface
145 km/h 90 Mi/h	30 MOUV	1 conducteur 5 passagers	Interne	225 Kg 500 Pounds	Oui

## Sous-marin : Moto 9-10

Rarement vu, ce transporteur sous-marin est la quintessence de l'expédition et du transit furtifs. N'atteignant qu'une vitesse de 24 km/h en surface, mais de 97km/h en immersion, il peut toujours échapper à la plupart de ses adversaires.

Chassis	Type	Moteur	Rayon d'action	PDS / SP	Prix
Vaisseau sous-marin	Professionnel Véhicule Maritime	CHOOH2 Electrique	470 km 300 Mi	250 SDP 0 PS	200.000 eb Rare
Vitesse	Combat	Sièges	Espace de stockage et capacité d'emport		Interface
24 / 97 km/h 15 / 60 Mi/h	10 / 20 MOUV	1 conducteur 10 passagers	Interne	400 Kg 880 Pounds	Oui

## Gyropter : Moto 1-4

Le gyrocoptère est le véhicule préféré des amateurs d'aviation et la forme la plus abordable de transport aérien. Il est accessible et abordable pour ceux qui veulent se rendre du point A au point B par la voie des airs.

Chassis	Type	Moteur	Rayon d'action	PDS / SP	Prix
Petit hélicoptère	Civil Véhicule aérien	CHOOH2	80 km 50 Mi	35 SDP 0 PS	20.000 eb Commun
Vitesse	Combat	Sièges	Espace de stockage et capacité d'emport		Interface
161 km/h 100 Mi/h	20 MOUV	1 conducteur 1 passager	Interne	330 Kg 728 Pounds	Oui

## Hélicoptère : Moto 5-6

Hélicoptère polyvalent, offrant des places assises et un espace de chargement pour les vols longue distance. Assez courants dans les villes et les badlands, ces véhicules sont surtout utilisés par les corporations, les nomades et les militaires.

Chassis	Type	Moteur	Rayon d'action	PDS / SP	Prix
Hélicoptère moyen	Professionnel Véhicule aérien	CHOOH2	965 km 600 Mi	60 SDP 0 PS	50.000 eb Peu commun
Vitesse	Combat	Sièges	Espace de stockage et capacité d'emport		Interface
322 km/h 200 Mi/h	40 MOUV	1 conducteur 3 passagers	Interne	2000 Kg 4410 Pounds	Oui

## Hélicoptère cargo : Moto 7-8

Ces hélicoptères cargo géants ont été modifiés à partir d'anciens hélicoptères militaires, offrant aux Nomades le moyen idéal de transporter des marchandises à travers les Badlands d'Amérique et d'Europe.

Chassis	Type	Moteur	Rayon d'action	PDS / SP	Prix
Hélicoptère lourd	Professionnel Véhicule aérien	CHOOH2	1287 km 800 Mi	100 SDP 0 PS	200.000 eb Rare
Vitesse	Combat	Sièges	Espace de stockage et capacité d'emport		Interface
200 km/h 125 Mi/h	25 MOUV	1 conducteur 5 passagers	Interne	4,5 Tonnes	Oui

# LES VÉHICULES

## Aerozep : Moto 9-10

Des dirigeables modernes qui parcourent les cieux rougeâtre. Ces énormes vaisseaux aériens sont de tailles très différentes les uns des autres et sont adaptés sur mesure au prix de €30 000eb par pièce, en commençant au prix de €60 000eb.

Chassis	Type	Moteur	Rayon d'action	PDS / SP	Prix
Zeppelin	Professionnel Véhicule aérien	CHOOH2	2415 km 1500 Mi	100 SDP 0 PS	60.000 eb Rare
Vitesse	Combat	Sièges	Espace de stockage et capacité d'emport		Interface
161 km/h 100 Mi/h	20 MOUV	1 conducteur 2 passagers par pièces	Interne	2,3 Tonnes	Oui

## AV-3 "Aerocop" : Moto 5-6

L'AV-3 "Aerocop" est l'image habituelle que renvoie toutes les corporations dans les zones contrôlées dans le monde. C'est aussi le véhicule utilisé par les services de police du monde entier, avec des temps de réponse rapides et une présentation précise.

Chassis	Type	Moteur	Rayon d'action	PDS / SP	Prix
AV Standard	Professionnel Véhicule aérien	CHOOH2	804 km 500 Mi	75 SDP 0 PS	50.000 eb Peu commun
Vitesse	Combat	Sièges	Espace de stockage et capacité d'emport		Interface
241 km/h 150 Mi/h	30 MOUV	1 conducteur 3 passagers	Interne	660 Kg 1.200 Pounds	Oui

## Aérodyne polyvalent AV-4 : Moto 7-8

Aéronef polyvalent à décollage et atterrissage verticaux, l'AV-4 est rare à Night City, à moins qu'il ne soit aux mains des corpos ou de l'armée, ou de certains groupes nomades extrêmement riches.

Chassis	Type	Moteur	Rayon d'action	PDS / SP	Prix
AV Standard	Professionnel Véhicule aérien	CHOOH2	603 km 400 Mi	100 SDP 0 PS	50.000 eb Peu commun
Vitesse	Combat	Sièges	Espace de stockage et capacité d'emport		Interface
322 km/h 200 Mi/h	40 MOUV	1 conducteur 5 passagers	Interne	660 Kg 1.200 Pounds	Oui

## Aérodyne personnel AV-7 : Moto 7-8

Aéronef polyvalent à décollage et atterrissage verticaux, l'AV-4 est rare à Night City, à moins qu'il ne soit aux mains des corpos ou de l'armée, ou de certains groupes nomades extrêmement riches.

Chassis	Type	Moteur	Rayon d'action	PDS / SP	Prix
AV Standard	Professionnel Véhicule aérien	CHOOH2	643 km 400 Mi	50 SDP 0 PS	60.000 eb Peu commun
Vitesse	Combat	Sièges	Espace de stockage et capacité d'emport		Interface
241 km/h 150 Mi/h	30 MOUV	1 conducteur 5 passagers	Interne	100 Kg 220 Pounds	Oui

## Super Aérodyne AV-9 : Moto 9-10

L'AV-9 est l'équivalent "sportif" des anciens modèles d'AV-9, désormais destinés à des vitesses extrêmes. Cette version amincie ne peut plus être utilisée de façon polyvalente comme par le passé.

Chassis	Type	Moteur	Rayon d'action	PDS / SP	Prix
AV de sport	Professionnel Véhicule aérien	CHOOH2	643 km 400 Mi	60 SDP 0 PS	100.000 eb Rare
Vitesse	Combat	Sièges	Espace de stockage et capacité d'emport		Interface
483 km/h 300 Mi/h	60 MOUV	1 conducteur 1 passager	Interne	100 Kg 220 Pounds	Oui

## PARTIE 2 : VÉHICULES ET ARMES MILITAIRES

### LE PRÉFACE DE LA SECTION DES VÉHICULES ET ÉQUIPEMENTS MILITAIRES

Dans les pages suivantes, vous trouverez des ensembles de véhicules militaires, ainsi que des armes de type militaire. Ces véhicules ont été adaptés à partir de Cyberpunk 2020, Chromebooks 1-4 et Maximum Metal, et n'auront pas les mêmes valeurs que dans leur ancien système en raison de nombreuses incohérences et incompatibilités.

Le problème qui persiste dans RED cependant, c'est que ces formes de véhicules sont extrêmement rares à trouver en dehors des sociétés, comme Militech et Lazarus, ou dans les bases militaires appartenant au gouvernement. Certaines familles de nomades et de pirates peuvent y avoir accès, mais cela devrait être extrêmement limité.

Si les personnages sont vus au volant de ces véhicules, ils deviendront immédiatement des cibles, comme indiqué à la page 10 de ce guide. Les créateurs du jeu ont indiqué à plusieurs reprises que le matériel et les armes de style militaire sont difficiles à trouver à l'ère du Rouge, en particulier les véhicules.



De plus, selon R. Talsorian, ces véhicules sont tous des denrées rares, ce qui fait qu'ils sont difficiles à dénicher et leur prix est extrêmement élevé. Meneur de Jeu : gardez cela à l'esprit lorsque vous utilisez des véhicules militaires.

Je ne saurais trop insister sur ce point, et je le rappellerai plusieurs fois dans les pages qui suivent : les véhicules et armes militaires sont extrêmement mortels et risquent de détruire l'équilibre du jeu.

Il y aura de nombreuses révisions de cette section du guide, car elle a été extrêmement compliquée à adapter et à ajuster, et il peut y avoir quelques problèmes dans la conception, les limitations, les dégâts, etc.

Veuillez garder ces problèmes à l'esprit lorsque vous lirez la suite, et rappelez-vous :

**Le Meneur de Jeu a le dernier mot sur le prix, la disponibilité, les dommages, etc.**

**Bonne lecture et bonne chance !**

## COUP D'ŒIL SUR LES VÉHICULES MILITAIRES

Dans les pages suivantes, vous verrez des ensembles de véhicules militaires. Ces véhicules ont été convertis à partir de Cyberpunk 2020, Chromebooks 1-4 et Maximum Metal.

La capacité de rôle Moto est toujours fournie (d'après ma compréhension générale), mais n'est une option que si le Meneur de Jeu l'autorise. De plus, cela implique que la famille nomade soit une famille militaire ou qu'elle soit directement au service d'un grand gouvernement mondial.

**Meneurs de Jeu : Soyez extrêmement prudents lorsque vous Utilisez ces véhicules.**

Nom du véhicule : Capacité de Rôle: #		
Description du véhicule. Ici, les joueurs ou les Meneurs de Jeu peuvent ajouter d'autres détails, comme la couleur, l'état ou la marque/modèle/année, car ces détails ne sont pas inclus.		
<b>Vitesse</b> km/h miles/h <b>Sièges</b> Conducteur/Pilote Artilleur Passager <b>Rayon d'action</b> km miles <b>PDS</b> Structure Prix ed <b>Utilisation</b>	<b>Combat</b> MOUVE <b>Espace de stockage et capacité d'export</b> Ext/Int Kg/Tonnes Pounds <b>Moteur</b> PS Armure <b>Interface</b> Type	<b>Équipement spécial</b> Les équipements spéciaux fournis avec le véhicule au moment de l'achat/de l'acquisition. D'autres peuvent être ajoutés par la suite. <b>Armement monté (STANDARD)</b> Il existe des armes montées sur le véhicule, et elles constituent la gamme standard, et non la gamme maximale. Des armes et équipements supplémentaires

## NOTES SUR LES TABLEAU

Les armes fixes sont orientées dans une seule direction et sont principalement utilisées pour attaquer de grandes cibles. C'est au Meneur de Jeu de décider si les armes fixes peuvent effectuer des tirs ciblés ou viser des passagers.

Les armes fixes utilisent la compétence de Conduite de véhicule terrestre pour viser correctement, contre la SD fixé selon la distance en fonction du type d'arme comme décrit dans le tableau page 173 du livre de base Cyberpunk RED.

Exemple 1 : Une arme fixe (SMG lourd) tire sur une cible située à 20 mètres avec un tir automatique. Le SD à battre est de 20 contre la compétence de conduite de véhicules terrestres + REF + 1d10.

Exemple 2 : Arme fixe (fusil monté sur hélice), tire sur une cible à 20 mètres avec un tir automatique. Le SD à battre est de 17 contre Conduite de véhicules terrestres Compétence + REF + 1d10.

Exemple 3 : Arme fixe (Rhinemétal), tire sur une cible à 20 mètres avec un seul tir. Le SD est de 15 contre la compétence de conduite de véhicules terrestres + REF + 1d10.

Les armes pivotantes ou montées sur des tourelles ont un angle de tir de 360 degrés. Elles nécessitent de réussir un test dans la compétence d'armes appropriée et le SD comme fixé dans le tableau page 173 du livre de base Cyberpunk RED.

La liste des armes se trouve à la fin de cette section (car elle n'existe pas dans le livre de règles de base).

# LES VÉHICULES MILITAIRES

## "KUMA" : Moto 1-4

Semblable au Jeep classique, ce véhicule de transport et de travail a été l'épine dorsale de la plupart des véhicules militaires classiques dans le monde. Moins cher que le Hummer, il est presque aussi polyvalent.

<b>Vitesse</b>	160 km/h 100 miles/h	<b>Combat</b>	20 MOUV	<b>Équipement spécial</b>
<b>Sièges</b>	1 Conducteur 1 Artilleur 3 Passagers	<b>Espace de stockage et capacité d'export</b>	Externe 650 Kg 1.430 Pounds	Off-Road: tout-terrain Support d'armes à pivot à l'arrière du véhicule Cabine à ciel ouvert
<b>Rayon d'action</b>	640 km 400 miles	<b>Moteur</b>	CHOOH2	<b>Armement monté (STANDARD)</b>
<b>PDS</b>	50	<b>PS</b>	10	Support : Mitrailleuse légère
<b>Prix</b>	64.000 ed	<b>Interface</b>	Oui	- Interface : Aucune
<b>Utilisation</b>	Transport	<b>Type</b>	Voiture	

## Moto d'assault : Moto 1-4

Construit à partir du cadre standard d'une moto tout-terrain, ce véhicule est doté d'un blindage supplémentaire, d'une capacité de transport de marchandises et d'une arme montée.

<b>Vitesse</b>	160 km/h 100 miles/h	<b>Combat</b>	20 MOUV	<b>Équipement spécial</b>
<b>Sièges</b>	1 Conducteur 0 Artilleur 0 Passager	<b>Espace de stockage et capacité d'export</b>	Externe 45 Kg 100 Pounds	Off-Road: tout-terrain Système de Communication Radio
<b>Rayon d'action</b>	640 km 400 miles	<b>Moteur</b>	CHOOH2	<b>Armement monté (STANDARD)</b>
<b>PDS</b>	35	<b>PS</b>	5	Arme fixe : SMG lourd ( Tir Automatique )
<b>Prix</b>	70.000 ed	<b>Interface</b>	Oui	- Interface : Disponible
<b>Utilisation</b>	Transport	<b>Type</b>	Moto	

## "BTR APC "Jerry" : Moto 5-6

Une re-conception épurée du BTR-70, il était populaire dans le monde entier, et particulièrement auprès de SovOïl. Il est surtout adapté au transport blindé, mais pas au combat direct.

<b>Vitesse</b>	120 km/h 75 miles/h	<b>Combat</b>	15 MOUV	<b>Équipement spécial</b>
<b>Sièges</b>	1 Conducteur 1 Artilleur 8 Passagers	<b>Espace de stockage et capacité d'export</b>	Interne 1.250 Kg 2.755 Pounds	Off-Road: tout-terrain Amphibie Système de Communication Radio
<b>Rayon d'action</b>	482 km 300 miles	<b>Moteur</b>	CHOOH2	<b>Armement monté (STANDARD)</b>
<b>PDS</b>	100	<b>PS</b>	20	Support : Mitrailleuse lourde
<b>Prix</b>	200.000 ed	<b>Interface</b>	Oui	Tourelle : Autocanon léger
<b>Utilisation</b>	Transport	<b>Type</b>	APC	- Interface : Disponible

## "Wolverine" : Moto 7-8

Pour les besoins de contrôle de territoire, de transport blindé et de combat d'infanterie, cet ancien APC tient toujours bon des décennies après la guerre. Toujours utilisé par les forces militaires et nomades, il est rapide et peut facilement tirer et se déplacer.

<b>Vitesse</b>	160 km/h 100 miles/h	<b>Combat</b>	20 MOUV	<b>Équipement spécial</b>	Off-Road: tout-terrain Amphibie Système de Communication Radio
<b>Sièges</b>	1 Conducteur 2 Artilleurs 2 Passagers	<b>Espace de stockage et capacité d'export</b>	Interne 2.500 Kg 5.511 Pounds	<b>Armement monté (STANDARD)</b>	Support : 2 Mitrailleuse légère Tourelle : Lance-roquettes antichar - Interface : Disponible
<b>Rayon d'action</b>	482 km 300 miles	<b>Moteur</b>	CHOOH2		
<b>PDS</b>	75	<b>PS</b>	20		
<b>Prix</b>	300.000 ed	<b>Interface</b>	Oui		
<b>Utilisation</b>	Anti-Infanterie	<b>Type</b>	APC/IFV		

## Char de combat léger M-75 : Moto 9-10

Un char léger de choix pour toute corporation militarisée, il a un profil plus compact et est plus rapide que d'autres chars, et dispose d'un canon principal et d'une mitrailleuse adaptés à presque tous les combats.

<b>Vitesse</b>	120 km/h 75 miles/h	<b>Combat</b>	15 MOUV	<b>Équipement spécial</b>	Off-Road: tout-terrain Maîtrise de l'environnement Système de Communication Radio I.A. assistée
<b>Sièges</b>	1 Conducteur 1 Artilleur 0 Passagers	<b>Espace de stockage et capacité d'export</b>	Aucun	<b>Armement monté (STANDARD)</b>	Tourelle : Mitrailleuse légère - Interface : Disponible Tourelle : Canon lourd - Interface : Disponible - I.A. assistée
<b>Rayon d'action</b>	322 km 200 miles	<b>Moteur</b>	CHOOH2		
<b>PDS</b>	140	<b>PS</b>	30		
<b>Prix</b>	400.000 ed	<b>Interface</b>	Oui		
<b>Utilisation</b>	Char de Bataille	<b>Type</b>	MBT		

## Char de combat MT-4 : Moto 10

Un char de combat lourd capable de rivaliser avec n'importe quel autre sur le champ de bataille. Capable d'encaisser des dégâts inimaginables, il utilise son canon massif ou son railgun pour détruire les véhicules ennemis à distance.

<b>Vitesse</b>	80 km/h 50 miles/h	<b>Combat</b>	10 MOUV	<b>Équipement spécial</b>	Off-Road: tout-terrain Maîtrise de l'environnement Système de Communication Radio I.A. assistée
<b>Sièges</b>	1 Conducteur 1 Artilleur 2 Passagers	<b>Espace de stockage et capacité d'export</b>	Aucun	<b>Armement monté (STANDARD)</b>	Tourelle : Autocanon léger - Interface : Disponible Tourelle : Canon lourd (ou Railgun lourd) - Interface : Nécessaire - I.A. assistée
<b>Rayon d'action</b>	322 km 200 miles	<b>Moteur</b>	CHOOH2		
<b>PDS</b>	250	<b>PS</b>	60		
<b>Prix</b>	500.000 ed	<b>Interface</b>	Oui		
<b>Utilisation</b>	Char de Bataille	<b>Type</b>	MBT		

# LES VÉHICULES MILITAIRES

## Patrouilleur "Cutter" : Moto 7-8

Cutter est un patrouilleur de la Navy qui a une renommée mondiale. Utilisé dans les rivières, les lacs et même sur les océans, ce bateau d'attaque rapide est indispensable pour assurer une présence navale.

<b>Vitesse</b>	97 km/h 60 miles/h	<b>Combat</b>	20 MOUV	<b>Équipement spécial</b>	
<b>Sièges</b>	1 Pilote 1 Artilleur 6 Passagers	<b>Espace de stockage et capacité d'export</b>	Interne et Exter 4.200 Kg 9.259 Pounds	Système de Communication Radio Lampe de recherche	
<b>Rayon d'action</b>	480 km 300 miles	<b>Moteur</b>	CHOOH2	<b>Armement monté (STANDARD)</b>	
<b>PDS</b>	85	<b>PS</b>	10	Support avant : Gatling légère	
<b>Prix</b>	220.000 ed	<b>Interface</b>	Oui	- Interface : Aucune	
<b>Utilisation</b>	Attaque	<b>Type</b>	Bateau	Support arrière : Mitrailleur légère - Interface : Aucune	

## Sous-marin d'attaque militaire : Moto 10

Un sous-marin conçu spécifiquement pour frapper sous l'eau et sans être détecté. Extrêmement rare à trouver, et exceptionnellement difficile à faire fonctionner et à entretenir, c'est le prédateur suprême des mers.

<b>Vitesse</b>	97 km/h 60 miles/h	<b>Combat</b>	20 MOUV	<b>Équipement spécial</b>	
<b>Sièges</b>	1 Pilote 2 Artilleurs 20 Passagers	<b>Espace de stockage et capacité d'export</b>	Aucun Cartouche de carburant	Contrôle environnemental 4 nacelles d'évacuation 2x cryocuves IA assistée	
<b>Rayon d'action</b>	640 km 400 miles	<b>Moteur</b>		<b>Armement monté (STANDARD)</b>	
<b>PDS</b>	400	<b>PS</b>	10	Fixe : 1 Grand compartiment à torpilles	
<b>Prix</b>	1.500.000 ed	<b>Interface</b>	Oui	- Interface : Disponible	
<b>Utilisation</b>	Bataille	<b>Type</b>	Bateau	- I.A. assistée Fixe : 2 petites nacelles à torpilles - Interface : Disponible - I.A. assistée	

## Transport lourd UH-9 : Moto 9-10

Un hélicoptère fréquemment utilisé, apprécié pour sa capacité à transporter de nombreux soldats et à faire feu sur l'ennemi.

<b>Vitesse</b>	280 km/h 175 miles/h	<b>Combat</b>	35 MOUV	<b>Équipement spécial</b>	
<b>Sièges</b>	1 Pilote 1 Co-Pilote 20 Passagers	<b>Espace de stockage et capacité d'export</b>	Interne 2.500 Kg 5.511 Pounds	Sièges éjectables Communications radio I.A. assistée	
<b>Rayon d'action</b>	965 km 600 miles	<b>Moteur</b>	CHOOH2	<b>Armement monté (STANDARD)</b>	
<b>PDS</b>	200	<b>PS</b>	20	Tourelle : Autocanon léger	
<b>Prix</b>	500.000 ed	<b>Interface</b>	Oui	- Interface : Disponible	
<b>Utilisation</b>	Transport	<b>Type</b>	Helicopète L.		

# LES VÉHICULES MILITAIRES

## Dragon: Moto 10

Le plus grand hélicoptère de transport en service. La technologie soviétique à son apogée, la taille et la durabilité sont presque inégalées, mais pas au milieu de combats intenses.

<b>Vitesse</b>	120 km/h 75 miles/h	<b>Combat</b>	15 MOUV	<b>Équipement spécial</b>	
<b>Sièges</b>	1 Pilote 1 Co-Pilote 30 Passagers	<b>Espace de stockage et capacité d'emport</b>	Interne 3,6 Tonnes 4 Tonnes	Sièges éjectables Communications radio I.A. assistée	
<b>Rayon d'action</b>	965 km 600 miles	<b>Moteur</b>	CHOOH2	<b>Armement monté (STANDARD)</b>	
<b>PDS</b>	300	<b>PS</b>	40	Tourelle : 2x mitrailleuses lourdes	
<b>Prix</b>	800.000 ed	<b>Interface</b>	Oui	- Interface : Disponible	
<b>Utilisation</b>	Transport	<b>Type</b>	Helicoptère L.		

## G-152 "Autogyro": Moto 4-5

L'ultime véhicule aérien polyvalent de petit format. Extrêmement agile et rapide à déployer, ce petit gyrocoptère offre malheureusement peu de protection.

<b>Vitesse</b>	643 km/h 200 miles/h	<b>Combat</b>	40 MOUV	<b>Équipement spécial</b>	
<b>Sièges</b>	1 Pilote 0 Artilleur 0 Passager	<b>Espace de stockage et capacité d'emport</b>	Aucun	Système de Communication Radio Lampe de recherche	
<b>Rayon d'action</b>	80 km 50 miles	<b>Moteur</b>	CHOOH2	<b>Armement monté (STANDARD)</b>	
<b>PDS</b>	40	<b>PS</b>	0	Tourelle : Mitrailleuse légère	
<b>Prix</b>	40.000 ed	<b>Interface</b>	Oui	- Interface : Aucune	
<b>Utilisation</b>	Transport	<b>Type</b>	Gyrocoptère		

## Canonnière AH-99: Moto 10

Destiné à un but, et un seul : détruire tout ce qui se trouve au sol. Il est exclusivement destiné à l'engagement au sol, et n'a pratiquement aucune efficacité dans les airs.

<b>Vitesse</b>	280 km/h 175 miles/h	<b>Combat</b>	35 MOUV	<b>Équipement spécial</b>	
<b>Sièges</b>	1 Pilote 1 Artilleur 0 Passager	<b>Espace de stockage et capacité d'emport</b>	Aucun	Sièges éjectables Contrôle environnemental IA assistée Système d'interface télescopique	
<b>Rayon d'action</b>	965 km 600 miles	<b>Moteur</b>	CHOOH2	<b>Armement monté (STANDARD)</b>	
<b>PDS</b>	100	<b>PS</b>	20	Tourelle : 2x Autocanon léger	
<b>Prix</b>	650.000 ed	<b>Interface</b>	Oui	- Interface : Disponible	
<b>Utilisation</b>	Attaque	<b>Type</b>	AH	Tourelle : Lance-roquettes antichar	
				- Interface : Disponible	
				- I.A. Assistée	

# LES VÉHICULES MILITAIRES

## Aéroglysieur "Duster": Moto 5-6

Variante militaire de l'aéroglysieur civil, il sert principalement à effectuer des patrouilles maritimes et à défendre le désert.

<b>Vitesse</b>	240 km/h 150 miles/h	<b>Combat</b>	30 MOUV	<b>Équipement spécial</b>	Aéroglysieur - Aucune surface de contact Support sur pivot à l'arrière du véhicule Cabine à ciel ouvert
<b>Sièges</b>	1 Pilote 1 Artilleur 3 Passagers	<b>Espace de stockage et capacité d'export</b>	Externe 800 kg 1,763 Pounds	<b>Armement monté (STANDARD)</b>	Support : Mitrailleuse légère - Interface : Aucune
<b>Rayon d'action</b>	640 km 400 miles	<b>Moteur</b>	CHOOH2		
<b>PDS</b>	30	<b>PS</b>	5		
<b>Prix</b>	125.000 ed	<b>Interface</b>	Oui		
<b>Utilisation</b>	Patrouille	<b>Type</b>	Aéroglysieur		

## A-20 ACAV "Panzer": Moto 9-10

Le tristement célèbre "Panzer" des guerres d'antan, ce véhicule Militech dominait jadis la plupart des champs de bataille. Bien que son blindage ne protège pas contre les chars de combat, sa capacité de harcèlement est inégalée.

<b>Vitesse</b>	320 km/h 200 miles/h	<b>Combat</b>	40 MOUV	<b>Équipement spécial</b>	1x cryocuve intégrée Contrôle environnemental Pilotage assisté par I.A.
<b>Sièges</b>	1 Pilote 1 Artilleur 0 Passagers	<b>Espace de stockage et capacité d'export</b>	Aucun	<b>Armement monté (STANDARD)</b>	Tourelle : Canon léger - Interface : Disponible Tourelle : Nacelle à roquettes antichar - Interface : Disponible
<b>Rayon d'action</b>	1.046 km 650 miles	<b>Moteur</b>	CHOOH2		
<b>PDS</b>	100	<b>PS</b>	25		
<b>Prix</b>	900.000 ed	<b>Interface</b>	Oui		
<b>Utilisation</b>	Attaque	<b>Type</b>	Aéroglysieur		

## "Falcon" Osprey: Moto 7-8

Redessiné par Corporate Transport, cet Osprey blindé offre une protection décente, une grande soute et de nombreuses places assises.

<b>Vitesse</b>	428 km/h 300 miles/h	<b>Combat</b>	60 MOUV	<b>Équipement spécial</b>	Sièges éjectables Contrôle environnemental I. A. Assistée Élingue de chargement sous le train d'atterrissage
<b>Sièges</b>	1 Pilote 1 Co-Pilote 8 Passagers	<b>Espace de stockage et capacité d'export</b>	Interne 3,6 Tonnes	<b>Armement monté (STANDARD)</b>	Tourelle : Mitrailleuse lourde - Interface : Disponible
<b>Rayon d'action</b>	1.610 km 1.000 miles	<b>Moteur</b>	CHOOH2		
<b>PDS</b>	100	<b>PS</b>	10		
<b>Prix</b>	800.000 ed	<b>Interface</b>	Oui		
<b>Utilisation</b>	Transport	<b>Type</b>	Osprey		

# LES VÉHICULES MILITAIRES

## F-33 "Wasp": Moto 10

Conçu comme un intercepteur et un chasseur à réaction. Cet avion à réaction extrêmement rapide offre l'un des temps de réaction les plus rapides au monde, mais est inutile pour les engagements au sol.

<b>Vitesse</b>	1.930 km/h 1.200 miles/h	<b>Combat</b>	240 MOUV	<b>Équipement spécial</b>	Sièges éjectables Contrôle environnemental I. A. Assistée Système optique télescopique
<b>Sièges</b>	1 Pilote 1 Co-Pilote 0 Passagers	<b>Espace de stockage et capacité d'emport</b>	Aucun	<b>Armement monté (STANDARD)</b>	Tourelle : Mitrailleuse lourde - Interface : Disponible Fixe : Nacelle de missiles anti-aériens - Interface : Disponible - I.A. assistée
<b>Rayon d'action</b>	1.610 km 1.000 miles	<b>Moteur</b>	Carburant Jet		
<b>PDS</b>	100	<b>PS</b>	20		
<b>Prix</b>	5.000.000 ed	<b>Interface</b>	Oui		
<b>Utilisation</b>	Attaque Aérienne	<b>Type</b>	Petit Jet		

## Aérodyne de combat AV-6: Moto 7-8

La version militaire de l'Aerodyne. Doté d'une grande vitesse, d'un bon blindage et d'armes montées, ce VTOL est l'épine dorsale de la plupart des armées modernes.

<b>Vitesse</b>	725 km/h 450 miles/h	<b>Combat</b>	80 MOUV	<b>Équipement spécial</b>	Sièges éjectables Lance Grenade fumigène I. A. Assistée
<b>Sièges</b>	1 Pilote 1 Co-Pilote 10 Passagers	<b>Espace de stockage et capacité d'emport</b>	Interne 1.300 kg 2.866 Pounds	<b>Armement monté (STANDARD)</b>	Tourelle : 2x mitrailleuse légère - Interface : Disponible Tourelle : 2x mitrailleuses lourdes - Interface : Disponible
<b>Rayon d'action</b>	1.930 km 1.200 miles	<b>Moteur</b>	CHOOH2		
<b>PDS</b>	100	<b>PS</b>	20		
<b>Prix</b>	800.000 ed	<b>Interface</b>	Oui		
<b>Utilisation</b>	Combat	<b>Type</b>	Aerodyne		

## Aérodyne d'assault AV-8: Moto 9-10

Toujours à la pointe de la technologie, cet Aerodyne d'assault est pratiquement inégalé dans sa catégorie. Doté d'un armement lourd, ce chasseur de chars est toujours utilisé pour patrouiller en dessus du sol et les voies navigables du monde entier.

<b>Vitesse</b>	725 km/h 450 miles/h	<b>Combat</b>	80 MOUV	<b>Équipement spécial</b>	Sièges éjectables Lance Grenade fumigène I. A. Assistée 2 x cryocuves intégrés
<b>Sièges</b>	1 Pilote 1 Co-Pilote 0 Passagers	<b>Espace de stockage et capacité d'emport</b>	Aucun	<b>Armement monté (STANDARD)</b>	Tourelle : 2x mitrailleuse légère - Interface : Disponible Tourelle : 2x mitrailleuses lourdes - Interface : Disponible
<b>Rayon d'action</b>	1.930 km 1.200 miles	<b>Moteur</b>	CHOOH2		
<b>PDS</b>	120	<b>PS</b>	20		
<b>Prix</b>	1.500.000 ed	<b>Interface</b>	Oui		
<b>Utilisation</b>	Combat	<b>Type</b>	Aerodyne		

## LES ARMES MILITAIRES

Les tableaux ci-dessous sont basés sur l'adaptation des armes de Cyberpunk 2020 et Maximum Metal, en utilisant le DLC "Old Guns Never Die".

Certaines des valeurs indiquées dans les tableaux sont différentes de celles disponibles dans le document "Old Guns Never Die", mais nous avons plutôt appliqué les principes du bon sens.

**Encore une fois, Meneurs de Jeu : Soyez extrêmement prudent lorsque vous utilisez ces armes dans vos parties.**

La plupart de ces armes tuent instantanément les personnages et la plupart des véhicules standard, et peuvent s'avérer extrêmement préjudiciables à la jouabilité avec le système Cyberpunk Red. Je recommande généralement de NE PAS utiliser cette section, mais elle est tout de même fournie, à la demande de la communauté.

### RAYON D'EFFET

"Les armes à tir direct (mitrailleuses, canons, canons à rail, etc.) causent des dégâts sous forme d'impact et les munitions de base ne causent pas de rayon de dégâts.

Les canons peuvent utiliser des cartouches explosives, mais celles-ci coûtent plus cher et suivent les règles du livre de base (rayon de 10m).

Les roquettes, torpilles, missiles et cartouches explosives infligent des dégâts dans une zone d'effet, qui devraient suivre les mêmes règles que celles du livre de base : Vous lancez le dé une seule fois, et toute personne ou toute chose à l'intérieur de ce rayon subit les dégâts.

Le rayon des dégâts est indiqué dans la case "Tir alternatif", en bas à gauche. Si la charge utile loupe sa cible, tout ce qui se trouve dans le rayon spécifié subit la totalité des dégâts.

La destination de la charge utile (si la cible est manquée) est laissée à l'appréciation du Meneur de Jeu.

### UTILISATION DES SD EN COMBAT

La plupart des SD pour ces armes nécessiteront des tests de compétence Armes lourdes, à l'exception de certaines armes montées plus petites, des armes de démolition et des grenades.

Des sections ultérieures détailleront les " I. A. Assistées " pour la conduite et le maniement des armes, qui peuvent être considérées comme un bonus de +2 à tous les tests de compétence lors de l'utilisation des ports d'interface neuronale. Si un utilisateur n'utilise pas les ports d'interface neuronale, il est incapable d'utiliser toutes les capacités de l'I.A et au lieu d'avoir un bonus de +2, le personnage aura un bonus de +1.

Les supports à pivot sont des supports d'armes sans protection, ce qui signifie que les joueurs peuvent être directement ciblés et qu'ils ne sont pas assistés par une IA.

Les tourelles offrent un abri complet et nécessitent que l'utilisateur utilise les armes depuis l'intérieur du véhicule via un ordinateur. Elles peuvent être assistées par l'IA (si elle est disponible) et peuvent être interfacées.

# LES ARMES MILITAIRES

Certaines armes sont livrées dans des "Nacelles", ce qui permet au véhicule d'utiliser simultanément plusieurs types de munitions. Un seul test sera fait si une ou plusieurs roquettes sont tirées.

La plupart des armes ont un "chargeur" de base qui est stocké soit à l'intérieur, soit à l'extérieur, et nécessite que le personnage le recharge.

- Les armes légères ont des chargeurs qui nécessitent 1 action (round) pour être rechargés proprement.
- Les armes lourdes ont des chargeurs massifs/complexes qui nécessitent 2 actions (rounds) pour être rechargés correctement, ou une équipe de plusieurs individus (2 ou plus) pour recharger en une seule action (round).
- Pour recharger ces armes montées, lancez un 1d10. Si le(s) personnage(s) obtient(nt) un 1, il(s) bloque(nt) le mécanisme de rechargement (le canon glisse, la roquette ne se met pas en place, la cartouche se bloque dans la chambre, etc. -) et devra utiliser son prochain tour pour débloquer, puis recharger l'arme.
- Si l'arme est considérée comme étant d'"excellente qualité", le personnage n'a pas besoin d'effectuer de jet pour le rechargement.

Type d'arme	Compétence d'arme	Dégâts	Mode	Chargeur standard	Att/Round	Rayon d'action	Prix
Mitrailleuse légère	Armes d'épaules	5d6	Tir Simple & Tir automatique (4)	100	1/10	450 m	Cout : 2.500 eb
Tir alternatif : Le tir automatique utilise 10 cartouches : 3d6 points de dégâts Caractéristiques : Aucune; utilise des munitions de base							
Mitrailleuse lourde	Armes lourdes	6d6	Tir Simple & Tir automatique (5)	100	1/10	600 m	Cout : 4.000 eb
Tir alternatif : Le tir automatique utilise 10 cartouches : 3d6 points de dégâts Caractéristiques : Excellente qualité (Bonus de +1 à la précision); utilise des munitions de base.							
Gatling Gun légère	Armes d'épaules	-	Tir automatique uniquement (8)	1000	100	450 m	Cout : 4.500 eb
Tir alternatif : Le tir automatique utilise 100 cartouches : 2d6 dégâts Caractéristiques : Barillet rotatif; utilise des munitions de base.							
Gatling Gun lourde	Armes lourdes	-	Tir automatique uniquement (10)	1000	100	500 m	Cout : 12.500 eb
Tir alternatif : Le tir automatique utilise 100 cartouches : 3d6 points de dégâts Caractéristiques : Barillet rotatif; utilise des munitions de base.							

## SD pour un tir unique

Lorsqu'un joueur fait feu une seule fois avec une arme, il lance son 1d10 + (compétence d'arme) + REF. Le joueur doit battre le SD, afin de toucher la cible. Les dégâts d'un tir unique sont indiqués dans la colonne des dégâts. Exemple : Dane tire un seul coup avec sa mitrailleuse légère sur une cible située à 10 mètres. La SD à battre est de 16, avec la compétence Armes d'épaule.

Type d'armes	0-6 m	07-12	13-25	26-50	51-100	101-200	201-400	401-800	800-1k+
Mitrailleuse légère ou Mitrailleuse lourde	17	16	15	13	15	20	25	30	-

## SD pour un tir automatique

Quand un joueur tire avec une arme en tir automatique, il lance son 1d10 + (compétence tir automatique) + REF. Si le joueur dépasse le SD, vous multipliez les dégâts du tir automatique par le niveau de dépassement du SD. Les dégâts d'impact maximums indiqués sont indiqués entre parenthèses sous le mode tir automatique.

Exemple : Evi utilise le mode tir automatique avec une Gatling Gun lourde sur une cible située à 45 mètres. Elle obtient 8 (1d10) + 6 (tir automatique) + 8 (REF). Elle a dépassé le SD de 3, ce qui donne 3d6 points de dégâts, multipliés par 3.

Exemple 2 : Blink utilise le tir automatique avec un Mitrailleuse lourde sur une cible située à 150 mètres. Il obtient un 10, qui est un critique, et obtient un 4, ce qui donne un total de 14. Combiné avec leur tir automatique 8 + REF de 7, leur jet est un 29, qui dépasse le DV de 9. La valeur maximale de réussite est de 5, donc les dégâts sront 3d6, multiplié par 5.

Type d'armes	0-6 m	07-12	13-25	26-50	51-100	101-200	201-400	401-800	800-1k+
Mitrailleuse légère ou Mitrailleuse lourde	22	20	17	15	17	20	25	30	-
Gatling Gun légère ou lourde	24	22	18	17	17	18	22	25	-

# LES ARMES MILITAIRES

Type d'arme	Compétence d'arme	Dégâts	Mode	Chargeur standard	Att/Round	Rayon d'action	Prix
Autocanon léger	Armes lourdes	8d6	Tir Simple & Tir automatique (3)	100	1/10	500 m	Cout : 6.000 eb
Tir alternatif : Tir automatique utilise 10 cartouches : 4d6 points de dégâts Caractéristiques : Aucune; utilise des munitions de base							
Autocanon lourd	Armes lourdes	9d6	Tir Simple & Tir automatique (4)	100	1/10	600 m	Cout : 8.000 eb
Tir alternatif : Tir automatique utilise 10 cartouches : 4d6 points de dégâts Caractéristiques : Aucune; utilise des munitions de base							
Cannon léger	Armes lourdes	10d6	Tir Simple	10	1	750 m	Cout : 150.000 eb
Tir alternatif : Non applicable Zone d'effet : 10m - Nécessite des obus explosifs Caractéristiques : Excellente qualité (Bonus de +1 à la précision); Chaque obus coûte 300eb							
Cannon Lourd	Armes lourdes	15d6	Tir Simple	5	1	1.250 m	Cout : 500.000 eb
Tir alternatif : Non applicable Zone d'effet : 15m - Nécessite des obus explosifs Caractéristiques : Excellente qualité (Bonus de +1 à la précision); Chaque obus coûte 300eb							
Railgun léger	Armes lourdes	5d6	Tir Simple	4	1	1.000 m	Cout : 15.000 eb
Tir alternatif : Non applicable Caractéristiques : Excellente qualité (Bonus de +1 à la précision); ignore la moitié des PS du défenseur ; si le total des PS est inférieure à 11, l'armure est entièrement ignorée.							
Railgun lourd	Armes lourdes	16d6	Tir Simple	4	1	1.500 m	Cout : 1.250.000 eb
Tir alternatif : Non applicable Caractéristiques : Excellente qualité (Bonus de +1 à la précision); ignore la moitié des PS du défenseur ; si le total des PS est inférieure à 11, l'armure est entièrement ignorée.							

SD pour un tir unique									
Type d'armes	0-6 m	07-12	13-25	26-50	51-100	101-200	201-400	401-800	800-1k+
Autocanon léger ou Lourd	17	16	16	17	20	22	25	30	-
Cannon léger ou lourd	25	22	18	17	17	18	22	25	30
Railgun léger ou lourd	24	22	18	16	16	18	20	22	25
SD pour un tir automatique									
Autocanon léger ou Lourd	24	22	18	17	17	18	22	25	-

# LES ARMES MILITAIRES

Type d'arme	Compétence d'arme	Dégâts	Mode	Chargeur standard	Att/Round	Rayon d'action	Prix
<b>Rockette Anti-tank</b>	Armes lourdes	15d6	Tir Simple	1 rockette	1	1.000 m	Variable
Tir alternatif : Guidé : +2 pour toucher un véhicule terrestre Zone d'effet : 10 m Caractéristiques : Usage unique : 3,300 eb la rockette; Usage multiple : €8,000 eb pour la nacelle & 1,700 eb pour chaque rockette							
<b>Missile anti-aérien</b>	Armes lourdes	15d6	Tir Simple	1 rockette	1	5.000 m	Cout : 8.000 eb
Tir alternatif : Guidé : +2 pour toucher un véhicule terrestre Zone d'effet : 15 m Caractéristiques : Usage unique							
<b>Petite rockette</b>	Armes lourdes	6d6	Tir Simple & Tir automatique (3)	1/3/6/20 par nacelle	Variable	500 m	Cout : 150.000 eb
Tir alternatif : Tir automatique Utilise 10 rockettes : 4d6 Dégâts Zone d'effet : 10 m Caractéristiques : Tir unique (lanceur) ou automatique (10 dans la nacelle) de rockettes non guidées.							
<b>Grande rockette</b>	Armes lourdes	13d6	Tir Simple	1 rockette	1	2.000 m	Cout : 500.000 eb
Tir alternatif : Aucun Zone d'effet : 20 m Caractéristiques : Tir unique uniquement et les rockettes ne sont pas guidées.							
<b>Petite torpille</b>	Armes lourdes	8d6	Tir Simple	1/3/6/20 par nacelle	1	750 m	Cout : 15.000 eb
Tir alternatif : Aucun Zone d'effet : 10 m Caractéristiques : Les torpilles ne sont pas guidées							
<b>Grande torpille</b>	Armes lourdes	12d6	Tir Simple	1 torpille	1	2.000 m	Cout : 1.250.000 eb
Tir alternatif : Aucun Zone d'effet : 25 m Caractéristiques : Les torpilles ne sont pas guidées							

SD pour les rockettes									
Type d'armes	0-6 m	07-12	13-25	26-50	51-100	101-200	201-400	401-800	800-1k+
Petite rockette et petite torpille	17	16	15	15	20	20	25	30	-
Grande rockette et grande torpille	17	16	15	15	16	20	20	25	30
Anti-Tank & Anti-aérien	20	17	17	16	15	15	16	20	25

Type d'arme	Compétence d'arme	Dégâts	Mode	Chargeur standard	Att/Round	Rayon d'action	Prix
<b>Petit mortier</b>	Démolitions	8d6	Tir Simple	1 mortier	1	2.000 m	Variable
Tir alternatif : Aucun Zone d'effet : 10 m Caractéristiques : Lanceur de mortier : 2,000eb, 300 eb par mortier							
<b>Mortier Lourd</b>	Démolitions	12d6	Tir Simple	1 mortier	1	6.000 m	Variable
Tir alternatif : Aucun, requier 3 personnes Zone d'effet : 15 m Caractéristiques : Lanceur de mortier : 7,000eb, 500 eb par mortier							
<b>Mine Claymore</b>	Démolitions	6d6	Tir Simple	1 claymore	1	-	Cout : 8.000 eb chacune
Tir alternatif : Détection de mouvement, pression, télécommandé ou en manuel. Zone d'effet : 6 m x 50 m Caractéristiques : Ignore la moitié des PS ou de la PA du défenseur							
<b>Mine terrestre et maritime</b>	Démolitions	8d6	Tir Simple	1 mine terrestre ou maritime	1	-	Cout : 2.000 eb chacune
Tir alternatif : Détection de mouvement, pression, télécommandé ou en manuel. Zone d'effet : 15 m Caractéristiques : Ignore la moitié des PS ou de la PA du défenseur							

SD pour les mortiers									
Type d'armes	0-6 m	07-12	13-25	26-50	51-100	101-200	201-400	401-800	800-1k+
Petit mortier	20	17	16	15	15	17	20	22	25
Mortier Lourd	22	20	17	16	15	15	17	20	22

SD des démolitions			
Explosif	Mise en place	Détonation	Zone d'effet
Grenade	SD 10	Minuterie / Fil déclencheur	10 m 6d6 de dégâts
Mortier	SD 15	Fil déclencheur / Télécommande	10 m 8d6 de dégâts
Mine Terrestre	SD 17	Pression / Fil déclencheur	5 m 8d6 de dégâts
Grenade	SD 10	Minuterie / Fil déclencheur	10 m 6d6 de dégâts
Mortier	SD 15	Fil déclencheur / Télécommande	10 m 8d6 de dégâts
Mine Terrestre	SD 17	Pression / Fil déclencheur	5 m 8d6 de dégâts

## PARTIE 3 : CUSTOMISATION ET AMÉLIORATIONS

### AMÉLIORATIONS DE NOMADES

Les Nomades dans Cyberpunk RED ont la capacité de rôle Moto, qui leur donne accès aux véhicules et aux modifications, et qui améliore leurs tests de conduite et de technologie des véhicules. Voici un bref aperçu de son fonctionnement : Un rôle Moto donne au personnage la possibilité de

- Ajouter un véhicule standard (avec les caractéristiques techniques minimums) de son rang de Moto ou d'un rang inférieur à l'écurie de véhicules qu'il est autorisé à utiliser dans le garage familial.

OU

- Améliorer l'un des véhicules familiaux que le Nomade est déjà autorisé à utiliser, en lui apportant une seule amélioration de son rang de Moto ou d'un rang inférieur.

Lorsqu'un nomade décide d'obtenir un nouveau véhicule, celui-ci est ajouté à son "garage Familial" et, si sa famille se trouve à proximité, le véhicule peut être échangé le matin suivant.

Lorsqu'un nomade décide d'installer une amélioration, celle-ci est effectuée par la famille et prend le nombre de jours d'installation égal au rang requis, pour être installée sur le véhicule.

Si un véhicule du garage familial est détruit, la famille le répare intégralement pour le Nomade, mais cela prend 1 semaine. Le Nomade doit aussi payer 500 ED pour ce service.

Tout dommage quotidien ou mineur est à la charge du Nomade qui doit le réparer, pas de la Famille.

Pour plus d'informations, vous pouvez consulter les pages 161-162 du livre de base.

### EXEMPLE DES AMÉLIORATIONS DE NOMADES

Lava commence avec la capacité de Rôle Moto au rang 4, et elle a choisi de :

**Appliquer le rang 1** : Obtenir une voiture terrestre compacte

**Appliquer le rang 2** : Installer un CAFAY

**Appliquer Rang 3** : Installer un Pare-chocs de combat

**Appliquer le rang 4** : Installer une Herse déployable

Johnny commence avec la capacité de Rôle Moto au rang 4, et il a choisi de

**Appliquer le rang 1** : Obtenir une voiture terrestre compacte

**Appliquer Rang 2** : Obtenir un Gyrocoptère

**Appliquer Rang 3** : Obtenir un Jetski

**Appliquer Rang 4** : Obtenir une moto de route

Lava n'a qu'un seul véhicule obtenu auprès de la famille, ce qui signifie qu'elle a accès à ce véhicule que jusqu'à ce qu'il soit détruit ou doive être réparé.

Johnny, quant à lui, dispose de 4 véhicules qui peuvent être échangés, mais nécessite un échange de nuit (à la discrétion du Meneur de Jeu) pour obtenir un autre véhicule.

Selon le livre de base, aucun Nomade n'est autorisé à avoir plus d'un véhicule à la fois, jusqu'à ce qu'il atteigne le rang Moto 10.

## LES COMPÉTENCE TECHNIQUES

Les Nomades peuvent appliquer leur rang Moto à leurs tests de conduite et de technologie sur les véhicules, ce qui permet au rang Moto d'améliorer leurs compétences de conduite et de pilotage, ainsi que d'augmenter leur capacité à installer des améliorations, à réparer et à entretenir leurs propres véhicules.

Les Techies, quant à eux, obtiennent des bonus spéciaux en fonction de la façon dont ils appliquent leurs capacités de Rôle Bricoleur. Consultez les pages 147-149 du livre de base pour obtenir plus de détails.

Les autres classes ne bénéficient d'aucun bonus spécial à leurs compétences techniques liées aux véhicules, et doivent acquérir de nouvelles compétences techniques liées aux véhicules avec des points de progressions.

Aérotech s'applique à tous les véhicules volants, tels que les hélicoptères, les gyrocoptères et les aérodynes.

Terratech s'applique à tous les véhicules terrestres, tels que les voitures, les camions et les motos.

Maritech s'applique à tous les véhicules marins, tels que les bateaux, les jet-skis et les sous-marins.

*Les Meneurs de Jeu détermineront quelle compétence technique est nécessaire pour les aéroglisseurs (bien qu'aérotech soit recommandé).*

Les améliorations peuvent être obtenues de la manière suivante :

- 1) Les Nomades reçoivent une amélioration par rang, qui n'est pas utilisé pour obtenir un nouveau véhicule dans leur garage familial.
- 2) Les améliorations de Nomades peuvent être achetées auprès des familles Nomades, si une entente existe, pour €1,000eb par rang de Moto qui est requis pour l'amélioration. (1,000eb pour le rang 1, 2,000eb pour le rang 2, etc.)
- 3) Les améliorations provenant du commerce peuvent être achetées sur les marchés de nuit et de minuit, mais il faut un Fixer pour obtenir tout ce qui dépasse 100 eb.
- 4) Certains concessionnaires offrent des améliorations sur des véhicules que l'on trouve couramment (laissé à la discrétion de Meneur de Jeu), comme un plus gros moteur, de meilleurs pneus, etc.
- 5) Les Techies ont la capacité d'inventer et de fabriquer des améliorations, mais ils doivent travailler en étroite collaboration avec le Meneur de jeu au cours de ce processus (comme décrit page 148-149 du livre de base).
- 6) La plupart des articles listés comme Nomade Rang 1 et "Achat" sont normalement disponibles chez les concessionnaires (laissé à la discrétion de Meneur de Jeu).

## COMMENT INSTALLER LES AMÉLIORATIONS ?

Il existe 3 façons différentes pour installer les améliorations :

- 1) Le personnage peut prendre l'amélioration dans une échoppe et l'installer lui-même (voir page suivante).
- 2) Le personnage peut laisser le véhicule au mécanicien du marché de nuit ou de minuit où il a fait son achat pour qu'il installe l'amélioration gratuitement (le temps nécessaire est indiqué ci-dessous).
- 3) Le joueur peut laisser le véhicule dans le camp de la famille nomade où il a fait son achat et lui demander d'installer l'amélioration gratuitement (le temps nécessaire est indiqué ci-dessous).

# CUSTOMISATION & AMÉLIORA-

Si un personnage le souhaite, il peut payer pour accélérer le processus, afin de réduire le temps d'installation de 50 %. Les coûts varient en fonction de l'endroit où l'amélioration est installée :

**Marché de nuit/de minuit** : 500 eb de frais de base + (100 eb x chaque jour, arrondi au supérieur)

**Famille nomade (pas celle du joueur)** : 500 eb de frais de base + (100 eb x chaque jour, arrondi au supérieur)

**Famille nomade (celle du joueur)** : 100 eb de frais de base + (100 eb x chaque jour, arrondi au supérieur)

Améliorations du commerce	
Coût de l'objet	Temps requis
Bon marché / Ordinaire - 20ed +	2 heures
Coûteux - 50 ed +	1 jour (24 heures)
Très coûteux - 100 ed +	2 jour (48 heures)
Onéreux - 500ed +	2 semaines (14 jours)
Très onéreux - 1.000ed +	1 mois (30 jours)
Luxeux - 5.000ed +	2 mois (60 jours)
Super luxeux - 10.000ed +	60 jours par rang de 5.000ed

Améliorations du marché Nomade		
Rang requis	Coût de l'objet	Temps requis
Rang 1 - 2	1.000 - 2.000 ed	20 jours
Rang 3 - 4	3.000 - 4.000 ed	30 jours
Rang 5 - 6	5.000 - 6.000 ed	50 jours
Rang 7 - 8	7.000 - 8.000 ed	60 jours
Rang 9	9.000 ed	80 jours
Rang 10	10.000 ed	100 jours

## INSTALLER DES AMÉLIORATIONS SOIT MÊME

L'installation d'une amélioration par vous-même nécessite de réussir le test de compétence suivant :

**TECH (Capacité) + Aérotech/Maritech/Terratech (Compétence) + (Rang de Bricolage/Rang de Motos) + 1d10 vs SD de la Catégorie de prix**

Il est généralement moins cher et plus rapide d'installer les améliorations soi-même, si le joueur n'est pas en mesure de consacrer du temps à des activités extérieures nécessitant une journée ou une semaine entière :

**Au cours de cette période, le personnage est incapable de mener un contrat, de faire un concert, et le véhicule ne peut pas être utilisé.**

Sur un test raté, le personnage réalise à mi-chemin que l'installation doit être recommencée depuis le début. Le véhicule et l'amélioration sont tous deux indemnes, mais le test doit être refait.

# CUSTOMISATION & AMÉLIORATIONS

Les améliorations telles que les sacs de selle ou les remorques ne nécessitent pas de test de compétence pour être installées.

Coût de l'objet	SD requis	Temps requis
Onéreux - 500ed +	21	1 Semaine
Très onéreux - 1.000ed +	24	2 Semaines
Luxeux - 5.000ed +	29	1 mois
Super luxueux - 10.000ed +	29	1 mois par rang de 10.000 ed

Les catégories de prix sont indiqués page 149 du livre de Base

## EXEMPLE D'INSTALLATION

Bolts est un Techie qui possède une microvoiture et qui veut l'améliorer lui-même. Bolts a acheté la mitrailleuse légère dans un marché de minuit, et se prépare à améliorer son véhicule. Il achète le support d'armement lourd pour véhicule pour 5 000 ed et la mitrailleuse légère pour 2 500 ed.

Pour installer la mitrailleuse légère, il doit améliorer son véhicule avec le support d'arme lourde. Pour ce faire, il lui faut dépasser le SD suivant :

**TECH (Capacité) + TerraTech (Compétence) + Expert en amélioration + 1d10 vs SD de la catégorie de prix : 29**

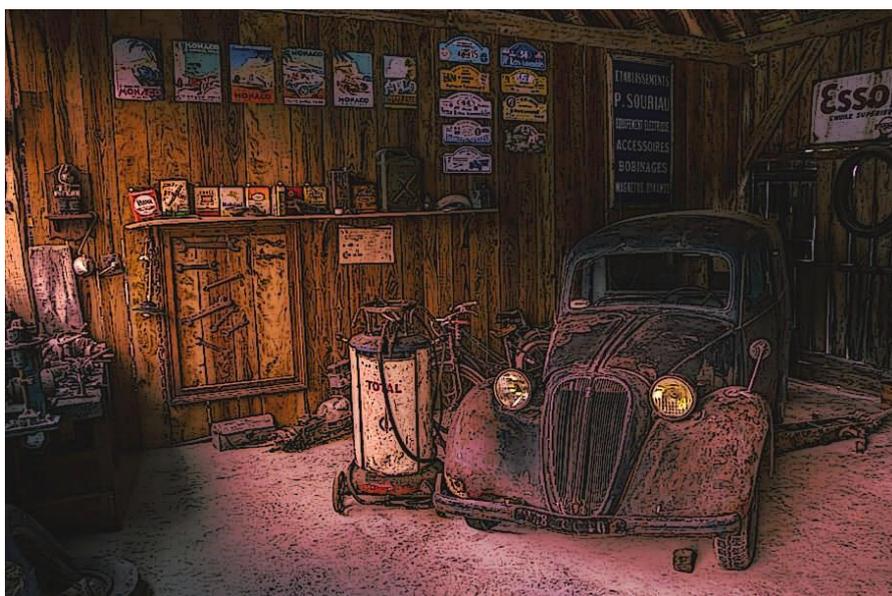
S'il réussit ce test de compétence, il lui faudra consacrer 1 mois de temps, sans aucun coût supplémentaire, et le support sera entièrement installé, avec la mitrailleuse. La mitrailleuse légère peut être démontée plus tard afin d'installer une autre arme lourde à sa place.

## DÉSINSTALLER DES AMÉLIORATIONS

Les améliorations peuvent être démontées en réussissant les tests de SD indiqués ci-dessus, mais il faut la moitié du temps alloué au montage pour retirer les pièces/éléments du véhicule.

Cette durée est également valable pour les Nomades et les Mécaniciens. Si la famille nomade du joueur s'occupe de la désinstallation, ou si un mécanicien s'en occupe, le personnage n'aura pas besoin de faire un test.

Il n'est pas nécessaire d'acheter du matériel ou de faire des dépenses supplémentaires pour terminer la désinstallation des pièces du véhicule, sauf s'il s'agit d'une pièce nécessaire (comme le moteur).



## MODIFICATION DE VÉHICULES

Modification du véhicule - (Type)				
Modificateur	Description	Changements	Prix	Disponibilité
Nom	Description du Modificateur	Modifications des statistiques et informations sur les véhicules	Coût en ed	Nomades : Rang requis Marché de nuit : <b>COMMUN/PEU COMMUN/RARE</b> Marché de minuit : <b>COMMUN/PEU COMMUN/RARE</b>

### NOTE SUR LES TABLEAUX DE MODIFICATION DES VÉHICULES

La disponibilité n'est pas figée, car elle est toujours déterminée par le Meneur de Jeu.

Pour les "Modifications standard", veuillez consulter les Améliorations Nomades page 163-165 du le livre de base.

Tous les "changements" sont des changements sur les caractéristiques de base, sauf indication contraire.

Les modifications de stockage de la page 43 ne nécessitent pas de test d'amélioration pour être installées, sauf si le Meneur de Jeu l'exige. Ces articles sont généralement modulaires, ou simples à attacher aux véhicules, tant que les conditions sont remplies. e

Modification du véhicule - Moteurs				
Chassis	Type	Changements	Prix	Disponibilité
Amélioration de moteur 1 (Ne se cumule pas)	Remplacement du bloc moteur par une variante plus puissante pour votre type de véhicule.	Vitesse: + 40 Km/h + 25 Mph Combat: +5 MOUV Rayon d'action: -80Km/-50Mi <u>Requis:</u> Aucun Requis	1.000 eb	Nomades : <b>Rang 1</b> Marché de nuit : <b>COMMUN</b> Marché de minuit : <b>COMMUN</b>
Amélioration de moteur 2 (Ne se cumule pas)	Remplacement du bloc moteur par une variante plus puissante pour votre type de véhicule.	Vitesse: + 80 Km/h + 50 Mph Combat: +10 MOUV Rayon d'action: -160Km/-100Mi <u>Requis:</u> Aucun Requis	5.000 eb	Nomades : <b>Rang 5</b> Marché de nuit : <b>PEU COMMUN</b> Marché de minuit : <b>COMMUN</b>
Amélioration de moteur 3 (Ne se cumule pas)	Remplacement de l'ensemble du bloc moteur par un énorme moteur surpuissant, y compris les injecteurs de carburant et bien plus encore.	Vitesse: + 120 Km/h + 75 Mph Combat: +15 MOUV Rayon d'action: -320Km/-200Mi <u>Requis:</u> Aucun Requis	10.000 eb	Nomades : <b>Rang 7</b> Marché de nuit : <b>RARE</b> Marché de minuit : <b>PEU COMMUN</b>
Superchargeur / Turbochargeur	Augmente la puissance de votre moteur au détriment de la consommation de carburant. Peut être combiné à n'importe quelle amélioration de moteur.	Vitesse: + 40 Km/h + 25 Mph Combat: +5 MOUV Rayon d'action: -160Km/-100Mi <u>Requis:</u> Aucun Requis	1.000 eb	Nomades : <b>Rang 1</b> Marché de nuit : <b>COMMUN</b> Marché de minuit : <b>COMMUN</b>

# CUSTOMISATION & AMÉLIORATIONS

Modification du véhicule - Contrôle				
Chassis	Type	Changements	Prix	Disponibilité
Suspension Off-Road	Permet aux véhicules standard de rouler en tout-terrain.	Réduit à 0 les pénalités pour conduite hors route. <b>Requis:</b> Véhicule terrestre uniquement	1.000 eb	Nomades : <b>Rang 1</b> Marché de nuit : <b>COMMUN</b> Marché de minuit : <b>COMMUN</b>
4 roues motrices	Maximise la maniabilité du véhicule en maîtrisant les 4 roues pendant les virages.	Bonus lors des tests de conduite : +1 Nécessite 4 roues <b>Requis:</b> Véhicule terrestre uniquement	1.000 eb	Nomades : <b>Rang 1</b> Marché de nuit : <b>COMMUN</b> Marché de minuit : <b>COMMUN</b>
6 roues motrices	Maximise la maniabilité des grands véhicules en ajoutant un essieu et un jeu de roues supplémentaires, ce qui permet de contrôler les 6 roues pendant la conduite.	Bonus lors des tests de conduite : +1 <b>Requis:</b> Grand véhicule terrestre uniquement	5.000 eb	Nomades : <b>Rang 5</b> Marché de nuit : <b>PEU COMMUN</b> Marché de minuit : <b>PEU COMMUN</b>
Proto-IA. Nœud de contrôle unique	Installation d'une architecture NET dans votre véhicule, 2 niveaux avec un seul DEMON qui assiste le pilote lors de la conduite du véhicule	Bonus lors des tests de conduite et d'utilisation des armes : +1 1 démon: Lutin Pas de mot de passe et d'interface requis <b>Requis:</b> Aucun Requis	2.000 eb	Nomades : <b>Rang 2</b> Marché de nuit : <b>COMMUN</b> Marché de minuit : <b>COMMUN</b>
Proto-IA; Double Nœud de Contrôle	Installation d'une architecture NET dans votre véhicule, contenant un mot de passe et de la GLACE NOIRE pour protéger un DEMON qui aide aux contrôles de conduite.	Bonus lors des tests de conduite et d'utilisation des armes : +2 1 démon: Ifrit Glace Noire: Cobra Mot de passe: SD 8 <b>Requis:</b> Interface	6.000 eb	Nomades : <b>Rang 6</b> Marché de nuit : <b>PEU COMMUN</b> Marché de minuit : <b>COMMUN</b>
I. A. complète. Nœud de contrôle	Installation d'une architecture NET dans votre véhicule, une IA complète qui aide à la fois à la conduite et à l'assistance au tir. Elle a déjà créé son propre mot de passe avec un SD de 12... Qui sait ce qu'il y a d'autre là-dedans...	Si le conducteur n'a pas d'interface : Bonus lors des tests de conduite et d'utilisation des armes : +1 Si le conducteur a une interface : Bonus lors des tests de conduite et d'utilisation des armes : +2 1 I.A. programmable Mot de passe: SD 8 <b>Requis:</b> Aucun	15.000 eb	Nomades : <b>Rang 10+</b> Marché de nuit : <b>INTROUVABLE</b> Marché de minuit : <b>RARE</b>

Modification du véhicule - Sécurité				
Chassis	Type	Changements	Prix	Disponibilité
Stade 1 : Harnais de sécurité avancés	Installation d'un harnais de sécurité à 4 points sur les sièges du conducteur et du passager avant.	Supprime la blessure critique <b>Coup du Lapin</b> en cas de collision, lorsque la ceinture est bouclée. S'applique à 2 sièges	1.000 eb	Nomades : <b>Rang 1</b> Marché de nuit : <b>COMMUN</b> Marché de minuit : <b>COMMUN</b>
Stade 2 : Harnais de sécurité avancés	Installe un harnais de sécurité à 4 points sur les sièges du conducteur et du passager avant et sur ceux des places arrières.	Supprime la blessure critique <b>Coup du Lapin</b> en cas de collision, lorsque la ceinture est bouclée. S'applique à 4 sièges	2.000 eb	Nomades : <b>Rang 2</b> Marché de nuit : <b>COMMUN</b> Marché de minuit : <b>COMMUN</b>
Stade 3 : Harnais de sécurité avancés	Installe un harnais de sécurité professionnel à 6 points à toutes les places du véhicule.	Supprime la blessure critique <b>Coup du Lapin</b> en cas de collision, lorsque la ceinture est bouclée. S'applique à tous les sièges	5.000 eb	Nomades : <b>Rang 5</b> Marché de nuit : <b>PEU COMMUN</b> Marché de minuit : <b>COMMUN</b>
Pare-Buffer	Installe un Pare-Buffer renforcé à l'avant de votre véhicule. Il s'agit d'une version plus petite et moins visible du Pare-chocs de combat	Voir le livre de la base page 164	1.000 eb	Nomades : <b>Rang 1</b> Marché de nuit : <b>COMMUN</b> Marché de minuit : <b>COMMUN</b>
Lamelles métalliques pour fenêtres ( <i>Empilage d'acier épais</i> )	Plaques toutes les fenêtres et hublots avec des lamelles métalliques. Elles peuvent être fermées et verrouillées avec l'amélioration Sécurité.	Première amélioration: Acier fin - 25 PS Deuxième amélioration : Acier épais - 50 PS Similaire au verre pare-balles : voir le livre de la base page 163	2.000 eb pour l'acier fin + 2.000 eb pour l'acier épais	Nomades : <b>Rang 2/2</b> Marché de nuit : <b>PEU COMMUN</b> Marché de minuit : <b>PEU COMMUN</b>
Soutien structurel - Arceau de sécurité	Installe un "Arceau de sécurité" à l'intérieur du véhicule, et renforce le châssis du véhicule, le rendant plus résistant aux éperonnages et aux collisions.	Ajoute 30 PDS au véhicule. Similaire à un châssis lourd : voir le livre de la base page 163 Peut être cumulé	3.000 eb	Nomades : <b>Rang 3</b> Marché de nuit : <b>PEU COMMUN</b> Marché de minuit : <b>PEU COMMUN</b>
Cage de Faraday - Revêtement résistant aux IEM	Installe une "cage de Faraday" le long du revêtement interne du véhicule, le rendant résistant aux explosions IEM.	Les Circuits internes et les passagers sont résistants aux explosions IEM. Toutes les attaques par micro-ondes doivent surpasser un SD de 10 (à l'intérieur du véhicule).	3.000 eb	Nomades : <b>Rang 3</b> Marché de nuit : <b>PEU COMMUN</b> Marché de minuit : <b>PEU COMMUN</b>

# CUSTOMISATION & AMÉLIORATIONS

Modification du véhicule - Stockage				
Chassis	Type	Changements	Prix	Disponibilité
Sacoches de selle 10 SDP chacune	Sacoches de selle, pouvant être fixées sur tout véhicule à deux roues.	Taille variable : 5-50 kg (11-110lbs) pour chaque sac. Maximum de sacs : 3 Pas de serrure	50 eb par tranche de 5 Kg	Nomades : <b>Achat</b> Marché de nuit : <b>COMMUN</b> Marché de minuit : <b>COMMUN</b>
Modules de stockage 10 PDS chacun	Module de stockage externe qui peut être fixé sur presque tous les véhicules.	Taille variable : 20-100 kg (44-220lbs) pour chaque module. Nombre maximum de modules : À la discrétion du Meneur de Jeu Serrure incluse (SD 12 en crochetage)	75 eb par tranche de 5 Kg	Nomades : <b>Rang 2</b> Marché de nuit : <b>COMMUN</b> Marché de minuit : <b>COMMUN</b>
Remorque (stockage/transport uniquement) 15 PDS	Remorque externe à tracter par votre véhicule, qui nécessite un attelage.	Taille variable : 100-10.000 kg (220-22.000lbs) Si elle est fermée : Serrure incluse (SD de 15) Nécessite un transport lourd	Remorque fermée : 100 eb par tranche de 10 KG Remorque ouverte : 75 eb par tranche de 10 KG	Nomades : <b>Rang 2</b> Marché de nuit : <b>RARE</b> Marché de minuit : <b>PEU COMMUN</b>

Modification du véhicule - Remorque habitable				
Chassis	Type	Changements	Prix	Disponibilité
Remorque kombi de base 20 PDS	Des remorques de tailles variables, conçues pour une vie sommaire en pleine nature.	Applique Partie habitable à une remorque : voir le livre de la base page 165 Nécessite une mise à niveau châssis lourd Capacité : 1-6 personnes	1.000 eb par lit	Nomades : <b>Rang 1 (1x Chaque lit)</b> Marché de nuit : <b>COMMUN</b> Marché de minuit : <b>COMMUN</b>
Remorque kombi avancée 25 PDS	Des remorques de tailles variées, conçues pour une vie confortable en pleine nature.	Identique à la version de base mais ajoute un centre de communication, des vitres pare-balles de base et des serrure nécessitant un test de crochetage avec un SD de 17 pour les crocheter Capacité : 1-5 personnes	2.000 eb par lit	Nomades : <b>Rang 2</b> Marché de nuit : <b>COMMUN</b> Marché de minuit : <b>COMMUN</b>
Remorque kombi de luxe 30 PDS	Équivalent d'un Conapt de Corporatiste sur roues, c'est le summum de la vie sur la route à l'ère du Rouge.	Identique à la version avancée mais ajoute une amélioration de contrebande, des vitres blindées avancées et le SD des serrures passe à 21 Capacité : 1-4 personnes	5.000 eb par lit	Nomades : <b>Rang 2</b> Marché de nuit : <b>RARE</b> Marché de minuit : <b>PEU COMMUN</b>

# CUSTOMISATION & AMÉLIORA-

Modification du véhicule - Cosmétiques				
Chassis	Type	Changements	Prix	Disponibilité
Peinture	Changer la peinture de votre véhicule pour lui donner la couleur ou le motif souhaité.	Nouvelle peinture (En conduisant) Garde-robe et style +1	100 eb pour la couleur 50 eb pour une décalcomanie ou un motif	Nomades : <b>Achat</b> Marché de nuit : <b>COMMUN</b> Marché de minuit : <b>COMMUN</b>
Réaménagement de l'intérieur	Changer le style intérieur du véhicule avec des améliorations cosmétiques uniquement	Nouveaux cosmétiques d'intérieur (Pendant la conduite) Garde-robe et style +1	Vagabond - 100 eb Couleurs du gang / Générique / Bohème - 500 eb Décontracté / Âme nomade / Pop asiatique / Urbain flash - 1.000 eb Cadre sup - 2.000 eb Haute couture - 5.000 eb	Nomades : <b>Rang 2</b> Marché de nuit : <b>COMMUN</b> Marché de minuit : <b>COMMUN</b>
Vitre teintées	Teint le verre de la fenêtre avec un film, rendant l'intérieur difficile ou impossible à voir.	Nouvelle couleur de fenêtre (En conduisant) Garde-robe et style +1 Augmentation du SD lors des tests de perception à l'intérieur de +5	100 eb - Teinte légère et moyenne 500 eb - Occultation et miroir	Nomades : <b>Achat</b> Marché de nuit : <b>COMMUN</b> Marché de minuit : <b>COMMUN</b>
Échappement	Remplacement du système d'échappement avec des embouts visibles différents, des bruits audibles, et plus encore.	Nouveau système d'échappement (En conduisant) Garde-robe et style +1	100 eb - Changement de base 500 eb - Changement cosmétique ou sonore complet 1 000 eb - Changement cosmétique et sonore complet	Nomades : <b>Achat</b> Marché de nuit : <b>COMMUN</b> Marché de minuit : <b>COMMUN</b>
Spoilers et ailerons	Installe un système de spoiler ou d'aileron visible sur votre véhicule dans la position souhaitée.	(En conduisant) Garde-robe et style +1 (Cumul maximum de bonus : +2)	500 eb par Spoiler 500 eb par paire d'ailerons	Nomades : <b>Achat</b> Marché de nuit : <b>COMMUN</b> Marché de minuit : <b>COMMUN</b>
Écopes et jupes latérales	Installe un système de jupes latérales et d'écopes visibles sur votre véhicule pour le rendre plus discret.	Garde-robe et style +2 (en conduisant) <b>Requis :</b> Ne peut pas être utilisé hors route	1.000 eb - Kit de carrosserie complet	Nomades : <b>Achat</b> Marché de nuit : <b>COMMUN</b> Marché de minuit : <b>COMMUN</b>

## NOTE SUR LES COSMÉTIQUES POUR VÉHICULES

Les changements, le coût et la disponibilité des cosmétiques sont soumis à la discrétion du Meneur de Jeu, et ne sont pas gravés dans la pierre. Les changements personnalisés peuvent être facilement demandés par les personnages lors de l'achat.

# CUSTOMISATION & AMÉLIORATIONS

Modification du véhicule - Armes maison				
Chassis	Type	Changements	Prix	Disponibilité
Flaque d'huile	Ce gadget pulvérise de l'huile directement derrière le véhicule, rendant la poursuite beaucoup plus difficile.	3 utilisations par remplissage Test de conduite avec un SD 15 pour les véhicules poursuivants qui traversent la flaque	1.000 eb (100 eb par Recharge)	Nomades : <b>Rang 1</b> Marché de nuit : <b>COMMUN</b> Marché de minuit : <b>COMMUN</b>
Pulvérisateur de peinture	2 utilisations par remplissage	2 utilisations par remplissage Test de conduite avec un SD 17 pour les véhicules poursuivants affecté à chaqur tour, jusqu'à ce que la peinture ait disparu du pare-brise (nécessite 1 action complète).	1.000 eb (100 eb par Recharge)	Nomades : <b>Rang 1</b> Marché de nuit : <b>COMMUN</b> Marché de minuit : <b>COMMUN</b>
Pointes pour véhicules	Installation de pointes en acier ou en métal de différentes tailles sur l'extérieur du véhicule.	Augmentation des dégâts causés par un éperonnage: +3d6 dégâts à l'impact sur le véhicule ennemi.	1.000 eb	Nomades : <b>Rang 1</b> Marché de nuit : <b>COMMUN</b> Marché de minuit : <b>COMMUN</b>
Lames de roue "Kneecapper"	Grandes lames fixées aux roues ou aux jupes d'un véhicule, conçues pour crever les pneus et réduire les dommages causés par un éperonnage.	+2d6 dégâts à l'impact sur l'adversaire, si les lames entrent en contact. -2d6 dégâts à l'impact sur le véhicule de l'utilisateur, si les lames entrent en contact.	2.000 eb	Nomades : <b>Rang 2</b> Marché de nuit : <b>PEU COMMUN</b> Marché de minuit : <b>COMMUN</b>
Canon à harpon "The Mulligan"	Un canon harpon massif, conçu pour attaquer et ralentir les véhicules ennemis. (Prenez la table des SD des mitrailleuses militaires)	2d6 dommages à l'impact Force le véhicule harponné à se déplacer à la même vitesse et dans la même direction que le véhicule harponneur.	3.000 eb	Nomades : <b>Rang 3</b> Marché de nuit : <b>PEU COMMUN</b> Marché de minuit : <b>PEU COMMUN</b>
Brouilleur de communications	Brouille toutes les communications entrantes et sortantes dans un rayon proche.	Brouillage dans un rayon de 100 mètres (tous les spectres radio)	5.000 eb	Nomades : <b>Rang 5</b> Marché de nuit : <b>RARE</b> Marché de minuit : <b>PEU COMMUN</b>
Canon à micro-ondes	Rend l'électronique de la cible inutilisable pendant une minute entière. Il faut 1 minute pour le recharger à partir de la voiture. (Comme décrit pour le pistolet à micro-onde page 349 du livre de base)	Test pour le conducteur: Cybertech avec un SD de 17 (pour le véhicule) Test pour les conducteur et passager CyberTech avec un SD de 17 (pour les équipements)	5.000 eb (500 eb pour le remplacement de la batterie) (8 tirs par batterie)	Nomades : <b>Rang 5</b> Marché de nuit : <b>RARE</b> Marché de minuit : <b>PEU COMMUN</b>

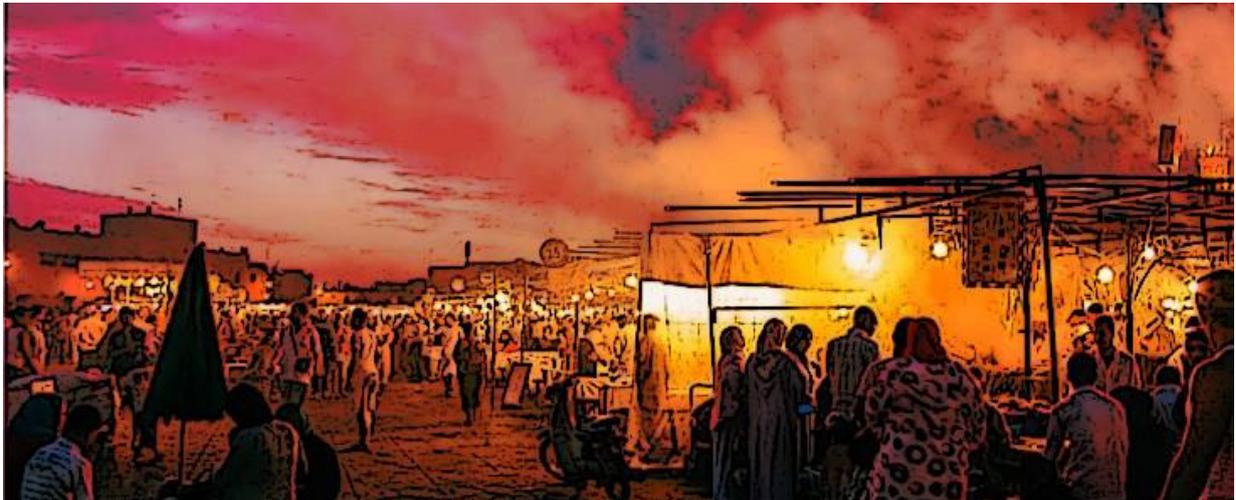
# CUSTOMISATION & AMÉLIORA-

Modification du véhicule - Armes maison				
Chassis	Type	Changements	Prix	Disponibilité
Support d'arme pour véhicule (dissimulable)	Permet le montage de toute arme non lourde. Arme non incluse.	Petit support à broche pour les armes non lourdes de l'inventaire du joueur ou du véhicule.	1.000 eb	Nomades : <b>Rang 1</b> Marché de nuit : <b>COMMUN</b> Marché de minuit : <b>COMMUN</b>
Support d'armement lourd pour véhicule (Non dissimulable)	Installation d'un support pour arme lourde, à utiliser par le passager.	Support pour armes lourdes Voir page 164 du livre de base	5.000 eb	Nomades : <b>Rang 5</b> Marché de nuit : <b>PEU COMMUN</b> Marché de minuit : <b>COMMUN</b>
Support de canon léger pour véhicule (Qualité militaire)	Installation d'un support pour tout type de canon léger, destiné à être utilisé par un passager.	Support de tourelle pour canon léger Nécessite un grand véhicule	150.000 eb	Nomades : <b>Rang 10</b> Marché de nuit : <b>INTROUVABLE</b> Marché de minuit : <b>RARE</b>
Support de petite roquette pour véhicule (Non dissimulable)	Installation d'un support pour un ensemble de 3 petites roquettes non guidées.	Nacelle de roquettes installée Taille de la nacelle : 3 (inclus) Type de roquette : Petite Voir le livre de base : Page 164	5.000 eb - Nacelle de 3 10.000 eb - Nacelle de 6 40.000 eb - Nacelle de 20	Nomades : <b>Rang 5/10</b> Marché de nuit : <b>RARE</b> Marché de minuit : <b>PEU COMMUN</b>
Support de roquettes de grande taille pour véhicule (qualité militaire)	Installation d'un support permettant le tir de grandes roquettes : non guidées, antiaériennes ou antichars.	Support de roquette installé Type de roquette : Grandes roquettes, antiaériennes ou antichars 1 roquette incluse	Voir dans les rmes militaires pour les prix	Nomades : <b>Rang variable</b> Marché de nuit : <b>INTROUVABLE</b> Marché de minuit : <b>RARE</b>
Support de tube de mortier léger pour véhicule (dissimulable)	Installation d'un support pour le tir d'un seul mortier léger à la fois.	Tube de mortier installé Type de mortier : Léger Chargeur : Aucun	2.000 ed	Nomades : <b>Rang 2</b> Marché de nuit : <b>PEU COMMUN</b> Marché de minuit : <b>COMMUN</b>
Support de tube pour mortier lourd de véhicule (Qualité militaire)	Installation d'un support pour le tir d'un seul mortier lourd à la fois.	Tube de mortier installé Type de mortier : Lourd Chargeur : Aucun	7.000 ed	Nomades : <b>Rang 7</b> Marché de nuit : <b>RARE</b> Marché de minuit : <b>PEU COMMUN</b>

## SUPLÉMENTS DE JEU

Comme mentionné dans les pages précédentes, il y a beaucoup de suppléments différents que je voulais ajouter au jeu, et jusqu'à présent, les suivants sont maintenant inclus :

1. Fiche de véhicule des joueurs - Feuille à remplir
2. Générateur de marché de nuit - Suppléments pour aider à peupler les marchés de nuit avec des véhicules, des améliorations et des armes.
3. Générateur de Marché Nomade - Supplément pour aider à garnir les Marchés Nomades de véhicules, d'améliorations et d'armes, ainsi que pour créer un endroit où les joueurs peuvent accéder à des services supplémentaires.
4. Map du marché des nomades - Une carte de rencontre que les Meneurs de Jeu peuvent faire parcourir aux joueurs, créée par le talentueux Valstoys.



De nombreux autres ajouts sont prévus à l'avenir, alors suivez le site [CybernationUncensored](https://CybernationUncensored.com) pour découvrir les dernières et meilleures mises à jour.

- Rappel : Ces suppléments sont 100% optionnels, et peuvent être utilisés en combinaison avec, ou complètement dissociés, les Véhicules à l'ère du Rouge.
- Les suppléments additionnels seront également hébergés dans des fichiers séparés pour que les joueurs et les Meneurs de Jeu puissent les utiliser indépendamment du livre de base.

## APPROVISIONNEMENT EN VÉHICULES ET EN AMÉLIORATIONS

### MARCHÉ DE NUIT

Lancer	Véhicules	Améliorations	Armes	Véhicules	Améliorations	Armes	Lancer
1 - 5	Toute forme de mobilité ordinaire (<1.000 eb)	Amélioration de moteur 1 (1.000 eb)	Toutes les armes communes "maison" (<1.000eb)	Voitures non communes (+30.000eb)	Stade 3 : Harnais de sécurité avancés (5.000 eb)	Petites torpilles (2.000 eb)	51 - 55
6 - 10	Toute forme de mobilité pédestre (<100 eb)	Amélioration de moteur 2 (5.000 eb)	Support pour armes (1.000eb)	Vans et camions non communs (+40.000eb)	Lamelles métalliques pour fenêtres (2.000 eb)	Petits mortiers (2.000 eb)	56 - 60
11 - 15	Moto communes (<20.000 eb)	Superchargeur / Turbochargeur (1.000 eb)	Support pour armes lourde (1.000eb)	Bateaux non communs (+20.000 eb)	Soutien structurel - Arceau de sécurité (3.000 eb)	Mortiers Lourds (500 eb)	61 - 65
16 - 20	Voitures communes (<30.000eb)	Suspension Off-Road (1.000 eb)	Support de tube de mortier léger pour véhicule (2.000eb)	Aéronerfs non communs (+20.000 eb)	Tout dispositif de stockage coutant moins de 500 eb	Mine Claymore (100 eb)	66 - 70
21 - 25	Vans et camions communs (<40.000eb)	4 roues motrices (1.000 eb)	Mitrailleuse légère (2.000eb)	Toute forme de mobilité non-ordinaire (+1.000 eb)	Tout dispositif de stockage coutant entre 500 et 2.000 eb	Mine terrestre ou maritime (2.000 eb)	71 - 75
26 - 30	Bateaux communs (<20.000 eb)	6 roues motrices (5.000 eb)	Mitrailleuse lourde (2.000eb)	Aéronerfs non communs (+50.000 eb)	Tout dispositif de stockage coutant plus de 2.000 eb	Mortier lourd monté sur véhicule (7.000 eb)	76 - 80
31 - 35	Aéronerfs communs (<20.000 eb)	Proto-IA. Nœud de contrôle unique (2.000 eb)	Gatling Gun légère (4.500eb)	Toute forme de mobilité pédestre ou véhiculé au choix du meneur de jeu	Tout cosmétique coutant moins de 500 eb	Armes "maison" au choix du Meneur de Jeu	81 - 85
36 - 40	Toute forme de mobilité non-ordinaire (+1.000 eb)	Proto-IA; Double Nœud de Contrôle (6.000 eb)	Gatling Gun lourde (4.500eb)	Toute forme de véhicule terrestre au choix du meneur de jeu	Tout cosmétique coutant entre 500 et 1.0000 eb	Mitrailleuse ou Gatling Gun au choix du Meneur de Jeu	86 - 90
41 - 45	Toute forme de mobilité pédestre non-ordinaire (+100 eb)	Stade 1 : Harnais de sécurité avancés (1.000 eb)	Roquette antichar à usage unique (2.500 eb)	Toute forme de véhicule maritime au choix du meneur de jeu	Tout cosmétique coutant plus de 1.0000 eb	Roquettes au choix du Meneur de Jeu	91 - 95
46 - 50	Toute forme de moto non-ordinaire (+20.000 eb)	Stade 2 : Harnais de sécurité avancés (2.000 eb)	Roquettes légère (1.000 eb)	Toute forme de véhicule aérien au choix du meneur de jeu	2 catégories au choix du Meneur de Jeu	Mines/Explosifs au choix du Meneur de Jeu	96 - 100

### GARNIR UN MARCHÉ DE NUIT

Pour alimenter un marché de nuit, le fixer doit être en contact avec un Nomade ou un Mécanicien. Suivez les règles page 338 du livre de base de Cyberpunk RED.

#### Catégories :

Intermédiaire Rang 1-4 : Lancez 1d6 une fois et prenez le résultat du dé pour obtenir la catégorie suivante :

- 1&2 : Véhicules,
- 3&4 : Améliorations,
- 5&6 : Armes).

Intermédiaire de rang 5 à 7 : Lancez 1d6 deux fois et prenez le résultat du dé pour obtenir la catégorie suivante :

- 1&2 : Véhicules,
- 3&4 : Améliorations,
- 5&6 : Armes).

Intermédiaire rang 8-10 : Vous obtenez les 3 catégories

## MARCHÉ NOMADE

Lancer	Transport	Médecine	Armes	Améliorations	Véhicules	Lancer
1 - 10	Terrestre à l'échelle de la ville	Drogues de rue (<20eb)	Toute arme "artisanale" au choix du Meneur de Jeu	Amélioration de Rang 1 de Moto (<1.000 eb)	Rang 1 de Moto	1 - 10
11 - 20	Maritime à l'échelle de la ville	Drogues de rue (<50eb)	Mitrailleuse au choix du Meneur de Jeu	Amélioration de Rang 2 de Moto (<2.000 eb)	Rang 2 de Moto	11 - 20
21 - 30	Aérien à l'échelle de la ville	Drogues de rue (<100eb)	Galting Gun au choix du Meneur de Jeu	Amélioration de Rang 3 de Moto (<3.000 eb)	Rang 3 de Moto	21 - 30
31 - 40	Terrestre à l'échelle d'un état	Drogues de rue (<1.000eb)	Autocanon au choix du Meneur de Jeu	Amélioration de Rang 4 de Moto (<4.000 eb)	Rang 4 de Moto	31 - 40
41 - 50	Aérien à l'échelle d'un état	Alcool de mauvaise qualité (10eb)	Canon au choix du Meneur de Jeu	Amélioration de Rang 5 de Moto (<5.000 eb)	Rang 5 de Moto	41 - 50
51 - 60	Terrestre à l'échelle d'une région	Alcool de qualité standard (20eb)	Railgun au choix du Meneur de Jeu	Amélioration de Rang 6 de Moto (<6.000 eb)	Rang 6 de Moto	51 - 60
61 - 70	Aérien à l'échelle d'une région	Alcool d'excellente qualité (100eb)	Roquettes au choix du Meneur de Jeu	Amélioration de Rang 7 de Moto (<7.000 eb)	Rang 7 de Moto	61 - 70
71 - 80	Terrestre à l'échelle du pays	Produits pharmaceutiques (>100 eb)	Torpilles au choix du Meneur de Jeu	Amélioration de Rang 8 de Moto (<8.000 eb)	Rang 8 de Moto	71 - 80
81 - 90	Aérien à l'échelle du pays	Produits pharmaceutiques (>500 eb)	Mortiers au choix du Meneur de Jeu	Amélioration de Rang 9 de Moto (<9.000 eb)	Rang 9 de Moto	81 - 90
91 - 100	Maritime ou aérien à l'échelle du monde	Produits pharmaceutiques (>1.000 eb)	Mines/Explosifs au choix du Meneur de Jeu	Amélioration de Rang 10 de Moto (<10.000 eb)	Rang 10 de Moto	91 - 100

## GARNIR UN MARCHÉ NOMADE

Les marchés nomades auront accès à des articles basés sur la spécialité de leur famille. Si la spécialité n'est pas déjà déterminée, lancez un 1d6, pour déterminer combien de services sont disponibles. Ensuite, lancez un autre 1d6 pour déterminer quels services sont disponibles :

1. Transport,
2. Médecine,
3. Armes de véhicules,
4. Améliorations de véhicules,
5. Véhicules,
6. Articles du marché de nuit

Si la famille est spécialisée dans une catégorie prédéterminée, lancez un dé sur cette catégorie uniquement. Pour remplir le marché nomade, suivez les règles page 338 du livre de base de Cyberpunk RED.

Une carte est disponible à la page suivante !



Images disponibles pour les Meneurs de Jeu : Marché Nomade

# CYBERPUNK RED

