

# CYBERPUNK RED



La météo de Night-City  
Le ciel pleure du sang

Crée par J Gray & James Hutt  
Pour le compte de la société R. Talsorian Games  
Transposé, traduit et adapté par Alexis.D  
Relue et corrigé par Dryss

Sommaire :

Prévisions météorologiques \_\_\_\_\_ page 3  
Les règles de la météo \_\_\_\_\_ page 5  
Nouvel équipement \_\_\_\_\_ page 8

Note :

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

*Ce document est partagé sur le site de : <http://cyberpunk-jdr.fr>. Il s'agit d'un document DLC de R. Talsorian Games pour 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://rtalsoriangames.com/wp-content/uploads/2021/07/RTG-CPR-NightCityWeather.pdf>

**Votre météo.****Votre choix .**

**La météo de Night-City** est un outil pour vous aider à rendre votre jeu **Cyberpunk RED** plus vivant et plus intéressant. La façon dont elle est utilisée à votre table dépend de vous. Votre groupe veut s'en tenir aux tables, lancer la météo au hasard tous les jours, et suivre toutes les règles présentées ? C'est parfait ! Allez-y. Vous n'avez pas envie de transformer votre campagne en un simulateur de météo au jour le jour, mais vous voulez consulter occasionnellement **la météo de Night-City** pour changer de rythme ou pour rendre une scène particulière plus intéressante ? Ça le fait aussi !

Si tout ce que vous voulez, c'est vous inspirer de ces règles et de ce background pour faire vos propres trucs, n'hésitez pas non plus, on est avec vous !

Le fait est que nous vous donnons ces règles mais c'est vous qui choisissez de ce que vous voulez en faire. Utilisez-les comme bon vous semble. La météo présentée ici peut ajouter de l'ambiance à votre scénario et modifier la façon dont une équipe de **Cyberpunk RED** effectue sa mission, mais elle ne doit jamais se mettre en travers de l'histoire que votre groupe cherche à raconter.

Votre histoire, votre choix !

L'édition 2020 du guide Night City de "Fax on File" décrivait le climat de la métropole comme "tempéré". Des décennies de changement climatique, aggravé par un déluge de gaz et de particules dans l'atmosphère au cours de la 4e Guerre corporatiste, ont fait du mot "instable" un meilleur adjectif pour parler de la météo de Night City.

La température moyenne oscille entre les 4°C en hiver et les 32°C en été, mais il n'est pas rare que les températures extrêmes descendent à -1°C ou montent dans les 43°C. Un brouillard épais, souvent teinté de jaune car il capte divers polluants, recouvre souvent la ville tôt le matin et tard le soir. Les précipitations sont relativement rares, avec une moyenne de 48 cm de pluie, tout comme les orages avec une moyenne deux à trois par an . La dernière chute de neige enregistrée remonte à 2022, peu après la destruction de la tour Arasaka.

Une combinaison de facteurs, incluant un positionnement côtier, une décennie de sécheresse, l'explosion nucléaire de 2022, une pollution rampante et un climat mondial perturbé, font que Night City connaît un certain nombre de conditions météorologiques inhabituelles. En plus des pluies acides et des brouillards de pollution que l'on trouve dans de nombreuses villes, les habitants et les visiteurs de Night City peuvent également s'attendre à rencontrer occasionnellement des tempêtes de poussière, des pluies de sang et des vents radioactifs. Toute personne qui s'attend à passer du temps dans les rues de Night City devrait envisager d'acheter un équipement de protection individuelle.

## PREVISIONS METEOROLOGIQUES

Lorsqu'il s'agit de planter un décor, la météo peut être un facteur clé. Quiconque a regardé un film sait que le soleil brille quand les gens sont heureux et que la pluie tombe quand ils sont tristes. D'un point de vue mécanique, la météo peut avoir un impact réel sur les actions réalisées en extérieur en raison des températures excessives, de la visibilité limitée et d'autres facteurs.

Pour déterminer le temps qu'il fait, effectuez deux jets sur la table Météo correspondant au mois du jeu : le premier pour la Température et le second pour les Conditions actuelles. Si vous obtenez un 6 pour les Conditions actuelles, lancez deux fois le dé sur la table de Météo Etrange, le premier pour la Condition et le second pour la durée.

Les meneurs de jeu qui préfèrent moins de hasard et plus de contrôle sur la météo de Night-City peuvent utiliser la table comme un guide de ce que la Température et les Conditions actuelles pourraient être à un moment donné de l'année.

# PREVISIONS METEOROLOGIQUES

"Bonjour, Night City ! Aujourd'hui, il va faire chaud, chaud, chaud ! Nous prévoyons un **maximum de 45°C**, alors ne soyez pas surpris si vous voyez votre Food-Truck local faire frire de la nourriture sur le **trottoir** plutôt que sur le grill ! Toute cette chaleur devrait faire bouillir la **Pluie de Sang** d'hier, mais si vous n'avez pas de filtres nasaux, ne passez pas trop de temps dehors, parce que l'odeur va vous frapper comme un **Exec ivre** conduisant une voiture de luxe hors de prix dans une intersection bondée !"

-Wacky le présentateur météo, 107.3 Morro Rock Radio

## Météo : de Décembre à Février

| 1d6 | Température          | Conditions courantes              |
|-----|----------------------|-----------------------------------|
| 1   | Froid (Environ 2°C)  | Ciel Bleu                         |
| 2   | Froid (Environ 4°C)  | Pluie légère ou Pluie verglaçante |
| 3   | Froid (Environ 4°C)  | Ciel couvert                      |
| 4   | Frais (Environ 10°C) | Ciel couvert                      |
| 5   | Frais (Environ 10°C) | Forte pluie ou Pluie verglaçante  |
| 6   | Frais (Environ 15°C) | Étrange (aller à Météo étrange)   |

## Météo : de Mars à Mai

| 1d6 | Température          | Conditions courantes            |
|-----|----------------------|---------------------------------|
| 1   | Froid (Environ 4°C)  | Ciel Bleu                       |
| 2   | Frais (Environ 10°C) | Pluie légère                    |
| 3   | Frais (Environ 10°C) | Ciel couvert                    |
| 4   | Frais (Environ 10°C) | Pluie légère                    |
| 5   | Frais (Environ 15°C) | Forte pluie                     |
| 6   | Chaud (Environ 21°C) | Étrange (aller à Météo étrange) |

### DATA

Vous verrez le terme page CP:R à plusieurs endroits dans la Météo de la Night-City. Cela vous guidera vers une page spécifique du livre de règles de Cyberpunk RED.

## Météo : de Juin à Aout

| 1d6 | Température            | Conditions courantes            |
|-----|------------------------|---------------------------------|
| 1   | Frais (Environ 15°C)   | Ciel Bleu                       |
| 2   | Chaud (Environ 21°C)   | Pluie légère                    |
| 3   | Chaud (Environ 21°C)   | Ciel couvert                    |
| 4   | Chaud (Environ 27°C)   | Pluie légère                    |
| 5   | Chaud (Environ 27°C)   | Forte pluie                     |
| 6   | Brûlant (Environ 32°C) | Étrange (aller à Météo étrange) |

## Météo : de Septembre à Novembre

| 1d6 | Température            | Conditions courantes              |
|-----|------------------------|-----------------------------------|
| 1   | Froid (Environ 4°C)    | Pluie légère ou Pluie verglaçante |
| 2   | Frais (Environ 15°C)   | Ciel Bleu                         |
| 3   | Frais (Environ 15°C)   | Ciel couvert                      |
| 4   | Frais (Environ 15°C)   | Ciel couvert                      |
| 5   | Chaud (Environ 21°C)   | Ciel Bleu                         |
| 6   | Brûlant (Environ 27°C) | Étrange (aller à Météo étrange)   |

### DATA

Si le Meneur de Jeu le souhaite, il peut relancer le dé sur la table appropriée pour une nouvelle Condition actuelle après la fin d'un événement de Météo Étrange, ou même pendant qu'il est en cours. Il n'y a aucune raison pour qu'il ne puisse pas y avoir un ciel couvert pendant une inondation ou de la pluie verglaçante pendant une vague de froid...

## Météo Étrange

| 1d6 | Conditions actuelles   | Combien de temps cela dure-t-il ? |
|-----|--|-----------------------------------|
| 1   | Tempête de vent radioactive  | 1d6 x 10 minutes                  |
| 2   | Tempête de cendres   | 1d6 x 10 minutes                  |
| 3   | Inondations  | 1d6 jours                         |
| 4   | Pluie de sang  | 1d6 heures                        |
| 5   | Pluie acide  | 1d6 heures                        |
| 6   | Orage mortel   | 1d6 x 10 minutes                  |
| 7   | Brouillard de pollution  | 1d6 jours                         |
| 8   | Coup de froid (si température fraîche ou froide)<br>OU<br>Vague de chaleur (si température chaude ou chaude) | 1d6 jours                         |
| 9   | Tempête de poussière   | 1d6 x 10 minutes                  |
| 10  | Panne d'électricité  | 1d6 jours                         |

## Pris dans une tempête de cendres

De grands incendies au nord ont soufflé une tempête de cendres vers Night City, et Jay le Solo se retrouve dehors sans son Respirateur Anti-pollution. Le Meneur de jeu demande au joueur de Jay d'effectuer un test de Résistance à la Torture/Drogues avec un SD de 13 comme si le Solo avait été exposé à un fort poison, ce que Jay rate grâce à un jet malchanceux de 1 suivi d'un jet de 9. Le Meneur de jeu obtient 7 sur 2d6, les dégâts d'un poison fort, et les applique directement aux PV de Jay. Jay subit également la blessure critique due à une Plaie avec corps étranger (mais pas les 5 dommages bonus initiaux). Jusqu'à ce que la blessure critique soit traitée, Jay subit 5 points de dégâts à ses PV chaque fois qu'il se déplace de plus de 4 m/yds dans un tour. Dommage qu'il soit actuellement en train de fuir une bande de Bozos. Ce n'est pas son jour il semble.

## LES REGLES DE LA METEO

Les meneurs de jeu qui souhaitent utiliser la météo non seulement pour créer une ambiance mais aussi pour avoir un impact sur la mécanique du jeu peuvent utiliser les règles suivantes comme guide.

### TEMPERATURES

#### Température froide :

La température est inférieure aux limites de tolérance normales pour une personne moyenne. Toute personne qui passe la majeure partie de la journée à l'extérieur ou à l'intérieur dans un environnement non chauffé sans équipement de protection approprié subit des dommages par exposition (**CP:R page 181**).

#### Température fraîche/chaude :

Le temps est assez confortable, même si certains jours il fait un peu froid ou humide.

#### Température brûlante :

La température a atteint un degré inconfortable. Augmentez de 1 toute pénalité de REF, DEX et MOUV lié au port d'une armure. Par exemple, une pénalité de -2 devient une pénalité de -3.

### CONDITIONS ET METEO

#### Pluie acide :

La plupart des pluies qui tombent dans Night City sont légèrement acides, mais de temps en temps, une tempête apporte des précipitations si corrosives qu'elles peuvent causer plus des dommages importants juste en quelques heures (au lieu d'anées habituellement). Pour chaque minute complète passée sous une

pluie acide sans protection, toutes les armures portées perdent 1 SP.

#### Tempête de cendres :

Les incendies, tant dans les zones urbaines que dans les Badlands, ne sont pas rares à l'ère du Rouge. Parfois, ils brûlent si fort, si longtemps et si intensément que le vent souffle les cendres et la fumée toxiques à travers Night-City. Traitez toute personne qui passe plus d'une minute dans une tempête de cendres sans filtre nasal, Respirateur Anti-pollution ou dispositif similaire comme si elle avait été exposée à un poison fort (**CP:R page 181**). Elle subit également la blessure critique due à une Plaie avec corps étranger lorsque la cendre obstrue leurs poumons et leurs sinus, bien qu'ils ne subissent pas les dommages bonus initiaux. Cette blessure critique ne peut être soignée que lorsque le patient quitte la Tempête de cendres. Les meneurs de jeu peuvent également, à leur discrétion, appliquer une pénalité de -2 à tout test de compétence approprié, y compris les tests de Perception utilisant la vision et tous les tests d'attaque à distance pour toucher une cible éloignée.

#### Blackout :

Bien qu'il ne s'agisse pas d'une condition météorologique, la perte d'électricité, d'accès au CitiNet, et l'arrêt des communications est souvent due à une activité météorologique extrême. Le Meneur de Jeu peut déterminer où se trouve la panne (1d10 pâtés de maisons ou zones de quartier centrés sur l'emplacement actuel du groupe, si la détermination est

aléatoire). Pendant la durée de la panne, tout bâtiment dans la zone sans générateur n'aura pas d'électricité et les Agents ne pourront pas passer d'appels ou se connecter au Citinet.

## **Pluie de Sang :**

Conséquence de la 4e guerre corporatiste, la Pluie de Sang est une forme de précipitation grasse, rougeâtre,, connue pour contenir diverses substances caustiques, toxines et particules radioactives. Lancez 1d6. Sur un résultat de 1 à 3, la Pluie de Sang agit comme la pluie acide, bien que son odeur soit bien pire. Sur un résultat de 4 à 6, une fois par minute, traitez toute personne exposée à la Pluie de Sang sans protection comme si elle avait été exposée à un poison mortel (biotoxines) (**CP:R page 181**). Les Meneurs de Jeu peuvent également, à leur discrétion, appliquer une pénalité de -1 à tout test de compétence approprié, y compris les tests de Perception utilisant la vision et tous les tests d'attaque à distance pour toucher une cible éloignée.

## **Coup de froid :**

La température est devenue incroyablement froide, tombant en dessous de zéro. Ceci annule tout jet de dé pour la température sur une table de météo. Les règles d'Exposition (**CP:R page 181**) s'appliquent. De plus, de la glace noirâtre se forme un peu partout, rendant les conditions traîtresses. Les Meneurs de Jeu peuvent, à leur discrétion, appliquer une pénalité de -2 à tout test de compétence approprié effectué sur des surfaces glacées.

## **Orage mortel :**

Bien que les orages soient rares à Night City, lorsqu'ils se produisent, ils ont tendance à être incroyablement destructeurs. Une fois par tranche de dix minutes pendant l'orage, le Meneur de Jeu

doit lancer 1d6. Sur un 1 à 3, la foudre frappe au loin. Sur un 4 à 6, la foudre frappe la plus haute structure ou élément naturel à proximité. S'il n'y a pas de structure ou d'élément naturel à proximité, elle frappe soit le personnage le plus grand, soit le personnage tenant une arme métallique à deux mains. Si le personnage frappé touche un autre personnage (au contact ou par exemple, via un grappin), ils sont tous deux frappés. Toute personne frappée par la foudre subit 6d6 points de dégâts corporels et la foudre compte comme une grenade étourdissante (**CP:R page 345**) centrée sur le personnage frappé. Les Meneurs de Jeu peuvent également, à leur discrétion, appliquer une pénalité de -2 à tout test de compétence approprié, y compris les tests de Perception utilisant la vision et tous les tests d'attaque à distance pour toucher une cible éloignée.

## **Tempête de poussière :**

La Californie du Nord connaît une sécheresse depuis au moins les années 2020, transformant une grande partie des terres situées en dehors de Night City en un désert souvent connu sous le nom de Badlands. Des vents violents soulèvent occasionnellement des particules de poussière et des débris de ces terres sujettes à l'érosion et les soufflent dans la ville elle-même. Toute personne qui passe plus de cinq minutes dans une Tempête de poussière sans filtre nasal, Respirateur Anti-pollution ou autre dispositif similaire subit une blessure critique due à une Plaie avec corps étranger, la poussière obstruant ses poumons et ses sinus, mais ne subit pas les dommages bonus initiaux. Cette blessure critique ne peut pas être soignée tant que le patient n'a pas été retiré de la tempête de poussière. Les MJ peuvent, à leur discrétion, appliquer une pénalité de -2 à tout test de compétence approprié, y compris les tests de Perception utilisant la

vision et tous les tests d'attaque à distance pour toucher une cible éloignée.

## Inondations :

L'explosion nucléaire qui a détruit la tour Arasaka en 2022 a également déstabilisé le remblai sur lequel est construite une grande partie de Night City. Des réparations ont été effectuées au fil des ans, mais il arrive que l'eau de mer s'infilte par les fissures et inonde une partie de la ville. Au niveau de la rue, le niveau de l'eau monte rarement de plus de quelques centimètres, ce qui en fait plus une nuisance qu'un réel problème. Sous terre, l'inondation peut remplir les sous-sols et les tunnels. Le fait de patauger dans une zone profondément inondée utilise les règles d'une "autre forme de mouvement" (CP:R page 170).

## Vague de chaleur :

A cause du changement climatique, il arrive de plus en plus souvent que la température à Night City atteigne les 37 à 43 degrés. Cela annule tout jet de température sur une table de Météo. Dans une telle chaleur oppressante, ceux qui portent des équipements volumineux comme des armures lourdes peuvent souffrir énormément. Les règles d'exposition (CP:R page 181) s'appliquent. Augmentez de 2 toute pénalité de REF, DEX et MOUV lié au port d'une armure. Par exemple, une pénalité de -2 devient une pénalité de -4.

## Forte pluie ou Pluie verglaçante :

Non seulement la forte pluie (ou la Pluie verglaçante par temps plus froid) rend les surfaces glissantes, mais elle a également un impact sur la visibilité. Les Meneurs de Jeu peuvent, à leur discrétion, appliquer une pénalité de -2 à tout test de compétence approprié, y compris les tests de Perception utilisant la vision et tous les

tests d'attaque à distance pour toucher une cible éloignée.

## Brouillard de pollution :

Malgré le passage de l'essence au CHOOH<sub>2</sub>, le Brouillard de pollution, "aussi épais qu'une soupe aux pois", reste un problème à Night City en raison des réglementations laxistes, des incendies réguliers et des toxines industrielles qui se déversent dans l'atmosphère. Traitez toute personne qui passe plus d'une minute dans un brouillard de pollution sans filtre nasal, Respirateur Anti-pollution ou dispositif similaire comme si elle avait été exposée à une fiole de poison faible (CP:R page 181). Les Meneurs de Jeu peuvent, à leur discrétion, appliquer une pénalité de -4 à tout test de compétence approprié, y compris les tests de Perception utilisant la vision et tous les tests d'attaque à distance pour toucher une cible éloignée.

## Pluie légère/ Pluie verglaçante :

Un classique du Cyberpunk, la pluie légère (ou la Pluie verglaçante par temps plus froid) ne réduit pas la visibilité mais peut rendre les surfaces glissantes. Les Meneurs de jeu peuvent, à leur discrétion, appliquer une pénalité de -1 à tout test de compétence approprié, comme un test d'Athlétisme pour escalader une barrière glissante ou un test de Conduite de véhicule terrestre pour effectuer une manœuvre sur des routes mouillées.

## Tempête de vent radioactive :

Bonne nouvelle ? La zone irradiée n'est plus aussi radioactive qu'avant. Mauvaise nouvelle ? La zone irradiée est toujours un peu radioactive et les vents forts soufflent occasionnellement des particules radioactives dans d'autres parties de Night City. Toute personne exposée aux vents radioactifs qui n'est pas protégée par une combinaison antiradiations ou un objet similaire est traitée comme si elle était

## DATA

Certains lieux publics, comme les QG des corporations et les boîtes de nuit haut de gamme, disposent de stations de lavage/décontamination près de l'entrée pour éliminer le plus gros des particules toxiques accumulées sur votre personne.

# NOUVEL EQUIPEMENT

exposée à un niveau élevé de radiations (CP:R page 181). Les rafales de vent radioactif commencent à la discrétion du Meneur de Jeu et durent 1d6 rounds.

## NOUVEL EQUIPEMENT

Les gens ont inventé des équipements pour atténuer les effets néfastes de la météo depuis le tout début et cela n'a pas changé alors que l'humanité évolue dans un Futur sombre.

En plus des filtres nasaux, Respirateur Anti-pollution et des combinaisons antiradiation disponibles dans le livre de règles de base de **Cyberpunk RED**, les achats suivants pourraient aider un Edgerunner avisé à combattre la fureur de Mère Nature.

### DATA

Pour plus d'informations informations sur les catégories Mauvaise et Excellent qualité voir CP:R page 342.

| Objet                                | Cout                |
|--------------------------------------|---------------------|
| Doublure de blouson pour temps froid | 500eb (cher)        |
| Doublure de veste pour temps chaud   | 500eb (cher)        |
| Parapluie tactique Militech          | 1,000eb (Très cher) |
| Parapluie                            | 10eb (Pas cher)     |
| Doublure de veste imperméable        | 500eb (Cher)        |

### Doublure de blouson pour temps froid :

Une doublure en matériau isolant que vous pouvez appliquer sur une veste existante (CP:R page 356). Elle protège contre les températures extrêmement basses. Cela compte comme un équipement approprié en cas d'Exposition (CP:R page 181).

### Doublure de veste pour temps chaud :

Une doublure que vous pouvez appliquer sur une veste existante (CP:R page 356) qui évacue la transpiration et la chaleur à l'aide d'un système de ventilateurs à faible puissance. Elle protège contre les températures extrêmement élevées. Elle compte comme un équipement approprié en cas d'Exposition (CP:R page 181) et réduit de 1 la pénalité d'armure

supplémentaire due aux températures brûlantes ou à une vague de chaleur.

### Parapluie tactique de Militech :

Faisant partie de la gamme "Armed Executive/Le Cadre armé" de Militech, le parapluie tactique est parfait pour tous ceux qui veulent avoir un look haut de gamme sans sacrifier la protection que leur promet la Constitution. Le parapluie tactique de Militech protège contre l'acide et la Pluie de Sang comme un parapluie ordinaire, mais il est aussi deux armes en une : une arme de mêlée lourde exotique d'excellente qualité et un pistolet lourd exotique de qualité médiocre qui peut charger des munitions basiques et non basiques. Le chargeur du parapluie tactique Militech contient deux balles et doit être rechargé comme un pistolet lourd classique.

### Parapluie :

Tout parapluie vendu à Night City est conçu pour minimiser les effets du temps intense qui y règne. Le fait d'être sous un parapluie annule les effets d'ablation d'armure de la Pluie acide et donne à son porteur un +2 aux tests de Résistance à la torture/aux drogues effectués pour résister aux effets de la Pluie de Sang. Il vous garde également au sec et existe dans une variété de couleurs et de styles. Une main tenant un parapluie ne peut rien tenir d'autre.

### Doublure de veste imperméable :

Une doublure, traitée avec des produits chimiques spéciaux, que vous pouvez appliquer sur une veste existante (CP:R page 356). Elle protège contre certaines conditions météorologiques. La doublure de veste imperméable annule les effets d'ablation d'armure de la Pluie acide et donne à son porteur un +2 aux tests de résistance à la torture/aux drogues effectués pour résister aux effets de la Pluie de Sang. Malgré son nom, cette



doublure de veste ne vous gardera pas au sec si vous êtes complètement immergé dans un liquide.

"Il y a quelques semaines, ma **collaboratrice** principale, Randi K, a remarqué un couple de joyeux drilles en train de racoler près de chez nous. Il pleuvait et ils étaient blottis l'un contre l'autre sous un **parapluie** noir. Randi a fait un signe de tête vers le couple - et a dit : "Il se passe quelque chose". J'ai demandé comment elle le savait. « Leurs **vêtements**. Tous brillants et joyeux dans le style Asia Pop mais les parapluies ? Militech Tactical. Les cadres les aiment parce qu'ils vont bien avec un costume". Dix minutes plus tard, tout a basculé. Une **équipe d'intervention** de Continental Brands est arrivée pour attaquer notre magasin local. Et grâce au sens de la mode de Randi ? Nous étions **prêts**."

-Babyface K

OPEN

YOUR ORDER  
TOTAL 13.00

CANCEL ORDER

SELECT

MILITEC

# CYBERPUNK RED