

Effet du Climat (p443)

Le Climat a des effets à plus ou moins long terme sur les personnages exposés. Ceci est un résumé tiré du livre du joueur de Pathfinder avec quelques modifications personnel.

TABLE : EFFET DU CLIMAT

Climat	Température	Effet*	Temps de séchage***
Froid extrême	-30°C et -	1d6 dégâts et JP Vig/mn, DD15+1 par test, 1d4 dégâts (port armure subit effet sort métal métal brûlant)	5mn**
Froid important	-15°C à -30°C	JP Vig/10mn, DD15+1 par test, 1d6 dégâts	30mn**
Froid	+5°C à -15°C	JP Vig/heure, DD15+1 par test, 1d6 dégâts	1h**
Frais	+5 à +15°C	-	4h
Doux	+15 à +30°C	-	1h
Chaleur accablante	+30°C à +45°C	JP Vig/heure, DD15+1 par test, 1d4 dégâts	30mn
Chaleur torride	+45°C à +60°C	JP Vig/10mn, DD15+1 par test, 1d4 dégâts	5mn
Chaleur épouvantable	+60°C et +	1d6 dégâts et JP Vig/mn, DD15+1 par test, 1d4 dégâts (port armure subit effet sort métal métal brûlant)	1mn

* Dégâts non létaux

** l'eau gèle et les vêtements glacés impose un malus de 1rang

*** 1 rang en moins pour la durée de séchage des vêtements, prêt d'un feu et non portée augmenté de 1rang

Événement aggravant les effets du climat

L'eau imprègne les vêtements réduisant leur effet calorifique. La neige se colle au vêtement les imprégnant de froid. Le vent dissipe la chaleur.

TABLE : ÉVÉNEMENTS MODIFICATEURS AUX EFFETS DU CLIMAT

Événement	Durée d'exposition**	Perce ption	Malus au tir	Flammes & lumières
Pluie légère	4 h	-2	-2	Bougie 50 %
Pluie modéré	1 h	-4	-4	Bougie 75 %, 50% flammes non protégé
Pluie forte	10 mn	-8	-8	Éteint bougie, 75 % flammes non protégé
Chute de Neige légère	4 h	-2	-2	Bougie 50 %
Chute de Neige modéré	1 h	-4	-4	Bougie 75 %, 50% flammes non protégé
Chute de Neige forte	10 mn	-8	-8	Éteint bougie, 75 % flammes non protégé
Vent léger	-	-	-	
Vent modéré (16 à 30 km/h)	-	-	-	Bougie 50 %
Vent important (31 à 45 km/h)	4h	-	-2	Éteint bougie, 50 % flammes non protégé
Vent violent (46 à 60 km/h)	1h	-4*	-4	50 % lanterne, 75 % flammes non protégé
Vent tempête (61 à 80 km/h)	10mn	-8*	-8	75 % lanterne
Vent Ouragan (81 à 120 km/h)	5mn	-16*	-16	Éteint tout
Vent Tornade (121 à 500 km/h)	1mn	Imp,*	Imp.	Éteint tout
Nuit***	4h	spe	spe	-

*Diminution de 1 rang aux effets du climat après une exposition selon la durée indiquée.

** pour les test avec l'ouïe.

*** réduit de 2 rang pour les nuits dans les zones désertiques

Équipement affectant les effets du climat

TABLE : ÉQUIPEMENTS MODIFICATEURS AUX EFFETS DU CLIMAT

Équipement	Effet
Rester immobile	Diminue de 1 rang le climat
Sans vêtement	Diminue de 1 rang le climat
Vêtement chaud	Augmente de 1 rang le climat
Vêtement en fourrure	Temps d'exposition à la neige x4, au vent x 2
Vêtement de pluie	Temps d'exposition à la pluie x 4, au vent x 2
Armure légère en métal	-2 de malus au JP Vig
Armure intermédiaire en métal	-4 de malus au JP Vig
Armure Lourde en métal	Malus de 1 rang à l'effet du climat
Tente	Permet d'éviter l'effet aggravant de la pluie et neige
Sac de couchage, couverture	Considéré comme vêtement chaud
Feu	Augmente de 1 rang le climat
Abris léger : cabane en bois passoire, surplomb rocheux...	Protège effet pluie, neige et vent. +2 bonus JP Vig
Abris modéré : maison en bois ou torchis, grotte profonde...	Protège effet pluie, neige et vent. +2 bonus JP Vig
Abris bon : maison en dur, grotte profonde et adapté (sec ou humide)	Protège effet pluie, neige et vent. Bonus de 1rang effet climat

Test de survie

Un test de survie permet d'atténuer les effets négatifs du climat. Cependant le test de survie devrait être adapté à la région parcourue et donc cette compétence choisie en fonction d'une zone prédéterminée. La compétence peut être donc prise plusieurs fois pour des zones différentes.

TABLE : TEST DE SURVIE AUX EFFETS DU CLIMAT

Effet du test de survie	DD
Bonus au JP Vig +4	15
Bonus au JP Vig +6	20
Décale effet condition climatique de 1 rang	25
Décale effet condition climatique de 1 rang et Bonus au JP Vig +4	30
Décale effet condition climatique de 1 rang et Bonus au JP Vig +6	35
Décale effet condition climatique de 2 rang	40

*-4 si inadapte d'une circonstance, -8 si inadapte de 2 circonstance

TABLE : LISTE DES RÉGIONS DE LA COMPÉTENCE SURVIE

Région	Exemple
Montagne, froide	arctique
Montagne Tempérée	
Montagne désert	Désert de roche
Plaines et collines froide	Toundra
Plaines et collines Tempérée	grande plaines
Plaines et collines désert	Désert de sable
Forêt froide	
Forêt Tempérée	
Forêt désert	Savanes
Forêt subtropical	Jungle
Forêt inondée	Marécage