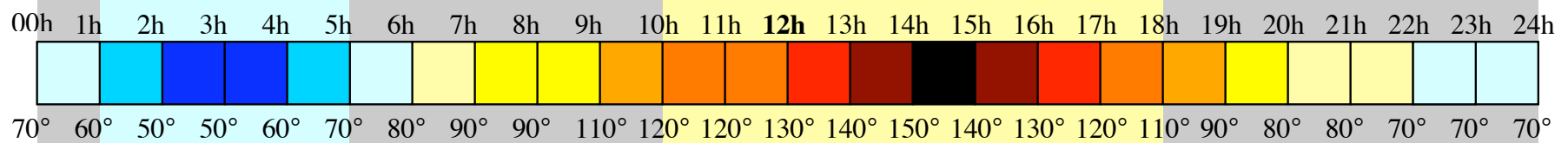












# TEMPÉRATURE ATHASIENNE



	50°	L'atmosphère est si froide qu'à moins d'être couvert adéquatement vous allez être gelé. Sous la barre des <b>50</b> degrés Fahrenheit, le personnage reçoit 1d6 point de <i>subdual damage</i> (DC 15 +1 par essais précédents par 10 minutes).
	60°	La température est fraîche. Un bon habit ou couverture sera adéquat, sinon, vous serez exposé à faire, à chaque heure, un <i>Fortitude check</i> (DC 15 +1 par essais précédents) ou souffrir d'1d6 de <i>subdual damage</i> .
	70°	La fraîcheur est disparue et la température est à son meilleur pour voyager.
	80°	La chaleur est normale, elle vous permet de fonctionner normalement.
	90°	Il fait chaud, mais vous êtes habitué de fonctionner au soleil.
	110°	À cette température, vous pensez que l'ombre sera bientôt nécessaire.
	120°	Dans ces conditions de chaudes températures, à <b>chaque heure</b> , vous devez faire un <i>Fortitude check</i> (DC 15 +1 par essais précédents) ou souffrir d'1d4 de <i>subdual damage</i> .*
	130°	Même conséquence que pour 120°.
	140°	Dans la chaleur extrême, à toutes les <b>10 minutes</b> , vous devez faire un <i>Fortitude check</i> (DC 15 +1 par essais précédents) ou souffrir d'1d4 de <i>subdual damage</i> .*
	150°	Même conséquence que pour 140°.

**Si la température dépasse les 160 degrés Fahrenheit, respirer l'air vous fait de réel dommage corporel (soit 1d6 points de dommage par minute sans save). Par ailleurs, le personnage doit faire un *Fortitude save* à chaque 5 minutes (DC 15 +1 par essais précédents) ou est pénalisé de 1d4 point de *subdual damage*.\***

\* Les gens vêtus de lourds habits ou d'une armure de toutes sortes sont pénalisés de -4 sur ses saves et sont affectés comme s'ils étaient sous l'effet d'un Heat metal.