

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Extérieur, climat et environnement

AVENTURES EN EXTÉRIEUR

Se perdre

Il y a de nombreuses façons de se perdre en pleine nature. Le fait de suivre une route, un sentier, un cours d'eau ou un rivage écarte cependant cette possibilité. Toutefois, en voyageant à travers champs et forêts, les voyageurs prennent le risque d'être désorientés, plus particulièrement lorsque la visibilité est mauvaise ou que le terrain est difficile.

Mauvaise visibilité. Quand les personnages ne voient pas convenablement à 18 mètres au moins, ils risquent de se perdre. S'ils évoluent dans le brouillard, sous la pluie ou sous la neige, ils peuvent perdre leurs repères visuels. De même, les personnages qui voyagent de nuit connaissent les risques qu'ils prennent. Tout dépend alors de leurs sources de lumière, de la luminosité de la lune et de leurs éventuels pouvoirs de vision nocturne ou vision dans le noir.

Terrain difficile. Les personnages évoluant dans une forêt, une lande, des collines ou des montagnes peuvent se perdre s'ils s'écartent de leur piste (qu'il s'agisse d'une route ou d'un cours d'eau). Les forêts sont plus particulièrement dangereuses car elles effacent les repères et empêchent de voir le soleil ou les étoiles.

Chances de se perdre. S'il y a un risque de se perdre, le personnage de tête doit réussir un test de Survie. En cas d'échec, le groupe se perd bel et bien. Le DD de ce test dépend du terrain, des conditions de visibilité et de la présence éventuelle d'une carte. Reportez-vous à la table ci-dessous et utilisez le DD applicable le plus élevé.

Terrain	DD du test de Survie
Lande ou colline, carte	6
Montagne, carte	8
Lande ou colline, pas de carte	10
Mauvaise visibilité	12
Montagne, pas de carte	12
Forêt	15

Un personnage doté d'au moins 5 degrés de maîtrise en Connaissances (géographie) ou Connaissances (folklore local) en rapport avec la région traversée bénéficie d'un bonus de +2 au test.

Effectuez un test par heure (ou fraction d'heure) de déplacement sur courte ou longue distance pour voir si les voyageurs sont perdus. Dans le cas d'un groupe, seul le personnage de tête effectue le test.

Effets. Si le groupe se perd, il n'est plus dans la bonne direction. Déterminez une nouvelle direction au hasard pour chaque heure de déplacement sur courte ou longue distance. Les personnages continueront de progresser aléatoirement jusqu'à ce qu'ils tombent sur un repère immanquable, ou jusqu'à ce qu'ils admettent s'être égarés et tentent de retrouver leur chemin.

Reconnaître qu'on s'est perdu. Une fois par heure de progression aléatoire, chaque personnage du groupe peut effectuer un test de Survie (DD 20, -1 par heure de voyage) pour reconnaître que le groupe n'avance pas dans la bonne direction. En certaines circonstances, l'égarement est évident.

Fixer une nouvelle direction. Un groupe qui semble perdu n'est pas vraiment sûr de la nouvelle direction à emprunter pour atteindre son objectif. Pour trouver la bonne direction, il faut réussir un test de Survie (DD 15, +2 par heure de voyage aléatoire). En cas d'échec, le personnage choisit une direction aléatoire en guise de "bonne" direction.

Une fois qu'ils ont repris leur route, que la direction soit correcte ou non, les personnages peuvent de nouveau se perdre. Si les conditions suggèrent une possibilité d'égarement, effectuez un test par heure de voyage, comme décrit dans la partie Chances de se perdre, ci-dessus, pour voir s'ils maintiennent la nouvelle direction ou s'ils progressent de nouveau au hasard.

Directions conflictuelles. Il est possible que plusieurs personnages tentent de trouver la bonne direction après s'être perdus. Dans ce cas, effectuez un test de Survie en secret pour chaque personnage. Confiez la bonne direction à ceux qui ont réussi le test, et donnez une direction aléatoire aux autres, qu'ils pensent être la bonne.

Retrouver sa direction. Il y a plusieurs façons de se remettre sur les rails. Premièrement, si les personnages ont réussi à fixer une nouvelle direction et s'ils la suivent jusqu'à leur destination, ils ne sont plus perdus.

Deuxièmement, les personnages qui progressent dans une direction aléatoire peuvent très bien tomber sur un repère qui se reconnaît aisément. Troisièmement, si les conditions environnementales s'améliorent soudainement (le brouillard se dissipe, le soleil se lève, etc.), les personnages peuvent tenter de suivre une nouvelle direction, avec un bonus de +4 au test de Survie. Enfin, certains sorts peuvent indiquer la direction à suivre.

Forêts

Les milieux forestiers sont divisés en trois catégories : clairsemés, intermédiaires et denses. Une forêt immense sera composée des trois types de terrain : de clairsemée à la lisière, jusqu'à dense au centre.

La table ci-dessous décrit une case donnée selon le terrain qui la domine.

Attributs des forêts

	Catégorie de forêt		
	Clairsemée	Intermédiaire	Dense
Arbres normaux	50 %	70 %	80 %
Arbres massifs	—	10 %	20 %
Broussailles légères	50 %	70 %	50 %
Broussailles épaisses	—	20 %	50 %

Arbres. Les arbres constituent les éléments principaux d'une forêt. Une créature qui se trouve dans la même case qu'un arbre bénéficie d'un bonus de +2 à la classe d'armure et d'un bonus de +1 aux jets de Réflexes (ces bonus ne sont pas cumulables avec d'autres bonus d'abri). Hormis cela, la présence d'un arbre n'affecte pas l'espace de combat d'une créature, car on part du principe que celle-ci tire le meilleur parti possible de cet arbre. Le tronc a une CA de 4, une solidité de 5 et 150 pr. Un test d'Escalade (DD 15) permet d'y grimper.

Les forêts denses ou intermédiaires abritent également des arbres massifs. Ils occupent une case entière et confèrent un abri à ceux qui se dissimulent derrière. Ils ont une CA de 3, une solidité de 5 et 600 pr. À l'instar des arbres normaux, un test d'Escalade (DD 15) permet d'y grimper.

Broussailles. Plantes, racines et buissons tapissent le sol des forêts. Pour entrer dans une case occupée par de légères broussailles, il faut utiliser 2 cases de déplacement. Par contre, on y bénéficie d'un camouflage. Les broussailles augmentent le DD des tests d'Acrobaties et Déplacement silencieux de +2 en raison de la présence de feuilles et de branches.

Pour entrer dans une case occupée par des broussailles épaisses, il faut utiliser 4 cases de déplacement. Par contre, on y bénéficie d'un camouflage (30 % de chances de rater au lieu des 20 % habituels). Les broussailles épaisses augmentent le DD des tests d'Acrobaties et Déplacement silencieux de 5 points en raison de la présence de feuilles et de branches. Ceci dit, on s'y dissimule facilement et elles accordent un bonus de +5 aux tests de Discrétion. Il est impossible d'y courir ou d'y charger.

Les cases renfermant des broussailles sont généralement regroupées. Certaines abritent à la fois un arbre et des broussailles.

Voûtes forestières. Elfes et autres habitants des bois vivent communément sur des plates-formes qui s'élèvent loin au-dessus du sol. Ces plates-formes de bois sont habituellement reliées par des ponts de cordes. Pour atteindre les maisons, on grimpe aux branches (Escalade, DD 15), on se sert d'échelles de cordes (Escalade, DD 0), ou on utilise une sorte de monte-charge (qui s'élève de 30 centimètres par point obtenu à un test de Force, effectué chaque round au prix d'une action de mouvement). Les créatures qui se tiennent sur les plates-formes ou les branches d'une voûte forestière bénéficient d'un abri contre celles qui se trouvent au sol. Dans les forêts denses et intermédiaires, elles disposent également d'un camouflage.

Autres éléments de forêt. Les troncs couchés font généralement 90 centimètres de haut et confèrent un abri comparable à un muret. Pour les franchir, il en coûte 1,50 mètre de déplacement. Habituellement, les cours d'eau forestiers font entre 1,50 mètre et 3 mètres de large, pour une profondeur de 1,50 mètre maximum. Des sentiers sinueux parcourent la plupart des forêts, ce qui permet de s'y déplacer normalement sans bénéficier d'un abri ou d'un camouflage. Ces chemins sont plus rares dans les forêts denses, et on trouve parfois la piste d'animaux dans les forêts inexplorées.

Discrétion et détection en forêt. Dans une forêt clairsemée, la distance maximale à laquelle on peut user de Détection pour déceler la présence d'autrui est égale à 3d6 x 3 mètres. Elle tombe à 2d8 x 3 mètres dans une forêt intermédiaire, et à 2d6 x 3 mètres dans une forêt dense.

Comme une case de broussailles confère un camouflage, il est aisé d'utiliser la compétence Discrétion en forêt. Troncs et arbres offrent également un abri et constituent de bonnes cachettes.

Le bruit de fond d'une forêt y rend les tests de Perception auditive plus difficiles. Augmentez-les de 2 points tous les 3 mètres, et non de +1 (mais n'oubliez pas que le Déplacement silencieux est également plus difficile dans les broussailles).

Feux de forêt (FP 6)

Normalement, une simple étincelle est inoffensive. Cependant, quand le temps est sec et le vent fort, il peut y avoir un incendie. La foudre met souvent le feu aux arbres et est à l'origine de nombreux incendies de forêt. Quelle que soit la source des flammes, les voyageurs peuvent y être piégés.

Un personnage qui réussit un test de Détection (on considère qu'il s'agit d'une créature de taille C, ce qui réduit le DD de 16 points) voit les flammes jusqu'à 2d6 x 30 mètres. Si tous les personnages ratent leur test de Détection, le feu se rapproche. Ils le voient automatiquement quand il arrive à la moitié de sa distance originelle. Les personnages qui sont aveugles (ou dans l'impossibilité d'effectuer un test de Détection) sentent la chaleur des flammes (et le "détectent" automatiquement) quand il se trouve à 30 mètres.

La lisière des flammes (qui est sous le vent) peut progresser plus vite qu'un humain qui court (36 mètres pour les vents modérés). Dès lors qu'une partie de la forêt est livrée aux flammes, elle le reste pendant 2d4 x 10 minutes, après quoi il ne reste que des charbons fumants. Les personnages qui sont rattrapés par un feu de forêt finiront peut-être par voir les flammes les encercler.

Au sein d'un tel incendie, un personnage est confronté à trois dangers : les dégâts dus à la chaleur, le risque de prendre feu et l'inhalation de fumée.

Dégâts dus à la chaleur. Être pris dans un feu de forêt est pire encore qu'être exposé à une chaleur extrême (voir La chaleur). Le simple fait de respirer inflige 1d6 points de dégâts par round (pas de jet de sauvegarde). En outre, le personnage doit effectuer un jet de Vigueur tous les 5 rounds (DD 15, +1 par test précédent), sans quoi il subit 1d4 points de dégâts non-létaux. Un personnage qui retient son souffle peut éviter les dégâts létaux, mais pas les non-létaux. Toutes les créatures qui portent des vêtements épais ou une armure subissent un malus de -4 aux jets de sauvegarde. En outre, celles qui portent une armure en métal ou qui entrent en contact avec du métal très chaud sont frappés par un effet semblable au sort *métal brûlant*.

Prendre feu. Les personnages piégés par un feu de forêt risquent de prendre feu au moment où la lisière des flammes les rattrape, puis toutes les minutes (voir Prendre feu).

Inhalation de fumée. Les feux de forêt produisent beaucoup de fumée. Un personnage qui en respire doit effectuer un jet de Vigueur par round (DD 15, +1 par test précédent) ou passer le round à suffoquer. Un personnage qui suffoque pendant 2 rounds consécutifs subit 1d6 points de dégâts non-létaux. En outre, la fumée obscurcit le champ de vision, conférant un camouflage aux personnages qui s'y trouvent.

Marécages

Il existe deux types de marécages : les landes sèches et les marais croupis. Tous deux sont souvent bordés de lacs (décrits dans la partie *Milieux aquatiques*, ci-dessous), qui constituent une troisième catégorie de milieu naturel que l'on trouve dans les marécages.

La table ci-dessous décrit les caractéristiques des marécages selon le terrain qui les domine.

Attributs des marécages

	Catégorie de marécage	
	Lande	Marais
Tourbière peu profonde	20 %	40 %
Tourbière profonde	5 %	20 %
Broussailles légères	30 %	20 %
Broussailles épaisses	10 %	20 %

Tourbières. Si une case fait partie d'une tourbière peu profonde, elle est remplie de 30 centimètres de boue ou d'eau stagnante. Pour y entrer, il faut utiliser 2 cases de déplacement et le DD des tests d'Acrobaties qui y sont effectués augmente de 2 points.

Une case de tourbière profonde est occupée par 1,20 mètre environ d'eau stagnante. Les créatures de taille M ou supérieure y entrent au prix de 4 cases de déplacement. Les personnages peuvent aussi nager. Les créatures de taille P ou inférieure doivent impérativement nager pour se déplacer. Les acrobaties y sont impossibles.

L'eau d'une tourbière profonde confère un abri aux créatures de taille M ou supérieure. Les créatures plus petites bénéficient d'un abri supérieur (bonus de +8 à la CA, bonus de +4 aux jets de Réflexes). Les créatures de taille M ou supérieure peuvent s'accroupir au prix d'une action de mouvement pour bénéficier de cet abri supérieur. Toutes les créatures qui en bénéficient subissent un malus de -10 à l'attaque contre celles qui ne sont pas dans l'eau.

Les cases de tourbière profonde sont habituellement regroupées et entourées par un anneau de cases de tourbière peu profonde au contour irrégulier.

Les cases de tourbière profonde ou peu profonde augmentent le DD des tests de Déplacement silencieux de 2 points.

Broussailles. Les buissons, juncs et autres herbes hautes des marécages fonctionnent sur le même principe que les broussailles en forêt (voir ci-dessus). Une case de tourbière ne peut pas accueillir de broussailles.

Sables mouvants. Les sables mouvants, qui prennent la forme de broussailles ou de plaine, paraissent solides et risquent de piéger les personnages imprudents. Un personnage qui s'approche à une allure normale de sables mouvants a droit à un test de Survie (DD 8) pour voir le danger. Par contre, les personnages qui courent ou chargent n'ont pas la moindre chance de les détecter. Les sables mouvants font généralement 6 mètres de diamètre, l'élan d'un personnage qui court ou charge les projetant de 1d2 x 1,50 mètres dedans.

Effets des sables mouvants. Les personnages pris dans des sables mouvants doivent réussir un test de Natation par round pour ne pas s'enfoncer (DD 10) ou pour se déplacer de 1,50 mètre (DD 15). En cas d'échec de 5 points ou plus, le personnage disparaît sous la surface et commence à se noyer dès lors qu'il n'a plus de souffle (voir la description de la compétence Natation).

Les personnages immergés dans un marécage peuvent remonter à la surface en réussissant un test de Natation (DD 15, +1 par round passé sous l'eau).

Sauvetage. Il est difficile de libérer un personnage de sables mouvants. Le sauveteur a besoin d'une branche, d'une hampe de lance, d'une corde ou de quelque autre ustensile lui permettant d'atteindre la victime. Ensuite, il effectue un test de Force (DD 15) pour la tirer, cette dernière devant également jouer un test de Force (DD 10) pour rester accrochée à l'accessoire. En cas d'échec, elle doit effectuer un test de Natation (DD 15) pour ne pas couler. Si les deux tests sont couronnés de succès, la victime est tirée de 1,50 mètre.

Haies. Courantes dans les landes, les haies sont des enchevêtrements de pierres, de terre et de buissons épineux. Les haies étroites fonctionnent sur le même principe que les murets et il faut utiliser 4,50 mètres de déplacement pour les franchir.

Les haies larges font plus de 1,50 mètre de haut et occupent des cases entières. Elles confèrent un abri total, tout comme les murs. Pour traverser une case occupée par un tel obstacle, il faut utiliser 4 cases de déplacement. Ceci dit, les créatures qui réussissent un test d'Escalade (DD 10) n'ont besoin d'utiliser que 2 cases de déplacement.

Autres éléments des marécages. Certains marécages, en particulier les marais, renferment des arbres, généralement regroupés en petits bosquets. La plupart sont parcourus de sentiers qui prennent soin de contourner les tourbières. Comme dans les forêts, les sentiers permettent un déplacement normal et n'offrent pas le camouflage des broussailles.

Discretion et détection en forêt. Dans une lance, la distance maximale à laquelle on peut effectuer un test de Détection pour déceler la présence d'autrui s'élève à 6d6 x 3 mètres. Dans un marais, elle est de 2d8 x 3 mètres. Broussailles et tourbières profondes offrent un excellent camouflage, aussi n'est-il pas nécessaire de se dissimuler dans les marécages.

Le marécage n'inflige aucun malus aux tests de Perception auditive. Enfin, l'utilisation de la compétence Déplacement silencieux est plus difficile, aussi bien dans les broussailles que dans les tourbières.

Collines

Les collines s'élèvent parfois au sein d'un milieu naturel précis, mais il leur arrive également de dominer les alentours. Ce type de milieu naturel est divisé en deux groupes : les coteaux et les collines accidentées. Il s'agit généralement d'une zone de transition entre un milieu accidenté, comme une montagne, et une plaine.

Attributs des collines

	Catégorie de colline	
	Coteau	Colline accidentée
	u	
Pente douce	75 %	40 %
Pente raide	20 %	50 %
À-pic	5 %	10 %
Broussailles légères	15 %	15 %

Pente douce. La pente n'est pas suffisante pour affecter les déplacements, mais les personnages situés en amont bénéficient d'un bonus de +1 aux jets d'attaque au corps à corps.

Pente raide. Les personnages qui gravissent la colline doivent utiliser 2 cases de déplacement pour entrer dans une case de pente raide. Les personnages qui la dévalent en courant ou en chargeant doivent réussir un test d'Équilibre en entrant dans la première case de pente raide. De leur côté, les personnages dotés d'une monture doivent effectuer un test d'Équitation (DD 10). En cas d'échec, l'intéressé trébuche et met un terme à son déplacement 1d2 x 1,50 mètres plus loin. Les personnages qui échouent de 5 points ou plus se retrouvent à terre dans la case où leur déplacement s'achève.

Une pente raide augmente le DD des tests d'Acrobaties de 2 points.

À-pic. Pour gravir un à-pic typique, il faut réussir un test d'Escalade (DD 15). Celui-ci fait généralement 1d4 x 3 mètres de haut, mais peut-être aurez-vous besoin d'un plus grand. Un à-pic n'est pas parfaitement vertical. Il occupe des cases de 1,50 mètre s'il fait moins de 9 mètres de haut, et des cases de 3 mètres dans le cas contraire.

Broussailles légères. Armoises et autres arbustes rabougris poussent sur les collines, mais ils les recouvrent rarement en intégralité, comme c'est le cas dans les forêts et les marécages. Les broussailles légères confèrent un camouflage et augmentent le DD des tests d'Acrobaties et de Déplacement silencieux de 2 points.

Autres éléments des collines. Les arbres ont leur place dans les collines. De leur côté, les vallées abritent souvent un cours d'eau (1,50 mètre à 3 mètres de large pour 1,50 mètre de profondeur maximum) ou le lit asséché d'une rivière (tranchée de 1,50 mètre à 3 mètres de large). Souvenez-vous qu'un cours d'eau coule toujours d'amont en aval.

Discrétion et détection dans les collines. Sur un coteau, la distance maximale à laquelle on peut effectuer un test de Détection pour déceler la présence d'autrui s'élève à 2d10 x 3 mètres. Dans des collines accidentées, elle est de 2d6 x 3 mètres. S'il n'y a pas de broussailles alentour, il est difficile de se cacher dans une colline. Le sommet ou la crête d'une colline confère un abri vis-à-vis des créatures situées en aval.

Les collines n'ont aucune incidence sur les tests de Déplacement silencieux et de Perception auditive.

Montagnes

Les trois catégories de milieux montagneux sont les suivantes : prairies alpines, montagnes accidentées et hautes montagnes. Quand les personnages s'aventurent dans une zone montagneuse, il y a fort à parier qu'ils vont évoluer dans chacun de ces types de milieu, en commençant par les prairies pour finir au sommet de monts franchement menaçants.

Les montagnes présentent un élément important, la paroi rocheuse, qui apparaît à la frontière de cases et non au milieu de celles-ci.

Attributs des montagnes

	Catégorie de montagne		
	Prairie alpine	Accidenté	Haute
		e	
Pente douce	50 %	25 %	15 %
Pente raide	40 %	55 %	55 %
À-pic	10 %	15 %	20 %
Gouffre	—	5 %	10 %
Broussailles légères	20 %	10 %	—
Éboulis	—	20 %	30 %
Nombreux décombres	—	20 %	30 %

Pentes douces et raides. Elles fonctionnent sur le même principe que celles décrites dans la section réservée aux collines.

À-pic. Il fonctionne également sur le même principe que celui décrit dans la section réservée aux collines, mais fait généralement 2d6 x 3 mètres de haut. Les à-pic mesurant plus de 24 mètres occupent un espace horizontal de 6 mètres.

Gouffre. Généralement formés par quelque biais géologique, les gouffres fonctionnent sur le même principe que les fosses des donjons. Ils ne sont pas cachés et les personnages ne tomberont donc pas dedans par accident (sauf dans le cas d'une bousculade). Un gouffre classique présente une profondeur de 2d4 x 3 mètres, une longueur de 6 mètres au moins, et une largeur allant de 1,50 mètre à 6 mètres. Pour se sortir d'un gouffre, il faut réussir un test d'Escalade (DD 15).

En haute montagne, la profondeur d'un gouffre s'élève le plus souvent à 2d8 x 3 mètres.

Broussailles légères. Elles fonctionnent sur le même principe que celles décrites dans la section réservée aux forêts.

Éboulis. Il s'agit d'un espace recouvert de cailloux et de pierres. Les éboulis n'affectent pas la vitesse de déplacement, mais se montrent parfois traîtres sur une pente. Le DD des tests d'Acrobaties et d'Équilibre augmente de 2 points si les éboulis parsèment une pente douce, et de 5 points s'ils recouvrent une pente raide. Dans tous les cas, le DD des tests de Déplacement silencieux augmente de 2 points.

Nombreux décombres. Le sol est recouvert de pierres de toutes tailles. Pour entrer dans une telle case, il faut utiliser 2 cases de déplacement. Le DD des tests d'Acrobaties et d'Équilibre augmente de 5 points, et celui des tests de Déplacement silencieux augmente de 2 points.

Paroi rocheuse. Il s'agit d'une paroi de pierre verticale. Pour la gravir, il faut réussir un test d'Escalade (DD 25). Une paroi rocheuse fait 2d4 x 3 mètres de haut en zone de montagne accidentée, et 2d8 x 3 mètres en haute montagne. Les parois rocheuses sont tracées au bord des cases, pas en leur sein.

Entrée de caverne. Placées dans les cases d'à-pic et de pente raide, et près d'une paroi rocheuse, les entrées de caverne font généralement 1,50 mètre à 6 mètres de large et 1,50 mètre de profondeur. Ensuite, la caverne, peut prendre la forme d'une simple grotte ou d'un vaste donjon. Les cavernes utilisées par des monstres disposent habituellement de 1d3 salles de 1d4 x 3 mètres de diamètre.

Autres attributs des montagnes. Les prairies alpines débutent généralement à l'altitude où poussent les derniers arbres. Les éléments de forêt y sont donc rares. Les montagnes abritent parfois un cours d'eau (1,50 mètre à 3 mètres de large pour 1,50 mètre de profondeur maximum) ou le lit asséché d'une rivière (tranchée de 1,50 mètre à 3 mètres de large). Les zones situées à une très haute altitude sont habituellement plus froides que les basses terres qui les entourent, ce qui explique qu'elles puissent être couvertes par une couche de glace (voir plus bas).

Discrétion et détection en montagne. En général, la distance à laquelle on peut percevoir la présence d'autrui via un test de Détection s'élève à 4d10 x 3 mètres. Certains sommets et crêtes offrent bien entendu un meilleur point de vue, alors que les vallées encaissées et autres canyons réduisent sérieusement le champ de vision. Comme la végétation n'entrave guère la vision, les éléments de votre quadrillage restent les principaux repères de la portée de la vue.

Comme c'est le cas pour les collines, les crêtes et les sommets confèrent un abri aux personnages qui s'y trouvent.

D'un autre côté, la propagation des sons est phénoménale en montagne. Le DD des tests de Perception auditive augmentent de 1 point par tranche de 6 mètres et non tous les 3 mètres séparant les protagonistes.

Avalanches (FP 7)

Entre les hauts sommets et les lourdes chutes de neige, les avalanches constituent un véritable fléau en de nombreuses régions montagneuses. Bien que les avalanches de neige et de glace soient les plus courantes, il existe également des avalanches de pierre et de roche.

Un personnage qui réussit un test de Détection (DD 20) peut distinguer une avalanche (considérez-la comme une créature de taille C) à 1d10 x 150 mètres. Si tous les personnages ratent leur test de Détection, l'avalanche se rapproche, et ils la perçoivent automatiquement lorsqu'elle arrive à la moitié de sa distance originelle.

Même si on ne la voit pas, on peut entendre une avalanche. Lorsque les conditions sont optimales (aucun autre bruit), tout personnage qui réussit un test de Perception auditive (DD 15) entend une avalanche ou un glissement de terrain quand il se trouve à 1d6 x 150 mètres. Le DD de ce test s'élève à 20, à 25 ou plus encore si les conditions sont délicates (au beau milieu d'une tempête de neige, par exemple).

Avalanches et glissements de terrain présentent deux zones : la coulée (sillage direct du phénomène) et les côtés (les débris retombent sur les victimes). Les personnages pris dans la première subissent forcément des dégâts, mais les autres ont une chance de se tirer d'affaire.

Les personnages enfouis sous la coulée subissent 8d6 points de dégâts (jet de Réflexes, DD 15 pour réduire les dégâts de moitié). Bien entendu, ils sont enterrés (voir ci-dessous).

Les personnages situés sur les côtés subissent 3d6 points de dégâts (jet de Réflexes, DD 15 pour annuler les dégâts). En cas d'échec, l'intéressé est également enterré.

Les créatures enterrées subissent 1d6 points de dégâts non-létaux par minute. Si un personnage sombre dans l'inconscience, il doit réussir un test de Constitution (DD 15) sans quoi il subit 1d6 points de dégâts létaux par minute jusqu'à ce qu'il soit libéré ou tué.

Une avalanche classique fait 1d6 x 30 mètres de large, d'un côté de la coulée à l'autre. La zone d'enfouissement située au centre du phénomène est deux fois moins large. Pour déterminer l'emplacement des personnages par rapport à la coulée, lancez 1d6 x 6 mètres. Le résultat est égal au nombre de mètres séparant le centre du groupe de personnages du centre de la coulée. Les avalanches de neige et de glace progressent à la vitesse de 150 mètres par round, contre 75 mètres pour les glissements de terrain.

Voyages en montagne

L'altitude est éreintante, et parfois mortelle, pour les créatures qui n'y sont pas habituées. Le froid y est extrême et le manque d'oxygène vient à bout des combattants les plus endurcis.

Personnages acclimatés. Les créatures habituées à l'altitude se sentent généralement plus à l'aise que les autres. On considère que toute créature dont la ligne "environnement" inclut des montagnes est originaire de la région, et donc habituée à l'altitude. Les personnages peuvent également s'acclimater en vivant à haute altitude pendant 1 mois. S'ils ne mettent pas le pied sur une montagne pendant 2 mois, ils doivent de nouveau s'acclimater par la suite.

Les morts-vivants, les créatures artificielles et tous les monstres qui ne respirent pas sont immunisés contre les effets de l'altitude.

Zones d'altitude. En général, les montagnes présentent trois types d'altitude : le défilé, le col (ou pic) et le sommet.

Défilé (moins de 1 500 mètres). La plupart des voyages en basse montagne ont lieu dans des défilés, régions principalement constituées de prairies alpines et de forêts. Les personnages trouveront sans doute le terrain difficile (ce qu'illustrent les modificateurs de déplacement en montagne), mais l'altitude n'a aucun effet.

Col ou pic (de 1 500 à 4 500 mètres). Moyenne montagne et cimes de basse montagne tombent dans cette catégorie. Les créatures qui ne sont pas acclimatées ont du mal à trouver leur souffle à cette altitude. Les

personnages doivent donc réussir un jet de Vigueur (DD 15, +1 par jet précédent) par heure sans quoi ils sont fatigués. Cette fatigue disparaît lorsqu'ils redescendent à une altitude normale.

Les personnages acclimatés n'ont pas à effectuer de jets de Vigueur.

Sommet (plus de 4 500 mètres). Les plus hauts sommets dépassent 6 000 mètres d'altitude. Dès lors, les créatures sont sujettes à la fatigue (voir ci-dessus) et au mal des hauteurs, qu'elles soient habituées ou non à une altitude élevée.

Le mal des hauteurs est caractérisé par un manque d'oxygène. il affecte les caractéristiques mentales et physiques. Après chaque tranche de 6 heures passées au-dessus de 4 500 mètres, un personnage doit réussir un jet de Vigueur (DD 15, +1 par jet précédent) ou subir un affaiblissement de 1 point à toutes les caractéristiques. Les créatures acclimatées bénéficient d'un bonus d'aptitude de +4 au jet de sauvegarde visant à résister aux effets de l'altitude et au mal des hauteurs, mais même les montagnards endurcis évitent de rester trop longtemps à plus de 4 500 mètres d'altitude.

Déserts

Les déserts apparaissent sous les climats chauds, tempérés et froids, et tous partagent une caractéristique commune : la pluie y est rare. Les trois catégories de désert sont les suivantes : la toundra (désert froid), le désert rocaillieux (généralement tempéré) et le désert de sable (souvent chaud).

La toundra diffère des autres catégories de désert en deux points. Comme elle se caractérise par une couche de neige et de glace, on n'a aucun mal à y trouver de l'eau. En outre, au milieu de l'été, le permafrost dégèle sur une trentaine de centimètres, transformant la région concernée en un vaste champ de boue. Dans ce cas, la toundra affecte les déplacements et l'utilisation de compétences comme s'il s'agissait d'une tourbière peu profonde (voir la section consacrée aux marécages), même si l'on y trouve de l'eau stagnante.

La table ci-dessous décrit les éléments que l'on trouve dans chacune des trois catégories. Attention, car chaque case ne peut abriter qu'un seul élément. Par exemple, une case de toundra sera occupée par des broussailles légères ou par une couche de glace, mais pas par les deux.

Attributs des déserts

	Catégorie de désert		
	Toundra	Rocailleux	Sable
Broussailles légères	15 %	5 %	5 %
Couche de glace	25 %	—	—
Décombres	5 %	30 %	10 %
Nombreux décombres	—	30 %	5 %
Dunes de sable	—	—	50 %

Broussailles légères. Elles consistent en arbustes rabougris et en cactus, mais elles fonctionnent sur le même principe que dans les autres milieux naturels.

Couche de glace. Le sol est recouvert d'une couche de glace. Pour entrer dans une telle case, il faut utiliser 2 cases de déplacement. En outre, le DD des tests d'Acrobaties et Équilibre augmente de 5 points. Pour courir ou charger, il faut réussir un test d'Équilibre (DD 10).

Décombres. Le sol est recouvert de cailloux, ce qui rend certaines manœuvres risquées. Le DD des tests d'Acrobaties et Équilibre augmente de 2 points.

Nombreux décombres. Les pierres sont à la fois plus nombreuses et plus grosses. Pour entrer dans une telle case, il faut utiliser 2 cases de déplacement. Le DD des tests d'Acrobaties et Équilibre augmente de 5 points, et le DD des tests de Déplacement silencieux augmente de 2 points.

Dunes de sable. Créées par l'action du vent sur le sable, les dunes fonctionnent sur le même principe que les collines, si ce n'est qu'elles se déplacent. Si le vent est important, une dune de sable peut se déplacer de quelques centaines de mètres en une semaine. Les dunes de sable peuvent occuper des centaines de cases. Elles disposent toujours d'une pente douce qui pointe en direction du vent (et une pente raide sous le vent).

Autres éléments des déserts. Parfois, la toundra est bordée de forêts. Du reste, on trouve certains arbres dans les étendues glacées. Les déserts de pierre renferment des plateaux entourés d'à-pic (voir la section consacrée aux montagnes) et de pentes raides. Les déserts de sable cachent parfois des sables mouvants (voir la section réservée aux marécages). Cependant, ces derniers prennent la forme d'un mélange de sable fin et de poussière (sans la moindre goutte d'eau). Les déserts sont parcourus de lits asséchés (considérez-les comme des tranchées de 1,50 mètre de large) qui se remplissent d'eau quand il pleut.

Discrétion et détection dans le désert. En général, la distance maximale à laquelle on peut déceler la présence d'autrui via un test de Détection est égale à $6d6 \times 3$ mètres. Au-delà, les changements d'élévation (et les distorsions dues à la chaleur dans les déserts de sable) rendent toute détection impossible. Dans les déserts de sable, la présence des dunes réduit la visibilité à $6d6 \times 3$ mètres.

Le désert n'inflige aucun bonus ou malus aux tests de Détection et Perception auditive. Le manque d'éléments offrant un camouflage explique qu'il est plus difficile de s'y cacher.

Tempêtes de sable

Un tel phénomène réduit la visibilité à 1d10 x 1,50 mètres et inflige un malus de -4 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive. Une tempête de sable inflige 1d3 points de dégâts non-létaux par heure d'exposition, et laisse une fine couche de sable derrière elle. Le sable s'infiltre partout (à l'exception des meilleurs sceaux et coutures). Il irrite la peau et peut abîmer l'équipement.

Plaines

La civilisation s'épanouit généralement dans les plaines, ce qui explique qu'elles soient souvent habitées. Il en existe trois catégories : les fermes, les prés et les champs de bataille. Les fermes sont courantes dans les régions habitées, alors que les prés représentent les plaines vierges de toute civilisation. Les champs de bataille ont un caractère temporaire et sont ensuite remplacés par la végétation ou des terres de labour. Il s'agit d'une catégorie à part entière parce que les aventuriers y passent beaucoup de temps et non parce qu'ils sont très répandus. La table ci-dessous montre les proportions de chaque élément selon la catégorie de plaine concernée. Dans le cas d'une ferme, de légères broussailles simulent les cultures céréalières. De fait, les fermes qui cultivent des légumes offrent moins de broussailles (c'est également le cas entre les récoltes et les semences). Les éléments qui suivent ne peuvent pas apparaître dans une même case.

Attributs des plaines

	Catégorie de plaine		
	Ferme	Pré	Champ de bataille
Broussailles légères	40 %	20 %	10 %
Broussailles épaisses	—	10 %	—
Décombres	—	—	10 %
Tranchée	5 %	—	5 %
Berme	—	—	5 %

Broussailles. Qu'il s'agisse de cultures ou de simple végétation, les hautes herbes des plaines fonctionnent sur le même principe que les broussailles légères des forêts. Les buissons les plus épais forment des broussailles épaisses dans les prés.

Décombres. Sur un champ de bataille, les décombres représentent généralement une structure qui a été détruite : par exemple, les ruines d'un bâtiment ou les restes d'un mur en pierre. Ils fonctionnent sur le même principe que ceux décrits dans la section réservée aux déserts.

Tranchée. Souvent creusée avant la bataille pour protéger les soldats, la tranchée fonctionne sur le même principe qu'un muret, si ce n'est qu'elle ne confère pas d'abri vis-à-vis des adversaires adjacents. Pour quitter une tranchée, il faut utiliser 2 cases de déplacement (mais pas de coût supplémentaire pour y entrer). Les créatures situées en dehors de la tranchée bénéficient d'un bonus de +1 aux jets d'attaque pour frapper celles qui s'y trouvent (car elles sont en hauteur).

Dans une ferme, les tranchées sont généralement des canaux d'irrigation.

Berme. Structure défensive des plus courantes, la berme est un muret en pierre qui ralentit les déplacements et offre un certain abri. Placez-la sur le quadrillage en dessinant deux rangées de pente raide adjacentes (voir la partie réservée aux collines). Une personnage traversant une berme de 2 cases aura 1 case de montée, puis 1 case de descente. Ce type de berme confère le même abri qu'un muret. Les bermes plus larges confèrent les avantages d'un muret à ceux qui se trouvent à 1 case en contrebas.

Clôtures. Les clôtures en bois servent généralement à retenir le bétail ou à gêner les soldats ennemis. Pour franchir un tel obstacle, il faut utiliser 1 case de déplacement supplémentaire. La clôture confère également un abri qui fonctionne sur le même principe qu'un muret. Les personnages montés la franchissent sans que cela n'affecte leur déplacement s'ils réussissent un test d'Équitation (DD 15). En cas d'échec, la monture franchit l'obstacle, mais le cavalier tombe de selle.

Autres attributs des plaines. Des arbres apparaissent dans de nombreuses plaines. Sur les champs de bataille, on les abat généralement pour construire des machines de guerre. On y trouve également des haies (décrites dans la section consacrée aux marécages). Les cours d'eau, de 1,50 mètre à 6 mètres de large et de 1,50 mètre à 3 mètres de profondeur, sont monnaie courante.

Discrétion et détection dans les plaines. En plaine, la distance maximale à laquelle on peut déceler la présence d'autrui via un test de Détection est égale à 6d6 x 40 mètres, mais les particularités de votre carte peuvent gêner le champ de vision.

Les plaines n'offrent ni bonus ni malus aux tests de Détection et Perception auditive. Certains éléments confèrent un abri ou un camouflage.

Milieux aquatiques

Les milieux aquatiques sont généralement les moins favorables pour les PJ car ils ne peuvent pas y respirer. Les milieux aquatiques n'offrent pas autant de diversité que les milieux terrestres. Le fond de l'océan abrite de nombreuses merveilles, parmi lesquelles les pendents sous-marins des éléments terrestres décrits ci-dessus.

Cependant, si les personnages tombent par-dessus bord parce qu'ils sont victimes d'une action de bousculade, ils ne s'intéresseront sans doute pas au lit de varech situé quelques dizaines de mètres en dessous.

Les milieux aquatiques sont divisés en deux catégories : les cours d'eau (ruisseaux, rivières, etc.) et les étendues d'eau (lacs, océans, etc.)

Cours d'eau. Les rivières larges et calmes coulent de quelques kilomètres par heure, aussi fonctionnent-elles sur le même principe que l'eau stagnante. Cependant, certains cours d'eau sont plus rapides. Tout ce qui flotte à leur surface descend le courant à une vitesse de 3 à 12 mètres par round. Les rapides emportent les nageurs à la vitesse de 18 à 27 mètres par round. Les rivières au débit rapide ont toujours un courant violent (Natation, DD 15) ou prennent la forme d'un torrent (Natation, DD 20).

Si un personnage se trouve dans un cours d'eau, déplacez-le en direction de l'aval à la fin de son tour. S'il tente de garder sa position, il doit passer tout ou partie de son tour de jeu à nager à contre-courant.

Emporté. Un personnage emporté par un courant qui se déplace de 18 mètres (ou plus) doit effectuer un test de Natation par round pour rester à la surface de l'eau. Si le personnage réussit le test de 5 points au moins, il parvient à s'accrocher à un rocher, un arbre ou un écueil, et le courant ne l'emporte plus. Pour rallier la berge, il faut réussir trois tests de Natation (D 20) d'affilée. Les personnages accrochés à un rocher, une branche ou un écueil ne peuvent s'en sortir seuls (à moins de se laisser emporter par le courant et de nager). Les autres peuvent les aider comme s'ils étaient pris au piège de sables mouvants (voir la section consacrée aux marécages).

Étendues d'eau. Dans le cas d'un lac ou d'un océan, il faut simplement posséder une vitesse de déplacement à la nage ou réussir des tests de Natation (DD 10 en eau calme, DD 15 en eau agitée et DD 20 dans le cas d'une mer démontée). S'ils sont sous l'eau, les personnages doivent trouver le moyen de respirer. Dans le cas contraire, ils risquent de se noyer. Sous l'eau, les personnages se déplacent comme s'ils volaient en bénéficiant d'une manœuvrabilité parfaite.

Discretion et détection sous l'eau. Le champ de vision dépend de la clarté de l'eau. Les créatures voient jusqu'à 4d8 x 3 mètres si l'eau est claire, et jusqu'à 1d8 x 3 mètres si elle est trouble. Les cours d'eau sont toujours troubles, sauf dans le cas de larges rivières au cours lent. Il est difficile de trouver un abri ou un camouflage sous l'eau (sauf dans le cas des fonds marins). Les tests de Détection et Perception auditive ne sont pas affectés.

Invisibilité. Une créature invisible laisse derrière elle une trace quand elle se déplace dans l'eau. elle bénéficie d'un camouflage (20 % de chances de rater).

Combats sous-marins

Les créatures terrestres connaissent les pires difficultés du monde dès lors qu'il s'agit de combattre sous l'eau. Celle-ci affecte la classe d'armure, les jets d'attaque, les jets de dégâts et les déplacements. Dans certains cas, l'adversaire bénéficie même d'un bonus à l'attaque. Tous les effets sont résumés dans la *Table : ajustements de combat sous l'eau*. Ils sont applicables, que le personnage nage, marche alors qu'il a de l'eau jusqu'à la poitrine ou parcourt le fond.

Attaques à distance sous l'eau. Les armes de jet sont inefficaces, même si elles sont utilisées depuis la terre ferme. Les autres attaques à distance subissent un malus de -2 à l'attaque tous les 1,50 mètre d'eau qu'il leur faut franchir (en plus des malus normaux dus à la distance).

Attaques depuis la terre. Les personnages qui nagent, flottent ou ont de l'eau jusqu'à la poitrine bénéficient d'un abri supérieur (bonus de +8 à la CA et bonus de +4 aux jets de Réflexes) vis-à-vis des adversaires situés sur la terre ferme. Les créatures terrestres qui bénéficient d'une *liberté de mouvement* ignorent cet abri quand elles effectuent des attaques de corps à corps contre une cible située dans l'eau. Une créature totalement submergée bénéficie d'un abri total (sauf si l'adversaire est affecté par *liberté de mouvement*). Les effets magiques ne sont pas affectés, sauf s'ils nécessitent un jet d'attaque (traité comme n'importe quel autre effet) ou relèvent du feu.

Feu. Les feux ordinaires (ce qui inclut les feux grégeois) ne brûlent pas sous l'eau. Les sorts et effets magiques affichant le registre du feu sont inefficaces, sauf si le personnage réussit un test d'Art de la magie (DD 20 + niveau du sort). En cas de réussite, le sort crée une bulle de vapeur au lieu de flammes, mais il fonctionne normalement. Sauf indication contraire, un feu d'origine surnaturelle reste sans effet sous l'eau.

La surface d'un corps d'eau bloque la ligne d'effet des sorts de feu. Si le personnage réussit un test d'Art de la magie pour pouvoir utiliser son sort sous l'eau, la surface n'en bloque pas moins la ligne d'effet.

Table : ajustements de combat sous l'eau

Condition	Attaque/dégâts		Déplacement	Déséquilibre ⁴
	Tranchants ou contondants	Queue		
<i>Liberté de mouvement</i>	normale/normaux	normale/normaux	normal	Non

Possède une VD à la nage	-2/demi	normale	normal	Non
Test de Natation réussi	-2/demi ¹	-2/demi	quart ou demi ²	Non
Pied sûr ³	-2/demi	-2/demi	demi	Non
Aucune	-2/demi	-2/demi	normal	Oui

1 Une créature dénuée d'un effet de *liberté de mouvement* ou d'une vitesse de déplacement à la nage effectue ses tests de lutte avec un malus de -2, mais inflige des dégâts normaux.

2 En cas de réussite, un test de Natation permet de se déplacer au quart de sa vitesse habituelle (action de mouvement) ou à la moitié de cette même vitesse (action complexe).

3 Les personnages ont le pied sûr quand ils marchent au fond de l'eau. On ne peut marcher au fond de l'eau que si l'on est suffisamment chargé pour se laisser couler (8 kg au moins pour les créatures de taille M, deux fois plus pour chaque catégorie de taille en plus, et moitié moins pour chaque catégorie de taille en moins).

4 Les personnages qui se débattent dans l'eau (en général parce qu'ils ont raté leur test de Natation) ont du mal à combattre efficacement. Une créature déséquilibrée perd son bonus de Dex à la CA. Dans le même temps, ses adversaires bénéficient d'un bonus de +2 à l'attaque.

Inondations

Dans de nombreuses régions sauvages, les inondations sont monnaie courante. Au printemps, la fonte des neiges peut engorger les ruisseaux et rivières. D'autres événements catastrophiques (pluies torrentielles, digues brisées, etc.) peuvent provoquer des inondations.

Lors d'une inondation, les rivières deviennent plus larges, plus profondes et beaucoup plus rapides. En cas d'inondation printanière, le niveau de la rivière monte de (1d10 x 30 centimètres) + 3 mètres et sa largeur augmente de 1d4 x 50 %. Les gués disparaissent pendant des jours, les ponts sont parfois emportés et même les bacs ont du mal à traverser le cours d'eau.

Une rivière en crue rend les tests de Natation plus difficiles d'un cran (une eau calme devient une eau agitée, et une eau agitée devient un torrent). Les rivières sont 1,5 fois plus rapides.

LE CLIMAT

Parfois, le temps joue un rôle important dans une aventure. La *Table : détermination aléatoire du climat* servira de base à la création de votre table de détermination aléatoire du temps. Voici quel est le sens des termes utilisés sur cette table :

Coup de froid : abaisse la température de 5° C.

Doux à chaud : entre 15° C et 30° C le jour, 5° C à 10° C de moins la nuit.

Frais : entre 5° C et 15° C le jour, 5° C à 10° C de moins la nuit.

Froid : entre 5° C et -15° C le jour, 5° C à 10° C de moins la nuit.

Précipitations : jetez 1d100 afin de déterminer si les précipitations prennent la forme de brouillard (01-30), de pluie ou de neige (31-90), ou de neige fondue ou de grêle (91-00). La neige ne peut se produire qu'en cas de température inférieure à 0° C. La plupart des types de précipitations durent 2d4 heures, exception de la grêle (1d20 minutes seulement, mais elle s'accompagne généralement de 1d4 heures de pluie).

Tempête (de sable, de neige, orage) : les vents sont violents (50 à 80 km/h) et la visibilité est réduite de 75 %. Voir *Tempêtes*, ci-dessous. Une tempête dure 2d4-1 heures.

Temps calme : le vent est très faible (de 0 à 15 km/h).

Très chaud : entre 30° C et 45° C le jour, 5° C à 10° C de moins la nuit.

Trombes d'eau : semblables à la pluie (voir *Précipitations*, ci-dessus), mais leur violence est telle qu'elles limitent le champ de vision comme le brouillard. Peuvent provoquer des crues éclair (voir ci-dessus). Les trombes d'eau se poursuivent pendant 2d4 heures.

Vague de chaleur : augmente la température de 5° C.

Ventoux : le vent est modéré (15 à 30 km/h) ou important (30 à 50 km/h). Voir table : effets du vent.

Violente tempête (cyclone, blizzard, ouragan, tornade) : la vitesse des vents est supérieure à 80 km/h (voir la *Table : effets du vent*). De plus, les blizzards s'accompagnent d'importantes chutes de neige (1d3 x 30 centimètres) et les ouragans de trombes d'eau (voir ci-dessus). Un cyclone dure 1d6 heures, un blizzard 1d3 jours. Un ouragan peut parfois durer jusqu'à une semaine, mais il aura surtout de l'impact sur les personnages pendant 24 à 48 heures, le temps que sa partie centrale traverse la région où se trouve le groupe. Enfin, une tornade a une durée de vie extrêmement réduite (1d6 x 10 minutes). Le plus souvent, elle se forme dans le cadre d'un orage.

Table : détermination aléatoire du climat

1d100	Climat	Région froide	Région tempérée ¹	Désert
01-70	Normal	Froid, temps calme	Normal pour la saison ²	Chaud, temps calme
71-80	Anormal	Vague de chaleur (01-	Vague de chaleur (01-50)	Chaud, venteux

		30)		
		ou coup de froid (31–00)	ou coup de froid (51–00)	
81–90	Mauvais	Précipitations (neige)	Précipitations (normales pour la saison)	Chaud, venteux
91–99	Tempête	Tempête de neige	Orage, tempête de neige ³	Tempête de sable
100	Violente tempête	Blizzard	Cyclone, blizzard ⁴ , ouragan, tornade	Trombes d'eau

1 Les régions tempérées sont constituées des forêts, collines, marécages, montagnes, plaines et mers chaudes.

2 L'hiver est froid, l'automne et le printemps sont frais et l'été connaît des températures douces à chaudes. Dans les régions chaudes et les marécages, il fait toujours légèrement plus chaud en hiver.

3 Seulement en hiver. Le reste du temps, transformez en orage (01–75) ou cyclone (76–00).

4 Seulement en hiver. Le reste du temps, transformez en ouragan (01–50) ou tornade (51–00).

Pluie, neige, neige fondue et grêle

Le mauvais temps ralentit ou met fréquemment un terme aux voyages et rend impossible le déplacement d'un endroit à un autre. Les pluies torrentielles et le blizzard obscurcissent autant la vision qu'un brouillard épais. Les précipitations prennent souvent la forme de pluie, mais celle-ci peut être remplacée par de la neige, de la neige fondue ou de la grêle si la température de l'air est suffisamment basse. En cas de précipitations suivies d'une chute brutale de la température (qui doit tomber en dessous de 0° C), le sol risque de geler.

Pluie : réduit la visibilité de moitié, ce qui se traduit par un malus de –4 aux tests de Détection et de Fouille. Elle a le même effet qu'un vent violent sur les flammes, les attaques à distance et les tests de Perception auditive.

Neige : tant qu'elle tombe, réduit autant la visibilité que la pluie (–4 aux jets d'attaque à distance, tests de Détection et tests de Fouille). Pour entrer dans une case couverte de neige, il faut utiliser 2 cases de déplacement. Une journée de telles précipitations laisse derrière elle une couche de neige de 1d6 x 2,5 centimètres d'épaisseur.

Lourde chute de neige : même effet que précédemment, mais entrave la visibilité au même titre que le brouillard (voir *Brouillard*, ci-dessous). Une journée de telles précipitations laisse derrière elle une couche de neige de 1d4 x 30 centimètres d'épaisseur. Les lourdes chutes de neige qui s'accompagnent de vents importants ou violents peuvent générer des congères de 1d4 x 5 centimètres d'épaisseur, en particulier si des objets suffisamment gros parviennent à dévier le vent (une hutte ou une tente, par exemple).

Il y a 10 % de chances que ces précipitations s'accompagnent d'éclairs (voir *Orage*, ci-dessous).

La neige a le même effet qu'un vent modéré sur les flammes (voir ci-dessous).

Neige fondue : a le même effet que la pluie tant qu'elle tombe (si ce n'est qu'elle a 75 % de chances de souffler les flammes protégées), et que la neige une fois au sol.

Grêle : ne réduit pas la visibilité, mais le bruit qu'elle fait en tombant rend les tests de Perception auditive plus difficiles (–4). Parfois (5 % de chances), elle est suffisamment violente pour infliger un total de 1 point de dégâts létaux à ceux qui se trouvent en dessous. Une fois au sol, elle a le même effet que la neige sur la vitesse de déplacement.

Tempêtes

L'effet combiné du vent et des précipitations (ou du sable soulevé) réduit la visibilité des trois quarts, ce qui se traduit par un malus de –8 aux tests de Détection et de Fouille (ainsi qu'aux tests de Perception auditive, en raison des hurlements du vent). Les attaques à distance sont impossibles, sauf à l'aide de machines de guerre (et encore se font-elles à –4). Les flammes à l'air libre sont automatiquement éteintes, et celles qui sont protégées (lanternes, etc.) ont 50 % de chances d'être soufflées. Voir la *Table : effets du vent* pour connaître le sort des créatures prises en terrain découvert. Les tempêtes sont divisées en trois catégories :

Tempête de sable (FP 3) : cette sorte de tempête diffère des autres en ce sens qu'elle ne s'accompagne pas de précipitations. Au lieu de cela, le vent soulève le sable du désert, et c'est ce dernier qui limite le champ de vision, étouffe les flammes à l'air libre et a 50 % de chances d'éteindre celles qui sont protégées. La plupart des tempêtes de sable s'accompagnent de vents violents et laissent derrière elles une couche de sable plus ou moins épaisse (1d6 x 2,5 centimètres). Chaque tempête de sable a toutefois 10 % de chances d'être d'une intensité bien supérieure à la normale, auquel cas elle s'accompagne de vents de tempête (voir la *Table : effets du vent*).

Quiconque se trouve à découvert quand elle se déclenche subit 1d3 points de dégâts non-létaux par round et risque d'étouffer (voir *La noyade*, si ce n'est qu'un personnage se protégeant la bouche et le nez, par exemple avec une écharpe, ne commence à étouffer qu'après un nombre de rounds égal à dix fois sa valeur de Constitution). Une tempête de sable aussi violente laisse plusieurs dizaines de centimètres de sable sur son passage (jetez 2d3–1 et multipliez le résultat par 30 centimètres pour connaître l'épaisseur exacte).

Tempête de neige : en plus des vents et des précipitations, laisse plusieurs centimètres de neige sur son passage (1d6 x 2,5 centimètres).

Orage : en plus des vents et des précipitations (qui prennent le plus souvent la forme de pluie, même si les orages de grêle sont possibles), les orages s'accompagnent d'éclairs représentant un danger potentiel pour les

aventuriers se trouvant à découvert quand les éléments se déchaînent (surtout ceux qui portent une armure métallique). Pour simplifier, partez du principe que la foudre frappe 1 fois par minute près du centre de l'orage, et ce pendant une heure. Chaque éclair occasionne un nombre de points de dégâts d'électricité égal à 1d10 dès à huit faces. Un orage sur dix se transforme en tornade (voir ci-dessous).

Violentes tempêtes. Les vents extrêmement violents et la pluie battante (ou la neige cinglante) qui caractérisent ce type de condition climatique réduisent la visibilité à zéro, ce qui rend impossible attaques à distance et tests de Détection ou de Fouille (ainsi que de Perception auditive, en raison des hurlements du vent). Les flammes non protégées sont automatiquement éteintes, et même les autres ont 75 % de chances de l'être. Les créatures surprises à découvert doivent réussir un jet de Vigueur (DD 20) pour ne pas subir l'effet mentionné en regard de leur taille sur la *Table : effets du vent* (la ligne étant déterminée par la violence du vent, comme détaillé ci-dessous). Les violentes tempêtes sont divisées en quatre catégories :

Cyclone : les cyclones s'accompagnent de précipitations réduites, mais les vents très violents qui les caractérisent provoquent souvent d'importants dégâts.

Blizzard : le mélange de vents très violents, d'importantes chutes de neige (généralement 1d3 x 30 centimètres) et de froid font que les blizzards constituent un terrible péril pour quiconque se laisse surprendre.

Ouragan : en plus de la violence terrible de leurs vents et de leurs précipitations, les ouragans s'accompagnent fréquemment de crues éclair (voir ci-dessus). Les individus pris à découvert ne peuvent pas faire grand-chose d'autre que tenter de trouver un abri au plus vite.

Tornado : un orage sur dix se transforme en tornade.

Brouillard

Qu'il prenne la forme d'une nappe épaisse ou de vapeur s'élevant du sol, le brouillard limite le champ de vision à 1,50 mètre (même la vision dans le noir ne fonctionne pas au-delà). Les créatures se trouvant à plus de 1,50 mètre bénéficient d'un camouflage (ce qui signifie que les attaques qui devraient les toucher ont en réalité 20 % de chances de les rater).

Vents

Le vent peut soulever le sable ou la terre, alimenter un brasier, renverser une barque, ou encore pousser devant lui des émanations nocives. S'il est assez violent, il peut même renverser les personnages (comme indiqué sur la *Table : effets du vent*), gêner les attaques à distance ou imposer un malus à certains tests de compétence.

Vent léger : petite brise sans effet en termes de jeu.

Vent modéré : vent soutenu ayant 50 % de chances d'éteindre les petites flammes non protégées, comme celles des bougies.

Vent important : vent soutenu accompagné de rafales plus violentes, éteignant automatiquement les flammes non protégées (bougies, torches, etc.). Inflige un malus de -2 aux attaques à distance et aux tests de Perception auditive.

Vent violent (grand vent) : éteint automatiquement toutes les flammes non protégées et fait danser follement celles qui sont protégées (lanternes, etc.), en ayant 50 % de chances de les souffler. Les jets d'attaque à distance et les tests de Perception auditive subissent un malus de -4. Le sort *bourrasque* permet de produire cet effet.

Vent de tempête : suffisamment violent pour faire tomber les branches, voire les arbres malades ; souffle automatiquement les flammes non protégées et a 75 % de chance d'éteindre celles qui le sont. Il est impossible d'attaquer à distance, les machines de guerre subissant pour leur part un malus de -4. Les hurlements du vent imposent un malus de -8 aux tests de Perception auditive.

Ouragan : toutes les flammes sont automatiquement soufflées et il est impossible d'attaquer à distance (sauf pour les machines de guerre, et encore le font-elles à -8). Les tests de Perception auditive sont forcément ratés ; on n'entend rien d'autre que le hurlement du vent, devant lequel même les arbres en bonne santé risquent de se coucher.

Tornado (FP 10) : toutes les flammes sont automatiquement soufflées et il est impossible d'attaquer à distance, même pour les machines de guerre. Les tests de Perception auditive sont forcément ratés. Au lieu d'être emportés au loin (voir la *Table : effets du vent*), les personnages qui se trouvent trop près de la tornade sont au contraire aspirés (jet de sauvegarde pour annuler l'effet). Ceux qui entrent en contact avec l'œil de la tornade, c'est-à-dire le tourbillon autour duquel elle s'enroule, sont projetés dans les airs et ballottés en tous sens pendant 1d10 rounds, ce qui leur inflige 6d6 points de dégâts par round, après quoi ils sont violemment expulsés (subissant du même coup des dégâts proportionnels à la hauteur de chute). La vitesse de rotation de la tornade peut atteindre les 500 km/h, mais l'œil tourne bien plus lentement (50 km/h environ ; 75 mètres par round). Une tornade déracine les arbres, détruit les bâtiments et cause d'autres ravages similaires.

Table : effets du vent

Force du vent	Vitesse du vent	Attaques à distance normales/machines de guerre*	Taille des créatures**	Effet du vent sur les créatures	DD du jet de Vigueur
---------------	-----------------	--	------------------------	---------------------------------	----------------------

Léger	0–15 km/h	—/—	Toutes	Aucun	—
Modéré	15–30 km/h	—/—	Toutes	Aucun	—
Important	30–50 km/h	–2/—	TP ou moins	Renversées	10
Violent	50–80 km/h	–4/—	P ou plus TP ou moins	Aucun Emportées	15
Tempête	80–120 km/h	Impossible/–4	P M G ou plus P ou moins	Renversées Stoppées Aucun Emportées	18
Ouragan	120–280 km/h	Impossible/–8	M G ou TG Gig ou C M ou moins	Renversées Stoppées Aucun Emportées	20
Tornade	280–500 km/h	Impossible/impossible	G TG Gig ou C G ou moins	Renversées Stoppées Aucun Emportées	30
			TG Gig ou C	Renversées Stoppées	

* Les machines de guerre incluent balistes et catapultes, mais aussi les projectiles de grande taille, tels que les rochers lancés par les géants.

** On considère que les créatures volantes ont une taille de moins que leur taille réelle pour lutter contre les effets du vent. Un dragon de taille Gig sera donc affecté comme une créature de taille TG à partir du moment où il s'envole.

Stoppées : le vent est tel que les créatures terrestres sont incapables d'avancer. Les créatures volantes sont repoussées sur 1d6 x 1,50 mètres.

Renversées : les créatures terrestres sont renversées par la violence du vent. Les créatures volantes sont repoussées sur 1d6 x 3 mètres.

Emportées : les créatures terrestres sont renversées et roulent sur 1d4 x 3 mètres dans le sens du vent, ce qui leur inflige 1d4 points de dégâts non-létaux par tranche de 3 mètres. Les créatures volantes sont repoussées sur 2d6 x 3 mètres, tandis que les vents violents leur infligent 2d6 points de dégâts non-létaux.

L'ENVIRONNEMENT

Certains dangers spécifiques à un certain terrain (comme les avalanches, qui sont typiques des montagnes) sont décrites ci-dessus. Les dangers communs à plusieurs terrains sont présentés ci-dessous.

L'acide

L'acide inflige 1d6 points de dégâts par round d'exposition, sauf dans le cas d'une immersion totale (qui peut par exemple se produire si un aventurier tombe dans une grande vasque), laquelle occasionne 10d6 points de dégâts par round. Une attaque acide (salive de monstre, flasque lancée à la main, etc.) compte pour un round d'exposition.

Les émanations libérées par la plupart des acides ont l'effet d'un poison fonctionnant par inhalation. Quiconque s'approche trop d'un volume d'acide suffisamment important pour qu'il soit possible d'y plonger une créature doit réussir un jet de Vigueur (DD 13) sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution. Quel que soit le résultat du premier jet de Vigueur, un second est nécessaire 1 minute plus tard (même DD). Cette fois, en cas d'échec, l'affaiblissement temporaire de Constitution est plus important (1d4 points).

Les créatures immunisées contre l'acide peuvent tout de même s'y noyer si elles sont totalement immergées (voir La noyade).

L'asphyxie

Un personnage n'ayant plus d'air à respirer peut retenir son souffle pendant 2 rounds par point de Constitution. Au-delà, il doit effectuer un test de Constitution chaque round pour continuer à retenir son souffle. Le DD du premier test est égal à 10, puis il augmente de 1 à chaque round.

Dès que le personnage rate un de ces tests, il commence à suffoquer. Le premier round, il perd connaissance et tombe à 0 pv. Le deuxième round, il passe à -1 pv et est considéré comme mourant. Enfin, le troisième round, il meurt asphyxié.

Asphyxie lente. Dans une pièce hermétiquement close de 3 mètres de côté, un personnage de taille M dispose de suffisamment d'air pour respirer pendant 6 heures. Par la suite, l'air vicié lui inflige 1d6 points de dégâts non-létaux toutes les 15 minutes. Chaque créature de taille M supplémentaire (ou chaque source de feu importante, comme par exemple une torche) réduit proportionnellement la durée de survie.

Les personnages de taille P ont besoin de deux fois moins d'air, et un volume plus important permet bien évidemment de respirer plus longtemps.

La chaleur

Pour peu qu'elle soit suffisamment intense, la chaleur inflige des points de dégâts non-létaux qui ne peuvent être soignés tant que le personnage n'a pas eu l'occasion de se rafraîchir (par exemple, en se plongeant dans l'eau, en se mettant à l'ombre, en survivant jusqu'à la nuit ou en bénéficiant du sort endurance contre les énergies destructives). Une fois que l'accumulation des dégâts non-létaux a entraîné une perte de connaissance, les dégâts deviennent normaux et sont subis au même rythme.

En cas de chaleur accablante (35° C ou plus), le personnage doit réussir un jet de Vigueur par heure (DD 15, +1 par jet effectué au préalable) sous peine d'encaisser 1d4 points de dégâts non-létaux à chaque fois. S'il porte une armure ou des vêtements épais, ce jet s'accompagne d'un malus de -4. Un aventurier possédant la compétence Survie peut bénéficier d'un bonus, voire en faire profiter ses compagnons (voir la description de la compétence). Si le personnage sombre dans l'inconscience, les dégâts qu'il subit par la suite sont létaux (1d4 points par heure). Si la chaleur est torride (45° C ou plus), la règle reste la même, mais les jet de Vigueur sont espacés de 10 minutes seulement (DD 15, +1 par jet effectué au préalable). Là encore, les dégâts non-létaux subis s'élèvent à 1d4 points par jet raté et le port d'une armure ou de vêtements épais impose un malus de -4. Tout personnage maîtrisant la compétence Survie peut bénéficier d'un bonus, voire en faire profiter ses compagnons. Si l'aventurier sombre dans l'inconscience, les dégâts qu'il subit par la suite sont létaux (1d4 points par 10 minutes).

Une chaleur épouvantable (température supérieure à 60° C, feu, eau bouillante, lave) inflige des dégâts létaux. Si le personnage est obligé de respirer dans une telle fournaise, l'air surchauffé lui brûle les poumons (1d6 points de dégâts par minute, sans jet de sauvegarde). De plus, il doit réussir un jet de Vigueur toutes les 5 minutes (DD 15, +1 par jet effectué au préalable) pour ne pas subir 1d4 points de dégâts non-létaux. Le port de l'armure ou de vêtements lourds se traduit par un malus de -4 au jet, et si le personnage porte une armure métallique (ou s'il touche un objet métallique), il est affecté comme par le sort *métal brûlant*.

Tout personnage subissant des points de dégâts non-létaux à cause de la chaleur est victime d'une insolation et se retrouve fatigué. Les malus que lui impose cet état persistent jusqu'à la disparition des points de dégâts non-létaux.

L'eau bouillante inflige 1d6 points de dégâts si on plonge la main dedans ou si on en est aspergé. Si un personnage est immergé dans un liquide en ébullition, il perd 10d6 points de vie par round.

Prendre feu

Un personnage exposé à des flammes durables (huile enflammée, brasier, sort tel que *mur de feu*, etc.) risque de voir ses habits, ses cheveux ou son équipement prendre feu. À l'inverse, des sorts tels que *boule de feu* ou *colonne de feu* sont trop instantanés pour avoir un tel effet, sauf cas de figure bien particuliers.

Tout personnage risquant de prendre feu peut l'éviter en réussissant un jet de Réflexes (DD 15). Si ses habits ou ses cheveux s'enflamment, il subit aussitôt 1d6 points de dégâts de feu. Par la suite, il a droit à un nouveau jet de Réflexes par round. En cas d'échec, il subit 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires. Dès qu'il en réussit un, les flammes s'éteignent et le personnage n'a plus rien à craindre.

Si l'aventurier a la possibilité de sauter dans l'eau, les flammes sont automatiquement éteintes. S'il n'y a pas d'eau à proximité, le fait de se rouler par terre ou de se faire aider par un compagnon tentant d'étouffer les flammes avec une couverture ou une cape confère un bonus de +4 au jet de Réflexes.

Dans le cas où les vêtements ou l'équipement du personnage s'enflamment, celui-ci doit effectuer un jet de Réflexes (DD 15) pour chaque objet menacé. Les objets inflammables ratant leur jet de sauvegarde subissent autant de dégâts que le personnage.

La lave

La lave et le magma infligent 2d6 points de dégâts par round d'exposition, sauf dans le cas d'une immersion totale (par exemple quand un personnage tombe dans le cratère d'un volcan en activité), laquelle occasionne 20d6 points de dégâts par round.

Les dégâts continuent pendant 1d3 rounds après la fin de l'exposition, mais ils sont deux fois moindres (1d6 ou 10d6 points par round, respectivement).

Une immunité ou résistance au feu ou à la chaleur protège également contre la lave ou le magma. Notez toutefois qu'une créature totalement immunisée contre la chaleur peut parfaitement se noyer dans un bassin de lave (voir La noyade, ci-dessous).

Les chutes

Dégâts des chutes. La règle est simple : une chute inflige 1d6 points de dégâts par tranche de 3 mètres, jusqu'à un maximum de 20d6.

Si au lieu de tomber ou de glisser un aventurier saute délibérément, les 1d6 premiers points de dégâts subis sont seulement non-létaux. En cas de test de Saut réussi (DD 15), les dégâts infligés par les 3 premiers mètres de chute sont purement et simplement annulés, et ceux dus aux 3 mètres suivants deviennent non-létaux. Ainsi, un personnage tombant d'une corniche située à 9 mètres du sol subit 3d6 points de dégâts. S'il avait volontairement sauté, il aurait seulement essuyé 2d6 points de dégâts létaux et 1d6 points de dégâts non-létaux. Enfin, s'il avait volontairement sauté en réussissant son test de Saut, les dégâts subis auraient été plus réduits encore : 1d6 points létaux et 1d6 points non-létaux.

Si l'aventurier se réceptionne sur une surface meuble (sable, boue, etc.), les 1d6 premiers points de dégâts sont, là encore, transformés en points non-létaux. Cette réduction s'additionne aux précédentes, le cas échéant.

Chute dans l'eau. Les dégâts infligés par les chutes s'achevant dans l'eau sont déterminés différemment. Du moment que l'eau fait au moins 3 mètres de profondeur, les 6 premiers mètres de chute n'infligent pas le moindre dégât. Lors des 6 mètres suivants, les dégâts sont non-létaux (1d3 points tous les 3 mètres). Au-delà, ils deviennent létaux (1d6 points tous les 3 mètres supplémentaires).

Un personnage plongeant délibérément ne subit pas le moindre dégât du moment qu'il réussit un test d'Acrobaties ou de Natation (DD 15 dans les deux cas) et que la profondeur de l'eau est au moins égale au tiers de la hauteur de chute (3 mètres ou plus s'il plonge d'une hauteur de 9 mètres, etc.). Le DD du test d'Acrobaties ou de Natation augmente de 5 par tranche de 15 mètres de hauteur de chute.

Les chutes d'objets

De la même façon que les personnages se blessent s'ils tombent de plus de 3 mètres, ils doivent se méfier des chutes d'objets. Les dégâts infligés par les objets dépendent de leur poids et de leur hauteur de chute.

La chute d'un objet n'inflige des dégâts que s'il tombe d'une hauteur suffisamment importante. Celle-ci dépend du poids de l'objet, selon la *Table : dégâts occasionnés par les chutes d'objets*. Les objets pesant moins de 500 grammes n'infligent jamais de dégâts, quelle que soit leur hauteur de chute. L'impact inflige alors 1d6 points de dégâts par tranche de 100 kg du poids de l'objet, plus 1d6 points de dégâts supplémentaires pour chaque facteur de hauteur au-delà du premier (jusqu'à un maximum de 20d6). Par exemple, une sphère métallique pesant 15 kilos inflige 1d6 points de dégâts de par son poids, mais uniquement si elle tombe au moins de 15 mètres. Si elle tombe de 30 mètres, elle occasionne 1d6 points de dégâts supplémentaires, et ainsi de suite.

Table : dégâts occasionnés par les chutes d'objets

Poids de l'objet	Hauteur de chute
101 kg et plus	3 m
51–100 kg	6 m
26–50 kg	9 m
16–25 kg	12 m
6–15 kg	15 m
4–5 kg	18 m
500 g–3 kg	21 m

L'eau

Un personnage ayant pied peut traverser une eau relativement calme sans le moindre jet de dé. De la même manière, nager dans une eau calme nécessite juste un test de Natation assorti d'un DD de 10, et il suffit de "faire 10" pour s'en sortir à coup sûr (souvenez-vous toutefois qu'une armure ou une charge importante constitue une gêne importante, voir la compétence Natation).

L'eau devient plus dangereuse en cas de courant important. Le personnage doit jouer un test de Natation ou de Force par round (DD 15). Même s'il le réussit, il subit 1d3 points de dégâts non-létaux au cours du round (1d6 points de dégâts létaux s'il est jeté contre des rochers ou s'il tombe du haut d'une cascade). Si le test est raté, l'aventurier doit en effectuer un second pour éviter d'être entraîné sous la surface.

En profondeur, l'eau est souvent sombre, ce qui pose des problèmes d'orientation. Dans le même temps, la pression inflige 1d6 points de dégâts létaux par tranche de 30 mètres de profondeur et par minute que le personnage passe sous la surface. En cas de jet de Vigueur réussi (DD 15, +1 par jet effectué au préalable), l'aventurier ne perd pas de points de vie pendant la minute en cours. L'eau très froide provoque l'hypothermie, ce qui se traduit par 1d6 points de dégâts non-létaux par minute.

La noyade

Tout personnage peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal au double de sa valeur de Constitution. Après cela, il doit réussir un test de Constitution par round pour continuer à retenir son souffle. Le premier test s'accompagne d'un DD de 10, et cette valeur augmente de 1 par round (DD de 11 au deuxième round, 12 au troisième, etc.).

Dès que le personnage rate un test de Constitution, il se noie. Le premier round, il tombe à 0 pv et perd connaissance. Le round suivant, il passe à -1 pv et est considéré comme mourant. Au troisième round, il meurt. Il est possible de se noyer dans d'autres substances que l'eau, comme par exemple le sable, les sables mouvants, ou encore un silo à céréales.

La faim et la soif

Les aventuriers peuvent se retrouver sans rien à boire ou à manger. Sous un climat tempéré, un individu de taille moyenne a besoin de quatre litres d'eau et de cinq cents grammes de nourriture par jour (deux fois moins pour un personnage de taille P). S'il fait très chaud, il faut compter deux à trois fois plus d'eau pour éviter la déshydratation.

Un personnage peut se passer d'eau pendant une journée entière plus une heure par point de Constitution. Au-delà, il doit réussir un test de Constitution par heure (DD 10, +1 par test effectué au préalable) sous peine de subir 1d6 points de dégâts non-létaux à chaque fois.

Il est également possible de se passer de nourriture pendant trois jours, même si cela est de plus en plus difficilement supportable. Passé ce délai, le personnage doit réussir un test de Constitution par jour (DD 10, +1 par test effectué au préalable). En cas d'échec, il subit 1d6 points de dégâts non-létaux à chaque fois.

Un aventurier subissant des dégâts non-létaux en raison d'un manque de nourriture ou d'eau est automatiquement fatigué (voir la partie précédente). Ces dégâts non-létaux ne peuvent pas être soignés tant que le personnage n'a pas bu ou mangé, selon le cas de figure. Même les sorts curatifs ne peuvent rien pour lui.

Le froid

Le froid inflige des dégâts non-létaux, qui ne peuvent pas disparaître tant que le personnage ne s'est pas réchauffé. Dès que l'aventurier tombe inconscient suite à l'accumulation de dégâts non-létaux, le froid lui occasionnant des dégâts normaux, au même rythme que précédemment.

Par temps froid (température inférieure à 5° C), un personnage non protégé doit réussir un jet de Vigueur par heure (DD 15, +1 par jet effectué au préalable) pour ne pas subir 1d6 points de dégâts non-létaux. Un aventurier possédant la compétence Survie peut bénéficier d'un bonus, voire en faire profiter ses compagnons (voir la description de la compétence).

Si le froid est important (-15° C et en dessous), le jet de Vigueur reste le même (DD 15, +1 par jet effectué au préalable), mais il est joué toutes les 10 minutes. Là, encore, les dégâts se montent à 1d6 points non-létaux en cas d'échec. Tout personnage maîtrisant la compétence Survie peut bénéficier d'un bonus, voire en faire profiter ses compagnons. Si l'aventurier est équipé de vêtements chauds, il effectue seulement un jet de Vigueur par heure.

Un froid extrême (-30° C et en dessous) inflige 1d6 points de dégâts létaux toutes les minutes, sans jet de sauvegarde. De plus, le personnage doit réussir un jet de Vigueur (DD 15, +1 par jet effectué au préalable) pour ne pas subir 1d4 points de dégâts non-létaux. Les porteurs d'une armure lourde ou les créatures en contact avec des objets métalliques extrêmement froids subissent des effets équivalents à ceux du sort *métal gelé*.

Tout personnage subissant des dégâts non-létaux dus au froid souffre de gelures ou d'hypothermie et est considéré fatigué (voir la partie précédente). Les malus dus à cet état disparaissent quand il a réussi à se réchauffer.

La glace

Chaque case de déplacement sur de la glace compte double. Le DD des tests d'Acrobaties et d'Équilibre augmente de +5. Les créatures restant trop longtemps au contact de la glace risquent d'être affectées par un froid important (voir au-dessus).

La fumée

Un aventurier obligé de respirer une épaisse fumée doit réussir un jet de Vigueur chaque round (DD 15, +1 par jet effectué au préalable). En cas d'échec, il passe le round à tousser violemment. Si cela se produit durant deux rounds successifs, il subit 1d6 points de dégâts non-létaux.

La fumée réduit la visibilité et offre un camouflage (20% de risque de rater) aux créatures qui s'y cachent.

L'obscurité

La vision dans le noir permet à de nombreux personnages et monstres de voir parfaitement bien dans l'obscurité la plus totale, mais les autres sont alors comme aveuglés (et ce même s'ils possèdent la vision nocturne). Les torches et les lanternes peuvent être soufflées par des bourrasques de vents souterrains, les sources d'illumination magique peuvent être dissipées et les pièges magiques peuvent créer des aires de ténèbres magiques impénétrables.

Pour la plupart des rencontres dans l'obscurité, seule une partie des belligérants sera handicapée par l'absence de lumière, tandis que les autres seront considérés comme étant aveuglés. Tous les points suivants s'appliquent aux créatures aveuglées et donc aussi à celles qui ne peuvent voir dans l'obscurité.

Un personnage aveuglé par l'obscurité perd la faculté d'infliger des dégâts supplémentaires liés à la précision, dont le bonus d'ennemi juré des rôdeurs et l'attaque sournoise des roublards.

La vitesse de déplacement d'un personnage aveuglé par l'obscurité est réduite de moitié et il est incapable de courir ou de charger.

Tous les adversaires d'un personnage aveuglé par l'obscurité bénéficient d'un camouflage total à son égard et ses attaques ont donc 50% de chances de rater. De plus, il lui faut localiser la position d'un adversaire par d'autres sens que la vue avant de pouvoir l'attaquer. Il est bien sûr toujours possible d'attaquer une case au hasard en espérant y trouver un ennemi. Dans le cas des sorts qui n'ont pas besoin d'être ciblé, on tire au hasard une direction et la créature la plus proche du personnage dans cette direction est choisie comme cible.

Un personnage aveuglé peut tenter de localiser ses adversaires à l'oreille. Tout personnage cherchant à le faire doit effectuer un test de Perception auditive par round (au prix d'une action libre). S'il obtient un résultat supérieur ou égal au test de Déplacement silencieux de son adversaire, il la détecte. Si le personnage remporte le test opposé, il sait juste qu'il y a quelqu'un dans une certaine direction. Pour localiser la créature avec précision, il lui faut dépasser d'au moins 20 le DD indiqué (mais elle dispose toujours d'un camouflage total).

Un personnage aveuglé peut tenter de repérer une créature invisible à tâtons. Un personnage peut tenter une attaque de contact, à l'aide de sa main ou d'une arme, dans deux cases (de 1,50 mètre de côté) adjacentes au prix d'une action simple. Si une créature invisible se trouve dans une de ces deux zones, l'attaque a 50% de chances de porter. Dans ce cas, le personnage n'inflige pas le moindre dégât mais localise la créature (sauf si cette dernière recommence à bouger, évidemment).

Si l'un de ses adversaires frappe un personnage aveuglé par l'obscurité, celui-ci sait d'où est venu le coup, ce qui lui permet de localiser son agresseur (sauf si ce dernier bouge aussitôt). L'exception à cette règle concerne les créatures ayant une allonge supérieure à 1,50 mètre (dans ce cas, le personnage sait dans quelle zone se trouve son adversaire, mais pas où précisément) et les attaques à distance (dans ce cas, le personnage connaît juste la direction générale de son adversaire, mais pas sa position).

Un personnage aveuglé possédant le pouvoir d'odorat peut localiser un adversaire distante de 1,50 mètre de lui.

Un personnage aveuglé subit un malus de -2 à la classe d'armure et perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA.

Un personnage aveuglé subit un malus de -4 sur ses tests de Fouille et de la plupart des compétences associées à la Force et à la Dextérité. Il rate systématiquement tous les tests liés à la vision.

Un personnage aveuglé ne peut utiliser d'attaque de regard et il est lui-même immunisé contre les attaques de regard.