



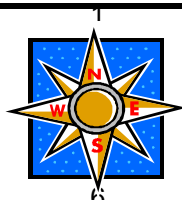
## Règles optionnelles Météo v1.0

"Je me demande si c'est une manigance de l'Ennemi, dit Boromir. On dit dans mon pays qu'il peut gouverner les tempêtes dans les Montagnes de l'Ombre qui s'élèvent aux frontières de Mordor. Il a d'étranges pouvoirs et bien des alliés". [...]








"Moi, j'appelle cela le vent, dit Aragorn. Ce qui n'infirme en rien ce que vous dites. Il y a dans le monde beaucoup de choses mauvaises et hostiles qui prônent peu de sympathie à ceux qui vont sur deux jambes, mais elles ne sont pas les alliées de Sauron et leurs buts sont personnels. Certaines étaient de ce monde bien avant lui". (SdA tome 1, Chapitre III)

L'attaquant #1  
place le soleil  
sur la carte (1 D6)  
et choisit la saison

2 - 3



4 - 5

Somme des 2 jets d'initiative (à chaque phase de stratégie)	Été		Hiver
Total entre 2 et 6	Fin du trouble météo en cours		Fin du trouble météo en cours
Total entre 7 et 10	Météo inchangée		Météo inchangée
Total = 11	 <p><b>Eblouissement</b> Soif des combattants Gêne des tireurs face au soleil <b>+1 PA pour tirer ou combattre</b></p>		 <p><b>Pluie diluvienne</b> Gêne des tireurs <b>Portée des tirs / 2 *</b></p>
Total = 12	 <p><b>Tempête de sable</b> Visibilité fortement réduite <b>Tirs interdits</b> <b>Points de Mouvement / 2 *</b> <b>Ligne de vue limitée à 2 hex</b></p>		 <p><b>Fort brouillard</b> Visibilité réduite <b>Portée limitée à 3 hex</b> <b>Points de Mouvement / 2 *</b> <b>Ligne de vue limitée à 3 hex</b></p>
Total = 13 ou plus	 <p><b>Crues d'été</b> Passage des rivières impossible <b>Les lignes bleues deviennent noires</b></p>		 <p><b>Gel</b> Passage des rivières facilité <b>Les lignes bleues deviennent rouges</b></p>

\* arrondir au chiffre supérieur