

Défis sanglants sur l'océan

Légende explicative



Référence au résumé

Texte en bleu

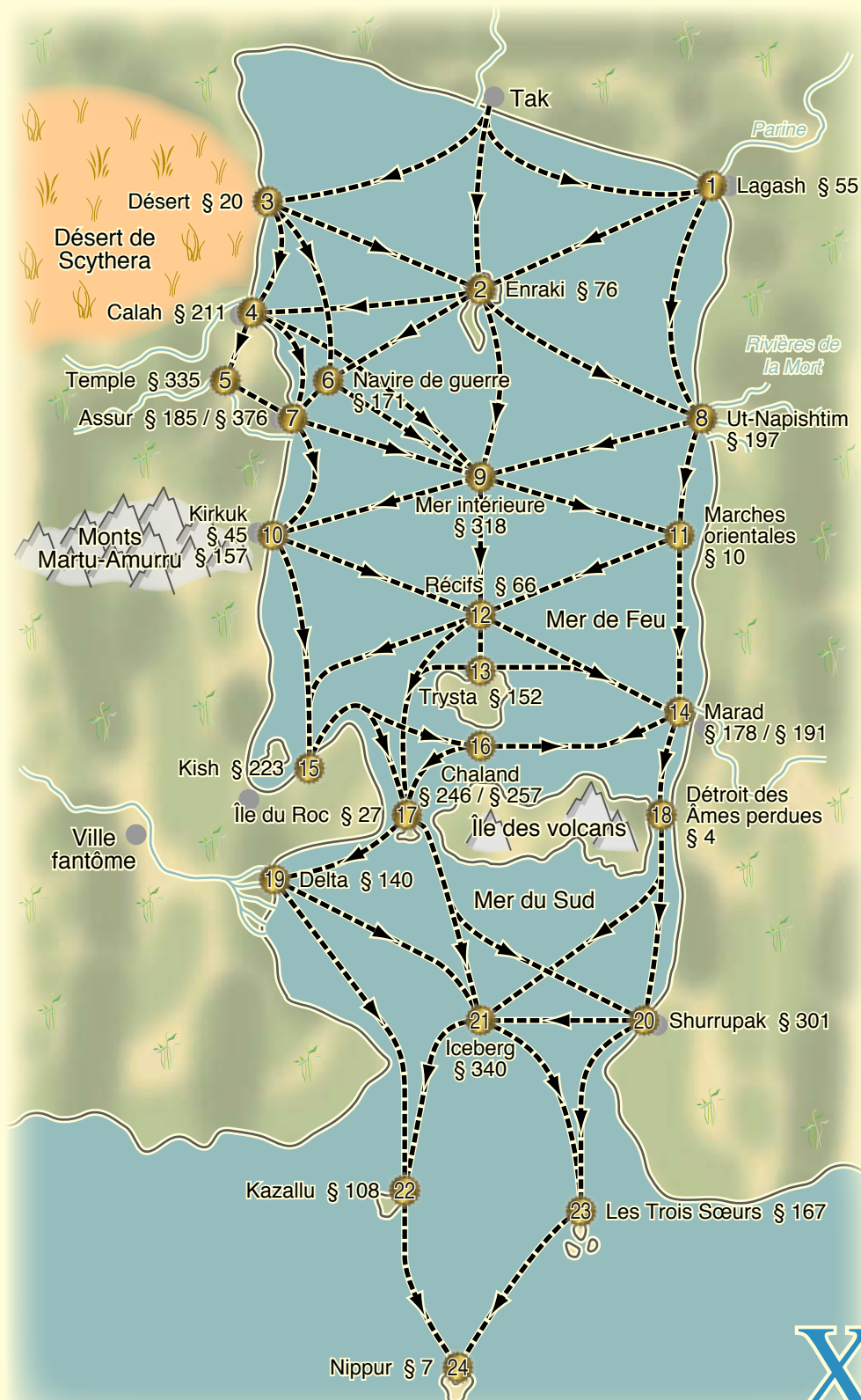
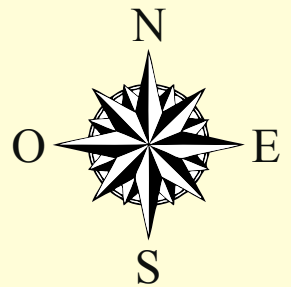
Pièces d'or ou esclaves

Texte en orange

Demande d'objet ou d'information;
fin ou vainqueur du jeu

Texte en vert

Lien à l'intérieur du résumé



<p>1</p>	<p>55</p>	<p>Lagash: Lancer 3 dés</p> <ul style="list-style-type: none"> Si \geq FORCE: + 6 jours / GALÈRE: COMBATIVITÉ 8 / FORCE 6 Vainqueur: Si $<$ FORCE: + 5 jours Lancer 3 dés <ul style="list-style-type: none"> Si \geq FORCE: NAVIRES DE GUERRE: COMBATIVITÉ 10 FORCE 4 Vainqueur: + 68 pièces d'or + 3 esclaves (2, 8) Si $<$ FORCE: Si \geq FORCE: NAVIRE DE GUERRE: COMBATIVITÉ 10 FORCE 8 <ul style="list-style-type: none"> Fuite: (2, 8) Vainqueur: + 5 esclaves (2, 8) <p>Porte gauche: + arbalète + 3 esclaves Lancer 3 dés</p> <p>Porte droite: + 98 pièces d'or + 3 esclaves Lancer 3 dés</p> <p>Si $<$ FORCE: (2, 8)</p>
<p>2</p>	<p>76</p>	<p>Enraki: Lancer 3 dés</p> <ul style="list-style-type: none"> Si \geq FORCE: + 5 jours Si $<$ FORCE: + 4 jours <p>Forteresse: Murs: MOINES GUERRIERS: COMBATIVITÉ 11 FORCE 16 Vainqueur: + 85 pièces d'or + 10 esclaves (4, 6, 8, 9)</p> <p>Grille: - 2 FORCE Tenter chance</p> <p>Contourner: + 2 jours</p> <p>Fourberie: - 2 ENDURANCE</p> <p>Détour: - 2 CHANCE</p> <p>Poursuivre: Roue: Tenter chance</p> <p>Étoile: FIN DU JEU</p> <p>Ravin: Avec équipage: - 2 FORCE</p> <p>Seul: Lancer 2 dés</p> <p>Si \geq HABILITÉ: FIN DU JEU</p> <p>Si $<$ HABILITÉ: Chance: FIN DU JEU</p> <p>Courir vers créatures: - 2 FORCE Tenter chance</p> <p>Demi-tour: Chance: FIN DU JEU</p> <p>Malchance: - 4 FORCE (4, 6, 8, 9)</p> <p>Malchance: FIN DU JEU</p> <p>Chance: MOINES GUERRIERS: COMBATIVITÉ 9 FORCE 12 Vainqueur: + 85 pièces d'or + 10 esclaves (4, 6, 8, 9)</p> <p>Croissant: Saisir sabre: FIN DU JEU</p> <p>Triangle: 1^{ER} GRAND ONDULANT: HABIL. 8 / ENDUR. 6</p> <p>2^E GRAND ONDULANT: HABIL. 7 / ENDUR. 4</p> <p>Vainqueur:</p> <p>S'enfuir: Sauter sur dos: SUPÉRIEUR: HABIL. 10 / END. 8 Vainqueur: + 110 pièces d'or + épée (+ 2 HAB.) (4, 6, 8, 9)</p> <p>Porte: FIN DU JEU</p> <p>Temple: Attaquer: MOINES GUERRIERS: COMBATIVITÉ 8 / FORCE 10 Vainqueur: + 85 pièces d'or / + 10 esclaves (4, 6, 8, 9)</p> <p>Semer panique: MOINES GUERRIERS: COMBATIVITÉ 10 / FORCE 16 Vainqueur: + 85 pièces d'or / + 10 esclaves (4, 6, 8, 9)</p>
<p>3</p>	<p>20</p>	<p>Désert: Lancer 3 dés</p> <ul style="list-style-type: none"> Si $<$ FORCE: + 5 jours Si \geq FORCE: + 6 jours <p>Attaquer: MERCENAIRES: COMBATIVITÉ 9 FORCE 8 Vainqueur: + 1 esclave Tenter chance</p> <p>Se cacher: + 3 jours</p> <p>Quitter: (2, 4, 6)</p> <p>Attendre / Chance: - 2 FORCE CARAVANE: COMBATIVITÉ 8 / FORCE 6 Vainqueur: + 1 jour / + 63 pièces d'or / + 1 esclave (2, 4, 6)</p> <p>Malchance: + 3 jours (2, 4, 6)</p>

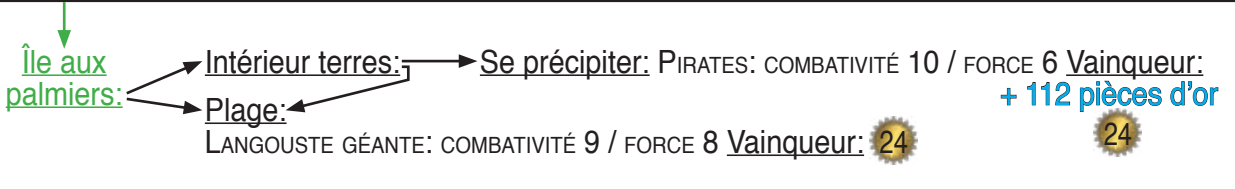
<p>4</p>	<p>211</p>	<p>Calah: Lancer 3 dés</p> <ul style="list-style-type: none"> Si < FORCE: + 5 jours Si ≥ FORCE: + 6 jours <p>Pugilat: Miser jusqu'à 50 pièces d'or</p> <p>CHAMPION DE SCYTHERA: HABILETÉ 11</p> <p>Remporté premier assaut: + mise doublée</p> <p>Perdu premier assaut: - 2 total de départ ENDUR. - mise</p> <p>Autre adversaire: Miser jusqu'à 50 pièces d'or</p> <p>SAUVAGE: HABILETÉ 12</p> <p>Remporté premier assaut: + mise doublée</p> <p>Perdu premier assaut: - 2 total de départ ENDUR. - mise</p> <p>Course Batorgs: Parier 20 pièces d'or ou 2 esclaves sur Fazima, Faucon ou El Savak</p> <p>Lancer 1 dé</p> <p>Dés: Lancer 2 dés</p> <p>Autre résultat:</p> <ul style="list-style-type: none"> 7: Quitter: \$ 185 5 ou 6: Perte de la mise 3 ou 4: Fazima gagne Perte ou doublement mise 1 ou 2: Faucon gagne Perte ou doublement mise <p>Nouvelle mise: Parier 20 pièces d'or ou 2 esclaves sur Omar Shazi, Basilique, Wazi Biin ou El Savak</p> <p>Lancer 1 dé</p> <ul style="list-style-type: none"> 5 ou 6: Basilique gagne Perte ou doublement mise 3 ou 4: Wazi Biin gagne Perte ou doublement mise 1 ou 2: Perte de la mise <p>S'enfuir: 1^{ER} PIRATE: HABIL. 8 / ENDUR. 4 2^E PIRATE: HABIL. 8 / ENDUR. 6 3^E PIRATE: HABIL. 7 / ENDUR. 6 JIAMIL EL FAZOUK: HABIL. 9 / ENDUR. 6</p> <p>Vainqueur: Quitter: 5 7 9 \$ 185</p> <p>Donner Terrifiante: FIN DU JEU</p>
<p>5</p>	<p>335</p>	<p>Temple: + 3 jours</p> <p>Corridor: MOINE-FAUCON: HABILETÉ 8 / ENDURANCE 8</p> <p>Lancer 1 dé à chaque assaut perdu:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 ou 2: - 2 ENDUR. 3 ou 4: - 1 HABIL. 5 ou 6: - 1 CHANCE <p>Vainqueur: + bâton (lancer 1 dé à chaque assaut remporté à l'avenir: - 1 HABILETÉ à l'ennemi si 1 ou 2)</p> <p>Cheminée: Tanière sangsue:</p> <ul style="list-style-type: none"> Porte gauche: + 4 ENDURANCE + 2 CHANCE Porte droite / Chance: 1^{ER} SERVITEUR: HAB. 8 / END. 6 2^E SERVITEUR: HAB. 7 / END. 6 <p>Vainqueur:</p> <ul style="list-style-type: none"> S'emparer rubis: - 4 ENDURANCE - 1 HABILETÉ + 105 pièces d'or (9 10) Prendre statue: + 105 pièces d'or (9 10) <p>Malchance: FIN DU JEU</p> <p>Escalier: SANGSUE GÉANTE: HABILETÉ 8 ENDURANCE 8 - 2 END. avant chaque assaut</p> <p>Vainqueur:</p> <ul style="list-style-type: none"> Est: - 2 points lors des prochains tirs à 3 dés Nord: - 2 CHANCE - 1 HABILETÉ Sud: - 2 CHANCE - 1 HABILETÉ Ouest: - 2 CHANCE - 1 HABILETÉ
<p>6</p>	<p>171</p>	<p>Navire de guerre: Lancer 3 dés</p> <ul style="list-style-type: none"> Si < FORCE: + 5 jours Si ≥ FORCE: + 6 jours <p>Nombre impair de jours: 7 \$ 376</p> <p>Nombre par de jours: \$ 376</p> <p>NAVIRE DE GUERRE: COMBATIVITÉ 10 / FORCE 8</p> <p>Vainqueur: + 27 pièces d'or + 3 esclaves (7) \$ 376</p> <p>Fuite: (9)</p>

		<p style="text-align: center;"><u>Monts Martu-Amurru:</u></p> <p>Trysta: 12 Forêt: + 3 jours + 2 dés esclaves Kish: 15</p> <p style="text-align: right;"><u>Terrifiante:</u> HUSSARDS: COMBATIVITÉ 11 FORCE 6 <u>Vainqueur:</u> + 2 dés esclaves 12 15</p>
<p>11</p>	<p>10</p>	<p>Marches orientales: Lancer 3 dés</p> <p>Si < FORCE: + 5 jours Si ≥ FORCE: + 6 jours</p> <p>Proue: Poupe: Intérieur du navire:</p> <p>Frayer chemin: FIN DU JEU</p> <p>Venir en aide: Décliner offre: Résultat toujours > FORCE lors des prochains tirs à 3 dés 12 14 § 191</p> <p>S'arrêter: - 1 HABILITÉ Poursuivre:</p> <p>S'engager tunnel: Descendre:</p> <p>Continuer: RENAX: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 12 <u>Vainqueur:</u> Ne tirer que 2 dés lors des prochains tirs à 3 dés 12 14 § 191</p> <p>Extraire crâne: Tenter chance Goulet: FIN DU JEU</p> <p>Chance: + crâne de licorne + 2 CHANCE Malchance: FIN DU JEU</p>
<p>12</p>	<p>66</p>	<p>Récifs: Lancer 3 dés</p> <p>Si < FORCE: + 4 jours Si ≥ FORCE: + 5 jours</p> <p>Contre le vent: Lancer 1 dé</p> <p>1 à 3: + 2 jours 4 à 6: + 3 jours</p> <p>Sud: Tenter chance</p> <p>Chance: Malchance: FIN DU JEU</p> <p>Mouiller: 13 Île du Roc: 17 Sud-est: 14 § 191 Kish: 15</p> <p>Nombre pair de jours: Nombre impair de jours:</p> <p>Sud: Lancer 2 dés</p> <p>Si < HABILITÉ: Si ≥ HABILITÉ: NAVIRE DE GUERRE DE KISH: COMBATIVITÉ 10 FORCE 8 <u>Vainqueur:</u> + 10 esclaves</p> <p>Étroite: Lancer 3 dés Large: MONSTRE DES RÉCIFS: COMBATIVITÉ 9 FORCE 6 <u>Vainqueur:</u> 13 14 15 17 § 191</p> <p>Si ≥ FORCE: FIN DU JEU</p> <p>Si < FORCE: 13 14 15 17 § 191</p> <p>Livrer combat: NAVIRE DE KISH: COMBATIVITÉ 10 FORCE 8</p> <p>Fuite: Efrayer capitaine: + 117 pièces d'or Piller: ÉQUIPAGE MARCHAND: COMBATIVITÉ 6 FORCE 6 <u>Vainqueur:</u> + 5 esclaves</p> <p>Vainqueur: + 11 esclaves</p> <p>Trysta: Lancer 3 dés Île du Roc: Lancer 3 dés Sud-est: 14 § 191</p> <p>Si ≥ FORCE: + 2 jours Si < FORCE: + 1 jour Si ≥ FORCE: + 4 jours Si < FORCE: + 3 jours</p> <p>13 13 17 17</p>

<p>13</p>	<p>152</p>	<p>Trysta: + 1 jour</p> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Poursuivre exploration:</u> → <u>Suivre:</u> → <u>Révéler but:</u> + vents du nord et du sud <ul style="list-style-type: none"> → <u>Donner or:</u> - 100 pièces d'or → <u>Convaincre:</u> - 4 points lors des prochains tirs à 3 dés (14 § 191 17) → <u>Accepter:</u> FIN DU JEU → <u>Regagner navire:</u> FIN DU JEU → <u>S'en abstenir:</u> - 4 points lors des prochains tirs à 3 dés
<p>14</p>	<p>178 191</p>	<p>Marad:</p> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Île inconnue:</u> Tenter chance → <u>Malchance:</u> - 2 dés FORCE → <u>Sud:</u> 18 → <u>Détroit:</u> 18 → <u>Chance:</u> → <u>Vers île du Roc:</u> 16 § 257 <p>Marad: Lancer 3 dés</p> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Si < FORCE:</u> + 4 jours → <u>Détroit:</u> 18 → <u>Si ≥ FORCE:</u> + 5 jours → <u>Vers île du Roc:</u> 16 § 257
<p>15</p>	<p>223</p>	<p>Kish: Lancer 3 dés</p> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Si < FORCE:</u> + 5 jours / Lancer 2 dés → <u>Si ≥ FORCE:</u> + 6 jours / Lancer 2 dés <p>→ <u>Si < HABILITÉ:</u> → <u>Forêt:</u> ÉCORCE CARNIVORE: HABILITÉ 7 ENDUR. 8 <u>Vainqueur:</u> <u>Chance:</u> MILICE DE KISH: COMBAT. 6 FORCE 10 <u>Vainqueur:</u> HYDRE NOIRÂTRE: HABILITÉ 10 ENDUR. 10 <u>Vainqueur:</u> + 130 pièces d'or</p> <p>→ <u>Si ≥ HABILITÉ:</u> - 1 FORCE</p> <ul style="list-style-type: none"> → <u>S'en moquer:</u> FIN DU JEU → <u>Céder:</u> 16 17 § 246 → <u>Champs:</u> Tenter chance → <u>Malchance:</u> MILICIENS: COMBAT. 8 FORCE 10 <u>Vainqueur:</u> 16 17 § 246 → <u>Terrifiante:</u> 16 § 246 17 → <u>Laisser piller:</u> CAVALERIE DE KISH: COMBATIVITÉ 11 / FORCE 6 - 2 force d'attaque durant ce combat <u>Vainqueur:</u> 16 § 246 17
<p>16</p>	<p>246 257</p>	<p>Chaland: Lancer 3 dés</p> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Si < FORCE:</u> + 5 jours → <u>Nombre impair de jours:</u> 14 § 178 → <u>Si ≥ FORCE:</u> + 6 jours → <u>Nombre impair de jours:</u> 17 <p>Chaland: Lancer 3 dés</p> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Si < FORCE:</u> + 3 jours → <u>Nombre pair de jours:</u> → <u>Si ≥ FORCE:</u> + 4 jours → <u>Nombre pair de jours:</u> <p>CHALAND: COMBATIVITÉ 10 FORCE 8 <u>Vainqueur:</u> + 5 esclaves + 2 CHANCE</p> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Île du Roc:</u> 17 → <u>Détroit:</u> 14 § 178

<p>17</p>	<p>27</p>	<p>Île du Roc: + 2 jours / Tenter chance → Malchance: ROC: HABILITÉ 11 / ENDURANCE 10</p> <p>Chance: Roc: COMBATIVITÉ 10 FORCE 4 Vainqueur:</p> <p>Mer du Sud: 19 20 21</p> <p>Aborder île:</p> <p>Jungle: HOMMES-LÉZARDS: COMBATIVITÉ 7 FORCE 8 Vainqueur: + 4 esclaves 19 20 21</p> <p>S'engager tunnel: Escalader contreforts:</p> <p>Poursuivre: CRÉATURE INVISIBLE: HABILITÉ 7 ENDURANCE 6 - 2 HABILITÉ durant ce combat Vainqueur:</p> <p>Fouiller corps: - 2 ENDURANCE Casque Ut-Napishtim: Sinon: FIN DU JEU</p> <p>Escalier / Chance:</p> <p>Bondir: 1^{ER} TROGLODYTE: HAB. 9 / END. 6 2^E TROGLODYTE: HAB. 8 / END. 6 3^E TROGLODYTE: HAB. 7 / END. 4 4^E TROGLODYTE: HAB. 7 / END. 4 Vainqueur:</p> <p>Lancer pierres:</p> <p>Déséquilibrer rocher: + 100 pièces d'or 19 20 21</p> <p>Corniche: Tenter chance Malchance: FIN DU JEU</p> <p>Dévaler montagne: 19 20 21</p>
<p>18</p>	<p>4</p>	<p>Détroit Âmes perdues: + 1 jour</p> <p>Flotte Marad: GALÈRE MARADIENNE: COMBATIVITÉ 8 FORCE 12 Vainqueur:</p> <p>Flotte Shurrapak:</p> <p>Frayer chemin:</p> <p>Vers côte:</p> <p>Exactement entre deux: FIN DU JEU</p> <p>Briser rames: Tenter chance</p> <p>Chance: - 2 FORCE</p> <p>Malchance: FIN DU JEU</p> <p>Se glisser à travers: FIN DU JEU</p> <p>Se rapprocher côtes: Lancer 3 dés</p> <p>Tactique réussie:</p> <p>Si < FORCE: 20 21</p> <p>Si ≥ FORCE: FIN DU JEU</p> <p>Refuser: FIN DU JEU</p> <p>Accepter: - 200 pièces d'or + lettre de passage 20 21</p>
<p>19</p>	<p>140</p>	<p>Delta: Lancer 3 dés</p> <p>Si < FORCE: + 4 jours / Tenter chance → Malchance: FIN DU JEU</p> <p>Si ≥ FORCE: + 5 jours / Tenter chance → Chance:</p> <p>Détacher chaîne: - 2 FORCE</p> <p>Revenir en mer:</p> <p>Plein est: 21</p> <p>Kazallu: 22</p>

<p>20</p>	<p>301</p>	<p>Shurrapak: Lancer 3 dés</p> <ul style="list-style-type: none"> Si < FORCE: + 5 jours Si ≥ FORCE: + 6 jours <p>Compléter équipage:</p> <ul style="list-style-type: none"> Marché: Tenter chance Quais: SHAMIT, GAWEL, NESTAFA: HABILITÉ 9, ENDUR. 6, Vainqueur: Lieux pauvres: - 50 pièces d'or contre 1 dé FORCE <p>Chance: - 10 pièces d'or contre 1 FORCE</p> <p>Malchance: - 20 pièces d'or contre 1 FORCE</p> <p>Terrifiante: 21 23 ICEBERG</p> <p>Vendre esclaves:</p> <ul style="list-style-type: none"> Négociant: Tenter chance Soi-même: Lancer 1 dé 5 ou 6: Vendre chaque esclave à 5 pièces d'or 3 ou 4: Vendre chaque esclave à 10 pièces d'or 1 ou 2: Vendre chaque esclave à 15 pièces d'or <p>Malchance: Vendre chaque esclave à 8 pièces d'or</p> <p>Chance: Vendre chaque esclave à 12 pièces d'or</p> <p>Engager matelots:</p> <p>Terrifiante: 21 23 ICEBERG</p>
<p>21</p>	<p>340</p>	<p>Iceberg: Lancer 3 dés</p> <ul style="list-style-type: none"> Si < FORCE: + 2 jours Si ≥ FORCE: + 3 jours <p>Iceberg: + 2 jours / Tenter chance</p> <ul style="list-style-type: none"> Chance: <ul style="list-style-type: none"> Sud: 22 23 S'approcher iceberg: <ul style="list-style-type: none"> Bords: ÊTRE DES GLACES: HABILITÉ 9, ENDURANCE 10, Vainqueur: + anneau serti pierre 22 23 Fissure: - 2 dés ENDURANCE Malchance: FIN DU JEU
<p>22</p>	<p>108</p>	<p>Kazallu: Lancer 3 dés</p> <ul style="list-style-type: none"> Si < FORCE: + 4 jours Si ≥ FORCE: + 5 jours <p>Accepter: FIN DU JEU</p> <p>Terrifiante:</p> <ul style="list-style-type: none"> Porte: Tenter chance Salle: <ul style="list-style-type: none"> Chance: <ul style="list-style-type: none"> Réponse connue: <ul style="list-style-type: none"> Noir: - 4 END. Blanc: - 4 END. Roux: - 4 END. Marron: - 4 END. Gris: 24 Sinon: SALAMANDRE: HABIL. 10 / ENDUR. 6, Vainqueur: Malchance: FIN DU JEU
<p>23</p>	<p>167</p>	<p>Les Trois Sœurs: Lancer 3 dés</p> <ul style="list-style-type: none"> Si < FORCE: + 4 jours Si ≥ FORCE: + 5 jours <p>Île aux vergers:</p> <ul style="list-style-type: none"> Autre île: <ul style="list-style-type: none"> Provisions: Tenter chance Chance: VILLAGEOIS: COMBATIVITÉ 7, FORCE 6, Vainqueur: Malchance: FIN DU JEU Île volcanique: <ul style="list-style-type: none"> Plage: - 2 FORCE Continuer: Tenter chance Jungle: <ul style="list-style-type: none"> S'enfuir: Chance: + 16 pièces d'or Combattre: <ul style="list-style-type: none"> Arbalète: Sinon: L'HORREUR: COMBATIVITÉ 12, FORCE 12, Vainqueur: Île aux palmiers: voir page suivante



24

7

