

## Profil des régions maritimes

131) Golfe de Norsca

Type : Côte

132) Littoral des Trolls

Type : Côte

133) Estuaire d'Erengard

Type : Côte

134) Littoral d'Ostland

Type : Côte

135) Mer du Nordland

Type : Côte

136) Mer du Snaegrland

Type : Côte

## 137) Mer de Norsca

Type : Côte

## 138) Côte de glaces

Type : Côte

### Règles spéciales :

Du fait de son littoral couvert d'icebergs, la navigation est dangereuse sur la Côte de glaces. Lorsque une flotte termine son mouvement sur cette case, le PJ lance 1D10 lors de la phase finale qui suit. Sur un 1, la flotte est réduite à néant. Si la flotte est de niveau 2, elle passe en niveau 1. Si la flotte de niveau 2 convoyait une armée, celle-ci perd la moitié de ses points.

## 139) Mer des Griffes orientales

Type : Haute mer

### Règles spéciales :

La Mer des Griffes est notoirement connue pour ses tempêtes qui suscitent l'effroi des marins. Lorsque une flotte termine son mouvement sur cette case, le PJ lance 1D10 lors de la phase finale qui suit. Sur un 1, la flotte est réduite à néant. Si la flotte est de niveau 2, elle passe en niveau 1. Si la flotte de niveau 2 convoyait une armée, celle-ci perd la moitié de ses points.

## 140) Mer des Griffes occidentales

Type : Haute mer

### Règles spéciales :

La Mer des Griffes est notoirement connue pour ses tempêtes qui suscitent l'effroi des marins. Lorsque une flotte termine son mouvement sur cette case, le PJ lance 1D10 lors de la phase finale qui suit. Sur un 1, la flotte est réduite à néant. Si la flotte est de niveau 2, elle passe en niveau 1. Si la flotte de niveau 2 convoyait une armée, celle-ci perd la moitié de ses points.

141 ) Côte d'écume

Type : Côte

142 ) Golfe des Griffes

Type : Côte

143 ) Baie de Marienburg

Type : Côte

144 ) Côte des Wastelands

Type : Côte

145 ) Côte d'argent

Type : Côte

146 ) Côte de Lyonnaise

Type : Côte

147 ) Côte des vins

Type : Côte

148 ) Littoral du Fort

Type : Côte

## 149) Mer du Chaos

Type : Haute mer

## 150) Mer d'ocre

Type : Côte

## 151) Mer estalienne

Type : Côte

## 152) Mer de Magritta

Type : Côte

## 153) Côte des fous

Type : Côte

### Règles spéciales :

- Aucune action de Raid ne peut être menée de cette côte de récifs beaucoup trop dangereuse
- Lorsque une flotte militaire termine son mouvement sur cette case, le PJ lance 1D10 lors de la phase finale qui suit. Sur un 1, la flotte est réduite à néant. Si la flotte est de niveau 2, elle passe en niveau 1. Si la flotte de niveau 2 convoyait une armée, celle-ci perd la moitié de ses points.

## 154) Mer des zombies

Type : Côte

## 155) Baie de Miragliano

Type : Côte

## 156) Côte Rémaine

Type : Côte

## 157) Littoral Luccinien

Type : Côte

## 158) Détroit des pirates

Type : Côte

### Règles spéciales :

Lorsque une flotte militaire termine son mouvement sur cette case, le PJ lance 1D10 lors de la phase finale qui suit. Sur un 1, la flotte est réduite à néant par les pirates. Si la flotte est de niveau 2, elle passe en niveau 1. Si la flotte de niveau 2 convoyait une armée, celle-ci perd la moitié de ses points.

## 159) Mer Tiléenne

Type : Côte

## 160) Golfe de Thracia

Type : Côte

## 161) Golfe noir

Type : Côte

## 162) Estuaire de Varr

Type : Côte

## 163) Grand océan occidental

Type : Haute mer

Règles spéciales :

- Le Grand océan occidental est sillonné par de grands monstres marins : kraken, béhénot, dragon des mers... Lorsque une flotte militaire termine son mouvement sur cette case, le PJ lance 1D10 lors de la phase finale qui suit. Sur un 1, la flotte est réduite à néant. Si la flotte est de niveau 2, elle passe en niveau 1. Si la flotte de niveau 2 convoyait une armée, celle-ci perd la moitié de ses points.
- Une flotte peut se rendre du Grand océan occidental à la Mer de l'Effroi. Elle doit passer un tour entier en dehors de la carte. Une fois arrivée sur la case de la Mer de l'Effroi, elle peut se déplacer lors du tour de son arrivée et adopter n'importe quel ordre.

## 164) Mer des sorcières

Type : Côte

## 165) Côtes des requins

Type : Côte

## 166) Baie des Corsaires

Type : Côte

## 167) Côte des épices

Type : Côte

## 168) Littoral du sable

Type : Côte

## 169) Côte pirate d'Arabie

Type : Côte

### Règles spéciales :

Lorsque une flotte militaire termine son mouvement sur cette case, le PJ lance 1D10 lors de la phase finale qui suit. Sur un 1, la flotte est réduite à néant par les pirates. Si la flotte est de niveau 2, elle passe en niveau 1. Si la flotte de niveau 2 convoyait une armée, celle-ci perd la moitié de ses points.

## 170) Mer d'Amenemhetun

Type : Côte

## 171) Côte des Badlands

Type : Côte

## 172) Mer de Fiel

Type : Côte

### 173) Détroit de Nagash

Type : Côte

### 174) Littoral brisé

Type : Côte

### 175) Mer des tempêtes

Type : Côte

### 176) Mer du Lézard

Type : Côte

### 177) Mer de l'Effroi

Type : Côte

#### Règles spéciales :

- La Mer de l'Effroi est sillonnée par de grands monstres marins : kraken, béhémoth, dragon des mers... Lorsque une flotte militaire termine son mouvement sur cette case, le PJ lance 1D10 lors de la phase finale qui suit. Sur un 1, la flotte est réduite à néant. Si la flotte est de niveau 2, elle passe en niveau 1. Si la flotte de niveau 2 convoyait une armée, celle-ci perd la moitié de ses points.
- Une flotte peut se rendre de la Mer de l'Effroi au Grand océan occidental. Elle doit passer un tour entier en dehors de la carte. Une fois arrivée sur la case du Grand océan occidental, elle peut se déplacer lors du tour de son arrivée et adopter n'importe quel ordre.

### 178) Côte de jade

Type : Côte

179) Mer des chagrins

Type : Côte

180) Golfe de la peur

Type : Côte

181) Côte des serpents

Type : Côte

182) Côte verte

Type : Côte