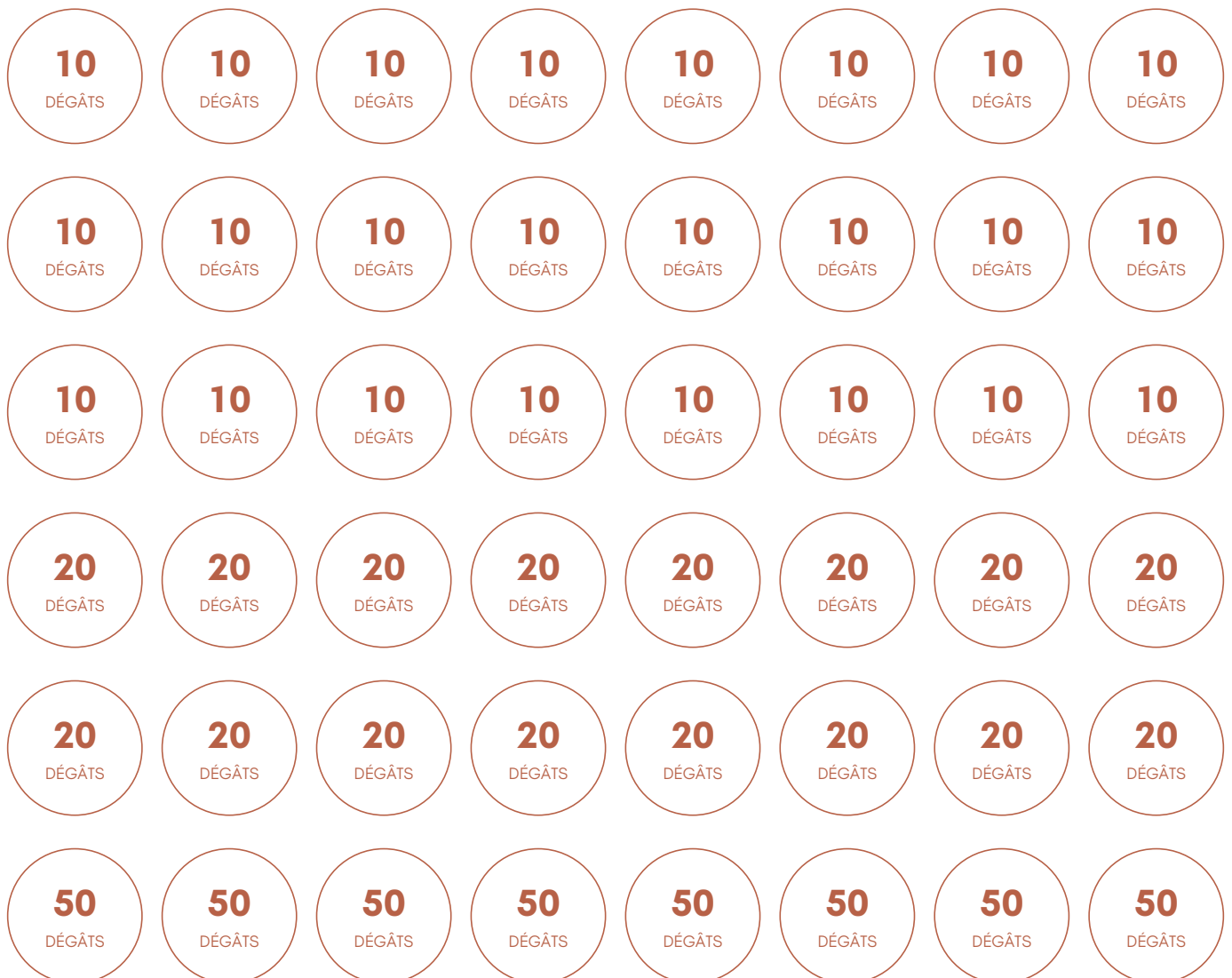


Les marqueurs du duel

Les nombres indiquent les dégâts déjà reçus.



Les petits repères mémorisent les pouvoirs déjà utilisés.



Conservez le repère près du nom du personnage, même si sa carte quitte le jeu.

Les effets temporaires

Placer le marqueur près de la carte ou du joueur concerné.

RETRAIT INTERDIT Fin du prochain tour adverse	RETRAIT INTERDIT Fin du prochain tour adverse	RETRAIT INTERDIT Fin du prochain tour adverse	RETRAIT INTERDIT Fin du prochain tour adverse
POUVOIR NEUTRALISÉ Fin du prochain tour adverse	POUVOIR NEUTRALISÉ Fin du prochain tour adverse	PREMIÈRE ACTION Fin du prochain tour adverse	PREMIÈRE ACTION Fin du prochain tour adverse
PROTECTION -20 Prochaine attaque	PROTECTION -20 Prochaine attaque	PROTECTION -20 Prochaine attaque	PROTECTION -20 Prochaine attaque
PROTECTION -10 Prochaine attaque	PROTECTION -10 Prochaine attaque	BOUCLIER -10 Première attaque	FAUSSE PROMESSE Annule le prochain gain d'Élan adverse
SOUVENIR +10 Ulysse : ce tour	SÉPULTURE Elpénor : prochain tour adverse	DERNIER SALUT Argos : prochain tour adverse	POUVOIR UTILISÉ Une fois par partie
POUVOIR UTILISÉ Une fois par partie	POUVOIR UTILISÉ Une fois par partie	POUVOIR UTILISÉ Une fois par partie	POUVOIR UTILISÉ Une fois par partie

Les protections et bonus temporaires disparaissent selon leur texte. Un retrait efface les effets temporaires de la carte, mais conserve ses dégâts lorsqu'elle rejoint le banc.