

Ulysse

RUSE • 130 PV



1 ÉLAN **Nom trompeur** 20

Neutralisez le pouvoir de la carte active adverse jusqu'à la fin du prochain tour adverse.

3 ÉLAN **Arc d'Ithaque** 70

+20 dégâts si Pénélope ou Télémaque est dans votre défausse.

POUVOIR • À ACTIVER

Polymétis. Une fois par partie, échangez Ulysse avec une carte de votre main.

FAIBLESSE : **Monstre +20** A • 01/36
Homère, Odyssée, IX-XII, XXI-XXII

Pénélope

FIDÉLITÉ • 110 PV



1 ÉLAN **Tissage patient** 20

Gagnez 1 Élan.

2 ÉLAN **Épreuve de l'arc** 50

+20 dégâts si votre Ulysse est en jeu ou dans votre défausse.

POUVOIR • AUTOMATIQUE

Ruse de la toile. La première attaque reçue par Pénélope est réduite de 20 dégâts.

FAIBLESSE : **Divin +20** A • 02/36
Homère, Odyssée, I-IV, XIX, XXI-XXIII

Télémaque

VOYAGE • 100 PV



1 ÉLAN **Assemblée d'Ithaque** 20

Piochez 1 carte.

2 ÉLAN **Quête du père** 50

+10 dégâts par carte sur votre banc, jusqu'à +20.

POUVOIR • PERMANENT

Grandir. Avec au moins 1 Laurier, les attaques de Télémaque infligent +10 dégâts.

FAIBLESSE : **Ruse +20** A • 03/36
Homère, Odyssée, I-IV, XV-XVI, XXII

Athéna

DIVIN • 120 PV



1 ÉLAN **Conseil de Mentor** 20

Piochez 2 cartes, puis défaussez 1 carte de votre main.

3 ÉLAN **Égide** 60

Réduisez de 20 dégâts la prochaine attaque reçue par Athéna.

POUVOIR • AUTOMATIQUE

Protection divine. Quand Athéna devient active, gagnez 1 Élan.

FAIBLESSE : **Fidélité +20** A • 04/36
Homère, Odyssée, I-III, V, XIII, XVI, XXII-XXIII

Poséidon

DIVIN • 120 PV



2 ÉLAN **Mer déchaînée** 40

La carte active adverse ne peut pas se retirer jusqu'à la fin du prochain tour adverse.

3 ÉLAN **Tempête vengeresse** 70

Après l'attaque, perdez 1 Élan si vous en possédez.

POUVOIR • PERMANENT

Colère tenace. Ses attaques infligent +10 dégâts aux cartes Voyage.

FAIBLESSE : **Sagesse +20** B • 05/36
Homère, Odyssée, V, IX, XIII

Zeus

DIVIN • 120 PV



1 ÉLAN **Signe de l'aigle** 20

Regardez les 2 premières cartes de votre pioche et replacez-les dessus dans l'ordre voulu.

3 ÉLAN **Foudre olympienne** 70

Lancez une pièce : face, +20 dégâts ; pile, Zeus subit 10 dégâts.

POUVOIR • AUTOMATIQUE

Arbitre des dieux. Ignorez le premier bonus de faiblesse appliqué contre Zeus.

FAIBLESSE : **Ruse +20** B • 06/36
Homère, Odyssée, I-II, V, XII, XXIV

Hermès

DIVIN • 100 PV



1 ÉLAN **Message ailé** 20

Choisissez une carte de votre main et échangez-la avec la première carte de votre pioche.

2 ÉLAN **Moly protecteur** 40

Retirez un effet temporaire négatif posé sur Hermès.

POUVOIR • PERMANENT

Messenger. Le retrait d'Hermès ne coûte aucun Élan.

FAIBLESSE : **Monstre +20** A • 07/36
Homère, Odyssée, V, X, XXIV

Calypso

RUSE • 120 PV



1 ÉLAN **Île d'Ogygie** 20

Soignez 20 PV à Calypso.

2 ÉLAN **Promesse d'immortalité** 40

L'adversaire perd 1 Élan s'il en possède.

POUVOIR • PERMANENT

Retenir le héros. La carte active adverse de type Voyage ne peut pas se retirer.

FAIBLESSE : **Fidélité +20** B • 08/36
Homère, Odyssée, V, VII

Ino-Leucothée

DIVIN • 100 PV



1 ÉLAN **Voile sauveur** 20

Réduisez de 20 dégâts la prochaine attaque reçue par Ino-Leucothée.

2 ÉLAN **Écume secourable** 40

Soignez 20 PV à une carte de votre banc.

POUVOIR • AUTOMATIQUE

Secours marin. Si elle devient active pour remplacer une carte K.-O., gagnez 1 Élan.

FAIBLESSE : **Ruse +20** B • 09/36
Homère, Odyssée, V

L'Odyssée

LA COURSE AUX LAURIERS



Un voyage. Des rencontres. Trois lauriers.

L'Odyssée

LA COURSE AUX LAURIERS



Un voyage. Des rencontres. Trois lauriers.

L'Odyssée

LA COURSE AUX LAURIERS



Un voyage. Des rencontres. Trois lauriers.

L'Odyssée

LA COURSE AUX LAURIERS



Un voyage. Des rencontres. Trois lauriers.

L'Odyssée

LA COURSE AUX LAURIERS



Un voyage. Des rencontres. Trois lauriers.

L'Odyssée

LA COURSE AUX LAURIERS



Un voyage. Des rencontres. Trois lauriers.

L'Odyssée

LA COURSE AUX LAURIERS



Un voyage. Des rencontres. Trois lauriers.

L'Odyssée

LA COURSE AUX LAURIERS



Un voyage. Des rencontres. Trois lauriers.

L'Odyssée

LA COURSE AUX LAURIERS



Un voyage. Des rencontres. Trois lauriers.

Nausicaa

FIDÉLITÉ • 110 PV



1 ÉLAN **Accueil sur la grève** 20

Regardez vos 3 premières cartes. Prenez une Fidélité en main ; placez les autres sous votre pioche, dans l'ordre voulu.

2 ÉLAN **Courage phéacien** 40

+20 dégâts si Nausicaa porte au moins un marqueur de dégâts.

POUVOIR • AUTOMATIQUE

Hospitalité. Quand Nausicaa devient active, soignez 10 PV à une carte de votre banc.

FAIBLESSE : **Monstre +20** B • 10/36

Homère, Odyssée, VI-VIII

Alcinoos

SAGESSE • 120 PV



1 ÉLAN **Conseil royal** 20

Choisissez : piocher 1 carte ou gagner 1 Élan.

2 ÉLAN **Navire phéacien** 50

Après l'attaque, vous pouvez échanger Alcinoos avec une carte de votre banc.

POUVOIR • AUTOMATIQUE

Générosité. Une fois par partie, quand vous posez une carte sur votre banc, vous pouvez piocher 1 carte.

FAIBLESSE : **Ruse +20** B • 11/36

Homère, Odyssée, VI-XIII

Arété

SAGESSE • 110 PV



1 ÉLAN **Question juste** 20

Regardez la main adverse. Choisissez 1 carte ; l'adversaire la mélange à sa pioche.

2 ÉLAN **Parole décisive** 50

Cette attaque ignore toutes les réductions de dégâts.

POUVOIR • PERMANENT

Respect de la reine. Les attaques de Ruse infligent 10 dégâts de moins à Arété.

FAIBLESSE : **Divin +20** A • 12/36

Homère, Odyssée, VI-VIII, XI

Démodocos

SAGESSE • 100 PV



1 ÉLAN **Chant de Troie** 20

Piochez 1 carte, puis soignez 10 PV à Démodocos.

2 ÉLAN **Émotion révélée** 40

Regardez la main adverse et choisissez 1 carte à défausser.

POUVOIR • À ACTIVER

Àède inspiré. Une fois par partie, son action de ce tour coûte 1 Élan de moins, avec un minimum de 1.

FAIBLESSE : **Monstre +20** B • 13/36

Homère, Odyssée, VIII, XIII

Les Lotophages

RUSE • 100 PV



1 ÉLAN **Fruit de l'oubli** 20

L'adversaire choisit une carte de sa main et la place sous sa pioche.

2 ÉLAN **Douce torpeur** 40

La carte active adverse ne peut pas se retirer jusqu'à la fin du prochain tour adverse.

POUVOIR • PERMANENT

Oubli du retour. Les attaques de Voyage infligent 10 dégâts de moins aux Lotophages.

FAIBLESSE : **Fidélité +20** A • 14/36

Homère, Odyssée, IX

Polyphème

MONSTRE • 120 PV



2 ÉLAN **Bloc de rocher** 50

Aucun effet supplémentaire.

3 ÉLAN **Fureur du Cyclope** 80

Polyphème subit aussi 20 dégâts.

POUVOIR • AUTOMATIQUE

Œil unique. La première attaque de Ruse reçue inflige 20 dégâts supplémentaires, en plus de la faiblesse.

FAIBLESSE : **Ruse +20** B • 15/36

Homère, Odyssée, IX

Éole

DIVIN • 110 PV



1 ÉLAN **Vent favorable** 20

Gagnez 1 Élan.

2 ÉLAN **Outre des vents** 40

Lancez une pièce : face, +30 dégâts ; pile, l'adversaire pioche 1 carte.

POUVOIR • À ACTIVER

Maître des vents. Une fois par partie, forcez l'adversaire à échanger sa carte active avec une carte de son banc, si possible.

FAIBLESSE : **Voyage +20** B • 16/36

Homère, Odyssée, X

Les Lestrygons

MONSTRE • 120 PV



2 ÉLAN **Pluie de rochers** 50

Infligez aussi 10 dégâts à une carte du banc adverse.

3 ÉLAN **Port sans issue** 70

La carte active adverse ne peut pas se retirer jusqu'à la fin du prochain tour adverse.

POUVOIR • PERMANENT

Géants du port. Leurs attaques infligent +10 dégâts aux cartes Voyage.

FAIBLESSE : **Sagesse +20** B • 17/36

Homère, Odyssée, X

Circé

RUSE • 120 PV



1 ÉLAN **Breuvage enchanté** 20

L'adversaire perd 1 Élan s'il en possède.

3 ÉLAN **Métamorphose** 60

Jusqu'à la fin du prochain tour adverse, la carte active adverse ne peut utiliser que sa première action.

POUVOIR • AUTOMATIQUE

Magicienne d'Aiaïé. Quand Circé devient active, soignez-lui 20 PV.

FAIBLESSE : **Divin +20** A • 18/36

Homère, Odyssée, X-XII

L'Odyssée

LA COURSE AUX LAURIERS



Un voyage. Des rencontres. Trois lauriers.

L'Odyssée

LA COURSE AUX LAURIERS



Un voyage. Des rencontres. Trois lauriers.

L'Odyssée

LA COURSE AUX LAURIERS



Un voyage. Des rencontres. Trois lauriers.

L'Odyssée

LA COURSE AUX LAURIERS



Un voyage. Des rencontres. Trois lauriers.

L'Odyssée

LA COURSE AUX LAURIERS



Un voyage. Des rencontres. Trois lauriers.

L'Odyssée

LA COURSE AUX LAURIERS



Un voyage. Des rencontres. Trois lauriers.

L'Odyssée

LA COURSE AUX LAURIERS



Un voyage. Des rencontres. Trois lauriers.

L'Odyssée

LA COURSE AUX LAURIERS



Un voyage. Des rencontres. Trois lauriers.

L'Odyssée

LA COURSE AUX LAURIERS



Un voyage. Des rencontres. Trois lauriers.

Elpénor

VOYAGE • 100 PV



1 ÉLAN **Chute imprudente** 30

Elpénor subit aussi 10 dégâts.

2 ÉLAN **Sépulture demandée** 40

Si Elpénor est mis K.-O. au prochain tour adverse, piochez 2 cartes.

POUVOIR • À ACTIVER • BANC

Souvenir fidèle. Depuis votre banc, une fois par partie : votre Ulysse actif inflige +10 dégâts pour son attaque de ce tour.

FAIBLESSE : Monstre +20 A • 19/36
Homère, Odyssée, X-XII

Tirésias

SAGESSE • 100 PV



1 ÉLAN **Oracle des morts** 20

Regardez les 3 premières cartes de votre pioche et replacez-les dessus dans l'ordre voulu.

2 ÉLAN **Route annoncée** 40

Choisissez : gagner 1 Élan ou soigner 20 PV à Tirésias.

POUVOIR • AUTOMATIQUE

Prophétie. Quand Tirésias devient actif, regardez vos 2 premières cartes et replacez-les dessus dans l'ordre voulu.

FAIBLESSE : Ruse +20 A • 20/36
Homère, Odyssée, XI

Les Sirènes

MONSTRE • 110 PV



1 ÉLAN **Chant irrésistible** 20

La carte active adverse ne peut pas se retirer jusqu'à la fin du prochain tour adverse.

2 ÉLAN **Savoir interdit** 50

L'adversaire pioche 1 carte.

POUVOIR • PERMANENT

Séduction. Les attaques de Voyage infligent 10 dégâts de moins aux Sirènes.

FAIBLESSE : Sagesse +20 A • 21/36
Homère, Odyssée, XII

Scylla

MONSTRE • 120 PV



2 ÉLAN **Six gueules** 50

Infligez aussi 10 dégâts à une carte du banc adverse.

3 ÉLAN **Assaut de la falaise** 80

Défaussez 1 carte de votre main, si possible.

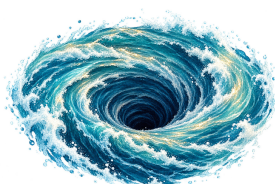
POUVOIR • PERMANENT

Monstre invincible. Tant qu'elle est active, chaque soin reçu par Scylla est réduit de 10 PV, avec un minimum de 0.

FAIBLESSE : Divin +20 A • 22/36
Homère, Odyssée, XII

Charybde

MONSTRE • 120 PV



2 ÉLAN **Aspiration** 40

L'adversaire perd 1 Élan s'il en possède.

3 ÉLAN **Gouffre marin** 70

L'adversaire échange sa carte active survivante avec une carte de son banc, si possible.

POUVOIR • PERMANENT

Tourbillon. Charybde ne peut pas se retirer.

FAIBLESSE : Sagesse +20 B • 23/36
Homère, Odyssée, XII

Hélios

DIVIN • 120 PV



1 ÉLAN **Lumière brûlante** 30

Aucun effet supplémentaire.

3 ÉLAN **Colère solaire** 70

+20 dégâts si une carte Monstre est dans votre défausse.

POUVOIR • AUTOMATIQUE

Troupeau sacré. La première fois qu'Hélios subit des dégâts, gagnez 1 Élan.

FAIBLESSE : Voyage +20 A • 24/36
Homère, Odyssée, XII

Euryloque

SAGESSE • 100 PV



1 ÉLAN **Méfiance** 20

Réduisez de 10 dégâts la prochaine attaque reçue par Euryloque.

2 ÉLAN **Avertissement** 40

Regardez la main adverse.

POUVOIR • PERMANENT

Lieutenant prudent. Ses attaques infligent +20 dégâts à Circé et 10 dégâts de moins à Hélios.

FAIBLESSE : Divin +20 B • 25/36
Homère, Odyssée, X, XII

Nestor

SAGESSE • 110 PV



1 ÉLAN **Conseil d'ancien** 20

Piochez 2 cartes, puis défaussez 1 carte de votre main.

2 ÉLAN **Mémoire des Achéens** 40

Récupérez une carte Voyage de votre défausse dans votre main.

POUVOIR • AUTOMATIQUE

Longue expérience. Si Nestor est votre carte active au départ, commencez avec 1 Élan supplémentaire.

FAIBLESSE : Monstre +20 A • 26/36
Homère, Odyssée, III-IV

Ménélas

VOYAGE • 120 PV



1 ÉLAN **Récit d'Égypte** 20

Piochez 1 carte.

2 ÉLAN **Lance de Sparte** 50

+10 dégâts contre une carte Ruse.

POUVOIR • PERMANENT

Roi retrouvé. Si Hélène est sur votre banc, les attaques reçues par Ménélas sont réduites de 10 dégâts.

FAIBLESSE : Monstre +20 B • 27/36
Homère, Odyssée, IV, XV

L'Odyssée

LA COURSE AUX LAURIERS



Un voyage. Des rencontres. Trois lauriers.

L'Odyssée

LA COURSE AUX LAURIERS



Un voyage. Des rencontres. Trois lauriers.

L'Odyssée

LA COURSE AUX LAURIERS



Un voyage. Des rencontres. Trois lauriers.

L'Odyssée

LA COURSE AUX LAURIERS



Un voyage. Des rencontres. Trois lauriers.

L'Odyssée

LA COURSE AUX LAURIERS



Un voyage. Des rencontres. Trois lauriers.

L'Odyssée

LA COURSE AUX LAURIERS



Un voyage. Des rencontres. Trois lauriers.

L'Odyssée

LA COURSE AUX LAURIERS



Un voyage. Des rencontres. Trois lauriers.

L'Odyssée

LA COURSE AUX LAURIERS



Un voyage. Des rencontres. Trois lauriers.

L'Odyssée

LA COURSE AUX LAURIERS



Un voyage. Des rencontres. Trois lauriers.

Hélène

RUSE • 110 PV



1 ÉLAN **Philtre d'oubli** 20

Soignez 20 PV à l'une de vos cartes en jeu.

2 ÉLAN **Reconnaître le héros** 40

Cette attaque ignore le bonus de faiblesse et toutes les réductions de dégâts.

POUVOIR • À ACTIVER

Mémoire de Troie. Une fois par partie, si votre Ménélas est en jeu, piochez 1 carte.

FAIBLESSE : Fidélité +20 B • 28/36
Homère, Odyssée, IV, XV

Eumée

FIDÉLITÉ • 110 PV



1 ÉLAN **Accueil du porcher** 20

Soignez 10 PV à Eumée et piochez 1 carte.

2 ÉLAN **Lance rustique** 50

+10 dégâts contre une carte Ruse.

POUVOIR • PERMANENT • BANC

Loyal serviteur. Depuis votre banc, Eumée réduit de 10 dégâts les attaques reçues par votre carte active.

FAIBLESSE : Ruse +20 B • 29/36
Homère, Odyssée, XIV-XVI, XXI-XXII

Euryclée

FIDÉLITÉ • 110 PV



1 ÉLAN **Bain révélateur** 20

Regardez les 2 premières cartes de la pioche adverse, puis replacez-les dessus dans le même ordre.

2 ÉLAN **Secret gardé** 40

Réduisez de 20 dégâts la prochaine attaque reçue par Euryclée.

POUVOIR • À ACTIVER • BANC

Cicatrice reconnue. Depuis votre banc, une fois par partie : soignez 20 PV à votre carte active Ruse.

FAIBLESSE : Monstre +20 B • 30/36
Homère, Odyssée, I-II, XIX, XXIII

Argos

FIDÉLITÉ • 110 PV



1 ÉLAN **Flair du maître** 20

Regardez vos 5 premières cartes. Prenez Ulysse en main s'il s'y trouve ; placez les autres dessous, dans l'ordre voulu.

2 ÉLAN **Dernier salut** 40

Si Argos est mis K.-O. au prochain tour adverse, gagnez 1 Élan.

POUVOIR • PERMANENT

Vingt ans d'attente. Ses attaques infligent +20 dégâts si Ulysse est dans votre défausse.

FAIBLESSE : Ruse +20 A • 31/36
Homère, Odyssée, XVII

Laërte

FIDÉLITÉ • 110 PV



1 ÉLAN **Verger d'Ithaque** 20

Soignez 20 PV à Laërte.

2 ÉLAN **Vigueur retrouvée** 50

+20 dégâts si votre Ulysse est en jeu.

POUVOIR • AUTOMATIQUE

Père éprouvé. Si Laërte devient actif pour remplacer une carte K.-O., gagnez 1 Élan.

FAIBLESSE : Monstre +20 A • 32/36
Homère, Odyssée, I, XI, XXIV

Antinoos

RUSE • 120 PV



1 ÉLAN **Banquet pillé** 30

L'adversaire pioche 1 carte.

2 ÉLAN **Violence du prétendant** 50

+20 dégâts contre Télémaque.

POUVOIR • PERMANENT

Arrogance. Tant qu'il est actif, Antinoos ne peut recevoir aucun soin.

FAIBLESSE : Fidélité +20 B • 33/36
Homère, Odyssée, I-II, XVI-XVII, XXI-XXII

Eurymaque

RUSE • 120 PV



1 ÉLAN **Parole flatteuse** 20

Regardez la main adverse.

2 ÉLAN **Trahison calculée** 50

+20 dégâts si une carte Ruse est dans votre défausse.

POUVOIR • À ACTIVER

Fausse promesse. Une fois par partie, annoncez ce pouvoir : le prochain gain d'Élan adverse sera automatiquement annulé.

FAIBLESSE : Sagesse +20 A • 34/36
Homère, Odyssée, I-II, XVI, XXI-XXII

Mélanthios

RUSE • 100 PV



1 ÉLAN **Insulte au mendiant** 30

+10 dégâts contre Ulysse.

2 ÉLAN **Armes dérobées** 40

L'adversaire perd 1 Élan s'il en possède.

POUVOIR • PERMANENT

Serviteur félon. Si une autre carte Ruse est sur votre banc, ses attaques infligent +10 dégâts.

FAIBLESSE : Fidélité +20 B • 35/36
Homère, Odyssée, XVII, XX-XXII

Iros

RUSE • 100 PV



1 ÉLAN **Provocation** 20

La carte active adverse ne peut pas se retirer jusqu'à la fin du prochain tour adverse.

2 ÉLAN **Combat du seuil** 40

Lancez une pièce : face, +30 dégâts ; pile, Iros subit 10 dégâts.

POUVOIR • PERMANENT

Fanfarolnade. Avec au moins 50 dégâts sur Iros, ses attaques infligent 10 dégâts de moins.

FAIBLESSE : Voyage +20 A • 36/36
Homère, Odyssée, XVIII

L'Odyssée

LA COURSE AUX LAURIERS



Un voyage. Des rencontres. Trois lauriers.

L'Odyssée

LA COURSE AUX LAURIERS



Un voyage. Des rencontres. Trois lauriers.

L'Odyssée

LA COURSE AUX LAURIERS



Un voyage. Des rencontres. Trois lauriers.

L'Odyssée

LA COURSE AUX LAURIERS



Un voyage. Des rencontres. Trois lauriers.

L'Odyssée

LA COURSE AUX LAURIERS



Un voyage. Des rencontres. Trois lauriers.

L'Odyssée

LA COURSE AUX LAURIERS



Un voyage. Des rencontres. Trois lauriers.

L'Odyssée

LA COURSE AUX LAURIERS



Un voyage. Des rencontres. Trois lauriers.

L'Odyssée

LA COURSE AUX LAURIERS



Un voyage. Des rencontres. Trois lauriers.

L'Odyssée

LA COURSE AUX LAURIERS



Un voyage. Des rencontres. Trois lauriers.



L'Odyssée - La course aux lauriers

2 joueurs ou 2 équipes • Environ 20 à 30 minutes

BUT DU JEU

Rempportez 3 Lauriers. Chaque carte adverse mise K.-O., active ou sur le banc, rapporte 1 Laurier. Avancez votre navire d'une île sur le plateau par Laurier gagné. Le plateau indique le score ; il ne modifie pas les combats.

MATÉRIEL

36 cartes, 2 navires, le plateau, 8 jetons d'Élan, des marqueurs de dégâts par dizaines, des marqueurs d'effets et une pièce à lancer. Un personnage en papier ou en 3D peut représenter votre carte active.

INSTALLATION

Chaque joueur mélange son paquet de 18 cartes : A ou B. Piochez 4 cartes. Posez une carte active et, si vous le souhaitez, jusqu'à 3 cartes sur votre banc. Gardez les autres en main. Commencez avec 1 Élan, ou 2 si Nestor est votre carte active. Placez les navires au départ. Tirez au sort le premier joueur. Le second reçoit un Bouclier : sa première attaque subie sera réduite de 10 dégâts.

À VOTRE TOUR

1. Piochez 1 carte, puis gagnez 1 Élan, sans dépasser 4.
2. Dans l'ordre voulu, vous pouvez poser 1 carte sur votre banc s'il contient moins de 3 cartes, utiliser 1 pouvoir « À activer » et effectuer 1 retrait. Pour un retrait, payez 1 Élan et échangez votre carte active avec une carte de votre banc. Hermès se retire gratuitement.
3. Choisissez l'une des deux actions de votre carte active. Payez son coût, puis résolvez ses dégâts et ses effets. L'action termine votre tour. Vous pouvez passer sans attaquer. Le premier joueur ne peut pas attaquer à son premier tour.

L'ÉLAN ET LES TYPES

L'Élan appartient au joueur et se dépense réellement. Sa réserve reste toujours entre 0 et 4. Le coût indique le nombre d'Élan à payer : il n'existe pas d'Élan de couleur. Ruse, Fidélité, Voyage, Divin, Sagesse et Monstre sont les six types du jeu.

CALCULER LES DÉGÂTS

Ajoutez aux dégâts imprimés les bonus applicables et 20 si le type de l'attaquant correspond à la faiblesse de la cible. Retirez ensuite la plus forte réduction disponible : les réductions ne se cumulent pas. Le résultat ne descend jamais sous 0. Les dégâts au banc et les dégâts que l'attaquant s'inflige restent aux valeurs indiquées, sans faiblesse, bonus ni réduction. Les soins ne dépassent jamais les PV imprimés.



L'Odyssée - Précisions et exemple

POUVOIRS ET EFFETS

« En jeu » signifie votre carte active ou votre banc. Un pouvoir fonctionne sur la carte active, sauf mention du banc. « Automatique » et « Permanent » ne comptent pas dans la limite d'un pouvoir « À activer » par tour. L'installation ne déclenche aucun pouvoir, sauf celui de Nestor. « Devient active » s'applique ensuite, remplacements compris.

Conservez les repères « une fois » et « première fois » toute la partie, même si la carte quitte le jeu. Un pouvoir neutralisé ne se déclenche pas et ne consomme pas sa première utilisation. Une protection temporaire disparaît après la prochaine attaque reçue, même si une meilleure réduction s'applique. Un effet sur une carte ne touche jamais sa remplaçante.

RETRAIT ET ÉCHANGES

Une carte quittant la position active perd les effets temporaires qu'elle porte. Les dégâts restent sur le banc, mais disparaissent en main ou en défausse ; les usages limités restent consommés. Les échanges imposés ou permis par une carte sont gratuits et possibles malgré une interdiction de retrait.

K.-O. ET FIN DE PARTIE

Appliquez d'abord les modificateurs, puis tous les dégâts de l'action. Résolvez leurs déclenchements automatiques, puis les autres effets. Une carte atteignant ses PV est K.-O. : ni soin ni échange ne la sauve. Défaussez ensuite tous les K.-O., puis attribuez les Lauriers avant de vérifier la victoire.

À 3 Lauriers, vous gagnez. Si les deux joueurs y parviennent dans la même action, celui dont c'est le tour gagne. Sinon, chaque propriétaire remplace son active K.-O. par une carte de sa main ou de son banc. Sans remplaçant, son propriétaire perd ; si les deux manquent de remplaçant, partie nulle.

CAS UTILES

Pioche vide : ne la reformez pas. Un échange exige deux cartes. Sans cible ou carte à défausser, ignorez seulement cette partie de l'effet.

Déclarez Fausse promesse d'Eurymaque pendant votre tour : un repère annule automatiquement le prochain gain d'Élan adverse, puis disparaît. Ce repère reste si Eurymaque se retire. Pendant le tour adverse, les pouvoirs « Automatique » et « Permanent » continuent de s'appliquer. Vous ne jouez aucune carte et n'activez aucun pouvoir volontaire.

EXEMPLE VÉRIFIÉ

Ulysse attaque avec Arc d'Ithaque : 70 dégâts. Polyphème possède 120 PV. Sans protection, Pénélope ni Télémaque dans la défausse, la première attaque de Ruse reçue par Polyphème inflige $70 + 20$ de faiblesse + 20 pour Œil unique = 110 dégâts. Il lui reste 10 PV. Les attaques de Ruse suivantes ne reçoivent plus le bonus d'Œil unique.

LIEN AVEC L'ŒUVRE

Les chants cités renvoient aux épisodes. Les types, PV, alliances et combats sont des inventions ludiques.