



TEL ULYSSE

Fiche du Navire

Nom du navire : _____

Contexte et époque : _____

Avaries :



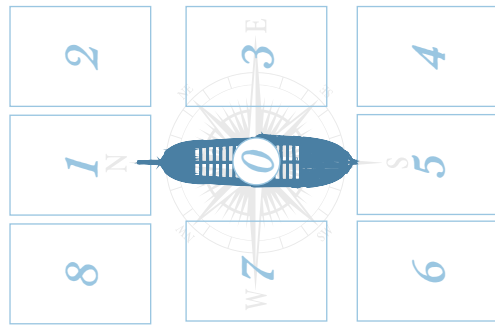
Deck de Tempête



Défausse

Tour de jeu

1. Le rôle de Conteuse passe à la joueuse suivante.
 2. Les MATELOTS pêchent. +1 VIVRES s'ils obtiennent un double sur 2d6.
 3. La Conteuse choisit entre **influencer le destin** (A) ou **jeter le dé de météo** (B) :
 - A) Influencer le destin** : la Conteuse place le jeton Météo sur la zone de son choix autour de navire, et défausse la carte d'Épreuve de cette zone. Elle passe le marqueur de Conteuse à sa voisine de gauche.
 - B) Jeter le dé de météo** (1d10), qui détermine :
 - 0 : Mer d'huile. Escalpe obligatoire à ce tour (phase 5A).
 - 1 - 8 : Zone accessible grâce aux vents dominants. Y placer le jeton Météo.
 - 9 : Tempête (+1 AVAIRE, le navire se déplace de deux zones selon une direction tirée au d8, sans retourner les cartes des zones. Tirez une carte du deck de tempête qui constitue l'Épreuve de ce tour, puis passez à la phase 6 pour résoudre l'Épreuve).
 4. La Vieie regarde une carte de zone voisine, puis teste Astuce [7] pour en regarder une deuxième.
 5. Ordres du CAPITAINE : il décide d'une escalpe (A) ou d'une destination (B).
 - A) Escalpe** : Repos / Réparation / Rapine (2 options au choix ; 3 si le CAPITAINE réussit un Test de Savoir [7]). Puis passez à la phase 7.
 - B) Destination** (choisie par le CAPITAINE) :
 - Zone indiquée par le jeton Météo : réussite automatique.
 - Autre zone : le TIMONIER teste Adresse [7]. En cas d'échec, le navire se retrouve dans la zone indiquée par le jeton Météo.
 6. Affrontez l'Épreuve de la zone, puis répondez à la question posée.
 7. Fin de tour : consommez 1 VIVRES, mettez à jour le journal de bord et débutez un nouveau tour.
- Lorsque vous atteignez votre foyer, voir p.32 pour affronter l'Ultime Épreuve.



9: Tempête

Nom

Phrase fétiche

Espoir

Caractéristiques

Reliez une caractéristique à un dé

◆ Adresse — ● (D4)

♠ Astuce — ● (D6)

♥ Puissance — ● (D8)

♣ Savoir — ● (D10)

Poste d'équipage

Cochez un poste
Il n'y a pas de doublon dans l'équipage

☐ — Capitaine (D12)

Privilège le Savoir

☐ — Second (D10)

☐ — Vigie (D8)

Privilège l'Astuce

☐ — Timonier (D8)

Privilège l'Adresse

☐ — Matelots (2D6)

Blessures

Cochez vos Blessures

① 1 2 3 

Lance 1 seul Invalide Mort
dé, au choix

Nom

Phrase fétiche

Espoir

Caractéristiques

Reliez une caractéristique à un dé

◆ Adresse — ● (D4)

♠ Astuce — ● (D6)

♥ Puissance — ● (D8)

♣ Savoir — ● (D10)

Poste d'équipage

Cochez un poste
Il n'y a pas de doublon dans l'équipage

☐ — Capitaine (D12)

Privilège le Savoir

☐ — Second (D10)

☐ — Vigie (D8)

Privilège l'Astuce

☐ — Timonier (D8)

Privilège l'Adresse

☐ — Matelots (2D6)

Blessures

Cochez vos Blessures

① 1 2 3 

Lance 1 seul Invalide Mort
dé, au choix

Nom

Phrase fétiche

Espoir

Caractéristiques

Reliez une caractéristique à un dé

◆ Adresse — ● (D4)

♠ Astuce — ● (D6)

♥ Puissance — ● (D8)

♣ Savoir — ● (D10)

Poste d'équipage

Cochez un poste
Il n'y a pas de doublon dans l'équipage

☐ — Capitaine (D12)

Privilège le Savoir

☐ — Second (D10)

☐ — Vigie (D8)

Privilège l'Astuce

☐ — Timonier (D8)

Privilège l'Adresse

☐ — Matelots (2D6)

Blessures

Cochez vos Blessures

① 1 2 3 

Lance 1 seul Invalide Mort
dé, au choix

Nom

Phrase fétiche

Espoir

Caractéristiques

Reliez une caractéristique à un dé

◆ Adresse — ● (D4)

♠ Astuce — ● (D6)

♥ Puissance — ● (D8)

♣ Savoir — ● (D10)

Poste d'équipage

Cochez un poste
Il n'y a pas de doublon dans l'équipage

☐ — Capitaine (D12)

Privilège le Savoir

☐ — Second (D10)

☐ — Vigie (D8)

Privilège l'Astuce

☐ — Timonier (D8)

Privilège l'Adresse

☐ — Matelots (2D6)

Blessures

Cochez vos Blessures

① 1 2 3 

Lance 1 seul Invalide Mort
dé, au choix

Nom

Phrase fétiche

Espoir

Caractéristiques

Reliez une caractéristique à un dé

◆ Adresse — ● (D4)

♠ Astuce — ● (D6)

♥ Puissance — ● (D8)

♣ Savoir — ● (D10)

Poste d'équipage

Cochez un poste
Il n'y a pas de doublon dans l'équipage

☐ — Capitaine (D12)

Privilège le Savoir

☐ — Second (D10)

☐ — Vigie (D8)

Privilège l'Astuce

☐ — Timonier (D8)

Privilège l'Adresse

☐ — Matelots (2D6)

Blessures

Cochez vos Blessures

① 1 2 3 

Lance 1 seul Invalide Mort
dé, au choix