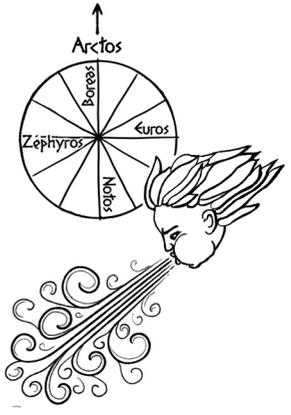


L'archipel des CYCLADES



FEUILLE DE PERSONNAGE SIMPLIFIÉE

NIVEAU DE JEU

épique

modéré

favorable

Antianera

= *santé initiale*

7 en HÉROÏSME

6 aux épreuves

Brasidas

\triangleq *santé initiale*

10 en HÉROÏSME

6 aux épreuves

Euclès

= *santé initiale*

4 en HÉROÏSME

7 aux épreuves

SANTÉ

\triangleq

=

\approx

\approx

~

nouvelle perte
= *mort*

HÉROÏSME

OBJETS

NOTES

MUSES

Calliope

(*éloquence*)

Clio

(*histoire*)

Érato

(*poésie*)

Eutherpe

(*musique*)

Melpomène

(*tragédie*)

Polymnée

(*rhétorique*)

Terpsichore

(*danse*)

Thalie

(*comédie*)

Uranie

(*astronomie*)

FEUILLE DE PERSONNAGE AVANCÉE

NIVEAU DE JEU

épique

modéré

favorable

Antianera

= *santé initiale*

7 en HÉROÏSME

+2 mental

+1 physique

Brasidas

\triangleq *santé initiale*

10 en HÉROÏSME

+1 diplomacie

+2 physique

Euclès

= *santé initiale*

4 en HÉROÏSME

+1 mental

+1 physique

+3 diplomatie

SANTÉ

\triangleq

=

\approx

\approx

- 1

aux épreuves

\sim

- 2

aux épreuves

HÉROÏSME

OBJETS

NOTES

MUSES

Calliope

(éloquence)

Clio

(histoire)

Érato

(poésie)

Eutherpe

(musique)

Melpomène

(tragédie)

Polymnée

(rhétorique)

Terpsichore

(danse)

Thalie

(comédie)

Uranie

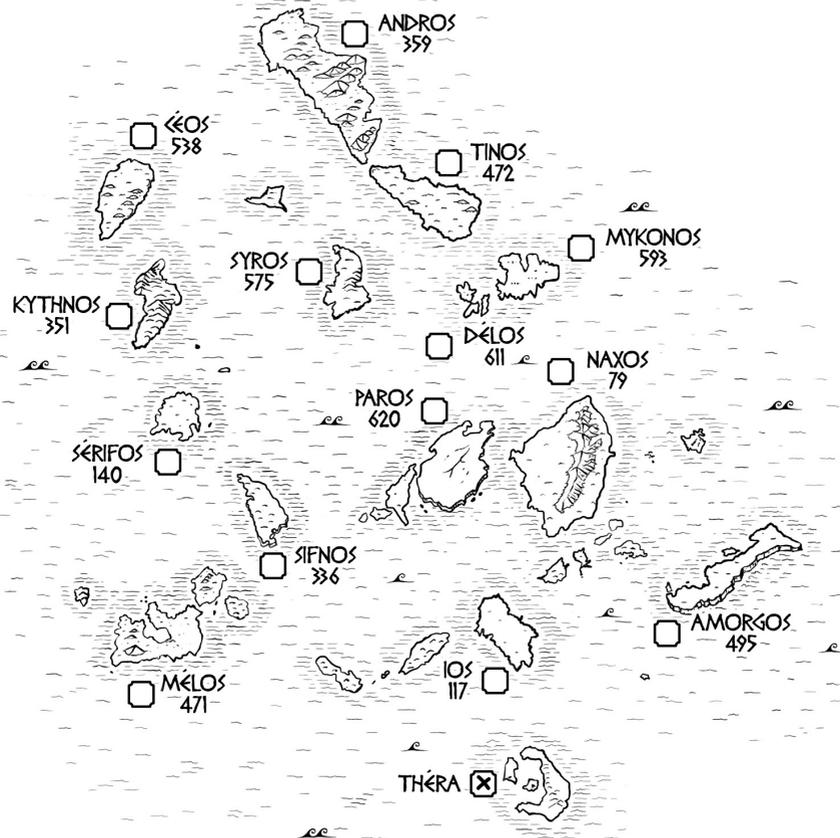
(astronomie)

NAVIGATION

Cette section est celle à laquelle vous reviendrez chaque fois que vous prendrez la mer pour une nouvelle destination. Suivez les étapes suivantes, que vous répétez à chaque passage dans cette section :

1 » Parcours

La carte de l'archipel qui suit vous indique l'ensemble des îles vers lesquelles vous pouvez naviguer, avec le numéro de section auquel se rendre en fonction de votre choix. Repérez celle où vous vous trouvez actuellement (la dernière cochée), puis déterminez celle que vous souhaitez atteindre.



Vous ne pouvez pas choisir une destination déjà cochée.

Ce trajet augmente immédiatement votre total d'ERRANCE. Pour connaître le temps passé ainsi à naviguer, consultez le tableau ci-dessous. Le chiffre qui se trouve à l'intersection entre l'île de départ et celle d'arrivée indique le nombre de points d'ERRANCE gagnés.

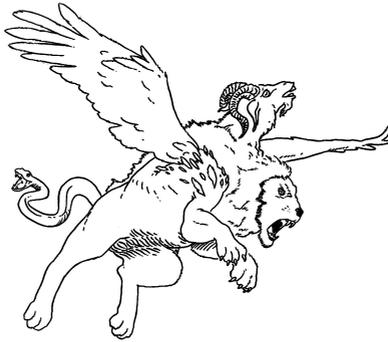
Ce résultat peut être minoré de 1 point pour chacun des objets suivants en votre possession : **dérive éolienne** / **outre des vents**. Si vous avez les deux, votre trajet vous coûte donc 2 points d'ERRANCE en moins. Mais attention, chaque trajet coûte au minimum 1 point d'ERRANCE.

	Amorgos	Andros	Kéos	Délos	Ios	Kythnos	Mélos	Mykonos	Naxos	Paros	Sérifos	Sifnos	Syros	Théra	Tinos
Amorgos	∅	7	9	4	1	7	4	3	1	3	6	4	6	2	5
Andros	7	∅	3	3	7	4	8	3	5	5	5	6	2	9	1
Kéos	9	3	∅	4	7	1	6	6	7	5	3	5	2	9	4
Délos	4	3	4	∅	3	3	6	1	2	1	3	4	1	5	1
Ios	1	7	7	3	∅	5	2	3	1	1	4	2	4	1	5
Kythnos	7	4	1	3	5	∅	4	5	5	3	1	3	1	8	3
Mélos	4	8	6	6	2	4	∅	7	4	4	2	1	5	2	7
Mykonos	3	3	6	1	3	5	7	∅	1	2	5	5	3	5	1
Naxos	1	5	7	2	1	5	4	1	∅	1	4	4	4	3	3
Paros	3	5	5	1	1	3	4	2	1	∅	2	2	2	3	3
Sérifos	6	5	3	3	4	1	2	5	4	2	∅	1	2	6	4
Sifnos	4	6	5	4	2	3	1	5	4	2	1	∅	3	4	5
Syros	6	2	2	1	4	1	5	3	4	2	2	3	∅	7	1
Théra	2	9	9	5	1	8	2	5	3	3	6	4	7	∅	7
Tinos	5	1	4	1	5	3	7	1	3	3	4	5	1	7	∅

2 » Évènement

Consultez le tableau d'**Errance**. Les nombres en italique suivis d'une flèche (11-23-35-47-59-71-83) représentent des seuils qui conduisent à des épisodes obligatoires. Vérifiez si vous avez **atteint ou dépassé** l'un d'eux au terme de votre dernier passage à la section Navigation. Si tel est le cas, il vous faut aussitôt vous rendre à la section associée au nombre en question.

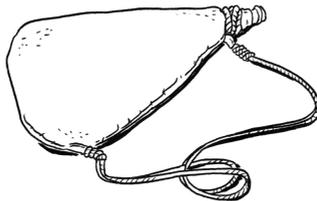
Vous y vivrez une péripétie avant de passer à la suite. Si vous arrivez ici sans avoir franchi de nouveau seuil depuis la dernière fois, ignorez cette deuxième étape.



3 » Destination

Vérifiez votre niveau d'ERRANCE. Si la nuit est à présent tombée, vous jetez l'ancre à quelque distance du rivage avec l'intention de visiter l'île au petit matin. Votre sommeil est alors bref et assez inconfortable dans votre minuscule cabine : augmentez de 2 points votre valeur d'ERRANCE.

Maintenant, cochez la case de l'île où vous débarquez puis rendez-vous à la section indiquée près de son nom.



ERRANCE



0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11 » Rendez-vous au 106										
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
23 » Rendez-vous au 221										
24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
35 » Rendez-vous au 304										
36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46
47 » Rendez-vous au 347										
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58
59 » Rendez-vous au 465										
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71 » Rendez-vous au 537										
72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83 » Rendez-vous au 581										
84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94