

10.000

◇SERETE SFIDARE GLI DEI?

Siete presi in trappola in un territorio ostile

Maledetti dagli dei

Inseguiti dalla più grande armata del mondo

Ma voi siete un soldato dei 10.000

I migliori mercenari di tutta la Grecia

E' il tempo di tornare a casa.

**Scritto da:** Jeannette “Kobayashi” Alexandre

<http://livresdelours.blogspot.com/>

**Tradotto da:** Daniele “Beld” Prisco

<http://terredelcaos.blogspot.com/>



## La storia dei 10.000

Questo gioco di ruolo è ispirato liberamente all'*Anabasi* di Senofonte. Basandosi su alcuni fatti storici e alcuni deliberatamente fantastici: 10.000 è più simile a *Giasone e gli Argonauti* che non a una tesi di storia.

I 10.000 sono i migliori mercenari di tutto il mondo greco. Opliti di Atene e Sparta, arcieri cretesi, cavalieri di Tessaglia, esploratori Arcadi... Essi sono ingaggiati dal giovane principe Ciro al fine di destituire suo fratello maggiore, Artaserse, signore dell'impero persiano.

*I mercenari si ricordano ancora delle predizioni dell'oracolo, all'inizio della campagna. Le mani ancora rosse dal sangue del sacrificio, voltato verso i 10.000: Ascoltatevi potenti guerrieri di Grecia, ecco il messaggio degli dei: la vittoria sarà vostra e Babilonia cadrà davanti alla vostra potenza!  
Il clamore dei soldati risuono per tutta l'Heliopoli e fini addirittura per attirare l'attenzione dei signori dell'Olimpo.*

*La valle della Luna nel lontano oriente, ai piedi delle mura di Babilonia. Ciro è morto.*

*La novella si è sparsa fra tutti gli uomini come un fuoco di paglia: il loro comandante è morto il giorno della vittoria. Trafitto da una freccia in pieno cuore all'inizio dell'assalto. Dal suo cavallo, Senofonte, stratega dei 10.000, contempla la città di colui che voleva divenire il re dei re.*

*La fortuna ha giocato un brutto scherzo al nostro Senofonte...*

*Archagoras, un fuorilegge dell'Argos, capo della cavalleria, non può nascondere il suo dispetto.*

*- L'oracolo ci aveva predetto la vittoria militare, noi l'abbiamo ottenuta amico mio: Babilonia è nostra.*

*- Per quanto tempo? Le truppe persiane che si erano alleate a Ciro cominciano già a disertare e le legioni di Artaserse saranno presto qui... e chi le pagherà?*

*- Ora che Ciro è morto, Babilonia la promessa non è altro che una squaldrina... Mettete la città al sacco, partiamo domani.*

*Mentre la notte si è abbattuta sulla pianura, nelle viuzze di Babilonia, dei soldati ubriachi e indispettiti architettano un piano disastroso:*

*- Quella carogna dell'Oracolo ci ha mentito te lo dico io!*

*- Sì, hai ragione, ci aveva promesso la vittoria, uno schifo di vittoria, e sì!*

*- Che ci servirà il nostro oro quando i persiani ci staranno alle costole!*

*- Io dico di ritrovare questo oracolo e dargli il ben servito!*

*- E sì! sicuro che non lo avrò previsto quello?*

*Essendo la sbronza la madre della stupidità, i cospiratori si scoprirono rapidamente alleati nelle file dei 1-0.000. Sono presto una decina a dirigersi verso la tenda dell'oracolo, agli scherni succedono le ingiurie, il dispetto cambia in odio e gli insulti in spade. Presto dell'oracolo non restano che membra lasciate agli avvoltoi e del sangue su delle armature. Gli strateghi e gli eroi catturano i sacrileghi e li mettono a morte. Ma è troppo tardi. Dall'alto dell'olimpio, il tuono romba. Il giorno dopo mentre i 10.000 lasciano la città, l'oracolo, in piedi sulle sue membra si erge sulla loro strada e si rivolge a loro, con una voce che sembra risuonare in tutta la pianura: Ascoltatevi miseri mercenari, poiché è con la mia bocca che ora Zeus si esprime. Avete commesso un sacrilegio: avete ucciso l'interprete degli dei dell'Olimpo. Avete messo in dubbio e ridicolizzato le loro volontà e i loro consigli. Per il momento vi siete riempiti di sangue e oro ma per il vostro empio atto Zeus lascerà che i persiani vi aprano il ventre per recuperare le loro ricchezze e condanna i vostri più grandi eroi ad un destino disastroso se non proveranno il loro valore. Dopo di che il corpo dell'Oracolo crolla e si frantuma in polvere prima di essere portato via dal vento.*

*Dall'alto del suo palazzo reale Artaserse contempla la sua città saccheggiata dai greci. Non è soltanto con*





*rabbia e collera quando infine si rivolge ai suoi generali: - Decorerò i muri di Babilonia con le teste dei 1-0.000, ordino tutte le mie legioni di inseguire i mercenari e che si facciano uscire dalle loro carceri i sacerdoti di Ahriman.*

*-Mai il Re dei re...*

*-Ora! L'impero persiano non conoscerà il riposo finché uno solo di questi cani greci possiederà un soffio di vita e se devo associarmi alla peste dei mondi per compiere la mia vendetta, che sia così!*

I 10.000 sono isolati all'interno del più grande impero conosciuto, circondati dai loro nemici e maledetti dai loro dei. Contano sui vostri personaggi, i loro eroi, per ritornare a casa. Gli dei vi accorderanno i loro favori al fine di prolungare il loro spettacolo. Ma per ogni favore concessovi voi diverrete un pezzo in più del loro gioco. Limitando l'influenza degli dei sulle vostre vite e salvando quelle dei vostri compagni sfuggirete, forse, al vostro destino.

## Regole

### Vocabolario

In 10.000 i personaggi dei giocatori sono chiamati *eroi* e il master è chiamato *Oracolo*. Le sessioni di gioco sono chiamate *tappe*. Fondamentalmente questo non serve a nulla, ma suonano sicuramente meglio.

### I dadi

10.000 non necessita che di dadi a 6 facce (abbreviato con < D > nel resto del manuale). Quando un giocatore deve agire in genere sono lanciati da 1 a 10D. Il risultato di ciascuno è considerato individualmente: un risultato di 4, 5 o 6 è un successo, un risultato di 1,2 o 3 un fallimento. In genere è necessario ottenere almeno un successo per riuscire in un azione.

### La campagna

La lunga ritirata dei 10.000 inizia a Babilonia, il loro punto d'arrivo è Bisanzio, con almeno 5000 uomini. Le azioni degli eroi saranno determinanti per la sopravvivenza dei 10.000. Se falliscono, la maledizione degli dei si abatterà su di loro.

## NASCITA DI UN EROE

<< *Un uomo ne vale 10.000 se è il migliore* >> Eraclito

La creazione di un eroe dei 10.000 si sviluppa in 5 tappe:

1. Determinare le Vie dell'eroe e scegliere le sue origini.
2. Determinare i tratti dell'eroe.
3. Determinare il suo destino.
4. Scegliere il suo favore divino.
5. Scegliere un nome per il suo personaggio.





## 1. LE VIE

Le vie rappresentano l'addestramento dell'eroe, le sue conoscenze passate.

Una via corrisponde più o meno a una carriera e quindi raggruppa più competenze: un cacciatore sa seguire una pista, si sa muovere discretamente in piena natura, identificare un serpente velenoso, ecc.

- Arciere: tirare con l'arco, fabbricare frecce...
- Atleta: correre, nuotare, saltare, scalare, lottare...
- Artigiano: costruire un ponte, riparare un arma, un armatura...
- Artista: cantare, scrivere una poesia, recitare una commedia...
- Cavaliere: combattente equestre, dirigere un carro, addestrare un cavallo...
- Cacciatore: essere discreto, seguire una pista, creare trappole...
- Oplita: battersi in un'armata, intimidire...
- Medico: curare ferite, identificare una malattia...
- Marinaio: orientarsi, manovrare una nave, trovare del vino...
- Filosofo: persuadere, sedurre, avere un'aria intelligente...
- Stratega: comandare, negoziare...
- Ladro: essere silenzioso, forzare una serratura...

Le vie hanno una scala che va da Mediocre a Mitico:

Mediocre (1): questo livello riflette generalmente una mancanza di allenamento o un disinteresse per la via in questione.

Medio (2): la maggior parte della gente ha almeno una via a questo livello.

Buono (3): un professionista.

Eccellente (4): è un livello da atleta olimpionico, da oratore conosciuto o da stratega di talento.

Legendario (5): questo livello è appannaggio di campioni olimpionici o di poeti rinomati.

Mitico (6): è il dominio degli eroi mitici e di semi-dei.

La cifra fra parentesi indica il numero di dadi che bisogna lanciare quando un personaggio utilizza la via in questione.

Un eroe possiede:

- 2 vie a livello Eccellente
- 3 vie a livello Buono
- 4 vie a livello Medio
- Le restanti a livello Mediocre

Opzionale: il giocatore a 25D da ripartire nelle sue vie. Ogni via deve ricevere minimo 1D e massimo 4D.

L'origine dell'eroe a ugualmente un'incidenza sui suoi tratti:

**Atene** ha dato i natali ai più grandi pensatori del mondo militari dell'epoca, come Senofonte, il comandante dei 10.000. Un eroe originario di questa città guadagna 1D nella sua via Stratega.

L'ardore guerriero di **Sparta** è già legendario, l'eroe guadagna 1D nella sua carriera di Oplita. I **cretesi** sono conosciuti per i loro arcieri, l'eroe guadagna 1D nella sua carriera Arciere.

Gli uomini originari della **Tracia** sono soventi combattere i persiani, la loro regione, situata a nord-est della Grecia è entrata in contatto con l'impero del Re dei re. L'eroe guadagna il tratto *Conoscenza dei persiani*





(vedere Tratti più sotto, un Tracio può quindi avere questo tratto).

Gli abitanti della **Tessaglia** abitano la regione ai piedi del Monte Olimpo. In questo luogo si trovano i migliori cavalieri di tutta la Grecia. L'eroe guadagna 1D nella sua carriera Cavaliere.

Gli abitanti di **Rodi**, dono marinai provetti. Guadagnano tutti 1D alla loro carriera marinaio.

Dalle rudi montagne dell'**Arcadia**, al centro del Peloponneso, l'eroe guadagna 1D nella sua carriera di Cacciatore.

La città di **Argo** è uno dei principali centri culturali della regione, l'eroe guadagna 1D nella sua carriera di Artista o Filosofo.

## 2. TRATTI

Per dare un po di consistenza al suo eroe il giocatore anche scegliere tre tratti per il suo personaggio. Un tratto può rappresentare un arma, un titolo, una caratteristica fisica. Ciascun tratto ha un valore di 1D. Questo si aggiunge ai dadi dell'eroe ogni volta che il tratto può avere incidenza nel conflitto in corso (vedere Conflitto p.9). E' possibile utilizzare fino a tre tratti simultaneamente.

Un tratto può essere collegato alla famiglia dell'eroe: un antenato glorioso (discendente di Ares), una famiglia potente (nato per comandare), un titolo...

Un altro tratto può essere collegato alla sua educazione o alla sua esperienza: i consigli del mio anziano maestro di filosofia, un addestramento particolare, miglior allievo dell'accademia di medicina...

Un tratto libero: la lancia o lo scudo di mio padre, una muscolatura imponente, titolo di campione di pancrazio, una voce stentorea, ecc.

## 3. DESTINO

Dopo la morte del loro oracolo i 10.000 sono stati maledetti. Ciascun personaggio ha un destino terribile che lo attende. Per il momento scegliete un tema generale per il destino dell'eroe, questo si preciserà in futuro in base alle partite:

Solitudine  
Schiavitù  
Follia  
Malattia

Il destino dell'eroe deve essere tragico: la morte deve sembrare dolce se paragonata. non esitate a ispirarvi alle tragedie dei miti greci.

## 4. L'ESPERIENZA

Anche se appartengono ai migliori unità di mercenari della Grecia, gli eroi possono ancora migliorare le loro competenze.

Seguire la sua via

Un eroe non può aumentare che una sua via alla volta, alla fine di ciascuna sessione, i giocatori confrontano l'esperienza acquisita alla via che intendono sviluppare. Se l'esperienza si impone, la via scelta guadagna un





livello ma il giocatore deve nella stessa maniera un dettaglio supplementare al destino funesto del suo eroe.

#### Un nuovo tratto

Alla fine di una sessione, un eroe può scegliere un nuovo tratto. Ogni eroe non può avere più di tre tratti. E' possibile rimpiazzare un tratto per un altro.

## 5. FAVORI

Tutto l'Olimpo segue la peregrinazione dei 10.000 dalle vittorie alle sconfitte per ingannare la noia degli dei. Arrivando anche ad accordare un ultimo favore agli eroi che permetta di prolungare il loro spettacolo. Se loro accettano, gli eroi aumenteranno le loro possibilità di salvare le loro truppe ma rafforzeranno in ugual modo l'influenza degli dei sul loro destino. Ogni volta che gli eroi utilizzeranno un favore daranno un pezzo di Destino a l'Oracolo.

#### Attribuzione dei favori

All'inizio di ciascuna sessione, gli eroi pregano gli dei al fine di accordagli il loro aiuto: i giocatori possono allora scegliere tre favori divini per il loro personaggio. E' possibile scegliere dei favori diversi ad ogni partita.

*Opzionale: ogni giocatore determina a caso i tre favori che gli sono accordati.*

#### Rifiutare i favori

se l'eroe rifiuta di pregare gli dei fa guadagnare un dado di Eccellenza al suo gruppo ma non potrà utilizzare alcun favore.

#### Utilizzare i favori

La descrizione di ciascun favore indica il suo effetto in termini di gioco. Un eroe può utilizzare ogni favore tante volte quante ne desidera, ma ogni volta il giocatore da un dado di Destino all'Oracolo. E' buona cosa che il personaggio invochi il nome del dio e solleciti il suo aiuto al momento di utilizzare il favore.

#### Manifestazione dei favori

L'utilizzo di un favore non si accompagna dall'apparizione di un dio dell'Olimpo o di un effetto pirotecnico. la loro manifestazione è discreta e sembra un evento naturale.

#### Limitazioni

Non è possibile utilizzare due favori nello stesso tempo. Se l'utilizzo di un favore dispiace ad un Dio, (utilizzare Forgia di Efesto per dare fuoco a della paglia piuttosto che per colpire...) questo non è accordato, ma il giocatore deve comunque dare un dado al Destino dell'Oracolo.

#### I favori...

#### Schivare la morte

L'eroe può ignorare un successo del suo avversario per un attacco.

#### Arma fedele di Ares

Ares non sopporta vedere i suoi fedeli disarmati. L'arma dell'eroe appare nelle sue mani, qualunque fosse il posto dove si fosse trovata prima.





### **Bilancia di Atena**

Se l'eroe non può utilizzare nessuno dei suoi tratti durante un conflitto, allora neanche il suo avversario può farlo.

### **Cappa d'Erèbe**

L'eroe si muove senza emettere il minimo rumore e le sentinelle non sembrano vederlo finché lui non fa niente per attirare la loro attenzione.

### **Carezza di Poseidone**

L'eroe può calmare qualsiasi animale (tranne quelli mitici come il Cerbero). Questo favore cessa di agire se l'animale viene attaccato o se perde di vista l'eroe.

### **Coppa di Asclepios**

Asclepios benedice l'acqua bevuta dall'eroe: questa elimina così qualsiasi malattia o veleno che potevano influenziarlo.

### **Armatura di Alecto**

Le ferite ricevute dal personaggio sono divise per 2 (arrotondate per eccesso). La generosità di Alecto termina l'effetto una volta usata o alla fine del conflitto.

### **Destriero divino**

Basta che l'eroe fischii per far immediatamente apparire una cavalcatura. Questa può essere cavalcata dall'eroe o da un'altra persona, ma scomparirà nel momento che il suo cavaliere metterà piede a terra.

### **Festa di Almathe**

L'eroe trova un modo per nutrire se e i suoi compagni. Può trovare un'oasi, un sacco pieno di vettovaglie, ecc.

### **Forza di Atlas**

La forza del personaggio diventa uguale a quella di un Titano, riesce a sollevare un oggetto in pochi secondi o di romperlo (per esempio rompere le colonne di un tempio o sollevare un blocco di pietra di svariate tonnellate). Questa forza non può essere utilizzata per colpire un avversario. Atlas non marcia negli eserciti di Ares.

### **Forgia di Efesto**

L'arma utilizzata dal personaggio risplende come se fosse stata appena tolta dalla fornace e infligge tre ferite supplementari. Il favore si interrompe dopo che i danni sono stati inflitti.

### **Sorso di Lethe**

Il fiume dell'oblio dona all'eroe la facoltà di ignorare i malus dati dalle sue ferite per tutto il conflitto.

### **Grazia di Eolo**

Qualunque sia l'altezza da cui il personaggio è caduto, egli perde conoscenza per un istante e si risveglia nel punto dove sarebbe precipitato, illeso.

### **Infallibilità di Artemide**

La freccia, la lancia o la pietra lanciata dall'eroe è guidata da Artemide e arriva automaticamente al bersaglio (è considerato come se l'eroe avesse ottenuto il massimo risultato possibile).

### **Comando di Zeus**

Ispirato dalla grandiosità di Zeus, l'eroe mette in fuga gli anonimi (vedi p.26 Massacro).





### **Mani di Asclepio**

Basta che l'eroe passi le sue mani sopra le ferite dei suoi compagni perchè questi recuperino più rapidamente (gli eroi segnano la totalità delle ferite della persona che li tocca). L'eroe non può utilizzare il favore su se stesso.

### **Mantello di Efesto**

L'eroe è immune ai morsi del fuoco e del freddo. Il favore è ritirato nel momento in cui si ritroverà fuori dal pericolo.

### **Specchio di Afrodite**

Tutti quelli che incroceranno l'eroe penseranno di vedere una persona conosciuta e con cui sono in confidenza (l'apparenza fisica dell'eroe non cambia). Il favore cessa una volta che l'obbiettivo che stava portando a termine l'eroe non è compiuto.

### **Occhio di Nyx**

L'eroe vede nell'oscurità più completa ed è capace di trovare passaggi segreti, le persone invisibili o camuffate.

### **Offerta di sangue a Ecate**

L'eroe può beneficiare in un conflitto di xD supplementari ma scambia ogni dado ottenuto per due ferite.

### **Portale di Ermes**

L'eroe può entrare in una fortezza, in un campo o un qualsiasi posto con entrate chiuse o senza entrate. L'eroe non conserva alcuna memoria del modo in cui è entrato, tanto più chi lo ha osservato.

### **Piccolo accordo di Ermes**

Il giocatore può ritirare l'insieme dei suoi dadi. tiene i migliori risultati.

### **Sguardo della gorgone**

Lo sguardo dell'eroe ricorda quello della gorgone. I suoi avversari non possono più muoversi fino alla fine del conflitto.

### **Risata infernale di Eris**

L'avversario scelto dall'eroe ha lo spirito turbato dalle menzogne e dalle illusioni della dea della discordia: perde 2D al suo prossimo tiro.

### **Clessidra di Cronos**

Lo scorrere del tempo è fermato per un periodo sufficientemente lungo da lasciare il tempo all'eroe di compiere un'azione importante (a discrezione dell'Oracolo). L'eroe non può muovere alcun oggetto e ancor meno una persona per tutta la durata del favore.

### **Stagione di Eolo**

Il dio del vento accorda all'eroe che gli si appella: la pioggia, la neve, la grandine, la nebbia, la tempesta, una schiarita... il tempo così invocato dura al massimo una giornata.

### **Sonno incantato di Demetrio**

L'eroe si addormenta per un ora... al suo risveglio tutte le sue ferite sono guarite.

### **Sogno premonitore di Apollo**







Apollo accorda all'eroe una visione sfuggente dell'avvenire durante il suo sonno. Egli beneficerà di un bonus di 2D all'azione di sua scelta nel corso della partita.

#### **Soffio di Artemide**

Tutti i proiettili che hanno come bersaglio il personaggio lo mancano totalmente.

#### **Soffio di Poseidone**

L'eroe può respirare sott'acqua, l'effetto di questo favore termina quando l'eroe esce dall'acqua.

#### **Sostegno delle Furie**

L'eroe può utilizzare i malus derivati dalle sue ferite come bonus per un'azione contro la persona che gliel'ha inflitte.

#### **Supremazia Ellenica**

Athena distrae il dio avversario e gli impedisce di accordare un favore al suo servitore. In termini di gioco: un favore utilizzato da un servitore di Ahriman è annullato.

#### **Simpatia di Dionisio**

Grazie al dio delle feste, l'eroe può comunicare con qualsiasi essere vivente, animali e piante comprese. Questo favore dura il tempo di una conversazione.

#### **Vendetta divina**

La Furia Tisifone dona all'eroe i mezzi per vendicarsi dei nemici. Se questi incasseranno allora la totalità dei successi dell'eroe come ferite del loro prossimo conflitto.

#### **Visione di Artemide**

L'eroe vede attraverso gli occhi di un animale situato nel suo campo visivo. Può anche ordinarli di recarsi in un luogo preciso. Appena l'animale si sente in pericolo, l'effetto cessa. Per quelli che lo circondano, l'eroe sembra essere in trance.

## **6. NOME DEL PERSONAGGIO**

**Maschili:** Absyrtos, Acrisios, Aenas, Aeson, Aphenor, Anteus, Arcas, Arion, Avernus, Baruch, Baste, Boreas, Briareos, Celeos, Cepheos, Cleobe, Corydon, Damae, Demophon, Dolios, Echion, Eleutherios, Elpenor, Erymanthe, Euryalos, Eurymaque, Farris, Feodras, Galen, Galinthias, Haemon, Hylas, Hyrieus, Icelos, Iorgas, Iphicles, Iros, Kedalion, Keril, Kirkor, Kyrillos, Kyros, Laertes, Lichas, Loxias, Lycomedes, Lynceos, Lysandre, Melanth, Menoceos, Milo, Neleos, Neotolemos, Nereos, Nisos, Obiareos, Oeneos, Ophelos, Oreste, Palamedes, Pandareos, Peleos, Pentheos, Perseos, Pitheos, Proteus, Rhoecos, Rodas, Talos, Tereus, Thanasis, Theoclymenos, Theon, Triptoleme, Tydeos, Tyndareos, Turanos, Urian, Xenos, Zoticos.

**Femminili:** Abdera, Adara, Adelphe, Aedon, Aethra, Aetna, Agalia, Agapi, Alcina, Alcmena, Alcyope, Aldare, Aleris, Alethea, Alysia, Amara, Anassa, Anaxarete, Anezka, Annis, Antea, Anticlea, Bairbre, Baucis, Berdine, Beroe, Beryl, Briseis, Caeneus, Calandra, Cananthia, Callia, Castalie, Celandine, Ceto, Christa, Clymene, Damaris, Damia, Danae, Deianira, Delia, Demetria, Desma, Dianthe, Dione, Dirce, Dryope, Ecterine, Eda, Sirene, Eleandre, Ennea, Erianthe, Eunice, Euryclee, Euterpe, Filia, Fern, Galatea, Halimede, Helle, Hesione, Horae, Idalia, Iris, Ismene, Jocaste, Kaia, Lelia, Lysandre, Metea, Nausicaa, Nephele, Oleisia, Pasiphae, Philomene, Thais, Ursa, Zoe.





Ma più di un nome, i giocatori sono incoraggiati a trovare un soprannome per il loro personaggio

## CONFLITTI

Gli dei non intervengono sui 10.000 tranne in caso di conflitto. Si ritiene che ci sia conflitto quando qualcosa o qualcuno si oppone alle azioni degli eroi.

### 1. QUALI SONO GLI OBIETTIVI?

I giocatori dovranno determinare quando tentano di ottenere un conflitto:

<<Io voglio entrare in questa casa senza farmi vedere>>

<<Io voglio ridicolizzare questo nobile>>

<<Io voglio negoziare il diritto di passaggio per i 10.000>>

L'obiettivo deve essere chiaramente definito dai giocatori. In 10.000 non si lanciano i dadi solo per sapere se un eroe sia riuscito a scalare un muro. Quello che importa, è sapere perché un eroe dovrebbe scalare questo muro. il suo obiettivo è di sorprendere qualcuno? Di spiare le attività di un campo persiano? L'eroe non deve risolvere un conflitto per scalare un muro, più che altro per sorprendere una sentinella... L'Oracolo stima la difficoltà generale dell'impresa e il conflitto potrà risolversi. Nell'esempio di sopra prenderà in considerazione il numero dei nemici, la qualità delle fortificazioni, ecc.

### 2. RISOLUZIONE DEL CONFLITTO

I giocatori lanciano il numero di dadi associati alla via utilizzata più 1D per il tratto legato al conflitto (se applicabile). L'Oracolo lancia il numero di dadi corrispondenti al livello dell'avversario (vedere p.36, Gestire l'opposizione) o alla difficoltà dell'azione.

Difficoltà	# di dadi
Normale	1-2 dadi in meno della via dell'eroe
Difficile	uguale al numero della via dell'eroe
Molto difficile	1-2 dadi in più della via dell'eroe

I giocatori preciseranno o no se utilizzeranno i dadi di Eccellenza.

L'Oracolo preciserà o no se utilizzerà i dadi di Destino.

Quello che ottiene più successi soddisfa l'obiettivo fissato all'inizio.

In caso di parità, c'è lo status quo: se la situazione lo permette il conflitto può essere rigiocato altrimenti si darà luogo a un nuovo conflitto.

### 3. CONSEGUENZA DEL CONFLITTO





Se il vincitore è uno degli eroi, lui fa guadagnare al suo gruppo un dado di Eccellenza  
 Se il vincitore è l'Oracolo, la differenza tra i successi dell'eroe e quelli dell'Oracolo indica a quale punto la determinazione dell'eroe è diminuita.

## 4. DETERMINAZIONE

La determinazione rappresenta il morale dell'eroe. Le ferite, le privazioni e le frustrazioni diminuiscono la sua fiducia in se stesso fino a renderlo uno straccio buono solo per gemere della sua sorte. Ogni volta che un eroe perde un conflitto, le sue ferite sono segnate nella scala seguente.



A partire dalla quarta ferita, l'eroe subisce un malus di 1D a tutti i suoi tiri, questo malus passa a 2D a partire dalla settima ferita. Arrivati all'ultimo livello, l'eroe ha toccato il fondo, lui fa perdere 3D di Eccellenza ai 1-0.000. In compenso elimina in un colpo solo tutte le sue ferite. Vedere un eroe scoraggiato è uno spettacolo di prima scelta per gli dei dell'Olimpo...

## 5. ECCellenza E DESTINO

I giocatori possono pescare dai dadi di Eccellenza per migliorare le loro possibilità di successo. Ogni dado utilizzato si aggiunge al pool di dadi del giocatore. L'Oracolo può utilizzare i dadi di Destino per aumentare il numero di dadi di opposizione. I dadi di Destino e i dadi di Eccellenza si annullano reciprocamente su una base di 1 a 1.

### Colpo di mano

In certi casi, un personaggio può ricevere dell'aiuto durante un conflitto. I successi sono sommati ma vincere un conflitto in questo modo non fa guadagnare dadi di Eccellenza.

## 6. CONFLITTO ESTESO

Alcuni conflitti (in particolare i combattimenti) non possono essere risolti in un unico tiro di dadi e si estendono in più round, finché uno dei due non supera l'altro. L'eroe non guadagna nessun dado di eccellenza in nessun round vinto, tranne 1 alla fine del conflitto. A ciascun round i combattenti tirano i dadi, come in un conflitto classico. Si ha a che fare allora con due alternative.

- L'eroe si batte contro un avversario importante, si parla allora di un *duello*.
- L'eroe si batte contro degli anonimi, si assiste allora a un *massacro*.

### Duello

L'avversario dell'eroe possiede ugualmente un livello in determinazione. Se l'eroe riesce a superarlo, può decidere se è riuscito a uccidere il suo avversario o no. Se l'eroe è superato, è fuori dal combattimento e non può





recuperare che una volta terminato il conflitto.

Se l'Oracolo e i giocatori vogliono, le tattiche, le armi utilizzate e le descrizioni possono influire sul pool di dadi dei combattenti.

<<La mia arma mi da un vantaggio tattico>>: +1D

<<colpisco>>: -1D, fate uno sforzo per descrivere le vostre azioni.

<<Tento di decapitarlo alla cieca>>: +1D

### Massacro

Voi avete il desiderio di vedere un eroe attaccare un orda di guerrieri anonimi? no ci sono problemi:

Non si può attaccare più di sei avversari contemporaneamente.  
L'Oracolo tira 1D per attacco

Un eroe elimina un avversario per ogni successo ottenuto.

Un orda anonima può sicuramente possedere uno o più tratti e beneficiare così di dadi supplementari:

<<sanguinari>>, <<organizzati>>, <<ben armati>>...

### Attacchi a distanza

Se l'attaccante manca il suo obiettivo (= perde il conflitto) subisce delle ferite: non dimenticate che queste rappresentano tanto la frustrazione generata dal fallimento che le ferite fisiche.

## 7. RECUPERARE LA DETERMINAZIONE

Non si può recuperare <<naturalmente>> in 10.000. Si fa appello agli dei o ai propri amici, ma non ce se la può fare da soli.

Il guaritore fa appello alla via più appropriata (Medico per bendare o suturare le ferite, Poeta per rialzare il morale, Oplita per un riaddestramento che ridona coraggio... Non è tanto il fisico dell'eroe a essere giù quanto il suo morale). Il numero dei successi ottenuto indica il numero di ferite eliminate.

Si può recuperare una volta dopo ogni conflitto.

# I SEGRETI DELL'ORACOLO

## 1. LA LUNGA MARCIA

Lo scopo degli eroi è arrivare a Bisanzio con almeno 5000 uomini. Compiendo ciò, avranno provato il loro valore agli dei che li lasceranno finalmente in pace. Ma nel frattempo...

### Come si sviluppa la campagna?

La prima partita si sviluppa a Babilonia, in secondo passaggio, i 10.000 si recheranno a Tadmor o a Opis e così di seguito finchè i nostri eroi non arriveranno a Bisanzio. Ogni tappa (scenario) dovrà essere giocata in una sessione della durata di 4-5 ore, La campagna si svolgerà quindi di un minimo di sei partite.





### Ma mappa

La mappa è al centro della campagna. Indica dove i 10.000 possono dirigersi alla fine di ogni tappa.

### Disposizione sulla mappa

I 10.000 non possono che dirigersi verso un luogo direttamente collegato da quello in cui si trovano, non è possibile saltare una tappa. Ogni disposizione rappresenta grosso modo 1 mese di viaggio. In più, la necessità di nutrire le truppe e il mantenimento dell'equipaggiamento fa diminuire il bottino (vedi più in basso) di nuovo a ciascuna disposizione. Non è possibile tornare sui propri passi, l'armata persiana li segue da vicino.

### E gli eroi all'interno?

Gli eroi hanno un'influenza sulla disposizione dei 10.000, il bottino e il livello delle perdite (vedi più in basso). Tuttavia devono mostrare il loro valore agli dei... alla fine di ciascuna tappa, si confrontano il numero di dadi di eccellenza e di destino restanti.

Se ci sono più dadi di eccellenza che di destino:

I 10.000 guadagnano la totalità del bottino previsto e le loro perdite sono uguali al numero di dadi destino dell'Oracolo moltiplicato per 50.

Se si sono lo stesso numero di dadi di eccellenza e dadi destino:

I 10.000 perdono un livello di bottino e le loro perdite sono uguali al numero di dadi destino dell'Oracolo moltiplicato per 100.

Se ci sono più dadi destino che dadi di eccellenza:

I 10.000 perdono due livelli di bottino e le loro perdite sono uguali al numero di dadi di destino dell'Oracolo moltiplicato per 500.

### Bottino

Mettendo Babilonia al sacco, i 10.000 si sono appropriati di un bottino senza precedenti. Considerato esattamente come le Vie degli eroi, da mediocre a mitico. Loro possono diminuirlo o aumentarlo nel corso della campagna, questo sarà precisato nella descrizione di ciascuna tappa. Il valore del bottino non può scendere a meno di mediocre e non può salire a più di mitico.

### Perdite

ad ogni tappa, i 10.000 rischiano di perdere una parte dei loro effettivi, (vedi **E gli eroi all'interno?** più in alto). Le perdite possono rappresentare dei mercenari morti durante i combattimenti ma anche rappresentare dei disertori o dei guerrieri stanchi di combattere che decidono di installarsi in una delle regioni attraversate dai 10.000.

### Una vista d'insieme della campagna

A **Babilonia** gli eroi tenteranno di salvare i capi dei 10.000 fatti prigionieri con Artaxerse e proveranno a ritrovare il tesoro della città prima che le forze persiane in arrivo attacchino. Infine, si metteranno in marcia sul cammino che seguiranno.

A **Tadmor** <<la fidanzata del deserto>>, gli eroi dovranno sfidare faccia a faccia un demone invocato per servire Ahriman per punire la città del suo sostegno a Ciro.

A **Joppé**, la città si prepara a un sacrificio di massa per placare il Kraken che impedisce l'arrivo delle navi mercantili e affama la città. (il Kraken non c'entra niente, la colpa è di una flotta di pirati che beneficiano di alcuni





complici all'interno della città).

Una volta arrivati ad **Héliopolis** (Baalbek), la città è dominata dai fenici, gli eroi dovranno impedire alle spie persiane di bruciare la loro flotta. In caso disperato, possono liberare il Titano imprigionato dentro la città.

In pieno **mare mediterraneo**, gli eroi saranno fatti prigionieri dai persiani e dovranno aiutare Poseidone e un antico nemico al fine di poter ritrovare la libertà.

Nelle rovine di **Ninive** gli eroi dovranno vendicare l'anima degli abitanti o restare a veder morire i loro compagni.

A **Opis**, il luogo delle prima ribellione contro i persiani, gli eroi tenteranno di sollevare di nuovo la città contro le legioni del Re dei re.

La dea Artemide protegge la città di **Efeso**. Il suo governatore si annoia profondamente niente potrà distrarlo più che una parte giocata come primo mercenario che metterà in scena la battaglia delle Termopili.

Il lutto ha colpito la città di **Alicarnasso**, Mausolo, il figlio di Hécatomnus è morto alla nascita. Gli eroi giungeranno di riportarlo al re dalla morte? evitando di attirarsi le ire di Ecate che chiederà un'altra vita in cambio di quella di Mausolo.

**Il bosco sacro ad Apollo** protegge un guardiano di cui la morte permetterà ai 10.000 di attraversare la regione al riparo dall'armata persiana.

Nelle **Montagne del Tauro**, oltre ad affrontare il freddo e la neve, i 10.000 scopriranno una città perduta comandata con mano di ferro da un ciclope.

La città fondata da Mida, **Angora** è una città con innumerevoli ricchezze. Gli eroi avranno l'opportunità di conoscere l'oggetto che permette a questa città di essere la più ricca dell'impero di Persia.

**Trapezus** è una città Greca, ma l'arrivo di una truppa di mercenari non riempie gli abitanti di gioia. Avveleneranno i 10.000. Ridotti allo stato di fantasmi, gli eroi dovranno trovare il modo di salvare i loro compagni.

**Sinope** non desidera affatto contrariare il suo vicino potente vicino persiano ma ripugna di tradire i suoi compatrioti. I signori della città organizzeranno un torneo che oppone gli eroi ai migliori atleti di tutta la Persia al fine di determinare che beneficerà del loro aiuto.

In piena **Foresta delle Ombre** i 10.000 dovranno incontrare gli spettri di coloro che sono morti nel corso del loro viaggio. E sull'unico passaggio di fuga possibile si erge una fortezza reputata impenetrabile...

Una volta arrivati a **Bisanzio**, i nostri mercenari dovranno scontrarsi un'altra volta con l'armata persiana in difesa della città contro la nuova carica degli Immortali.

## 2. PRECISIONE

Ovviamente se non vi propongo un istantaneo dello scenario possibile, potete comunque cercare di prepararlo in piena improvvisazione... In questo caso, conservatene lo spirito, questa frase del creatore di *Cani nella Vi-*





gna, Vince Baker: <<di sì o tira i dadi>>. Questo significa che se la domanda di un giocatore non provoca conflitto, bisogna accettarla, in caso contrario lanciate i dadi per risolvere il problema.

### Gestire l'opposizione

Quando avete bisogno di creare degli antagonisti per gli eroi, pensate semplicemente a definirli con le loro funzioni: dei guerrieri, un generale, un informatore, una prostituta? Utilizzate infine la tabella sottostante al fine di determinare il loro livello di competenza:

Qualità	Numero di dadi
Mediocre	1
Medio	2
Buono	3
Eccellente	4
Leggendario	5
Mitico	6

Potete infine aggiungere dei tratti (mai più di tre, come per i giocatori): fanatico, valoroso, retto, ben armato... ogni tratto aggiungerà 1D al totale quando sarà possibile usarlo in un conflitto.

### Paesaggi, scene, piani...

Per una descrizione dei differenti luoghi visitati dai 10.000 non posso che dirigervi verso una buona biblioteca e su internet. Scrivete la maggior parte dei nomi dei luoghi su Wikipedia vedrete che riceverete informazioni sufficienti. Per chi vuole dei piani precisi delle città e dei loro quartieri, cercate piuttosto di rendere l'ambiente generale del luogo: il profumo che si sente nell'aria, la bellezza degli uomini e delle donne che si incrociano, la presenza (o l'assenza) di povertà e sudiciume. Nessuno baderà se avete una laurea in storia per dirvi <<No, all'epoca l'acqua non si trasportava nelle anfore ma in dei vasi...>>. Se questo <<si sente>> meglio, è ciò che contribuisce all'ambiente intorno al tavolo e nessuno verrà a lamentarsi.

Se questi dettagli divengono importanti in termini di gioco, le regole sono la per aiutarvi. Esattamente come gli altri personaggi del gioco, i luoghi possono possedere dei tratti: scuro, in rovina, imponente, incantato...

Questi tratti potranno aggiungersi ai dadi degli eroi qualora questi penseranno di sfruttarli.

## 3. LE TAPPE

Tutte le tappe sono presentate nella stessa maniera:

**Rapporto degli esploratori:** le informazioni che recuperano gli esploratori dei 10.000 sulla tappa in questione. In più un buon tiro può introdurre l'inizio della tappa.

**Situazione:** la natura del problema al quale i 10.000 dovranno avere a che fare nel corso della tappa. In genere la trama principale della tappa, l'Oracolo è libero di arricchirla a volontà.

**Protagonisti:** I personaggi principali con cui gli eroi avranno a che fare.





**Bottino:** le nuove ricchezze di cui i 10.000 potranno appropriarsi a questa tappa.

## BABILONIA

Il profumo dei giardini pensili e il caos dei mercati hanno lasciato il posto a l'odore della morte dopo l'arrivo dei 10.000. Gli abitanti non parlano con nessuno. Le ombre degli assassini di Arhiman sono dappertutto.

**Situazione:** Artaserse ha fatto inviare un messaggio ai 10.000, è pronto a negoziare con i loro capi per regolare la loro partenza il più rapidamente possibile. I capi dei 10.000 sono fatti prigionieri e indovinate a chi toccherà il compito di liberarli. Dall'altra parte, gli agenti del Re dei re tenteranno di far uscire il tesoro dalla città, purtroppo per loro, la confraternita dei ladri di Babilonia è al corrente della cosa e tenterà di impadronirsene.

**PNG:**

### Re Artaserse

La messa al sacco di Babilonia a reso Artaserse furioso. Non arretrerà davanti a niente pur di annientare i 10.000. Ci sono possibilità che gli eroi lo incrocino un giorno, ma la sua presenza deve essere sentita in ogni momento.

### Arsalan, il capo degli ladri

Approfittando della confusione, la confraternita dei ladri di Babilonia tenterà di mettere le mani sul tesoro della città. Eviteranno qualsiasi scontro diretto con i 10.000

### Faraz, il prete di Arhiman

Interrogherà gli spiriti dei capi dei 10.000 che ha fatto assassinare. E' un uomo crudele e perverso. E' sempre accompagnato dalla sua guardia personale, degli uomini di cui nessuna persona ha mai visto il viso (degli uomini condizionati e drogati o dei morti-viventi secondo il grado di fantastico che volete avere nella vostra campagna).

**Bottino:** I 10.000 cominciano la campagna con un livello di bottino Mitico (se metteranno le mani sul tesoro della città) o Eccellente (in caso contrario).

## TADMOR

Situata sulla rotta delle carovane che conduce al cuore dell'impero, Tadmor è una città opulente, soprannominata dai suoi abitanti e dai viaggiatori <<la fidanzata del deserto>>. Fortificata da Salomone, è quasi impenetrabile. Alleata di Ciro ha lasciato passare i 10.000 durante la loro marcia verso Babilonia. Attende ora di essere punita da Artaserse e rifiuterà l'aiuto dei mercenari.

**Rapporto degli esploratori:** La città è chiusa. un piccolo gruppo di uomini può tuttavia infiltrarsi all'interno. Se la domanda è posta, il governatore della città accetterà di ricevere una delegazione dei 10.000.

**Situazione:** Un demone che passa da corpo a corpo uccide gli abitanti della città uno per uno. Se gli eroi riusciranno a neutralizzarlo, questo potrà cambiare l'atteggiamento del governatore verso i 10.000.

**PNG:**

### Jahan, il demone

Retto e perverso, il demone inviato da Artaserse e in ugual modo arrogante. Provocherà immediatamente i PG il più allungo possibile. L'unico modo per sottomettere il demone è quello di scoprire il suo vero nome. Si tratta







dell'anziano capitano della guardia che è caduto innamorato della figlia del governatore. Fatto assassinare da quest'ultimo. La sua prima vittima sono gli anziani membri della guardia che l'anno tradito.

#### **Madiha, la figlia del governatore**

Inconsolabile dopo la morte dell'uomo che l'amava, vive rinchiusa nel palazzo del governatore, che non autorizza nessuno a vederla.

#### **Dirda lo stregone**

Questo inviato di Ahriman non ha avuto nessun problema a trovare un demone fra gli abitanti della città: è il padre del capitano, ritornato per vendicare suo figlio. Si reca spesso al cimitero per pregare sulla sua tomba.

#### **Rakcshan il governatore**

Se i 10.000 giungono per trovare e eliminare il demone che terrorizza la sua città, lascerà passare le truppe. Se i 10.000 riveleranno il ruolo del governatore nell'assassinio del capitano, egli sarà assassinato dalla figlia che ricompenserà i 10.000.

**Bottino:** nessuno o +1 (se la figlia del governatore assassinerà suo padre).

## **BAALBEK**

Gli abitanti di questa città situata nella valle del Bekaa affermano che Zeus ha imprigionato un titano nel Trilithon che strapiomba sulla città. Tre blocchi di pietra più di un migliaio di tonnellate ciascuno, riposti su una grande piattaforma di pietra. La città è in mano ai Fenici, i commercianti più abili di tutto il Mediterraneo.

**Rapporto degli esploratori:** la città è aperta ma molte voci dicono che pulluli di spie Persiane.

**Situazione:** i 10.000 tenteranno di trovare delle imbarcazioni per raggiungere la costa greca. I Fenici chiederanno un prezzo troppo elevato per le loro navi. Le legioni di Artaserse si sono ammassate intorno alla città e contano sulle spie di Orantas per mettere a fuoco le navi fenicie e per forzarli ad aprire le porte. Se gli eroi riescono a sventare il piano delle spie o a cacciare le legioni di Artaserse, i Fenici rivedranno sicuramente le loro tariffe.

**PNG:**

#### **La delegazione fenicia: Furo, Hangir, Ozbeh e Anjar.**

Auspicano di vendere le navi ai 10.000 in cambio di tre livelli di Bottino (un solo livello se gli eroi sbarazzeranno i Fenici delle spie persiane). Non sono ostili ai 10.000 ma vogliono trarre il più possibile dalla loro presenza.

#### **Aleem, il capo delle spie.**

Deve provocare la rovina del consiglio al fine di far rientrare Baalbek nell'impero. Manca però di mezzi e dovrà fare appello alla gentaglia peggiore per tentare di sabotare la flotta fenicia. In caso disperato libererà il titano.

#### **Il Titano**

Un uomo silenzioso che fa invecchiare la gente che tocca. Il suo nome è stato cancellato dalla memoria degli uomini e degli dei da Zeus. Si alleerà tanto ai Fenici quanto ai Persiani. Il suo tocco non ha effetto sugli eroi (gli dei hanno una maledizione riservata a loro). Può essere colpito solo con un arma tagliata dal Trilite. Ares può ugualmente offrire aiuto agli eroi a condizione che non uccidano il titano ma lo imprigionino di nuovo dentro il Trilite. Se accetteranno la volontà degli dei, gli eroi faranno guadagnare 3D di destino all'Oracolo.





**Bottino:** 0, +2 se gli eroi neutralizzano il Titano.

## JOPPÉ

Si agita uno dei più grandi porti della regione. E' lì che si trova la roccia di Andromeda.

**Rapporto degli esploratori:** la città è in piena confusione, nessuna nave mercantile arriva a Joppé da molte settimane. L'arrivo di 10.000 bocche supplementari da nutrire non rende affatto felici gli abitanti.

**Situazione:** il sacerdote di Poseidone, dio Patrono della città, afferma che il Kraken è responsabile della sparizione delle navi. Propone di sacrificare mille abitanti di Joppé per calmare la creatura di Poseidone. Le navi sono in realtà vittime di pirati che beneficiano di complici all'interno della città. I 10.000 potranno prendere il mare per affrontare i pirati ma ugualmente tentare di negoziare con Poseidone l'aiuto del Kraken per eliminarli... La sua sola esigenza: tutte le persone cadute in mare durante il corso del combattimento apparterranno al Kraken, di qualunque fazione...

**PNG:**

### Anisos, sacerdote di Poseidone.

Cerca prima di tutto di stringere il suo potere su Joppé. Ma Poseidone rimane sordo ai suoi richiami. Rifiuta di indagare sulla corruzione della città e preferisce pagare un tributo di sangue al suo dio piuttosto che far regnare la giustizia nella sua città. I pirati sono condotti da suo fratello che è stato esiliato poiché rifiutava di dividere il potere con lui.

### Nidras, il capo dei pirati.

Fratello di Anisos, rifiuta la teocrazia instaurata dal fratello e tenta di mettere in difficoltà la città, sperando di dimostrare quale sacerdote non ha il sostegno di Poseidone.

**Bottino:** +2 (il valore delle navi e le provviste che si trovano a bordo).

## IL BOSCO SACRO AD APOLLO

Perduto ai piedi delle montagne del toro, una foresta di conifere si estende fino al mare. Il silenzio che la permea richiama alla pace e al riposo. Due cose che i 10.000 non hanno il lusso di permettersi.

**Rapporto degli esploratori:** Alcuni villaggi limitrofi considerano il bosco come sacro, una divisione dell'armata persiana che ha tentato di attraversarlo qualche anno fa, è stata decimata. Apollo ne ha affidato la custodia a uno dei suoi figli.

**Situazione:** questo bosco è una delle dimore terrestri di Apollo, ne ha affidato la custodia a uno dei suoi figli, un magnifico cervo. Al fine di poter attraversare il bosco, gli eroi dovranno trovare il guardiano e ucciderlo. I cacciatori persiani hanno lo stesso obiettivo. Ma le driadi di guardia tenteranno di proteggere il guardiano, eliminando i cacciatori se necessario.

**PNG:**

### Il Guardiano

Non può essere ferito tranne in uno spazio scoperto, l'ombra degli alberi del bosco rappresentano le mani di





Apollo che lo proteggono.

### **I cacciatori persiani: Aktab e Sarlam**

Sono cacciatori leggendari nell'impero persiano. Sarlam è sempre accompagnato da un falcone, Aktab da due segugi.

### **Le driadi**

Prendono l'aspetto di animali o umani per intrappolare i cacciatori.

### **Sanamra**

E' una giovane ragazza incaricata dagli abitanti dei villaggi vicini di portare delle offerte al Guardiano. Dolce è generosa, può essere utilizzata dai 10.000 per attirare il Guardiano in una trappola. E' pronta a sacrificare la vita pur di salvarlo.

**Bottino:** +2 se gli eroi non uccidono il Guardiano che donerà loro un corno dell'abbondanza.

## **MAR MEDITERRANEO**

Appena ad una giornata dalla loro partenza, la flotta dei 10.000 è investita da una forte tempesta. Le navi vengono danneggiate dalle onde, costringendoli a fermarsi. Il mare e le navi sono bloccate (da Poseidone). Questo lascerà il tempo di scorgere un'isola da lontano. Negli istanti che seguono il tempo riprende il suo corso e le navi degli eroi sono spazzate come fili di paglia. Sono immediatamente presi da tre navi persiane e fatti prigionieri.

**Situazione:** gli eroi sono mantenuti prigionieri e se non fanno niente finiranno nell'isola e saranno esiliati per aver fatto arrabbiare Artaxerxès.

### **PNG:**

#### **Shamshid, capitano della galera prigioniera.**

Un soldato e un marinaio esperto che intende interrogare gli eroi al fine di trovare il resto della flotta dai 10.000. Utilizzerà la tortura per far parlare i personaggi.

#### **Najilkir, guardia della ciurma sedica.**

E' un torturatore leggendario che <<interrogherà>> ciascun eroe tre volte al giorno.

#### **Un PNG già combattuto in una tappa precedente.**

Punito per aver perduto la faccia contro i 10.000 questo personaggio è pronto a collaborare con loro per evitare l'esilio. E' ugualmente torturato regolarmente su ordine di Artaxerxès. Sa dove si trova la tomba di Polifemo.

### **Polifemo**

Le ossa del ciclope reso cieco da Ulisse si trovano sull'isola. Questa essendo sotto l'influenza dei persiani, l'anima di Polifemo non può raggiungere l'Elisio.

**Bottino:** 0 ma se liberano i marinai della galera, i 10.000 guadagnano 200 membri supplementari. liberando le ossa di Polifemo, nel mare, si vedranno offrire una conchiglia. Soffiandoci dentro, gli eroi possono richiamare una vera inondazione. Questo oggetto può essere utilizzato una sola volta.





## OPIS

Soprannominata la città del muro, situata tra il Tigri e l'Eufrate, costruita da Nabucodonosor. Culla della ribellione contro i persiani prima che questa fosse repressa nel sangue.

**Rapporto degli esploratori:** le truppe persiane sono presenti in gran numero ma sono spesso attaccate da piccoli gruppi di cavalieri Cardici.

**Situazione:** Opis non attende altro che una semplice scintilla per infiammarsi nuovamente e tentare di cacciare l'occupante Persiano. Un'alleanza dei 10.000 con i Cardici è possibile, ma la rivolta sarà votata al fallimento se gli eroi non ne avranno pienamente coscienza. La rivolta lascerà il tempo ai 10.000 di attraversare la regione senza essere presi dal grosso dell'armata Persiana ma condurrà la rivolta Cardica a una perdita.

**PNG:**

### **Gulnar, capo delle tribu cardiche**

Figlio di uno dei primi capi della rivolta contro i persiani, Gulnar non vive che per il giorno in cui il suo popolo sarà finalmente libero dal giogo persiano. Un'alleanza con i 10.000 gli darebbe un sicuro vantaggio. Tutti gli abitanti di Opis vedono in lui un eroe e l'arrivo dei mercenari greci fa soffiare un vento di speranza su tutta la città.

**Qualche nome Cardico:** Adar, Arezu, Bahar, Belqis, Canan, Cewher, Daristan, Felek, Kewser, Telar, Dasin, Elin, Erdelan, Palewan, Sengal, Taro, Torevan, Yezdan, Zaniyar...

### **Ariée: il capo degli immortali.**

Ariée è la figlia di Tissapherne. Ella ha rifiutato di prendere il posto per lei consacrato a capo dell'armata. Iniziata dalla più giovane età dal padre, Ariée è potuta diventare capo della legione più temuta dell'armata persiana: Gli immortali, 10.000 soldati scelti. Ariée obbedisce ciecamente agli ordini di suo padre. Ma questa campagna contro i Cardici l'ha un po' destabilizzata.

**Bottino:** +1

## NINIVE

All'epoca dei 10.000 le rovine di Ninive sono già vecchie di due secoli. Due volte più grande di Babilonia, circondata da un muro di cinta alto una decina di metri, tagliata da dei canali e da acquedotti che portano l'acqua dalle colline circostanti. Il palazzo situato al centro della città ridicolizzava persino Artaserse. Senza parlare della biblioteca di Assurbanipal che conteneva la più grande quantità di sapere dell'epoca.

**Rapporto degli esploratori:** i 10.000 arriveranno a fine notte ma anziché arrivare in un luogo in rovina, vedranno Ninive al massimo del suo splendore, i suoi centomila abitanti si muovono nei mercati e nei grandi canali che percorrono la città.

**Situazione:** alla fine della notte gli abitanti di Ninive riappariranno, la città ritroverà per qualche ora il suo splendore passato. Offrono ai 10.000 un luogo di riposo e pace... Un dono che ben presto i mercenari avranno il coraggio di rifiutare. Una volta che i mercenari saranno entrati in città le porte si richiederanno dietro. A l'alba, tutti quelli che non avranno lasciato la città moriranno. Le anime di Ninive non conosceranno mai il riposo finché il massacro dei suoi centomila abitanti non sarà vendicato. Fortunatamente per i mercenari Ade non apprezza affatto di vedere delle anime greche arrivare da lui a causa di una maledizione lanciata da un dio straniero.





Chiederà l'aiuto di Crono al fine di inviare gli eroi nel passato per assassinare/punire il responsabile della caduta della città per alleviare le anime dei morti. Purtroppo per loro, i responsabili della caduta della città non sono altro che la donna di Assurbanipal, gelosa di una Babilonese che il re conta di prendere come sua sposa.

**PNG:**

**Assurbanipal, re degli Assiri, rappresentante dei dio Assur**

Un re accorto e saggio. Sa che il suo matrimonio con una Babilonese sarà il primo passo per una unificazione dei popoli della regione.

**Shamrina, la donna gelosa.**

E' una donna magnifica ma di una gelosia senza confini.

**Nassir, consigliere di Assurbanipal**

E' riuscito a convincere Shamrina che sarà ripudiata una volta che il matrimonio sarà concluso. E' un'agente al servizio dei babilonesi.

Qualche nome Assiro:

**Maschile:** Awiqam, Bardeen, Gamri, Dem Seen, Baildan, Zaia, Mardeen...

**Femminile:** Auria, Akhita, Bayla, Damrina, Hano, Wardya, Larsa...

**Bottino:** +3

**FORTEZZA DEI CORVI**

Perduta nelle montagne del toro, si trova la fortezza nera di Orantas, il maestro delle spie del Re dei re. Non attende altro che i 10.000 vengano ad affrontarlo sul suo terreno.

**Rapporto degli esploratori:** sono scoperti, arroccata nelle montagne del toro, la fortezza del maestro delle spie di Artaserse. Attaccandola i 10.000 indeboliranno considerevolmente l'armata Persiana.

**Situazione:** La fortezza è molto difficile da prendere frontalmente. E' circondata da tre muri di cinta. Introdursi discretamente dentro la fortezza rimane la strategia migliore possibile. Gli approcci più evidenti resteranno il sistema fognario della fortezza o il suo pozzo principale, ma non esitate di lasciar proporre ai giocatori altre idee...

**PNG:**

**Orantas, capo dei corvi.**

Un piccolo uomo dall'apparenza gentile, Orantas è conosciuto per avere degli occhi e delle orecchie in ogni casa di Persia. Non è un segreto in tutto l'impero che non terminano dentro la fortezza dei corvi. Una delle sue piume potrà attrarre da lui i 10.000...

**Bottino:** Gli eroi otterranno sufficienti informazioni sull'armata persiana per diminuire le loro perdite di 500 uomini a ciascuna tappa successiva.





## TRAPEZUS

Anche se Trapezus è una città greca, non segna la fine della lunga marcia dei 10.000. Si tratta di una città di mercanti che trattano con l'impero Persiano e la guerra e i mercenari sono deleteri per il commercio. Quindi 10.000 mercenari sono ovviamente un problema...

**Rapporto degli esploratori:** Le porte della città sono aperte e degli emissari fanno sapere ai 10.000 che saranno accolti come degli eroi.

**Situazione:** I signori della città sperano di vendere i 10.000 all'armata Persiana. Le bevande e i cibi offerte ai 10.000 sono avvelenate. Le truppe di Senofonte cadranno in un profondo prima dell'arrivo degli Immortali. Apollo permetterà agli spiriti dei nostri eroi di lasciare il loro corpo assopito per tentare di impedire la morte dei propri compagni da parte degli Immortali. Loro saranno incapaci di interagire con il mondo fisico ma potranno comunicare con alcune persone (indovini, vecchie streghe, sacerdoti...). In cambio del suo aiuto, Apollo prenderà la vita di tutti quelli che aiuteranno gli eroi.

**PNG:**

### **Eurynice, prete di Apollo.**

E' lui che chiede ad Apollo di non lasciar morire nel loro sonno i migliori guerrieri che la Grecia abbia conosciuto.

### **Zarqua, vecchia strega cardica.**

Domestica nel campo persiano, è pronta a tutto per vendicarsi di chi ha massacrato la sua famiglia: le spade di Ahriman.

### **Teribaze, capo delle spade di Ahriman.**

Fuori legge da una decina d'anni, il capo di questo ordina di assassini ha ricevuto da Artaserse la missione di eliminare i capi e gli eroi dei 10.000. Questa caccia all'uomo gli ha permesso di uscire dalla prigione in cui marciva. Conta di riuscire senza problemi nella missione.

**Bottino:** +1

## SINOPE

Sinope è la città più importante della regione dopo Bisanzio. Carovane e navi di tutto l'impero Persiano e le principali città Greche si incrociano qui.

**Situazione:** Alfine di preservare dalla collera di Artaserse senza tuttavia tradire i suoi compatrioti, i signori di Sinope proporranno ai persiani e ai 10.000 di partecipare a un torneo sfidandosi con i loro migliori uomini. Se i mercenari vinceranno potranno fare tappa a Sinope e guadagneranno una parte dei tesori della città, in caso contrario dovranno pagare un tributo alla città (un livello di bottino) e non riceveranno nessun aiuto. La prova principale consisterà a essere i primi a riportare la testa del Minotauro che abita la regione. Per il resto, lotta, tiro con l'arco e altre prove di equitazione saranno in programma.

**PNG:**

### **Bahador il lottatore**

Questo efebo con i muscoli sinuosi ha già partecipato a numerose gare di pancrazio in Grecia. Non arretrerà





davanti a niente pur di gareggiare. E' un Atleta Mitico e un Artista Buono cerca sempre di conquistare il pubblico. I suoi tratti, vizioso, rapido, spettacolare.

#### **Jamshid l'arciere**

Jamshid è una leggenda nell'armata persiana. E' conosciuto per aver messo fine a delle battaglie uccidendo il generale avversario a più di mille passi di distanza. E' un Arciere Mitico e un Cacciatore Eccellente. I suoi tratti: calmo, preciso, silenzioso.

#### **Kouros il cavaliere**

Accompagna Artaserse in tutti i suoi spostamenti. Soprannominato <<Il centauro>> nei ranghi dell'armata Persiana è ugualmente un soldato considerato, veterano di molte campagne militari importanti. Kouros è un cavaliere Mitico e un Oplita Eccellente. Tratti: maestro di cavalli, veterano dell'armata persiana, favorito di Artaserse.

**Perdite:** 0 se gli eroi vinceranno il torneo, 1000 in caso contrario.

**Bottino:** +2 se gli eroi vinceranno il torneo.

## **ANGORA**

Città fondata da Mida, Angora è una città dalle innumerevoli ricchezze.

**Rapporto degli esploratori:** la città è presieduta da un'importante truppa persiana, ma i suoi signori vogliono evitare un combattimento inutile e offrono una somma importante ai 10.000 al fine di lasciare la regione il più rapidamente possibile (+1 livello di bottino, +2 se gli eroi negoziano ingegnosamente).

**Situazione:** la prosperità della città è legata alla tomba di Mida. Tutti gli oggetti piazzati a l'interno si tramutano immediatamente in oro. Al fine di impedire al dio Dionisio di mettere fine a questo fenomeno, i persiani hanno fatto proteggere la tomba dai sortilegi di quattro sacerdoti di Ahriman che hanno richiamato un demone per ciascuno di essi. Solo loro possono quindi accedere alla tomba. Dionisio si maschera in un disertore dell'armata persiana e fa conoscere ai 10.000 l'esistenza della tomba, il suo aiuto e dove trovare i preti... in effetti, accedere alla tomba è possibile in una sola maniera: convincere ciascun prete di scacciare il demone. loro sono dei fanatici a cui la morte o la tortura non fa paura, bisognerà quindi trovare la debolezza di ciascuno per poter accedere alla tomba. Una volta scacciati i demoni, il potere della tomba scomparirà, Dionisio non lascerà questo potere per altro tempo nelle mani degli uomini.

**PNG:**

#### **Il satrapo Gordias il Semplice d'Angora**

Offre ai 10.000 di partire senza provocare battaglia in cambio di una grossa somma di denaro. Gordias non è veramente uno stratega nel cuore, non lancerà le sue truppe contro i 10.000 se non una volta esaurite tutte le opzioni.

#### **Hesamnir sacerdote di Ahriman**

Un uomo panciuto con lunghi capelli, profumato più che ragionevole.

Punto debole: ha un figlio pedofilo che protegge con l'aiuto della sua magia e dei suoi contatti. Perderà tutto pur di aiutarlo.

#### **Merekh sacerdote di Ahriman**





Un bell'uomo vesti elegante ma con uno sguardo inquietante.  
 Punto debole: una relazione con la concubina favorita del satrapo.

**Gaurmasan sacerdote di Ahriman**

Un vecchio canuto che non può muoversi senza la sua portantina.  
 Punto debole: ah una fobia con i ragni.

**Tahernimir sacerdote di Ahriman**

Un uomo con la barba ispida, uno sguardo freddo che non lascia trasparire la minima emozione.  
 Punto debole: aiuterà gli eroi solo se si sbarazzeranno di un rivale.

**Bottino:** +1 o +2 se gli eroi negozieranno con il satrapo d'Angora. +2 se aiuteranno (involontariamente) Dionisio.

**EFESO**

Artemide è la dea protettrice della città. Un tempio a lei dedicata (una delle sette meraviglie del mondo). Al centro si trova un teatro che può accogliere 24.000 spettatori.

Rapporto degli esploratori:

**Situazione:** distrarre in governatore della città montando uno spettacolo nel teatro. Il governatore vuole che i 10.000 ripropongano la battaglia delle Termopili. 300 mercenari contro la guarnigione persiana della città. I 300 daranno battaglia contro 2000 soldati persiani. Se riusciranno a resistere più di 3 giorni, i 10.000 guadagneranno il diritto di passaggio.

- 1° giorno: la carica.
- 2° giorno: gli elefanti.
- 3° giorno: gli Immortali.

Ogni eroe ha diritto a un conflitto al giorno. Alla fine di ciascuna giornata si considera la differenza tra i dadi di eccellenza guadagnati dagli eroi e i dadi di destino guadagnati dal Master.

Chi ha guadagnato di più riporta la vittoria.  
 Il vincitore elimina 100 avversari per dado ottenuto  
 I perdenti fanno perdere 20 uomini per dado ottenuto al vincitore.

**PNG:**

**Clymène, sacerdotessa di Artemide e governatore di Efeso**

Una donna in età avanzata con tratti armoniosi che disprezzerà i 10.000 finchè non avranno provato il loro valore ai suoi occhi.

**Bottino:** +1 alla fine della rappresentazione.

**ALICARNASSO**

Lontana dai centri di potere, Alicarnasso è una città calma, cullata dalle onde che risuonano nel golfo di di Cos.







**Rapporto degli esploratori:** la città sembra pronta ad accogliere i 10.000, ma solo se gli eroi accetteranno di salvare il figlio del re. I mercenari in più sono tallonati dal figlio di Artaserse: Khashayar.

**Situazione:** Il signore della città, Hecatomnus viene a sapere che suo figlio Mausolo è nato morto. Essendo un lontano discendente di Ecate, ha il potere di aprire un passaggio verso il regno dei morti. Non gli resta che trovare degli eroi capaci di riportare suo figlio. Il guardiano di questi luoghi non è assolutamente d'accordo a meno che non gli si proponga in cambio un'altra vita anch'essa di sangue reale...

**PNG:**

**Khashayar, generale dell'armata persiana e figlio di Artaserse**

Pronto a tutto pur di brillare agli occhi di suo padre, Khashayar è una Stratega e un combattente Medio. Sempre accompagnato dalle sue guardie del corpo Immortali tenterà di mettersi in società con Hecatomnus proponendogli di ritrovare suo figlio con l'aiuto di un sacerdote di Ahriman.

**Tooraj, sacerdote di Ahriman**

Imprigionato da Artaserse e poi liberato per dare la caccia ai 10.000, Tooraj non intende fallire nel suo compito, ma nello stesso tempo spera di riuscire a vendicarsi un giorno del Re dei re (disonorando suo figlio per esempio...). E il potere che gli concede il flagello dei mondi fanno di lui un avversario da non prendere alla leggera. Tooraj è un sacerdote Leggendaro conosciuto nel suo ordine. I suoi tratti sono: carismatico, calcolatore, fanatico.

**Bottino:** +2 se gli eroi riusciranno a riportare Mausolo, 0 in caso contrario.

**MONTAGNE DEL TORO**

Elevate più di 4000 metri, le montagne del toro nascondono dentro di loro le caverne e i fiumi sotterranei più grandi di tutta l'Asia minore.

**Rapporto degli esploratori:** i 10.000 sono sorpresi da una tempesta di neve che rischia di far diventare le Montagne del Toro la tomba dei mercenari.

**Situazione:** Gli eroi sono incaricati di esplorare la rete di caverne all'interno delle Montagne del Toro. Ciò li condurrà fino a una città popolata da ciechi, costruita non lontano da un vulcano (pensate a Moria del film *La Compagnia dell'Anello* per farvi un'idea). Puniti molto tempo fa da Zeus per aver osato uccidere una delle sue sacerdotesse, sono ora sotto l'autorità di Taherbeh, un ciclope che dirige i ciechi con mano di ferro aiutato in questo da un'armata di Arpie. I ciechi sono condannati a lavorare nelle forge, producendo migliaia di armi che saranno nuovamente fuse per produrne altre. Secondo un'antica profezia, potranno riacquistare la vista una volta usciti dalle loro caverne. Ma Taherbeh non resterà con le braccia incrociate a guardare gli eroi distruggere il suo bel reame.

**PNG:**

**Taherbeh il ciclope**

Totalmente devoto al suo compito di carceriere, Taherbeh preferirà far nuotare i ribelli nella lava piuttosto che vederli ritrovare la libertà. E' un combattente Eccellente e un Buon stratega, possiede i seguenti tratti: fanatico, crudele, abbandonato.

**Namra, guida dei ciechi**





Una bella donna persiana, Namra spingerà i ciechi ad aiutare gli eroi solo se questi sembreranno voler aiutarli.

**Bottino:** +1 in armi.

## FORESTA DELLE OMBRE

Questa foresta di conifere ha la reputazione tra gli abitanti della regione, di essere l'anticamera dell'inferno...

**Rapporto degli esploratori:** la foresta è stranamente calma, ma non c'è alcuna traccia dell'armata persiana. In compenso il passaggio che permette di uscire dalla foresta è sbarrata da una fortezza persiana.

**Situazione:** i 10.000 dovranno affrontare fino all'alba gli spiriti di tutti quelli che sono morti nel corso della loro campagna. La fortezza è ugualmente controllata dai morti. Dovranno far cadere la fortezza prima dell'alba.

**PNG:**

Non esitate a far tornare qualsiasi Png che gli eroi hanno fatto cadere nel corso delle tappe precedenti.

**Bottino:** 0

## BISANZIO

Capitale della Tracia, Bisanzio è una città che marca la frontiera tra l'impero persiano e le città greche. Queste dipendono da Bisanzio per i loro aprovisionamenti: Da navi cariche di grano venute dalle regioni di Pont-Euxin. E' allo stesso tempo una città di mercanti e soldati, ferocemente attaccata alla sua indipendenza.

**Rapporto degli esploratori:** l'arrivo di 10.000 mercenari inseguiti dall'armata persiana semina il panico nella città. Artaserse ha fatto inviare un messaggio ai signori della città spiegando che sarà cancellata dalle carte e sfida i 10.000 ad impedirglielo.

**Situazione:** i 10.000 dovranno salvare la città dall'armata persiana. Qui si affronta l'ultima sfida tra gli eroi e il Re dei re. Combattimenti epici sulle mura della città sono in programma.

**PNG:**

**Anaxibius, comandante della flotta di Bisanzio.**

**Tissapherne, generale e comandante delle legioni persiane.**

Tissapherne è un uomo con la forza degli anni. Anche se la sua barba inizia a diventare bianca è uno stratega senza pari che ha permesso a l'impero persiano di svilupparsi. Egli si rifiuta di sacrificare la sicurezza dell'impero per una semplice vendetta. Disprezza comunque i 10.000 che considera come una banda di razziatori.

**Ashur la peste d'acciaio**

Completamente ricoperto da una armatura di bronzo, il viso pre metà divorato dalle fiamme, Ashur è il miglior guerriero di tutto l'impero persiano (è un Oplite Mitico), i suoi tratti: Scimitarra gigante, Armatura, Veterano. In più è sempre accompagnato da un piccolo gruppo di Immortali.

**Bottino:** +2





## NOMI PER PNG PERSIANI

**Maschili:** Abrisham, Aftab, Arashk, Baidar, Bakht, Charagh, Dadarshi, Dastgir, Didar, Ehsan, Furoogh, Gau-mata, Hesam, Jahangir, Mehr, Nihal, Parsa, Roozbeh, Sadri, Salar, Sanjar, Taher, Vahid, Xobeen, Pagana, Zia.

**Femminili:** Afreen, Aneesa, Dilruba, Farzana, Hengameh, Kira, Pareesa, Sanam, Tarsa, Zarqua, Amani, Bahar Bano, Elham, Gul, Jamileh, Oliya, Roshanak, Tala, Yasanam, Zhaleh.

## COMPLICAZIONI

Qualche complicazione che si potrà sovrapporre a qualsiasi tappa.

### Traditore

Uno dei membri del consiglio degli strateghi è un traditore. A voi scegliere quale. Il miglior trucco è di far proseguire la ricerca del traditore per più tappe.

### Contagio

Un male sconosciuto grava sui 10.000. Il rimedio non potrà essere trovato che presso i persiani.

### Ribellione

Ammutinamento all'interno dei 10.000. Si inizia da quando il bottino arriva a livello Medio. I 10.000 vedranno le loro perdite aumentare di 500 uomini a ciascuna tappa finché il bottino non aumenterà nuovamente.

## 3. LA FINE DEL VIAGGIO

Al termine della loro epopea, gli eroi dovranno affrontare il loro destino. Se rimangono meno di 5000 sopravvissuti fra le truppe dei 10.000, gli eroi falliranno e il loro destino si realizzerà. In caso contrario la maledizione di Zeus verrà tolta. Potranno tornare a casa e finire i loro giorni in pace presso i loro cari.

# I 10.000

I protagonisti sono gli eroi dei 10.000, gli altri personaggi fanno semplicemente girare il gioco. Loro potranno spesso aiutare i protagonisti. Uno solo di essi può intervenire in una tappa, e una sola volta per tappa. Dopo tutto sono gli eroi che sono chiamati a salvare i 10.000, non il contrario. L'Oracolo conserva sempre un diritto di veto sull'utilizzo di questi personaggi da parte dei giocatori.

### Agasias di Stymphale: comandante degli Opliti

Lui può apportare il suo sostegno agli eroi. L'intervento degli Opliti elimina qualsiasi opposizione nel corso del conflitto che si oppone agli eroi con la fanteria.

### Stratoclès: comandante degli arcieri cretesi

Gli arcieri potranno avvolte tirare i nostri eroi dagli impicci eliminando qualsiasi opposizione troppo lontana per essere combattuta in corpo a corpo.

### Achagoras il fuorilegge di Argos: dirige la cavalleria

Un uomo gioviale uno stratega temibile. Una volta sul suo cavallo si trasforma nel vero avatar di Ares. Il suo





intervento a lo stesso effetto che quello degli opliti ma lui può intervenire anche quando gli eroi si trovano lontani dai 10.000.

**Euryloque:** capo degli esploratori

Egli vive semplicemente come i suoi uomini, non si distingue da loro in nessuna maniera. E naturalmente calmo e non interverrà in una conversazione se ciò che viene detto gli sembrerà completamente assurdo.

**Basias d'Arcadia:** medico

Bisbetico e brusco, Basias non mancherà di riempire di ingiurie tutti quelli che gli daranno troppo lavoro da fare. Lui può eliminare la totalità delle ferite degli eroi.

**Callimaco:** il maniscalco

Quest'orbo dalle braccia muscolose e capace di fabbricare o di riparare qualsiasi cosa. Può donare agli eroi un oggetto equivalente a un tratto da 1D che durerà per tutta la tappa.

## VARIANTI

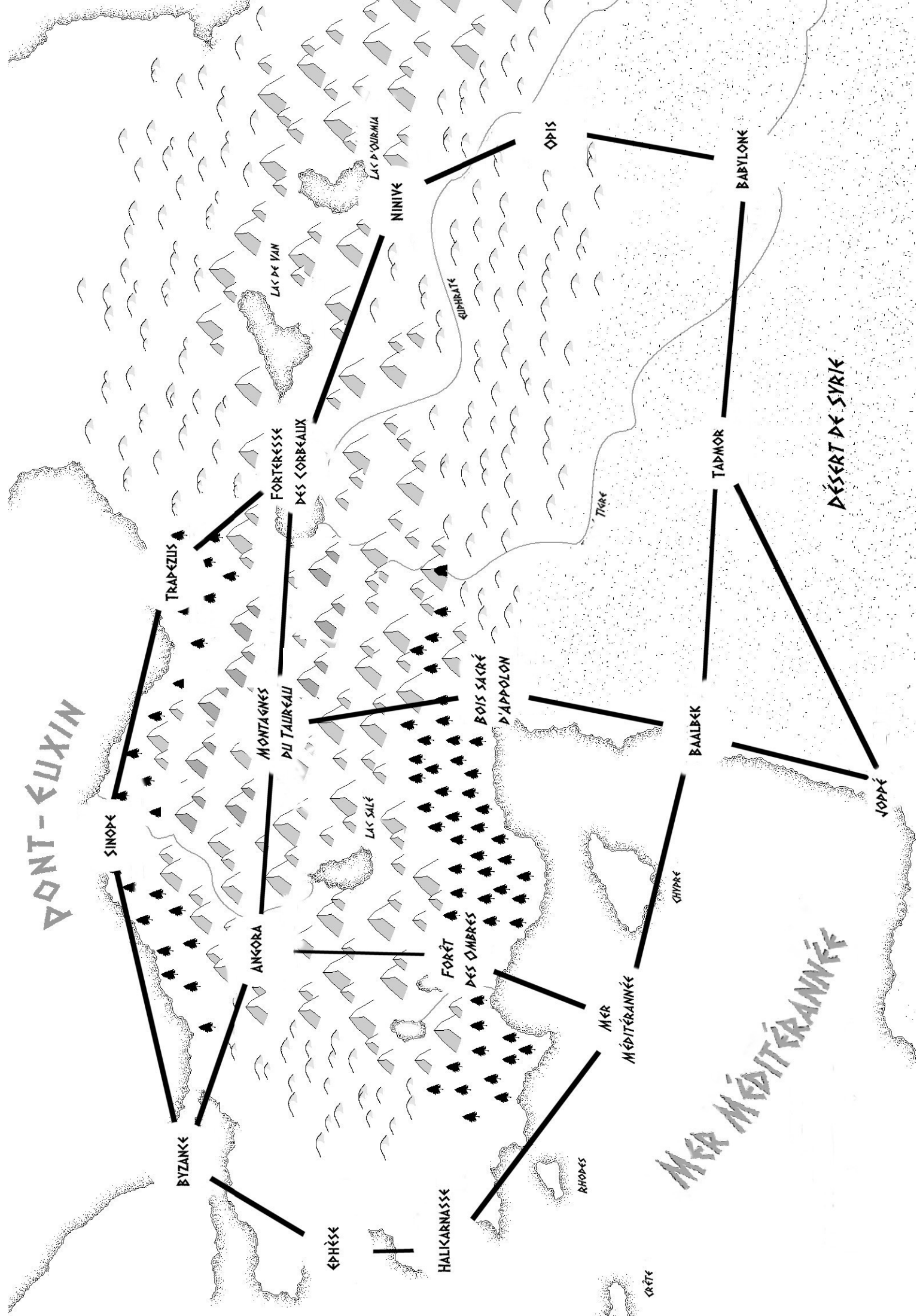
**Battlegroup Osiris**

Gli eroi sono dei piloti/soldati del Battlegroup Osiris, una flotta mercenaria interstellare. Il bottino in questo caso rappresenta le risorse delle navi. Gli dei possono essere delle intelligenze artificiali.

**L'ultimo labirinto**

La magia è sparita definitivamente dal pianeta e le ultime creature incantate si raggruppano per guadagnare l'ultimo passaggio per il mondo delle fate: un labirinto. Gli effettivi rappresentano questa volta la parte di <<sogno>> che resta nel mondo, se il loro livello è troppo debole una volta arrivato al labirinto, gli eroi non potranno più lasciare la terra.





ΔONT-ΕUXIN

SINOPE

BYZANCE

ANGORA

TRAPEZUIS

MONTAGNES  
DU TAUREAU

FORTRESSE  
DES CORBEAUX

LAC DE VAN

LAC D'OURMIA

NINIWE

OPIS

ΕUPHRATE

TERR

TADMOR

BABYLONE

DÉSERT DE SYRIE

JOPPÉ

BAALBEK

MER MÉDITERRANÉE

CYPRÈ

MER  
MÉDITERRANÉE

HALKARNASSE

FORÊT  
DES OMBRES

BOIS SACRÉ  
D'APOLON

LAC SALÉ

ΕPHÈΣΕ

RHODES

GRÈTE



# 10.000



**NOME** \_\_\_\_\_

**ORIGINE** \_\_\_\_\_

**DESTINO** \_\_\_\_\_

## LE VIE

Arciere \_\_\_\_\_

Cavaliere \_\_\_\_\_

Marinaio \_\_\_\_\_

Atleta \_\_\_\_\_

Cacciatore \_\_\_\_\_

Filosofo \_\_\_\_\_

Artigiano \_\_\_\_\_

Oplite \_\_\_\_\_

Stratega \_\_\_\_\_

Artista \_\_\_\_\_

Medico \_\_\_\_\_

Ladro \_\_\_\_\_

## TRATTI

---

---

---

---

---

## DETERMINAZIONE

◇ ◇ ◇

◇ ◇ ◇

◇ ◇ ◇

◇

- 1D

- 2D

Vinto

## FAVORI DIVINI

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---