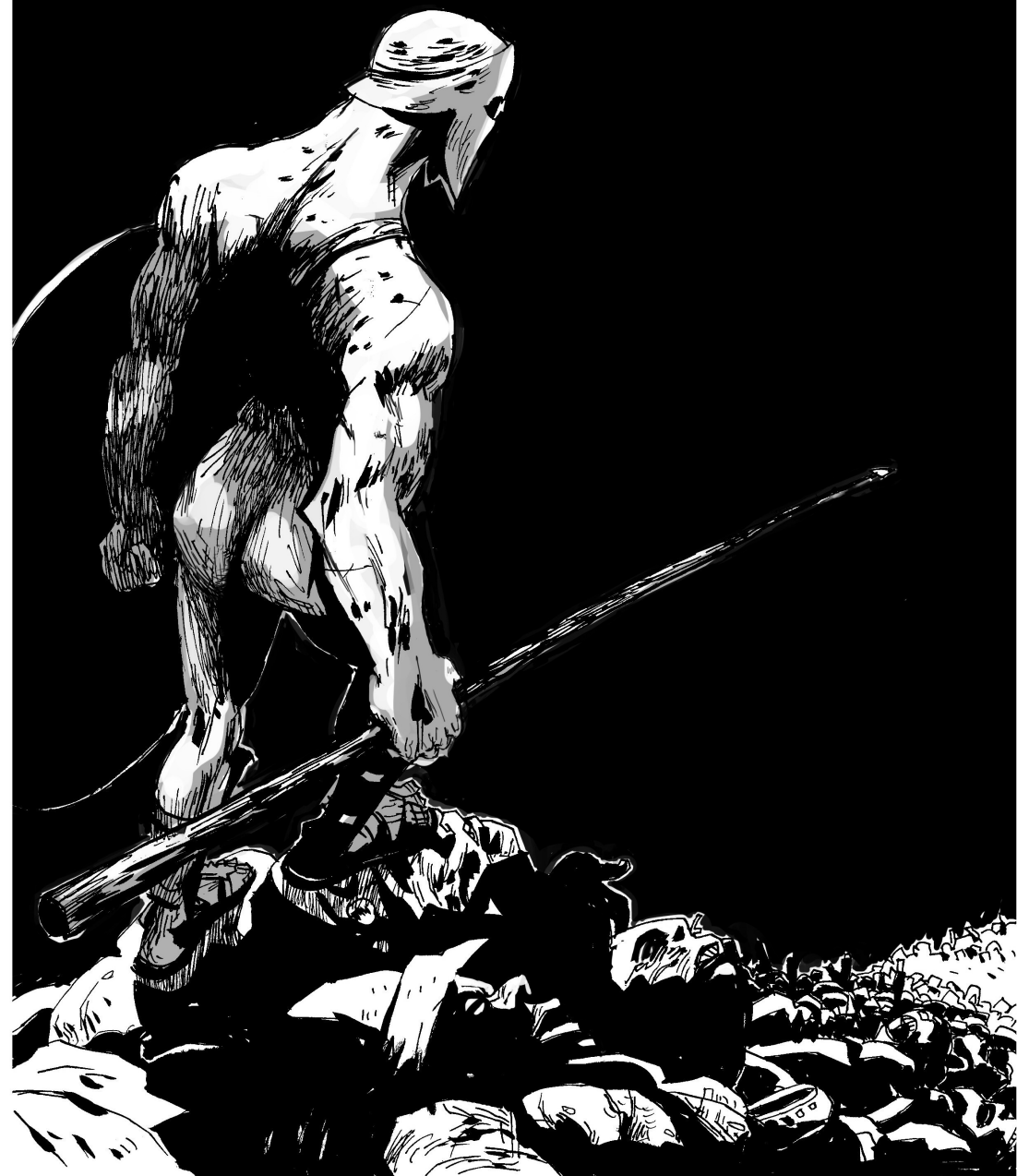


10.000



10.000

OSEREZ VOUS DÉFIER LES DIEUX ?

L'histoire des 10.000

Ce jeu de rôle s'inspire très librement de l'*Anabase* de Xenophon. Si nous nous appuyons sur quelques faits historiques, le parti pris est délibérément fantastique : 10.000 est plus proche de *Jason et les Argonautes* que d'une thèse d'histoire.



Xenophon

426 (430 ?) – 355 av. J.-C

Ecrit et mis en page par : Kobayashi **Corrections :** Matiou, Foid, Bagatelle

Relecture/suggestions : Matiou, Dave, Brand

Illustration de couverture et illustrations intérieures : Mylydy

Testeurs : Valérie, Pascal, Sébastien, Franck & Franck (aucun lien de parenté), Mélodie, Peewee, Antoine.

Inspirations : Soldat des Brumes, 300, l'Odyssée, Jason et les Argonautes

Inspirations JDR : Cold City, Barbarians of Lemuria, Burning Empires, Rune, Sorcerer.

10.000 a été réalisé avec OpenOffice et utilise les fonts **DALEK** et Cambria.

Table des matières

Naissance d'un héros.....	8
1. Les Voies.....	8
2. Les Traits.....	11
3. Le Destin.....	12
4. L'Expérience.....	13
Suivre sa voie.....	13
Un nouveau trait.....	13
5. Les faveurs	14
Attribution des faveurs.....	14
Refuser les faveurs.....	14
Utilisation des faveurs.....	14
Manifestation des faveurs.....	14
Limitations.....	15
Les faveurs... ..	15
6. Nom du personnage.....	20
Masculin.....	20
Féminin.....	21
Conflits.....	22
1. Quels sont les objectifs ?.....	22
2. Résolution du conflit.....	23
3. Conséquences du conflit.....	23
4. La détermination.....	24
5. Excellence et Destin.....	25
Coup de main.....	25
6. Conflit étendu.....	25
Duel	26
Massacre.....	26
Attaques à distance.....	27
7. Récupération de la détermination.....	27
Les secrets de l'Oracle.....	28
1. La longue marche.....	28
Comment se déroule la campagne ?.....	28
La Carte.....	28
Déplacement sur la carte.....	29
Et les héros là-dedans ?.....	29

Butin.....	29
Une vue d'ensemble de la campagne.....	30
2. Précisions.....	32
Gérer l'opposition.....	33
Paysage, décors, plans.....	33
3. Les chants.....	34
Tadmor.....	36
Baalbek.....	38
Joppé.....	40
Bois sacré d'Apollon.....	41
Mer Méditerranée.....	42
Opis.....	43
Ninive.....	44
Forteresse des Corbeaux.....	46
Trapezus.....	47
Sinope	48
Angora.....	49
Ephèse.....	51
Halicarnasse.....	52
Montagnes du Taureau.....	53
Forêts des ombres.....	54
Byzance.....	55
Noms pour PNJS Perses.....	56
Traître.....	56
Contagion	56
Rébellion.....	56
3. La fin du voyage.....	57
Les 10.000.....	58
variantes.....	59
Battlegroup Osiris	59
Le dernier labyrinthe	59
Carte.....	60
Feuille de personnage	61

Les 10.000 sont les meilleurs mercenaires de tout le monde grec. Hoplites d'Athènes et de Sparte, archers crétois, cavaliers de Thessalie, éclaireurs d'Arcadie... Ils sont engagés par le jeune prince Cyrus afin de destituer son frère aîné, Artaxerxès, maître de l'empire perse.

Les mercenaires se rappellent encore des prédictions de l'Oracle, au début de la campagne. Les mains encore rougies par le sang du sacrifice, il s'est tourné vers les 10.000 :

_Ecoutez moi puissants guerriers de Grèce, voici le message des dieux : la victoire sera votre et Babylone s'inclinera devant votre puissance !

Les clameurs des soldats résonnent dans tout Héliopolis et finissent même par attirer l'attention des maîtres de l'Olympe.

La vallée des Lunes dans l'orient lointain, au pied des murs de Babylone.

_Cyrus est mort

La nouvelle s'est répandue parmi les hommes comme un feu de paille: leur commanditaire est mort le jour de sa victoire. Frappé d'une flèche en plein cœur au début de l'assaut. De son cheval, Xenophon, le stratège des 10.000, contemple la ville de celui qui voulait devenir le roi des rois.

_La fortune joue les putains avec nous Xenophon...

Archagoras, le banni d'Argos, chef de la cavalerie, ne peut masquer son dépit.

_L'oracle nous avait prédit la victoire militaire, nous l'avons obtenue mon ami : Babylone est à nous

_Pour combien de temps ? Les troupes perses qui s'étaient ralliées à Cyrus commencent déjà à se disperser et les légions d'Artaxerxès seront bientôt là... et qui va nous payer ?

_Maintenant que Cyrus est mort, Babylone la promesse n'est plus qu'une catin... Mettez la ville à sac, nous partons demain.

Alors que la nuit s'est abattue sur la plaine, dans les ruelles de Babylone, des soldats ivres et dépités échafaudent un plan funeste :

_C'est c'te salopard d'Oracle qui nous a menti je te dis moi !

_Ouais, t'as raison nous z'avait promis la victoire, tu parles d'une putain de victoire ouais

_Y' vas nous servir à quoi notre or quand les perses nous tomberont sur le râble hein ?

_Moi j'dis qu'on le retrouve cet emmanché d'oracle et qu'on lui donne une 'tite leçon !

_Ouais chuis sûr qu'il l'aura pas prévu ça !

L'ivresse étant mère de la bêtise, les conspirateurs se découvrent rapidement des alliés dans les rangs des 10.000. Ils sont bientôt une dizaine à se diriger vers la tente de l'oracle, aux moqueries succèdent les injures, le dépit se change en haine et les insultes en glaives. De l'oracle il ne reste bientôt plus que des membres laissés aux vautours et du sang sur les armures. Les stratèges et les héros capturent les sacrilèges et les mettent à mort. Mais il est déjà trop tard. Au sommet de l'Olympe, le tonnerre gronde.

Le lendemain, alors que les 10.000 quittent la ville, l'oracle, revenu d'entre les morts se dresse sur leur route et s'adresse à eux, d'une voix qui semble recouvrir toute la plaine :

_Ecoutez moi bien misérables soudards, car par ma bouche c'est maintenant Zeus qui s'exprime. Vous avez commis un sacrilège : vous avez tué l'interprète des dieux de l'Olympe. Vous avez mis en doute et bafoué leurs voix et leurs conseils. Pour l'instant vous voilà gorgé de sang et d'or mais pour votre acte impie, Zeus laissera les Perses vous ouvrir le ventre pour récupérer leurs biens et il condamne vos plus grand héros à un destin funeste s'ils ne prouvent pas leur valeur.

Puis le corps de l'Oracle s'effondre et se change en poussière avant d'être emporté par le vent.

Les Dieux de l'Olympe sont tout puissants. Mais ils sont également mesquins, vicieux et rancuniers. Et pire que tout, ils s'ennuient. Ils comptent sur les 10.000 pour leur offrir un spectacle comme ils n'en ont pas connu depuis la guerre de Troie.

Du haut de son palais royal, Artaxerxés contemple sa ville saccagée par les grecs. Il n'est plus que colère et rage lorsqu'il s'adresse enfin à ses généraux :

_J'ornerais les murailles de Babylone avec les têtes des 10.000, ordonnez à toutes mes légions de pourchasser les mercenaires et que l'on fasse sortir de leur geôle les prêtres d'Ahriman le sombre !

_Mais Roi des rois...

_Maintenant ! L'empire Perse ne connaîtras pas le repos tant qu'un seul de ces chiens grecs possèdera un souffle de vie et si je dois m'associer au Fléau des mondes pour accomplir ma vengeance, qu'il en soit ainsi !

Les 10.000 sont isolés au milieu du plus grand empire connu, cernés par leurs ennemis et maudits par leurs dieux. Ils comptent sur vos personnages, leurs héros, pour les ramener chez eux. Les dieux vous accorderont leurs faveurs afin de prolonger le spectacle. Mais à chaque faveur que vous acceptez vous devenez un peu plus leur jouet. En limitant l'influence des dieux sur votre vie et en sauvant celle de vos compagnons vous échapperez, peut-être, à votre destin.

Vocabulaire

Histoire de ne rien faire comme tout le monde dans 10.000 les personnages des joueurs sont appelés *héros* et le maître de jeu est appelé *l'Oracle*. Les scénarios sont des *chants*. Ça ne sert à rien mais ça sonne tout de même mieux.

Les dés

10.000 ne nécessite que des dés à 6 faces (raccourci en « D » dans le reste de l'ouvrage). Lorsqu'un héros doit agir, son joueur lance de 1 à 10D. Le résultat de chaque dé est considéré individuellement : un résultat de 4, 5 ou 6 est un succès, 1, 2 ou 3 c'est un échec. Il faut généralement obtenir au moins 1 succès pour réussir une action.

La campagne

La longue retraite des 10.000 commence à Babylone. Leur but est d'arriver à Byzance avec au moins 5000 hommes. Les actions des héros seront déterminantes pour la survie des 10.000. S'ils échouent, la malédiction des Dieux s'abattra sur eux.

NAISSANCE D'UN HÉROS

« Un homme en vaut dix mille s'il est le meilleur »
Héraclite

La création d'un héros des 10.000
se fait en cinq étapes :

1. Déterminer les voies du héros et choisir son origine.
2. Déterminer les traits du héros.
3. Déterminer sa destinée.
4. Choisir ses faveurs divines.
5. Choisir un nom pour le personnage.

1. LES VOIES

Les voies représentent l'entraînement du héros, ses connaissances ainsi que son passé. Une voie correspond plus ou moins à une carrière et regroupe donc plusieurs compétences : un chasseur sait suivre une piste, se déplacer discrètement en pleine nature, identifier un serpent venimeux, etc.



- *Archer* : tirer à l'arc, fabriquer ses flèches ou un arc...
- *Athlète* : courir, nager, sauter, escalader, lutter...
- *Artisan* : construire un pont, réparer une arme, une armure...
- *Artiste* : chanter, écrire une pièce, jouer la comédie...
- *Cavalier* : combat équestre, diriger un char, soigner un cheval...
- *Chasseur* : être discret, suivre une piste, poser un piège...
- *Hoplite* : se battre avec des armes, intimider...
- *Médecin* : soigner des blessures, identifier une maladie...
- *Marin* : s'orienter, manœuvrer un bateau, trouver du vin...

- *Philosophe* : persuader, séduire, avoir l'air intelligent
- *Stratège* : commander, négociateur
- *Voleur* : être silencieux, forcer une serrure, vol à la tire...

Les voies sont notées sur une échelle qui va de Mauvais à Mythique :

- *Médiocre (1)* : ce niveau reflète généralement un manque d'entraînement ou un désintérêt pour la voie en question.
- *Moyen (2)* : la majorité des gens ont au moins une voie à ce niveau.
- *Bon (3)* : un professionnel.
- *Excellent (4)* : il s'agit du niveau des athlètes olympiques célèbres, des orateurs reconnus ou des stratèges talentueux.
- *Légendaire (5)* : ce niveau est l'apanage des champions olympiques ou des poètes renommés.
- *Mythique (6)* : on entre là dans le domaine des héros mythiques et des demi-dieux.

Le chiffre entre parenthèses indique le nombre de dés à lancer lorsque le personnage utilise la voie en question.

Un héros possède :

- 2 voies au niveau Excellent
- 3 voies au niveau Bon
- 4 voies au niveau Moyen.
- Le reste au niveau Médiocre.

Option : le joueur a 25D à répartir entre ses voies. Chaque voie doit recevoir au moins 1D, aucune voie ne peut recevoir plus de 4D.

L'origine du héros a également une incidence sur ses traits :

Athènes a donné naissance aux plus grands penseurs militaires de l'époque, dont Xenophon, le chef des 10.000. Un héros originaire de cette ville gagne 1D dans sa voie de Stratège.

L'ardeur guerrière des Spartiates est déjà légendaire, le héros gagne 1D dans sa carrière d'Hoplite.

Les Crétois sont connus pour leurs archers, le héros gagne 1D dans sa carrière d'Archer.

_Les hommes originaires de *Thrace* ont souvent eu à combattre les Perses, leur région, située au nord-est de la Grèce, étant en contact avec l'empire du Roi des rois. Le héros gagne le trait *Connaissance des perses* (voir Traits p.11, un Thrace peut donc avoir quatre traits).

_Les *Thessaliens* habitent la région censée abriter le Mont Olympe. C'est aussi le lieu où se trouvent les meilleurs cavaliers de toute la Grèce. Le héros gagne 1D dans sa carrière de Cavalier.

_Les habitants de *Rhodes* sont des marins chevronnés. Ils gagnent tous 1D dans leur carrière de Marin.

_En grandissant dans les rudes montagnes d'*Arcadie*, au centre du Péloponnèse, le héros a gagné 1D dans sa carrière de Chasseur.

_La ville d'*Argos* est l'un des principaux centre culturel de la région, le héros gagne 1D dans sa carrière d'Artiste ou de Philosophe.

Exemple : Frank va créer « Euryclée », il souhaite qu'elle soit une femme de tête pas une simple amazone sans cervelle. Il décide donc qu'elle aura les voies suivantes au niveau excellent : Stratège et Hoplite. Euryclée est une meneuse d'homme et un chef né. De plus elle sait que des mercenaires ne suivront qu'une personne qui a fait ses preuves au combat. Au niveau bon, Frank lui assigne les voies Athlète (le métier de mercenaire maintien en forme), Philosophe (elle a reçu un enseignement poussé) et Cavalier (elle a appartenu à un corps de cavalerie). Enfin, au niveau moyen Euryclée hérite des voies suivantes : Artiste (ses parents voulaient qu'elle ait une éducation classique), Archer (par nécessité, mais elle n'a jamais été à l'aise avec un arc), Chasseur (elle a parfois dû trouver ses repas elle-même) et Médecin (quelques cours dispensé par le médecin des 10.000 pour palier aux urgences). Euryclée est en revanche un marin, un voleur et un artisan médiocre. Frank décide qu'Euryclée sera originaire d'Athènes, ce qui amène sa voie de Stratège au niveau légendaire, nul doute qu'elle participe aux conseils des chefs des 10.000. Notez que l'attribution des niveaux à chaque voie peut vous aider à définir l'historique de votre héros comme ci-dessus.

2. LES TRAITS

Pour donner un peu de consistance à son héros le joueur doit ensuite sélectionner trois traits pour son personnage. Un trait peut représenter une arme, un titre ou une caractéristique physique. Chaque trait à une valeur d'1D. Celui-ci s'ajoute aux dés du héros lorsque le trait peut avoir une incidence dans un conflit en cours (voir Conflit p.22). Il est possible d'utiliser jusqu'à trois traits simultanément.

_Un trait doit être relié à la famille du héros: un ancêtre glorieux (descendant d'Arès), une famille puissante (né pour diriger), un titre...

_Un trait autre est relié à son éducation ou son expérience : Les conseils de mon ancien maître de philosophie, un entraînement particulier, meilleur élève de l'académie de médecine...

_Un trait libre : la lance ou le bouclier de mon père, une musculature imposante, un titre de champion de pancrace, une voix de stentor, etc.

Exemple : Euryclée tente d'intimider quelqu'un.

Elle a choisi les traits « Famille de chefs », « Vétéran des guerres du Péloponnèse » et « Gracieuse comme un félin ». Le joueur déclare que son héroïne porte la main à son épée en expliquant qu'il vaut mieux ne pas énerver un vétéran. L'Oracle autorise l'utilisation des deux premiers traits, le joueur d'Euryclée lancera donc 2D supplémentaires.



3. LE DESTIN

Après le meurtre de leur oracle les 10.000 ont été maudits. Chaque personnage a une destinée terrible qui l'attend. Pour l'instant choisissez un thème général pour la destinée du héros, elle se précisera au fur et à mesure des parties :

- Solitude
- Esclavage
- Folie
- Maladie

Le destin du héros doit être tragique : la mort doit sembler douce en comparaison. N'hésitez pas à vous inspirer des tragédies ou des mythes grecs.



4. L'EXPÉRIENCE

Même s'ils appartiennent à la meilleur unité de mercenaires grecs, les héros peuvent encore améliorer leurs compétences.

Suivre sa voie

Un héros ne peut augmenter qu'une seule voie à la fois. A la fin de chaque chant, les joueurs opposent l'excellence acquise à la voie qu'ils souhaitent développer. Si l'excellence l'emporte, la voie concernée gagne un niveau mais le joueur doit également apporter un détail supplémentaire au destin funeste de son héros.

Exemple : Euryclée souhaite améliorée sa voie d'Hoplite qui est déjà Excellente. Au cours du dernier chant, les héros ont accumulés 7D d'excellence. Euryclée lance donc 7D d'excellence et obtient 3 succès. Elle lance ensuite les dés de sa voie d'Hoplite (4) et obtient 2 succès. Sa voie passe donc au niveau légendaire. Le destin d'Euryclée est la maladie, le joueur décide qu'Euryclée va contracté une maladie qui va la rendre petit à petit impotente.

Un nouveau trait

A la fin d'un chant, un héros peut choisir un nouveau trait. Aucun héros ne peut avoir plus de trois traits. En revanche il est possible de remplacer un trait par un autre.

5. LES FAVEURS

Toute l'Olympe suit les pérégrinations des 10.000 dont les victoires et les défaites trompent l'ennui des dieux. Il arrive donc à ces derniers d'accorder aux héros des faveurs qui permettent de prolonger le spectacle. En les acceptant, les héros augmentent leurs chances de sauver leurs troupes mais ils renforcent également l'emprise des dieux sur leur destinée. A chaque fois que le héros utilise une faveur il donne un dé de Destin à l'Oracle.

Attribution des faveurs

Au début de chaque chant, les héros prient les dieux afin qu'ils leurs accordent leur aide : les joueurs peuvent alors choisir trois faveurs divines pour leur personnage. Il est possible de sélectionner des faveurs différentes à chaque partie.

Option : chaque joueur détermine au hasard les trois faveurs qui lui sont accordées.

Refuser les faveurs

Si le héros refuse de prier les Dieux il fait gagner un dé d'Excellence à son groupe mais il ne pourra utiliser aucune faveur.

Utilisation des faveurs

La description de chaque faveur indique ses effets en termes de jeu. Un héros peut utiliser chaque faveur autant de fois qu'il le souhaite mais à chaque fois le joueur donne un dé de Destin à l'Oracle. Il est de bon ton que le personnage invoque le nom du dieu et sollicite son aide au moment où il utilise la faveur.

Manifestation des faveurs

L'utilisation d'une faveur ne s'accompagne pas d'apparition d'un dieu de l'Olympe ou d'effets pyrotechniques. Bien qu'efficace leur manifestation est discrète ou paraît naturelle.

Limitations

Il n'est pas possible d'invoquer deux faveurs en même temps. Si l'usage d'une faveur déplaît aux Dieux, (utiliser Forge d'Héphaïstos pour enflammer de la paille par exemple plutôt que pour se battre...) elle n'est pas accordée, mais le joueur donne tout de même un dé de Destin à l'Oracle.

Les faveurs...

Aiguille des Moires

Le héros peut ignorer les succès de son adversaire pour une attaque.

Arme fidèle d'Arès

Arès ne supporte pas de voir ses fidèles désarmés. L'arme du héros apparaît dans sa main, quelque soit l'endroit où elle se trouvait auparavant.

Balance d'Athéna

Si le héros ne peut utiliser aucun de ses traits lors d'un conflit il empêche également son adversaire d'utiliser les siens.

Cape d'Erèbe

Le héros se déplace sans émettre le moindre bruit et les sentinelles ne semblent pas le voir tant qu'il ne fait rien pour attirer leur attention.

Caresse de Poséidon

Le héros peut calmer n'importe quel animal (même mythique comme Cerbère). Cette faveur cesse d'agir dès que l'animal est agressé ou qu'il perd le héros de vue.

Coupe d'Asclépios

Asclépios bénit l'eau bue par le héros : il élimine ainsi toute maladie ou poison qui pourrait l'affecter.

Cuirasse d'Alecto

Les blessures reçues par le personnage sont divisées par 2 (arrondir au chiffre supérieur). La générosité d'Alecto cesse dès qu'elle s'est révélée utile ou à la fin du conflit.

Destrier divin

Il suffit que le héros siffle pour qu'apparaisse une monture. Elle peut-être montée par le héros ou une autre personne mais disparaîtra dès que son cavalier mettra pied à terre.

Festin d'Almathée

Le héros trouve de quoi nourrir ses compagnons. Il peut s'agir d'une oasis, d'un sac rempli de victuailles, etc.

Force d'Atlas

La force du personnage est l'égale de celle d'un Titan, le temps de soulever un objet pendant quelques secondes ou de le briser (on parle de briser les colonnes d'un temple ou de soulever un bloc de pierre de plusieurs tonnes). Cette force ne peut-être utilisée pour frapper un adversaire. Atlas ne marche pas sur les plates bandes d'Arès.



Forge d'Héphaïstos

L'arme utilisée par le personnage rougeoie comme si elle sortait de la fournaise et inflige trois blessures supplémentaires. La faveur s'interrompt dès que les dégâts sont infligés.

Gorgée du Léthé

Le fleuve de l'oubli donne au héros la faculté d'ignorer le malus lié à ses blessures le temps d'un conflit.

Grâce d'Eole

Quelque soit la hauteur dont le personnage vient de tomber, il perd connaissance un court instant et se réveille à l'endroit où il aurait du se briser le crâne, intact.

Infailibilité d'Artémis

La flèche, la lance ou la pierre lancée/tirée par le héros est guidée par Artémis et touche automatiquement sa cible (on considère que le héros a obtenu le maximum de succès possible).

Injonction de Zeus

Inspiré par la majesté de Zeus, le héros met en fuite les anonymes (voir p.26 Massacre).

Mains d'Asclépios

Il suffit que le héros passe ses mains au-dessus des blessures de ses compagnons pour que ceux-ci récupère plus rapidement (le héros soigne la totalité des blessures de la personne qu'il touche). Il ne peut utiliser cette faveur sur lui-même.

Manteau d'Héphaïstos

Le héros est immunisé aux morsures du feu et du froid. La faveur lui est retirée dès qu'il se trouve hors de danger.

Miroir d'Aphrodite

Tout ceux qui croiseront le héros penseront voir une personne qu'ils connaissent et en qui ils ont confiance (l'apparence physique du héros

ne change pas). La faveur cesse une fois que l'objectif que s'était fixé le héros en invoquant cette faveur est accompli.

Oeil de Nyx

Le héros voit dans l'obscurité la plus complète et est capable de repérer les passages secrets, les personnes invisibles ou dissimulées.

Offrande de sang d'Hécate

Le héros peut bénéficier en conflit d'xD supplémentaire mais en échange il encaisse 2 blessures par dé(s) obtenu(s).

Passage d'Hermès

Le héros peut entrer dans une forteresse, une pièce ou n'importe quel endroit ne disposant pas d'entrée ou dont les entrées sont fermées. Le héros ne garde aucun souvenir de la manière dont il est rentré, pas plus que ceux qui l'observait.

Petit arrangement d'Hermès

Le joueur peut rejeter l'ensemble de ses dés. Il garde le meilleur résultat.

Regard de la gorgone

Le regard du héros rappelle celui de la gorgone. Son adversaire ne peut plus se déplacer jusqu'à la fin du conflit.

Rire infernal d'Eris

L'adversaire choisi par le héros a l'esprit troublé par les mensonges et les illusions de la déesse de la discorde : il perd 2D à son prochain jet.

Sablier de Chronos

L'écoulement du temps est stoppé pendant une période suffisamment longue pour laisser au héros le temps d'accomplir une action importante (l'Oracle tranchera). Le héros ne peut déplacer aucun objet et encore moins une personne pendant la durée de la faveur.

Saison d'Eole

Le dieu des vents accorde au héros qui l'appelle : la pluie, la neige, la grêle, le brouillard, l'orage, une éclaircie... Le temps ainsi invoqué dure au maximum une journée.

Sommeil enchanté de Déméter

Le héros s'endort pendant une heure... A son réveil toutes ses blessures sont guéries.

Songe prémonitoire d'Apollon

Apollon accorde au héros une vision fugitive de l'avenir dans son sommeil. Il bénéficiera d'un bonus de 2D à l'action de son choix au cours de la partie.

Souffle d'Artémis

Tous les projectiles qui visent le personnage le rate totalement.

Souffle de Poséidon

Le héros peut maintenant respirer sous l'eau, l'effet de cette faveur se dissipe dès que le héros sort de l'eau.

Soutien des Furies

Le héros peut utiliser le malus lié à ses blessures comme un bonus pour une action contre la personne qui les lui a infligées.

Suprématie Hellénique

Athéna distrait le dieu adverse et l'empêche d'accorder une faveur à son serviteur. En termes de jeu : une faveur divine utilisée par un serviteur d'Ahriman est annulée.

Sympathie de Dionisos

Grâce aux dieux des libations, le héros peut communiquer avec n'importe quel être vivant, animaux et plantes compris. Cette faveur dure le temps d'une conversation.

Vengeance divine

La Furie Tisiphone donne au héros les moyens de se venger de ses ennemis. Ces derniers encaisseront alors la totalité des succès du héros comme blessures lors de leur prochain conflit.

Vision d'Artémis

Le héros voit au travers des yeux d'un animal situé dans son champ de vision. Il peut également lui demander de se rendre dans un lieu précis. Dès que l'animal se sent en danger, le charme est rompu. Pour ceux qui l'entourent, le héros semble être en transe.

6. NOM DU PERSONNAGE

Masculin

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

Féminin

Abdera	Antea	Deianira	Halimède
Adara	Anticlea	Delia	Helle
Adelpha	Bairbre	Demetria	Hesione
Aedon	Baucis	Desma	Horae
Aethra	Berdine	Dianthe	Idalia
Aetna	Beroe	Dione	Iris
Agalia	Beryl	Dirce	Ismene
Agapi	Briseis	Dryope	Jocaste
Alcina	Caeneus	Ecterine	Kaia
Alcmene	Calandra	Eda	Lelia
Alcyone	Calantha	Eirene	Lysandre
Aldara	Callia	Eleandre	Metea
Aleris	Castalie	Ennea	Nausicaa
Alethea	Celandine	Erianthe	Nephele
Alysia	Ceto	Eunice	Oleisia
Amara	Christa	Euryclée	Pasiphae
Anassa	Clymène	Euterpe	Philomène
Anaxarete	Damaris	Filia	Thais
Anezka	Damia	Fern	Ursa
Annis	Danae	Galatea	Zoe

En plus d'un nom, les joueurs sont encouragés à trouver un surnom pour leur personnage.

CONFLITS

Les dés n'interviennent dans 10.000 qu'en cas de conflit. On estime qu'il y a conflit lorsque quelque chose ou quelqu'un s'oppose aux actions des héros.



1. QUELS SONT LES OBJECTIFS ?

Les joueurs doivent déterminer ce qu'ils cherchent à obtenir du conflit :

« Je veux entrer dans cette maison sans me faire repérer »

« Je veux ridiculiser ce noble »

« Je veux négocier un droit de passage pour les 10.000 »

L'objectif doit-être clairement défini par le joueur. Dans 10.000 on ne lance pas les dés pour savoir si un héros parvient à escalader un mur. Ce qui importe, c'est de

savoir pourquoi le héros souhaite escalader ce mur : son objectif est-il de surprendre quelqu'un ? D'espionner l'activité d'un camp perse ? Le héros ne doit pas résoudre un conflit pour escalader un mur, puis un autre pour surprendre une sentinelle... L'Oracle estime la difficulté

générale de l'entreprise et le conflit est résolu. Dans l'exemple ci-dessus le niveau de l'opposition prendra en compte le nombre de gardes, la qualité des fortifications, etc.

2. RÉSOLUTION DU CONFLIT

Les joueurs lancent le nombre de dés associé à la voie utilisée plus 1D par trait lié au conflit (s'il y en a un). L'Oracle lance le nombre de dés correspondant au niveau de l'adversaire (voir p.36, Gérer l'opposition) ou à la difficulté de l'action.

Difficulté	# de dés
Normale	1-2 dés de moins que la voie du héros
Difficile	Egal à la voie du héros
Très difficile	1-2 dés de plus que la voie du héros

- Les joueurs précisent s'ils utilisent ou non des dés d'Excellence.
- L'Oracle précise s'il utilise ou non des dés de Destin.

__Celui qui obtient le plus de succès accomplit l'objectif qu'il avait fixé au départ.

__En cas d'égalité, c'est le *status quo* : si la situation le permet le conflit peut-être rejoué ou bien peut donner lieu à un nouveau conflit.

Exemple : Jetée dans un arène face à un gladiateur perse, Euryclée tente de s'emparer d'une arme en même temps que son adversaire. Le conflit débouche sur une égalité : Euryclée et son adversaire se sont emparés de l'arme en même temps. Un nouveau conflit sera nécessaire pour savoir qui parvient à la garder.

3. CONSÉQUENCES DU CONFLIT

- Si le vainqueur est un des héros, il fait gagner à son groupe un dé d'Excellence.
- Si le vainqueur est l'Oracle : la différence entre les succès du héros et ceux de l'Oracle indiquent à quel point la détermination du héros est entamée.

Exemple : Euryclée tente de s'introduire discrètement dans un camp Perse. Il fait nuit, mais le terrain autour du camp offre peu de couverture et les sentinelles sont nombreuses. L'Oracle estime que l'action est difficile : il lancera 4D. Euryclée n'est qu'une voleuse moyenne (2D dans sa voie de voleur), mais elle possède le trait « Gracieuse comme un félin » qui lui permet de lancer 1D supplémentaire. Elle obtient 2 succès, l'Oracle 3... Une sentinelle aperçoit Euryclée et donne l'alerte, de plus Euryclée encaisse une blessure (une sentinelle peut l'avoir touché avec un flèche ou Euryclée est tout simplement blessée dans son orgueil, à l'Oracle de décider). Dans le cas d'une égalité, Euryclée n'aurait pas été repérée mais n'aurait pas réussi à s'approcher du camp.

4. LA DÉTERMINATION

La détermination représente le moral des héros. Les blessures, les privations et les frustrations diminuent la confiance en lui d'un personnage jusqu'à ce qu'il ne soit plus qu'une loque tout juste bonne à gémir sur son sort.

A chaque fois que le héros perd un conflit, ses blessures sont notées sur l'échelle suivante :



A partir de sa quatrième blessure, le héros subit un malus d'1D à tous ses jets, ce malus passe à 2D à partir de sa septième blessure. Arrivé au niveau Vaincu, le héros a touché le fond, il fait perdre 3D d'excellence aux 10.000. En revanche il élimine du même coup la totalité de ses blessures. Voir un héros découragé est un spectacle de choix pour les dieux de l'Olympe...

5. EXCELLENCE ET DESTIN

Les joueurs peuvent piocher dans les dés d'Excellence pour améliorer leurs chances de succès. Chaque dé utilisé s'ajoute au pool de dés du joueur.

L'Oracle peut utiliser des dés de Destin pour augmenter le nombre de dés de l'opposition.

Dés de Destin et dés d'Excellence s'annulent mutuellement sur une base de 1 pour 1.

Exemple : Euryclée et quelques volontaires vont tenter de garder un passage contre un assaut perse. Elle opte pour un jet en Stratège. Euryclée sait que l'échec n'est pas une alternative et exhorte ses troupes et fait appel à l'excellence des 10.000. Elle décide d'utiliser deux dés d'excellence. Son trait « Chef né » lui permet de lancer 1D supplémentaire. Elle lancera donc au total 5D (Stratège légendaire) + 1D (son trait « Chef né ») + 2D d'excellence, donc un total de 8D. L'Oracle décide que les troupes perses risquent une punition sévère s'ils échouent dans leur mission et leur octroi le trait « Motivé ». Il décide également d'utiliser 1D de destin qui annule un des dés d'excellence d'Euryclée. Au final Euryclée lancera donc 7D et l'Oracle 3D (troupes bonnes) + 1D (troupes plus nombreuses), +1D (troupes possédant le trait motivé) pour un total de 5D.

Coup de main

Dans certains cas, un personnage peut recevoir de l'aide dans un conflit. Les succès sont additionnés mais remporter un conflit de cette manière ne fait gagner aucun dé d'excellence.

6. CONFLIT ÉTENDU

Certains conflits (notamment les combats) ne peuvent être résolu par un unique jets de dés et s'étendent sur plusieurs rounds, jusqu'à ce que l'un des deux camps soit vaincus. Le héros ne gagne pas de dés d'excellence a chaque round remporté, juste 1 à la fin du conflit.

A chaque round les combattants jettent les dés, comme pour un conflit classique. On a alors affaire à deux cas de figure :

- Le héros se bat contre un adversaire important, on parle alors d'un *duel*.
- Le héros se bat contre des anonymes, on assiste alors à un *massacre*.

Duel

L'adversaire du héros possède également un niveau en détermination. Si le héros parviens à le vaincre, il peut décider s'il a ou non tué son adversaire. Si le héros est vaincu, il est hors de combat et ne peut récupérer qu'une fois le conflit terminé.

Si l'Oracle et les joueurs le souhaitent, les tactiques, les armes utilisées et les descriptions peuvent influencer sur le pool de dés des combattants.

« Mon arme me donne un avantage tactique » : +1D

« Je cogne » : -1D, faites un effort pour décrire vos actions.

« Je tente de le décapiter sans même le regarder » : +1D

Massacre

Vous avez envie de voir un héros attaqué par une horde de guerriers anonymes ? Pas de problèmes :

- On ne peut-être attaqué que par six adversaires en même temps.
- L'Oracle jette 1D par attaquant.

Un héros élimine un adversaire par succès obtenu.

Exemple : Attaqué par cinq soldats (l'Oracle lance donc 5D), Bellorophon lance 6D (il a 5D en Hoplite, plus 1D pour son trait « Redoutable quand je suis encerclé »). Il obtient 3 succès, l'Oracle 1. Il élimine donc deux soldats. Pour le second round, il n'a plus que 3 adversaires à vaincre et l'Oracle n'a plus que 3D à lancer (1 par survivant).

Une horde d'anonymes peut très bien posséder un ou plusieurs traits et bénéficier ainsi de dés supplémentaires : « sanguinaires », « organisés », « bien armés »...

Attaques à distance

Si l'attaquant manque sa cible (= perd le conflit) il subit des blessures : n'oubliez pas que celles-ci représentent aussi bien la frustration engendrée par l'échec que des blessures physiques.

7. RÉCUPÉRATION DE LA DÉTERMINATION

Il n'y a pas de récupération « naturelle » dans 10.000. On fait appel aux Dieux ou à ses amis, mais on ne peut pas s'en sortir seul.

Le soigneur fait appel à la voie la plus appropriée (Médecine pour bander ou suturer les plaies, Poète pour remonter le moral, Hoplite pour un entraînement qui redonne du cœur au ventre... Ce n'est pas tant le physique du héros qui est en jeu mais son moral). Le nombre de succès obtenu indique le nombre de blessures éliminées.

On ne peut-être soigné qu'une fois après chaque conflit.



Exemple : suite à un combat éprouvant Euryclea a encaissé 7 blessures. Son camarade Briareos tente de la reconforter en lui racontant la bataille des Thermopyles. Briareos est un excellent poète, il lance donc 4D et obtient 3 succès, Euryclea a donc encore 4 blessures et subit donc un malus de -1 à toutes ses actions.

LES SECRETS DE L'ORACLE

1. LA LONGUE MARCHÉ

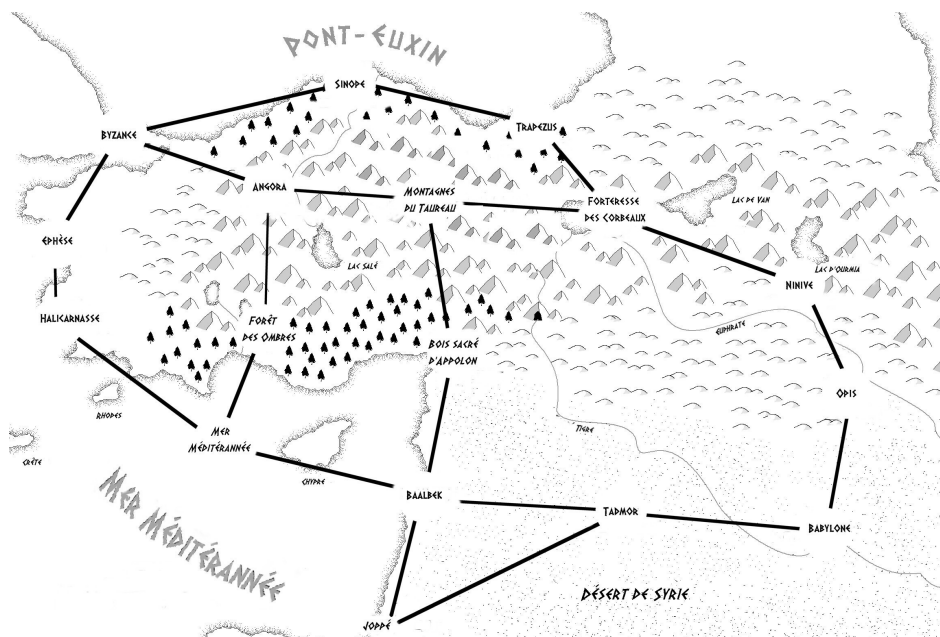
Le but des héros est d'arriver à Byzance avec au moins 5000 hommes. En accomplissant cela ils auront prouvé leur valeur aux dieux qui les laisseront alors en paix. Mais en attendant...

Comment se déroule la campagne ?

La première partie se déroule à Babylone, selon l'issue, les 10.000 se rendront ensuite à Tadmor ou à Opis et ainsi de suite jusqu'à ce que nos héros arrivent enfin à Byzance. Chaque chant (scénario) doit pouvoir se jouer en une session d'environ 4-5 heures, la campagne se joue donc en six parties au minimum.

La Carte

La carte est au centre de la campagne. Elle indique où les 10.000 peuvent se rendre à la fin de chaque chant.



Déplacement sur la carte

Les 10.000 ne peuvent se diriger que vers un lieu directement relié à celui où ils se trouvent, il n'est pas possible de sauter une étape. Chaque déplacement représente *grosso modo* 1 mois de voyage. De plus, la nécessité de nourrir les troupes et l'entretien du matériel fait diminuer le butin (voir plus bas) d'un niveau à chaque déplacement. Il n'est pas possible de revenir sur ses pas, l'armée Perse les suivant de près.

Et les héros là-dedans ?

Les héros ont une influence sur le déplacement des 10.000, le butin et le niveau des pertes (voir plus bas). A condition toutefois d'avoir montré leur valeur aux dieux... A la fin de chaque chant, on compare le nombre de dés d'excellence et de destin restant.

Il y a plus de dés d'excellence que de dés de destin:

- Les 10.000 gagnent la totalité du butin prévu et leurs pertes sont égales aux dés de destin de l'oracle multiplié par 50.

Il y a autant de dés de destin que de dés d'excellence :

- Les 10.000 perdent un niveau de butin leurs pertes sont égales aux dés de destin de l'oracle multiplié par 100.

Il y a plus de dés de destin que de dés d'excellence :

- Les 10.000 perdent deux niveaux de butin *et* leurs pertes sont égales aux dés de destin de l'oracle multiplié par 500.

Butin

En mettant Babylone à sac, les 10.000 se sont constitué un butin sans précédent. Il est d'ailleurs noté comme les Voies des héros : de médiocre à mythique. Il peut diminuer ou augmenter au cours de la campagne, cela sera précisé dans la description de chaque étape. La valeur du butin ne peut descendre en deçà de mauvais et ne peut-être meilleure que mythique.

Pertes

A chaque chant, les 10.000 risquent de perdre une partie de leurs effectifs, (voir **Et les héros là-dedans ?** plus haut). Les pertes peuvent représenter des mercenaires tombés au combat mais également des déserteurs ou des guerriers las des combats qui décident de s'installer dans l'une des régions traversées par les 10.000.

Une vue d'ensemble de la campagne

A **Babylone**, les héros tenteront de sauver les chefs des 10.000 fait prisonniers par Artaxerxés et essayeront de retrouver le trésor de la ville avant que les forces perses n'arrivent à le faire sortir. Ensuite, selon le chemin qu'ils suivront :

A **Tadmor** « la fiancée du désert », les héros devront faire face à un démon envoyé par les serviteurs d'Ahriman pour punir la ville de son soutien à Cyrus.



A **Joppé**, la ville se prépare à un sacrifice de masse pour calmer le Kraken qui empêche l'arrivée des navires marchands et affame la ville

(le Kraken n'y est pour rien, il s'agit d'une flotte de pirates bénéficiant de complicité dans la ville).

Une fois rendus à **Héliopolis** (Baalbek), cité dominée par les Phéniciens, les héros devront empêcher les espions perses de brûler leur flotte. En désespoir de cause, ceux-ci libérerons le Titan emprisonné dans la ville.

En pleine **mer méditerranée**, les héros seront fait prisonnier par les perses et devront aider Poséidon et un ancien ennemi afin de pouvoir retrouver leur liberté.

Dans les ruines de **Ninive** les héros devront venger l'âme des habitants ou se résoudre à voir mourir leur compagnons.

A **Opis**, haut-lieu de la première rébellion contre les Perses, les héros tenterons de soulever une nouvelle fois la ville contre les légions du Roi des rois.

La déesse Artémis protège la ville d'**Ephèse**. Son gouverneur s'ennuie profondément et rien ne pourrait plus le distraire qu'une pièce jouée par les mercenaires qui remettrait en scène la bataille des Thermopyles.

Le deuil frappe la ville d'**Hallicarnasse**, Mausole, le fils d'Hécatomnus est mort à la naissance. Les héros parviendrons t'il à le ramener du royaume des morts ? En évitant de surcroît de s'attirer la haine d'Hécate qui demandera une autre vie en échange de celle de Mausole.

Le bois sacré d'Apollon abrite un gardien dont la mort permettra aux 10.000 de traverser la région à l'abri de l'armée perse.

Dans les **Montagnes du Taureau**, en plus d'affronter le froid et la neige, les 10.000 découvriront une cité disparue dirigée d'un main de fer par un cyclope.

Ville fondée par Midas, **Angora** est une ville aux richesses innombrables. Les héros auront l'opportunité de s'emparer de l'objet qui permet à cette cité d'être la plus riche de l'empire perse.

Trapezus est une ville grecque, mais l'arrivée d'une troupe de mercenaire ne remplit pas les habitants de joie. Ils empoisonneront les 10.000. Réduit à l'état de fantômes, les héros devront trouver un moyen de sauver leurs compagnons.

Sinope ne souhaite guère fâcher son puissant voisin perse mais répugne à trahir des compatriotes. Les dirigeants de la ville organisent un tournoi opposant les héros aux meilleurs athlètes de toute la Perse afin de déterminer qui bénéficiera de leur aide.

En pleine **Forêt des ombres** les 10.000 devront faire face aux spectres de ceux qu'ils ont tués au cours de leur périple. Et sur l'unique passage de fuite possible se dresse une forteresse réputée imprenable...

Une fois arrivée à **Byzance**, nos mercenaires devront faire face une dernière fois à l'armée Perse en défendant la ville contre la dernière charge des Immortels.

2. PRÉCISIONS

Bien évidemment on ne vous propose là qu'un instantané du scénario possible, vous pouvez soit chercher à le préparer davantage soit vous lancer en pleine improvisation... Dans ce dernier cas, garder à l'esprit cette phrase du concepteur de *Dogs in the Vineyard*, Vince Baker : « lancer les dés ou dites oui ». Cela signifie que si la demande d'un joueur ne provoque pas de conflit, il faut l'accepter, dans le cas contraire lancez les dés pour résoudre le problème.

Exemple : les joueurs demandent à l'Oracle s'ils trouvent de quoi tendre un piège à leurs poursuivants. L'Oracle estime que ce la ne pose aucun problème et accepte. Inutile de vous demander si on pouvait bien trouver de quoi fabriquer un piège dans le désert de Syrie au V^{ème} siècle avant J.C.

Exemple : un joueur fouille dans une bibliothèque et souhaite trouver un indice permettant de vaincre un Kraken. L'information est très importante et le temps est compté. L'Oracle décide que le héros va devoir opposer sa voie de Philosophe au capharnaüm de la bibliothèque pour tenter de trouver cette information.

Gérer l'opposition

Lorsque vous avez besoin de créer des antagonistes pour les héros, pensez simplement à les définir par leur fonction : des guerriers, un général, un informateur, une prostituée ? Utilisez ensuite le tableau suivant afin de définir leur niveau de compétence :

Qualité	Nombre de dés
Médiocre	1
Moyen	2
Bon	3
Excellent	4
Légendaire	5
Mythique	6



Vous pouvez ensuite ajouter des traits (pas plus de trois, comme pour les héros) : fanatique, valeureux, retors, bien armé... Chaque trait ajoutant comme il se doit 1D au total lorsqu'il s'applique au conflit.

Paysage, décors, plans...

Pour une description des différents lieux visités par les 10.000 je ne peux que vous diriger vers une bonne bibliothèque et Internet. Taper la plupart des noms de lieux dans Wikipedia devrait vous donner des infos suffisantes. Pour ce qui est des plans précis des villes et autres quartiers, cherchez plutôt à rendre l'ambiance générale du lieu : les parfums qui flottent dans l'air, la curiosité ou la peur que suscite l'arrivée des mercenaires, la beauté des hommes et des femmes que l'on croise, la présence (ou non) d'une pauvreté crasse. Personne ne

sera derrière vous avec un ouvrage d'histoire pour vous dire que « non à l'époque l'eau n'était pas transporté dans des amphores mais dans des vases... ». Si cela « sonne » bien et que cela contribue à l'ambiance autour de la table personne ne viendra se plaindre.

Si des détails deviennent importants en termes de jeu les règles sont là pour vous aider. Tous comme les autres personnages du jeu, les lieux peuvent posséder des traits : sombre, délabré, imposant, enchanteur... Ces traits peuvent s'ajouter aux dés des héros lorsque ceux-ci pensent à les exploiter.

Exemple : les héros veulent semer leurs poursuivants dans le souk de la ville. Il s'agit d'un conflit opposant les héros à leurs chasseurs. L'oracle indique que le souk a le trait « labyrinthique » ce qui accorde un bonus d'1D aux héros.

Exemple : un héros souhaite calmer une foule prise de panique. Il monte sur une statue de Zeus que l'Oracle a définie comme étant « majestueuse ». Le joueur demande à l'Oracle si le discours de son héros ne serait pas plus percutant s'il était déclamé de cet endroit. L'Oracle est d'accord et le héros reçoit un bonus d'1D à son jet.

3. LES CHANTS

Tous les chants sont présentés de la même manière :

Rapport des éclaireurs : les informations que ramène les éclaireurs des 10.000 sur l'étape en question. Accessoirement un bon outil pour introduire le début du chant.

Situation : la nature du problème auquel les 10.000 devront faire face au cours de ce chant. Il ne s'agit que de la trame principale du chant, libre à l'Oracle de l'enrichir à sa guise.

Protagonistes : quels sont les principaux personnages auxquels les héros auront affaire.

Butin : le(s) niveau(x) de richesse que les 10.000 pourront s'approprier à cette étape.

BABYLONE

Les parfums des jardins suspendus et l'agitation des marchés ont laissé la place au silence et à l'odeur de la mort depuis l'arrivée des 10.000. Les habitants restent cloîtrés chez eux. Les ombres des assassins d'Ahriman sont partout...

Situation : Artaxerxés a fait envoyer un message aux 10.000, il souhaite négocier avec leurs chefs pour régler leur départ au plus vite. Les chefs des 10.000 ont été fait prisonniers et devinez à qui on va faire appel pour aller les aider. De leur côté, les agents du Roi des rois tentent de faire sortir le trésor de la ville, malheureusement pour eux, la confrérie des voleurs de Babylone a eu vent de la chose et va tenter de s'en emparer.

PNJs :

Le roi Artaxerxés

La mise à sac de Babylone a rendu Artaxerxés fou de rage. Il ne reculera devant rien pour anéantir les 10 000. Il y a peu de chance que les héros le croisent un jour, mais sa présence doit se faire sentir à tous les instants.

Arsalan, le chef des voleurs

Profitant de la confusion, la confrérie des voleurs de Babylone tente de mettre la main sur le trésor de la ville. Ils éviteront toute confrontation directe avec les 10.000.

Faraz, le prêtre d'Ahriman

Interroge les esprits des chefs des 10.000 qu'il a fait assassiné. C'est un homme cruel et pervers. Il est toujours accompagné par sa garde personnelle, des hommes dont personne n'a jamais vu le visage (des hommes drogués et conditionnés ou des morts-vivants selon le degré de fantastique que vous souhaitez avoir dans votre campagne).

Butin : Les 10.000 commencent la campagne avec un butin Mythique (s'ils mettent la main sur le trésor de la ville) ou Excellent (dans le cas contraire).

TADMOR

Située sur la route des caravanes menant au cœur de l'empire, Tadmor est une cité opulente, surnommée par ses habitants et les voyageurs « la fiancée du désert ». Fortifiée par Salomon, elle est quasi-imprenable. Alliée de Cyrus elle avait laissé passer les 10.000 lors de leur marche vers Babylone. Elle attend maintenant d'être punie par Artaxerxés et refusera d'aider les mercenaires.

Rapport des éclaireurs : la ville est fermée. Un petit groupe d'homme peut néanmoins se faufiler à l'intérieur. Si la demande est faite, le gouverneur de la ville acceptera de recevoir une délégation des 10.000.

Situation : Un démon qui passe de corps en corps assassine les habitants de la ville un par un. Si les héros parviennent à le neutraliser, cela pourrait changer l'attitude du gouverneur envers les 10.000.

PNJs :

Jahan, le démon

Retors et pervers, le démon envoyé par Artaxerxés est également arrogant. Il provoquera donc les PJs aussi longtemps que possible. L'unique moyen de soumettre le Démon est de retrouver son véritable nom. Il s'agit de l'ancien capitaine de la garde qui a eu l'audace de tomber amoureux de la fille du gouverneur. Celui-ci l'a fait assassiner. Ses premières victimes sont les anciens membres de sa garde qui l'ont trahi.

Madiha, la fille du gouverneur

Inconsolable depuis la mort de l'homme qu'elle aimait, elle vit enfermée dans le palais du gouverneur, ce dernier n'autorisant personne à la voir.

Dirda le sorcier

Cet envoyé d'Ahriman n'a eu aucun mal à trouver un démon parmi les habitants de la ville : il est le père du capitaine, revenu venger son fils. Il se rend souvent au cimetière se recueillir sur sa tombe.

Rakshan Le gouverneur

Si les 10.000 parviennent à retrouver et à éliminer le démon qui terrorise sa ville il laissera les troupes traverser sa ville. Si les 10.000 dévoilent le rôle du gouverneur dans l'assassinat du capitaine, il sera assassinée par sa fille qui récompensera les 10.000.



Butin : aucun ou +1 (si la fille du gouverneur assassine son père).

BAALBEK

Les habitants de cette cité située dans la vallée de la Bekaa affirment que Zeus a emprisonné un titan dans le Trilithon qui surplombe la ville : trois blocs de pierre pesant plus d'un millier de tonnes chacun, reposant sur une grande plate-forme de pierre. La ville est tenue par les Phéniciens, les commerçants les plus habiles de tout le bassin méditerranéen (*NdA : je les joue généralement comme des Ferengis*).

Rapport des éclaireurs : la ville est ouverte mais d'après les rumeurs, pullule d'espions Perses.

Situation : les 10.000 tentent de trouver des embarcations pour rejoindre la côte grecque. Les Phéniciens demandent un prix très élevé pour leurs bateaux. Les légions d'Artaxerxès sont massées autour de la ville et comptent sur les espions d'Orantas pour mettre le feu aux navires de phéniciens et les forcer à ouvrir leurs portes. Si les héros parviennent à déjouer le plan des espions ou à chasser les légions d'Artaxerxès, les phéniciens reverront certainement leur tarifs.

PNJs :

La délégation Phénicienne : Furo, Hangir, Ozbeh et Anjar.

Ils souhaitent vendre les navires aux 10.000 en échange de trois niveaux de Butin (un seul niveau si les héros débarrassent les phéniciens des espions perses). Ils ne sont pas hostiles aux 10.000 mais souhaitent tirer le plus de profits possible de leur présence.

Aleem, le chef des espions

Elle doit provoquer la perte du conseil afin que Baalbek revienne dans l'empire. Elle manque en revanche de moyens et devra faire appels à la pire racaille de la ville pour tenter de saboter la flotte phénicienne. En désespoir de cause elle libérera le titan.

Le Titan

Un homme silencieux qui fait vieillir les gens en les touchant. Son nom a été effacé de la mémoire des hommes et des dieux par Zeus. Il s'en prendra aussi bien aux phéniciens qu'aux Perses. Son toucher est sans effet sur les héros (les dieux ont une malédiction en réserve pour eux).

Il ne peut-être blessé qu'avec une arme taillée dans le Trilithon. Arès peut également offrir son aide aux héros a condition qu'ils ne tuent pas le titan mais l'emprisonnent de nouveau dans le Trilithon. S'ils accomplissent la volonté des dieux, les héros font gagner 3D de destin à l'Oracle.

Butin : 0, +2 si les héros neutralisent le Titan.



JOPPÉ

Il s'agit d'un des plus grand port de la région. C'est là que se trouve le rocher d'Andromède.

Rapport des éclaireurs : la ville est en plein désarroi, aucun navire marchand n'est arrivé à Joppé depuis plusieurs semaines. L'arrivée de 10.000 bouches supplémentaires à nourrir n'enchant guère les habitants.

Situation : le prêtre de Poséidon, dieu tutélaire de la ville, affirme que le Kraken est responsable de la disparition des bateaux. Il propose de sacrifier mille habitants de Joppé pour apaiser la créature de Poséidon. Les bateaux sont en fait victimes de pirates bénéficiant de complicité au sein de la ville. Les 10.000 pourront prendre la mer pour affronter les pirates mais également tenter de négocier avec Poséidon l'aide du Kraken pour les éliminer... Sa seule exigence : toute personne tombant à la mer au cours du combat appartiendra au Kraken, quelque soit son camp...

PNJs :

Anisos, le prêtre de Poséidon

Il cherche avant tout à asseoir son pouvoir sur Joppé. Mais Poséidon reste sourd à ses requêtes. Il refuse d'enquêter sur la corruption de la ville et préfère payer un tribut de sang aux dieux plutôt que faire régner la justice dans sa ville. Les pirates sont menés par son frère qu'il a exilé car il refusait de partager le pouvoir avec lui.

Nidras, le chef des pirates

Frère d'Anisos, il refuse la théocratie instaurée par son frère et tente de le renverser en affamant la ville, espérant ainsi démontrer que le prêtre n'a pas le soutien de Poséidon.

Butin : +2 (la valeur des bateaux et des provisions se trouvant à bord).

BOIS SACRÉ D'APOLLON

Perdu au pied des montagnes du taureau, une forêt de conifère s'étend jusqu'à la mer. Le silence qui la recouvre appelle à la paix et au repos. Deux choses que les 10.000 n'ont pas le luxe de se permettre.

Rapport des éclaireurs : quelques villages bordent ce bois considéré comme sacré, une division de l'armée perse qui a tenté de le traverser il y a quelques années a été décimée. Apollon en a confié la garde à l'un de ses fils.

Situation : ce bois est une des demeures terrestre d'Apollon, il en confie la garde à l'un de ses enfants, un magnifique cerf. Afin de pouvoir traverser le bois, les héros vont devoir trouver le gardien et le tuer. Des chasseurs perses ont le même objectifs. Mais les dryades veillent et tenteront de protéger le Gardien, en éliminant les chasseurs si nécessaire.

PNJs :

Le Gardien

Il ne peut-être blessé que dans un espace découvert, l'ombre des arbres du bois représente la main d'Apollon qui le protège.

Les chasseurs Perses: Aktab et Sarlam

Ce sont des chasseurs légendaires dans l'empire Perse. Sarlam est toujours accompagné d'un faucon, Aktab par deux limiers.

Les dryades

Elles prendront l'apparence d'animaux ou d'humains pour piéger les chasseurs.

Sanamra

Cette jeune fille est chargée par les habitants des villages avoisinants d'apporter des offrandes au Gardien. Douce et généreuse, elle peut-être utilisée par les 10.000 pour attirer le Gardien dans un traquenard. Elle est prête à sacrifier sa vie pour le sauver.

Butin : +2 si les héros ne tuent pas le Gardien qui leur confie alors une corne d'abondance.

MER MÉDITÉRANÉE

A peine une journée après son départ, la flotte des 10.000 est frappée par une forte tempête. Alors que leurs navires vont être brisés par les vagues, tout s'arrête. La mer et les navires sont figés (par Poséidon). Cela leur laissera le temps d'apercevoir une île au loin. Dans les instants qui suivent le temps reprends son cours et le navire des héros est brisé comme un fétu de paille. Ils sont rapidement recueillis par trois navires perses et fait prisonniers.

Situation: les héros sont maintenant prisonniers et s'ils ne font rien ils finiront sur une île où sont exilés ceux qui ont déplu à Artaxerxès.

PNJs:

Shamshid, capitaine de la galère prison

Un soldat et un marin accompli qui compte bien interroger les héros afin de trouver le reste de la flotte des 10.000. Il utilisera la torture pour faire parler les personnages.

Najilkir, garde chiourme sadique

C'est un tortionnaire légendaire qui « interrogera » chaque héros trois fois par jour.

Un PNJs combattu lors d'une étape précédente

Puni pour avoir perdu face aux 10.000 ce personnage est maintenant prêt à collaborer avec eux pour éviter l'exil. Il est également torturé régulièrement sur ordre d'Artaxerxès. Il sait où se trouve le tombeau de Polyphème.

Polyphème

Les ossements du cyclope rendu aveugle par Ulysse se trouvent sur l'île. Celle-ci étant sous l'influence des perses, l'âme de Polyphème ne peut atteindre l'Elysée.

Butin: 0 mais s'ils libèrent les galériens, les 10.000 gagnent 200 membres supplémentaires. En lâchant les os de Polyphème, dans la mer, les héros se verront offrir une conque. En soufflant dedans, les héros peuvent déclencher un véritable déluge. Cet objet ne peut-être utilisé qu'une seule et unique fois.



Surnommée la Cité du mur, située entre le Tigre et l'Euphrate, construite par Nabuchodonosor. Siège de la rébellion carduque contre les Perses avant que celle-ci ne soit écrasée dans le sang.

Rapport des éclaireurs : les troupes perses sont présentes en grand nombres mais sont souvent attaquées par de petits groupes de cavaliers Carduques.

Situation : Opis n'attend qu'une simple étincelle pour s'enflammer à nouveau et tenter de chasser l'occupant Perse. Une alliance des 10.000 avec les Carduques est possible, mais la révolte sera vouée à l'échec et les héros en auront pleinement conscience. La révolte laissera le temps aux 10.000 de traverser la région sans être pris à parti par le gros de l'armée Perse mais elle conduira la révolte Carduque à sa perte.

PNJs :

Gulnar, le chef des tribus carduques

Fils d'un des premiers chefs de la révolte contre les Perses, Gulnar ne vit que pour le jour où son peuple sera enfin libéré du joug Perse. Une alliance avec les 10.000 lui donnerait enfin un avantage. Tous les habitants d'Opis voient en lui un héros et l'arrivée des mercenaires grecs fait souffler un vent d'espoir sur toute la ville.

Quelques noms Carduques : *Adar, Arezu, Bahar, Belqis, Canan, Cewher, Daristan, Felek, Kewser, Telar, Dasin, Elin, Erdelan, Palewan, Sengal, Taro, Torevan, Yezdan, Zaniyar...*

Ariée : la chef des Immortels.

Ariée est la fille de Tissapherne. Elle a refusé de prendre époux pour se consacrer aux métiers des armes. Entraînée depuis sa plus jeune enfance par son père, Ariée a pu devenir le chef de la légion la plus redoutée de l'armée perse : les Immortels, 10.000 soldats triés sur le volet. Ariée obéit aveuglement aux ordres de son père. Mais sa campagne contre les Carduques l'a quelque peu déstabilisée.

Butin : +1

NINIVE

A l'époque des 10.000 les ruines de Ninive sont déjà vieilles de deux siècles. Deux fois plus grande que Babylone, entourée d'un mur d'enceinte haut d'une dizaine de mètre, découpée par des canaux et des aqueducs qui amènent l'eau depuis les collines environnantes. Le palais situé au centre de la ville ridiculisait celui d'Artaxerxès. Sans parler de la bibliothèque d'Assurbanipal qui contenait la plus grande somme de savoir de l'époque.

Rapport des éclaireurs : les 10.000 arrivent à la tombée de la nuit mais au lieu de tomber sur des ruines ils voient Ninive au sommet de sa splendeur, ses cent mille habitants s'affairant sur les marchés et le long des canaux qui parcourent la ville.

Situation : à la tombée de la nuit les habitants de Ninive réapparaissent, la ville retrouvant pour quelques heures sa splendeur passée. Ils offrent aux 10.000 un lieu de repos et de paix... Un don que bien peu de mercenaires auront le courage de refuser. Une fois que les mercenaires seront entrés dans la ville les portes se refermeront sur eux. A l'aube, tout ceux qui n'auront pas quitté la ville mourront. Les âmes de Ninive ne connaîtront pas le repos tant que le massacre de ses cent mille habitants ne sera pas vengé. Heureusement pour les mercenaires Hadès n'apprécie guère de voir des âmes grecques arriver chez lui suite à une malédiction lancée par un dieu étranger. Il demandera l'aide de Chronos afin d'envoyer les héros dans le passé pour assassiner/punir le responsable de la chute de la ville afin d'apaiser les âmes des morts. Malheureusement pour eux, le responsable de la chute de la ville n'est autre que la femme d'Assurbanipal, jalouse d'une Babylonienne que le roi compte prendre pour épouse.

PNJs :

Assurbanipal, roi des Assyriens, représentant du dieu Assur

Un roi avisé et sage. Il sait que son mariage avec une Babylonienne sera le premier pas d'une unification des peuples de la région.

Shamrina, la femme jalouse.

C'est une femme magnifique mais d'une jalousie sans bornes.

Nassir, conseiller d'Assurbanipal

Il a réussi à convaincre Shamrina qu'elle sera répudiée une fois le mariage prononcé. C'est un agent au service des Babyloniens.

Quelques noms Assyriens :

Hommes : *Awigam, Bardeen, Gamri, Dem Seen, Baildan, Zaia, Mardeen...*

Femmes : *Auria, Akhita, Bayla, Damrina, Hano, Wardiya, Larsa...*

Butin : +3.

FORTERESSE DES CORBEAUX

Perdue dans les montagnes du taureau, se trouvent la forteresse noire d'Orantas, le maître espion du Roi des rois. Il ne s'attend pas à ce que les 10.000 viennent l'affronter sur son propre terrain.

Rapport des éclaireurs : ils ont découvert, perchée dans les montagnes du taureau, la forteresse des maitres-espions d'Artaxerxés. En l'attaquant les 10.000 affaibliront considérablement l'armée Perse.

Situation : la forteresse est très difficile à prendre frontalement. Elle est entourée de trois murs d'enceintes. S'introduire discrètement dans la forteresse reste la meilleure stratégie possible. Les approches les plus évidentes restent le système d'égoût de la forteresse ou son puit principal, mais n'hésitez pas à laisser les joueurs proposer d'autres idées...

PNJs :

Orantas le chef des corbeaux

Un petit homme d'apparence affable, Orantas est réputé pour avoir des yeux et des oreilles dans chaque maison de Perse. Il n'est pas un secret dans tout l'empire qui ne termine dans la forteresse des Corbeaux. Une de ses plumes pourrait bien traîner chez les 10.000...

Butin : les héros obtiennent suffisamment d'informations sur l'armée perse pour diminuer leurs pertes de 500 hommes à chaque étape ultérieures.

TRAPEZUS

Même si Trapezus est une ville grecque, elle ne marque pas la fin de la longue marche des 10.000. Il s'agit d'une ville de marchands qui traite avec l'empire Perse et la guerre et les mercenaires sont mauvais pour le commerce. Alors 10.000 mercenaires c'est autant de problèmes...

Rapport des éclaireurs : les portes de la ville sont ouvertes et des émissaires font savoir aux 10.000 qu'ils seront accueillis comme des héros.

Situation : les dirigeants de la ville souhaitent vendre les 10.000 à l'armée perse. Les boissons et la nourriture données aux 10.000 seront empoisonnées. Les troupes de Xénophon sombreront dans un profond sommeil avant d'être livrées aux Immortels. Apollon permettra aux esprits de nos héros de quitter leurs corps assoupis pour tenter d'empêcher le meurtre de leurs compagnons par les Immortels. Ils seront incapables d'interagir avec le monde physique mais pourront communiquer avec certaines personnes (devins, vieilles sorcières, prêtres...). En contrepartie de son aide, Apollon prendra la vie de tout ceux qui aideront les héros.

PNJs :

Eurynice, prêtresse d'Apollon

C'est elle qui demande à Apollon de ne pas laisser mourir dans leur sommeil les meilleurs guerriers que la Grèce ait connue.

Zarquua, vieille sorcière carduque

Servante dans le camp perse, elle est prête à tout pour se venger de ceux qui ont massacré sa famille : les épées d'Ahriman.

Teribaze chef des épées d'Ahriman

Déclaré hors la loi il y a une dizaine d'années, le chef de cet ordre d'assassin a reçu d'Artaxerxès la mission d'éliminer les chefs et les héros des 10.000. Cette chasse à l'homme lui a permis de sortir de la prison dans laquelle il croupissait . Il compte bien réussir sa mission.

Butin : +1

SINOPE

Sinope est la ville la plus importante de la région après Byzance. Caravanes et navires de tout l'empire Perse et des principales villes grecques se croisent ici.

Situation : afin de se préserver de la colère d'Artaxerxés sans pour autant trahir leurs compatriotes, les dirigeants de Sinope proposent aux Perses et aux 10.000 de participer à un tournoi opposant leurs meilleurs hommes. Si les mercenaires l'emportent ils pourront faire étape à Sinope et gagneront une part du trésor de la ville dans le cas contraire ils devront payer un tribut à la ville (un niveau de butin) et ne recevront aucune aide. L'épreuve principale consistera à être le premier à ramener la tête du Minotaure qui hante la région. Pour le reste, lutte, tir à l'arc et autres épreuves d'équitation seront au programme.

PNJs :

Bahador le lutteur

Cet éphèbe aux muscles sinueux a déjà participé à de nombreux tournoi de pancrace en Grèce. Il ne reculera devant rien pour gagner. C'est un Athlète Mythique et un Bon Artiste toujours prêt à séduire le public. Ses traits : vicieux, rapide, spectaculaire

Jamshid l'archer

Jamshid est une légende dans l'armée perse. Il est réputé pour avoir mis fin à des batailles en tuant les généraux adverses à plus de mille pas de distance. C'est un Archer Mythique et un Chasseur Excellent. Ses traits : calme, précis, silencieux.



Kourosh le cavalier

Il accompagne Artaxerxès dans tous ses déplacements. Surnommé « Le centaure » dans les rangs de l'armée perse c'est également un soldat accompli, vétéran de plusieurs campagnes militaires d'importance. Kourosh est un Cavalier Mythique et un Hoplite Excellent

Traits : maître des chevaux, vétéran de l'armée perse, favori d'Artaxerxès.

Pertes : 0 si les héros remportent le tournoi, 1000 dans le cas contraire.

Butin : +2 si les héros remportent le tournoi.

ANGORA

Ville fondée par Midas, Angora est une cité aux richesses innombrables

Rapport des éclaireurs : la ville est gardée par d'importantes troupes perses, mais son dirigeant souhaite éviter tout combat inutile et offre une somme importante aux 10.000 afin qu'ils quittent la région aussi vite que possible (+1 niveau de butin, +2 si les héros négocient subtilement).

Situation : la prospérité de la ville est liée au tombeau de Midas. Tout objet placé à l'intérieur se change immédiatement en or. Afin d'empêcher le dieu Dyonisos de mettre fin à ce phénomène, les perses ont fait protéger le tombeau par les sortilèges de quatre prêtres d'Ahriman qui ont liés un démon à chacun d'eux. Eux-seuls peuvent ainsi accéder aux tombeaux. Dyonisos se déguise en déserteur de l'armée perse et apprend aux 10.000 l'existence du tombeau, son usage et où trouver les prêtres... En effet, accéder au tombeau ne peut se faire que d'une seule manière: convaincre chaque prêtre de bannir un démon. Il s'agit de fanatiques à qui la mort ou la torture ne fait pas peur, il faudra donc trouver la faiblesse de chacun d'eux afin de pouvoir accéder aux tombeaux. Une fois les démons bannis, le pouvoir du tombeau disparaîtra, Dyonisos ne compte pas laisser ce pouvoir rester plus longtemps entre les mains des hommes.

PNJs :

Le satrape Gordias le Simple d'Angora

Il offre aux 10.000 de partir sans provoquer de combat en échange d'une grosse somme d'argent. Gordias n'est pas vraiment un stratège dans l'âme, il ne lancera ses troupes contre les 10.000 qu'une fois toutes les options épuisées.

Hesamnir prêtre d'Ahriman

Un homme bedonnant aux cheveux gras, parfumé plus que de raison.
Point faible: a un fils pédophile qu'il protège à l'aide de sa magie et de ses relations. Prêt à tout pour l'aider.

Merekh prêtre d'Ahriman

Un bel homme à la tenue soignée mais au regard inquiétant.
Point faible: a une relation avec la concubine favorite du satrape.

Gaurmasan prêtre d'Ahriman

Un vieillard chenu qui ne peut se déplacer qu'en chaise à porteur.
Point faible: a une peur panique des araignées.

Tahernimir prêtre d'Ahriman

Un homme à la barbe grisonnante, au regard froid qui ne laisse jamais paraître la moindre émotion.
Point faible: aidera les héros si ceux-ci le débarrassent d'un rival.

Butin : +1 ou +2 si les héros négocient avec le satrape d'Angora. +2 s'ils aident (involontairement) Dyonisos.

◀PHÈSE▶

Artémis est la déesse protectrice de la Cité. Un temple lui est dédiée (l'une des sept merveilles du monde). On trouve en son centre un théâtre pouvant accueillir jusqu'à 24.000 spectateurs.

Rapport des éclaireurs :

Situation : distraire le gouverneur de la ville en montant un spectacle dans le théâtre. Le gouverneur veut que les 10.000 rejouent la bataille des Thermopyles. 300 mercenaires contre la garnison perse de la ville. Les 300 livrent bataille contre 2000 soldats perses. S'ils parviennent à résister plus de 3 jours, les 10.000 gagnent leur droit de passage.

1er jour: la charge.

2ème jour: les éléphants.

3ème jour: les Immortels.

Chaque héros a droit à un conflit par jour. A la fin de chaque journée on fait la différence entre les dés d'excellence gagnés par les héros et les dés de destin gagnés par le maître.

Celui qui a le plus de dés remporte la victoire.

Le vainqueur élimine 100 adversaires par dé(s) obtenu(s)

Le perdant fait perdre 20 hommes par dé(s) obtenu(s) au vainqueur.

PNJs :

Clymène, prêtresse d'Artémis et gouverneur d'Ephèse

Une femme d'âge mûr aux traits harmonieux qui méprisera les 10.000 tant qu'ils n'auront pas prouvé leur valeur à ses yeux.

Butin : +1 à l'issue de la représentation.

HALICARNASSE

Eloignée des centres du pouvoir, Halicarnasse est une cité calme, bercée par le bruit des vagues qui résonne dans le golfe de Cos.

Rapport des éclaireurs : la ville semble prête à accueillir les 10.000, mais uniquement si les héros acceptent de sauver le fils du roi. Les mercenaires sont de plus talonné par le fils d'Artaxerxès : Khashayar.

Situation : le dirigeant de la ville, Hécatomnus viens d'apprendre que son fils Mausole est mort-né. Etant un lointain descendant d'Hécate, il a le pouvoir d'ouvrir un passage vers le royaume des morts. Il ne lui reste plus qu'à trouver des héros capable de lui ramener son fils. Le gardien des lieux n'est pas vraiment d'accord a moins qu'on ne lui propose une autre vie en échange et que celle-ci soit également de sang royal...

PNJs :

Khashayar, général dans l'armée perse et fils d'Artaxerxès

Prêt à tout pour briller aux yeux de son père, Khashayar est un Stratège et un combattant Moyen. Toujours accompagné par ses gardes du corps Immortels il va tenter de s'associer à Hécatomnus en lui proposant de retrouver son fils à l'aide d'un prêtre d'Ahriman.

Tooraj, prêtre d'Ahriman

Emprisonné par Artaxerxès puis libéré pour chasser les 10.000, Tooraj ne compte pas échouer dans sa tâche, même s'il espère se venger un jour du Roi des rois (en déshonorant son fils par exemple...). Et les pouvoirs que lui accorde le fléau des mondes font de lui un adversaire à ne pas prendre à la légère. Tooraj est un prêtre Légendaire au sein de son ordre. Ses traits : charismatique, calculateur, fanatique.

Butin : +2 si les héros parviennent à ramener Mausole, 0 dans le cas contraire.

MONTAGNES DU TAUREAU

S'élevant parfois jusqu'à 4000 mètres, les montagnes du taureau cachent en leur sein le réseau de cavernes et de rivières souterraine le plus important de toute l'Asie mineure.

Rapport des éclaireurs : les 10.000 sont pris dans une tempête de neige qui risque bien de faire des montagnes du Taureau le tombeau des mercenaires.

Situation : Les héros sont chargés d'explorer le réseau de cavernes des Montagnes du Taureau. Cela les mènera jusqu'à une cité peuplée d'aveugles, construite non loin d'un volcan (pensez à la Moria du film *La Compagnie de l'Anneau* pour vous faire une idée). Punis il y a longtemps par Zeus pour avoir osé tuer l'une de ses maîtresses, ils sont maintenant sous l'autorité de Taherbeh, un cyclope qui dirige les aveugles d'une main de fer aidé en cela par une armée de Harpies. Les aveugles sont condamnés à travailler dans les forges, produisant des milliers d'armes qui seront à nouveau fondues pour en créer de nouvelles. Selon une ancienne prophétie, ils pourront recouvrir la vue une fois sorti de leurs cavernes. Mais Taherbeh ne restera pas les bras croisés à regarder les héros détruire son beau royaume.

PNJs :

Taherbeh le cyclope

Totalement dévoué à sa tâche de geôlier, Taherbeh préférera encore noyer les rebelles dans la lave que de les voir recouvrer leur liberté. C'est un combattant Excellent et un Bon stratège possédant les traits suivants : fanatique, cruel, lâche.

Namra, guide des aveugles

Une belle femme perse, Namra poussera les aveugles à aider les héros si ceux-ci semblent vouloir les aider.

Butin : +1 en armes diverses.

FORÊTS DES OMBRES

Cette forêt de conifères à la réputation auprès des habitants de la région d'être l'antichambre des enfers...

Rapport des éclaireurs : la forêt est étrangement calme, mais il n'y aucune trace de l'armée perse. En revanche le passage qui permet de sortir de la forêt est barré par une forteresse perse.

Situation : les 10.000 doivent affronter jusqu'à l'aube les esprits de tout ceux qu'ils ont tués au cours de leurs campagne. La forteresse est également gardée par les morts. Ils devront faire tomber la forteresse avant l'aube.

PNJs : N'hésitez pas à ressortir des Pnjs que les héros auraient tués au cours des chants précédents.

Butin : 0

BYZANCE

Capitale de la Thrace, Byzance est la ville qui marque la frontière entre l'empire Perse et les cités grecques. Celles-ci dépendent de Byzance pour leur approvisionnement: des navires chargés de blé venus des contrées au-delà du Pont-Euxin. C'est à la fois une ville de marchands et de soldat, farouchement attachée à son indépendance.

Rapport des éclaireurs : l'arrivée de 10.000 mercenaires poursuivies par l'armée Perse sème la panique dans la ville. Atarxerxès a fait envoyer un message aux dirigeants de la ville expliquant qu'elle sera rayée de la carte et met les 10.000 au défi de l'en empêcher.

Situation : les 10.000 doivent sauver la ville de l'armée perse. Il s'agit de la dernière confrontation entre les héros et le Roi des rois. Sièges et combats épiques sur les murailles de la cité sont au programme.

PNJs :

Anaxibius, commandant de la flotte de Byzance.

Tissapherne, Général en chef des légions perses.

Tissapherne est un homme dans la force de l'âge. Même si sa barbe commence à blanchir c'est un stratège hors-pair qui a permis à l'empire perse de se développer. Il se refuse à sacrifier la sécurité de l'empire pour une simple vengeance. Il n'en méprise pas moins les 10.000 qu'il considère comme une bande de pillards.

Ashur le fléau d'acier

Caparaçonné dans une armure de bronze, le visage à moitié dévoré par les flammes, Ashur est le meilleur combattant de tout l'empire Perse (c'est un hoplite Mythique), ses traits: Cimeterre géant, Cuirasse, Vétéran. De plus il est toujours accompagné par un petit groupe d'Immortels.

Butin : +2.

NOMS POUR PNJS PERSES

Hommes

Abrisham	Aftab
Arashk	Baidar
Bakht	Charagh
Dadarshi	Dastgir
Didar	Ehsan
Furoogh	Gaumâta
Hesam	Jahangir
Mehr	Nihal
Parsa	Roozbeh
Sadri	Salar
Sanjar	Taher
Vahid	Xobeen
Yagana	Zia

Femmes

Afreen	Gul
Aneesa	Jamileh
Dilruba	Oliya
Farzana	Roshanak
Hengameh	Tala
Kira	Yasaman
Pareesa	Zhaleh
Sanam	
Tarsa	
Zarqa	
Amani	
Bahar Bano	
Elham	

COMPLICATIONS

Quelques complications qui peuvent se superposer à n'importe quel chant.

Traître

Un des membres du conseil des stratèges est un traître. A vous de choisir lequel. La meilleure stratégie est de faire trainer la recherche du traître sur plusieurs chants.

Contagion

Un mal étrange frappe les 10.000. Le remède ne pourra être trouvé qu'auprès des perses.

Rébellion

Mutinerie au sein des 10.000. Se déclenche dès que le butin arrive au niveau Moyen. Les 10.000 verront leurs pertes augmenter de 500 hommes à chaque étape tant que le niveau du butin n'augmentera pas.

3. LA FIN DU VOYAGE

Au terme de leur épopée, les héros vont devoir affronter leur destin. S'il reste moins de 5000 survivants parmi les troupes des 10.000, les héros ont échoués et leur destin se réalise. Dans le cas contraire la malédiction de Zeus est levée. Ils peuvent rentrer chez eux et finir leurs jours paisiblement auprès de ceux qu'ils aiment.



LES 10.000

Même si les personnages sont les héros des 10.000, d'autres personnes font tourner la boutique. Ils peuvent même aider les personnages. Un seul d'entre eux peut intervenir dans un chant, et une seule fois par chant. Après tout ce sont les héros qui sont censés sauver les 10.000, pas l'inverse. L'Oracle conserve toujours un droit de veto sur l'utilisation de ces personnages par les joueurs.



Agasias de Stymphale : chef des hoplites

Il peut apporter son soutien aux héros. L'intervention des hoplites élimine toute opposition au cours d'un conflit opposant les héros à de la piétaille.

Stratoclès : chef des archers crétois

Les archers peuvent parfois tirer nos héros hors d'affaire en éliminant toute opposition trop éloignée pour être combattue au contact.

Archagoras le banni d'Argos dirige la cavalerie

Un homme jovial et un stratège redoutable. Une fois sur son cheval il se transforme en véritable avatar d'Arès. Son intervention a le même effet que les hoplites mais ils peut intervenir même si les héros se trouvent loin des 10.000.

Euryloque : chef des éclaireurs

Il vit simplement avec ses hommes, ne se distinguant d'eux en aucune manière. Il est d'un naturel calme et n'interviendra dans une conversation que si ce qui est dit lui semble parfaitement absurde.

Basias d'Arcadie : le médecin

Acariâtre et cassant, Basias ne manquera pas d'abreuver d'injures tout ceux qui lui donnent trop de travail. Il peut soigner la totalité des blessures des héros.

Callimaque : le forgeron

Ce borgne aux bras musculeux est capable de fabriquer ou de réparer quasiment n'importe quoi. Il peut donner aux héros un objet équivalent à un trait d'1D qui durera le temps d'un chant.

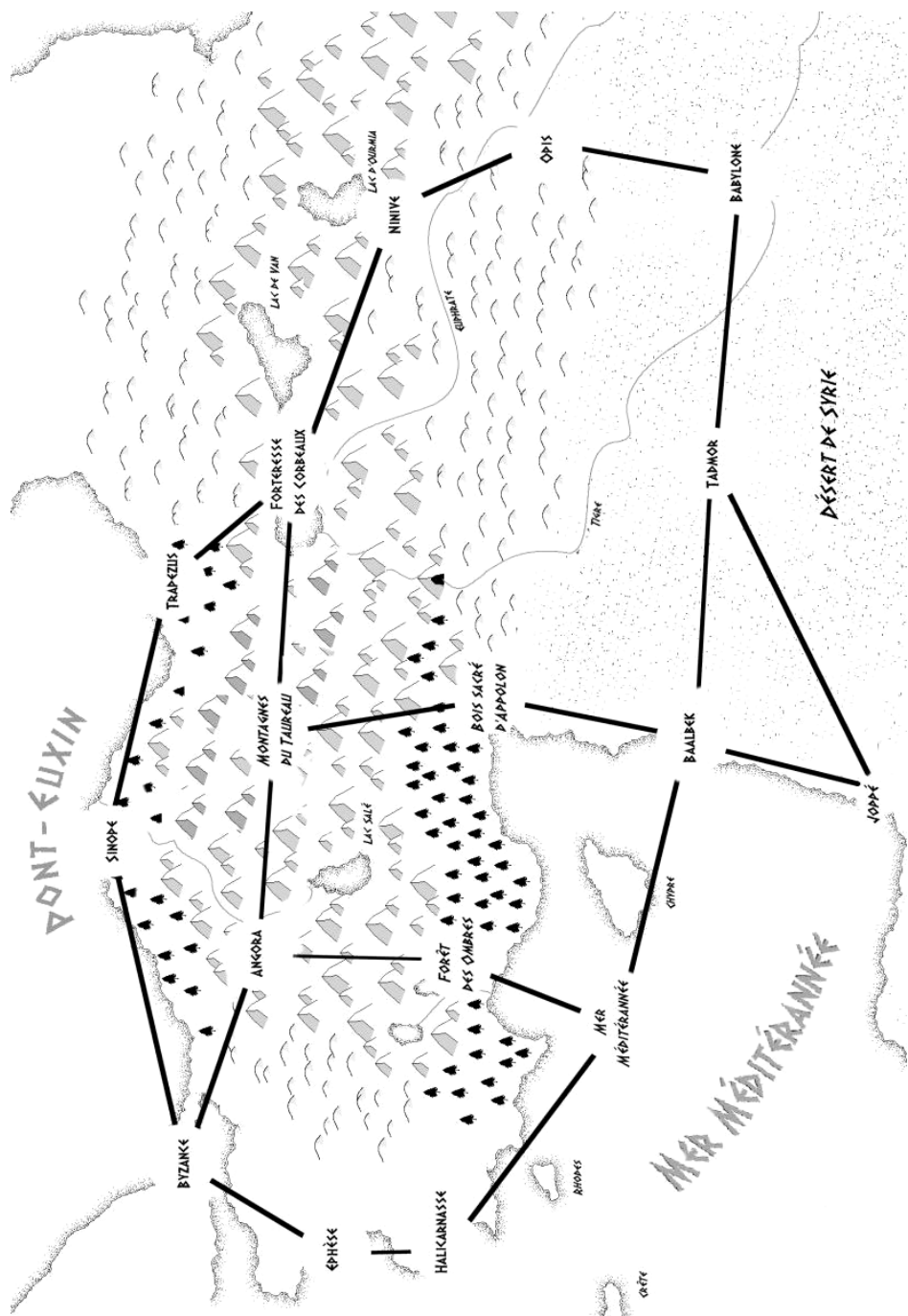
VARIANTES

Battlegroup Osiris

Les héros sont des pilotes/soldat du Battlegroup Osiris, une flotte mercenaire interstellaire. Le butin représente maintenant les ressources du navire. Les dieux peuvent être des intelligences artificielles.

Le dernier labyrinthe

La magie disparaît définitivement de la planète et les dernières créatures féériques se rassemblent pour regagner le dernier passage vers le monde des faës: un labyrinthe. Les effectifs représentent cette fois la part de « rêve » qui reste dans le monde, si son niveau est trop faible une fois arrivé au labyrinthe, les héros ne pourront plus quitter la terre.





10.000



NOM _____ **ORIGINE** _____ **DESTIN** _____

LES VOIES

Archer _____	Cavalier _____	Marin _____
Athlète _____	Chasseur _____	Philosophe _____
Artisan _____	Hoplite _____	Stratège _____
Artiste _____	Médecin _____	Voleur _____

TRAITS

DÉTERMINATION

-1D -2D Vaincu

FAVEURS DIVINES

Vous êtes pris au piège en territoire hostile
Maudit par les dieux
Pourchassé par la plus grande armée du monde
Mais vous êtes un soldat des 10.000
Les meilleurs mercenaires de toute la Grèce
Il est temps de rentrer chez vous.

