

ΔΙΚΟΥΜΕΝΕ

CRÉDITS

AUTEURS

Pascal et Jérémie COGET

MAQUETTE

Pascal et Jérémie COGET

ILLUSTRATIONS ET CARTES

Pascal et Jérémie COGET

REMERCIEMENTS

A Geneviève, pour sa patiente relecture.

A nos épouses pour leur soutien.

Aux internautes qui nous ont soutenus et conseillés, notamment Pyromago pour sa relecture critique et James Manez.

A nos enfants qui, nous l'espérons, prendront bientôt le relais et joueront aux jeux de rôle...

MENTION LÉGALE

Ce produit est © Copyright 2007 Machine à Créer. Tous droits réservés, pour le monde entier. Toute reproduction, distribution ou usage commercial non autorisé de ce produit, que ce soit sous une quelconque forme électronique ou imprimée, est rigoureusement interdit sauf accord écrit préalable, ratifié par Machine à Créer.

Vous ne pourriez tenir Machine à Créer, ses auteurs et son personnel, pour responsables de préjudices possibles concernant ce produit.

LE JEU DE RÔLE

Oïkouménè est un jeu de rôle, si vous ne connaissez pas voici la définition donnée par la FFJDR (Fédération Française de Jeu de Rôle) :

« Le jeu de rôle est un jeu de société qui prend ses origines dans les contes au coin du feu. Les spectateurs participent au conte en imaginant les actions des personnages. Le conteur mène le jeu en tenant compte de ces actions dans la suite de son récit. Ainsi l'histoire se construit grâce à l'imagination de l'ensemble des participants, c'est donc une sorte de conte interactif. »

Nous vous invitons à vous rendre sur son site pour plus d'informations : <http://www.ffjdr.org/>



TABLE DES MATIÈRES

Premier rouleau : Prologue

- Oikouménè	4
- Mémoires d'Appollonios fils d'Appollodoros	5
- Présentation	6
- Bref historique général	6
- La Méditerranée orientale	6
- La Méditerranée occidentale	7

Deuxième rouleau : Création de personnage

- Création débutants	8
- Création expérimentée	9
- Origine	10
- Les Classes censitaires	11
- Les noms	11
- Les diverses origines	15
- Archipels	16
- Attique et Béotie	19
- Bithynie	21
- Carthage	24
- Cisalpins	27
- Cités orientales	29
- Cités phéniciennes	32
- Colonies indépendantes	34
- Égypte	37
- Épire	42
- Étolie	44
- Étrusques	46
- Gaule chevelue	48
- Grande Grèce	52
- Ibériques	54
- Latins	56
- Macédoine	58
- Numides	61
- Osques	63
- Péloponnèse	65
- Pergame	68
- Pont	70
- Romains	72
- Royaume Séleucide	76
- Samnites	80
- Transalpins	82
- Création d'un personnage féminin	84
- Quel groupe pour partir à l'aventure ?	85



Troisième rouleau : Le système

- Les caractéristiques	
- Fonctionnement des compétences	
- Liste des compétences	
- Liste des compétences automatiques	
- Liste des compétences automatiques libres	
- Progression et vieillissement	
- Le combat	
- Souffle et Fatigue	
- Gestion des dégâts	
- Éléments naturels	
- Soins et guérisons	
- Les armes	
- Magie et sortilèges	
- Prodiges spécifiques	
- Miracles	

Quatrième rouleau : Civilisations

- Catalogue	
- Calendrier	
- Nourriture	
- Pirate	
- Religions	
- Religion celte	
- Religion égyptienne	
- Religion étrusque	
- Religion grecque	
- Religion latine (ou romaine)	
- Religion de l'Orient	
- Religion phénicienne	
- Personnalités	
- Chronologie des 50 prochaines années	
- Idées d'Aventures	

Cinquième rouleau : Terre et citoyens

- Galerie de portraits	
- Montures	
- Bestiaire	
- Bestiaire mythique	

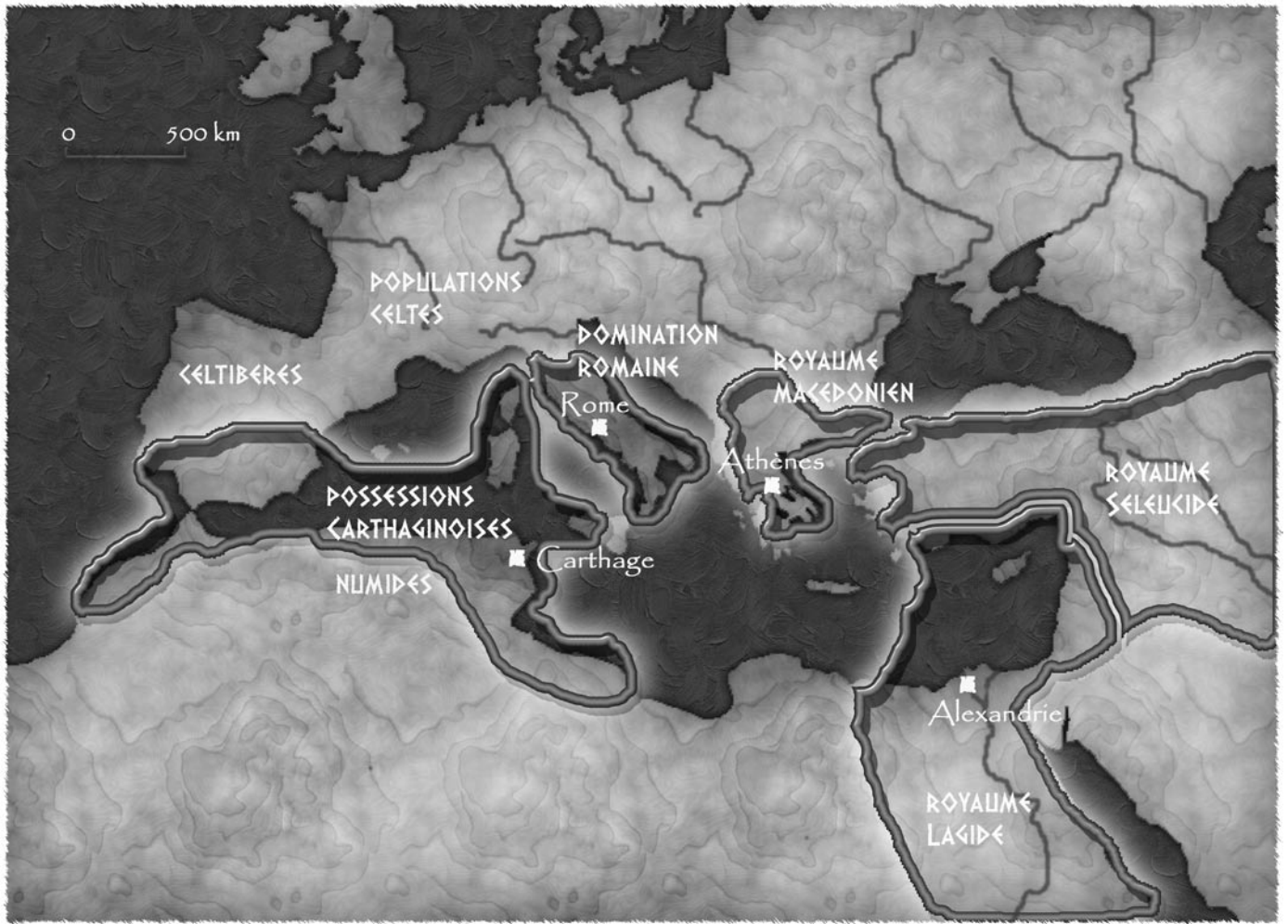
Sixième rouleau : Annexes

- Lexique	
- Résumé des règles de blessures	
- Tableaux	

◊ I K O U M E N E C T O C M B E C C

PREMIER ROULEAU

PROLOGUE



◊ IKOUMENÈ

« Dans le troisième livre de sa Géographie, Eratosthène établit la carte de l'Oikoumène. Il la divise en deux de l'Occident au Levant par une ligne parallèle à la ligne de l'équateur. Comme termes, il lui assigne en Occident les Colonnes d'Héraklès et au Levant, les caps et les dernières hauteurs des montagnes qui délimitent le côté septentrional de l'Inde. Et il trace cette ligne depuis les Colonnes, par le détroit de Sicile, les caps méridionaux du Péloponnèse et de l'Attique, jusqu'à Rhodes et au golfe d'Issos. Jusque là, explique-t-il, ladite ligne traverse la mer et les terres qui la bordent, puis à peu près en ligne droite, elle longe la totalité de la chaîne montagneuse du Taurus jusqu'à l'Inde. »
 Strabon, 1^{er} siècle après J.-C.

Oikoumène : c'est en Grec le nom qui désigne le monde connu, ou la terre habitée.

MÉMOIRES D'APOLLONIOS

Enfin, après une vie bien remplie, je vais pouvoir goûter à un repos bien mérité. Mais avant, je vais essayer de conter mes aventures.

Je me nomme Appollonios, fils d'Appollodoros, et je suis né dans la cité libre de Cyzique, une riche et grande cité portuaire d'Asie Mineure, proche de Byzance, dans la mer de Propontide. Mon père était un fameux pêcheur de thon, mais je rêvais de gloire, comme celle qui accompagna tous les hommes qui étaient aux côtés d'Alexandre le Grand lors de son grand périple.

C'est pourquoi, alors âgé de 19 ans, en l'an 9 du règne d'Antiochos Ier (N.D.T. : 270 avant J.C.), je m'élançais dans la carrière périlleuse, mais non moins lucrative en ces périodes troubles, de mercenaire. Équipé de mon glaive, ma lance, mon bouclier et mon casque et arborant la tunique rouge caractéristique des mercenaires, je partais sur les routes.

Ma carrière fut plus courte que celle d'un brave cultivateur, mais ô combien plus intense ! Si j'étais resté un honnête pêcheur comme mon père l'espérait, il m'aurait fallu mille vies pour voyager à travers tout l'Oikouménè apprenant à craindre certains peuples et à en apprécier d'autres.

Le choix de mes premières destinations fut dicté par la facilité et la prudence. Je fis donc le tour des nombreuses cités peuplées par ceux de ma race (les Grecs), certes la Koiné (le grec) est universellement parlée à travers tout l'Oikouménè, mais j'espérais surtout rencontrer des gens dont les mœurs similaires aux miennes me faciliteraient mes contacts. Après tout, nous sommes les inventeurs de la démocratie et de cette civilisation qui éclaire toute la Méditerranée. Mais non seulement la chose se révéla loin d'être vraie, mais en plus ce vent du voyage qui souffle en moi me poussa très vite à rechercher autre chose. C'est presque naturellement, après avoir travaillé pour Antigonos 1^{er} Gonatas, roi de Macédoine, berceau d'Alexandre le Grand et de la fameuse phalange, que je me retrouvais à arpenter l'immense royaume asiatique du Séleucide Antiochos 1^{er}.

J'y ai vu de terribles guerriers sans pitié, de longues caravanes chargées des épices de lointains

pays, les Perses et leur étrange religion où, on laisse les morts dans des étranges tours du silence pour qu'ils soient dévorés par les charognards plutôt que les mettre en terre. Mais c'est surtout là-bas que pour la première fois, j'ai fait la rencontre des terrifiants éléphants de guerre, énormes bêtes caparaçonnées de métal.

Je rencontrais à nouveau ces énormes créatures quand, après avoir navigué avec les redoutables marins et commerçants que sont les Phéniciens, je me retrouvais sous les ordres de Xanthippe, général spartiate au service de la puissante Carthage. Maîtresse des mers et de vastes territoires d'Afrique, où elle puisait sa redoutable cavalerie numide, je pus voir dans cette riche cité cosmopolite bien des merveilles dont une femme à la beauté envoûtante qui répondait au doux nom de Salambô. Mais toutes les bonnes choses ont une fin et lutter contre les Romains fut la fin de mon aventure carthaginoise. J'ai appris à redouter ces guerriers aux formations de combat étrange et à compter avec l'opiniâtreté de leurs consuls.

Je retombais vite sur mes pieds : délaissant Osques, Etrusques, Samnites et autres peuples habitant l'Italie, je me tournais vers la riche Egypte et son besoin de mercenaires. Dans cette contrée, je pus rencontrer de nombreux mercenaires venant de tous les horizons comme ces celtes, guerriers à la stature impressionnante qui allaient au combat nus, persuadés que leur agilité seule suffirait à les préserver de la morsure des armes. Mais ce sont surtout les richesses de l'Egypte qui retinrent mon attention : son Nil, souverain et fertile, les coutumes ancestrales des Egyptiens, ses hautes pyramides et surtout l'immense Alexandrie avec sa bibliothèque, son phare et ses rues gorgées d'une vie intense et bigarrée où tous les peuples se croisent et où tout est possible, le meilleur comme le pire. Mais même tout ceci n'arriva pas à me faire tenir en place. L'Egypte ne fut, elle aussi, qu'une étape de ma vie.

Mais tu m'as l'air bien attentif, alors je peux te confier un de mes secrets. Je ne sais si tu me croiras mais je sais que tu ne te moqueras pas de moi, mes épais bras noueux et les cicatrices qui les parcourent te font bien trop peur. Alors écoute-moi attentivement : mes combats dans les armées des cités et des royaumes, mes rencontres avec tous ces peuples ne sont rien à côté de ce que je vais te conter. Tu as déjà entendu parler des manticores, centaures, géants et autres créatures fantastiques ? Tu as déjà entendu les prêtres nous narrer le courroux de nos dieux ou entendu parler de ses dangereux et puissants druides et magiciens qui vivent chez les barbares ? Et bien moi, j'ai fait bien plus qu'en entendre parler...



Mercenaire grec

CLASSES CENSITAIRES

1, 2 Pentacosiomédimnes

Compétences : Lance à une main + 5 en Attaque, Épée courte + 4 en Attaque, Bouclier + 5 en Parade, Équitation + 5, Etiquette + 2.

Au choix à + 2 : Histoire ou Théologie.

Au choix à + 4 : Convaincre, Tactique, ou Lutte.

Au choix à + 3 : Orientation, Stratégie ou Grimper.

Au choix à + 2 : Droit, Dressage ou Contraction du corps.

Compétences automatiques : Phalange.

Langues maîtrisées : Osque + 5, Latin + 4, Koinè + 2. Fortune : 500 + 2D6 oboles.

Armes : un glaive, une lance et un bouclier simple.

Armures : Casque de plaque (Crâne et Visage à 10 points), Cuirasse de plaque (Thorax et Ventre à 10 points), Jupe de cuir souple (Hanches et Cuisses à 3 points).

Équipement supplémentaire : un cheval, 1D6 feuilles de papyrus et du matériel d'écriture.

3, 4, 5 Hippeïs

Compétences : Épée courte + 5 en Attaque, Lance à une main + 4 en Attaque, Bouclier + 5 en Parade, Équitation + 2.

Au choix à + 2 : Histoire ou Théologie.

Au choix à + 4 : Convaincre, Tactique, ou Lutte.

Au choix à + 3 : Droit, un Artisanat au choix ou Contraction du corps.

Au choix à + 2 : Orientation, Stratégie ou Grimper.

Compétences automatiques : Phalange.

Langues maîtrisées : Osque + 4, Latin + 3, Koinè + 1.

Fortune : 200 + 2D6 oboles.

Armes : une lance, un glaive et un bouclier moyen.

Armures : Casque de plaque (Crâne et Visage à 10 points), Cuirasse de plaque (Thorax et Ventre à 10 points), Jupe de cuir souple (Hanches et Cuisses à 3 points).

6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15
Zeugites

Compétences : Épée courte + 5 en Attaque, Lance à une main + 4 en Attaque, Bouclier + 5 en Parade.

Au choix à + 2 : Lancer ou Esquive.

Au choix à + 4 : Dressage, un Artisanat (au choix) ou Agriculture.

Au choix à + 3 : Lutte, Pister ou un Artisanat (au choix).

Au choix à + 2 : Grimper, Orientation ou Zoologie.

Compétences automatiques : Phalange.

Langues maîtrisées : Osque + 3, Latin + 2.

Fortune : 100 + 2D6 oboles.

Armes : une lance, un glaive et un bouclier moyen.

Armures : Casque de plaque (Crâne et Visage à 10 points), Cardiophylax formé de trois disques et d'une ceinture de bronze (Thorax et Ventre à 10 points), Jambières de plaque (Jarrets à 10 points).

16, 17, 18, 19, 20 Thètes

Compétences : Bouclier + 5 en Parade, Lancer + 5, Épée courte + 4 en Attaque, Voir + 2, Grimper + 2, Esquive + 2.

Au choix à + 4 : Survie ou Agriculture.

Au choix à + 3 : Lutte ou Zoologie.

Au choix à + 2 : Maçonnerie ou Poterie.

Compétences automatiques : Survie en montagne (si la compétence Survie est prise par le joueur).

Langues maîtrisées : Osque + 3, Latin + 1.

Fortune : 50 + 2D6 oboles.

Armes : deux javelots, un glaive et un bouclier simple.

Armures :
Vêtement épais (Cou, Thorax, Ventre, Hanches et Cuisses à 1 point).



Guerrier samnite

QUEL GROUPE POUR PARTIR À L'AVENTURE ?

Il peut y avoir de nombreuses raisons pour que des habitants de l'Oikoumène partent à l'aventure. Afin d'orienter vos joueurs et éviter qu'ils ne soient perdus devant une telle immensité, nous allons ici vous proposer quelques idées de groupes de personnages, les raisons de leur réunion et leurs buts.

- Des mercenaires qui louent leur bras au plus offrant : c'est le groupe le plus logique, qui permet d'intégrer sans souci toutes les origines géographiques et de voyager dans toute la Méditerranée. En 270 avant J.-C, il y a des mercenaires dans tous les pays. On trouve par exemple des Grecs dans tout l'Oikoumène, des Gaulois à Carthage, en Égypte et même en Asie Mineure, des Numides et des Italiques à Carthage... Ce type de groupe se prête facilement à des scénarios de type mission confiée, et l'argent et la gloire sont les motivations principales des personnages.

- Des agents « spéciaux » d'une grande puissance : Égypte, Séleucide, Macédoine, Carthage ou Rome. Cela peut être, comme le précédent, des mercenaires de confiance ou des citoyens zélés (pour Rome par exemple). Les motivations sont financières ou idéologiques ou les deux...

- L'escorte d'une personnalité : les personnages sont les gardes du corps et assistants d'un noble ou

d'un riche marchand. Ils peuvent être engagés pour une seule mission, ou pour bien plus longtemps.

- Équipage d'un navire : les personnages font partis de l'équipage d'un navire marchand ou pas, ou en sont les propriétaires. Ils partent à l'aventure soit pour faire du commerce, soit pour découvrir de nouveaux lieux, soit pour faire de la piraterie.

- Des érudits visitant le monde : les personnages sont des érudits et, ou des hommes d'armes accompagnant des savants. Ces derniers visitent le monde afin de réaliser des recherches en géographie, histoire, ethnologie, philosophie, médecine... Ou encore afin de rassembler ou rédiger des ouvrages pour la bibliothèque d'Alexandrie.

- À la recherche d'un « trésor » : les personnages sont ensemble afin de retrouver un « trésor », un objet mythique ou un lieu légendaire, comme l'Atlantide par exemple.

- Des groupes ethniques : rassemblement de personnages d'une même origine géographique ou du moins d'une même culture : uniquement des Grecs, seulement des Italiques, ou des Phéniciens. Et après, on peut rapprocher un tel groupe à un des autres types de groupe. Par exemple, des phéniciens propriétaires d'un navire désirant faire du commerce dans toute la Méditerranée.

- Des esclaves : quelle que soit leur origine géographique et leur classe censitaire les personnages ont été attrapés par des pirates et revendus comme esclaves ! Ils doivent reconquérir leur liberté.



Une Égyptienne, un Celte et un Grec

O I K O U M E N E A I P A Q B H Y H