OIKOUMÉNÈ

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. Equipé de mon glaive, ma lance, mon bouclier et mon casque et arborant la tunique rouge caractéristique des mercenaires, je partais sur les routes.

> « Si tu y mets du tien, tu auras la chance; si tu ne fais aucun effort, tu seras malchanceux. Le destin est un chien qui nous fait courir à sa poursuite. »
>
> Proverbe sumérien (Asie)

Ma carrière fut plus courte que celle d'un brave cultivateur mais au 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 (le monde connu) apprenant à craindre certains peuples et à en apprécier d'autres.

> « Toutes les fois que les rois font des sottises, ce sont les Grecs qui reçoivent les coups. »
>
> Horace

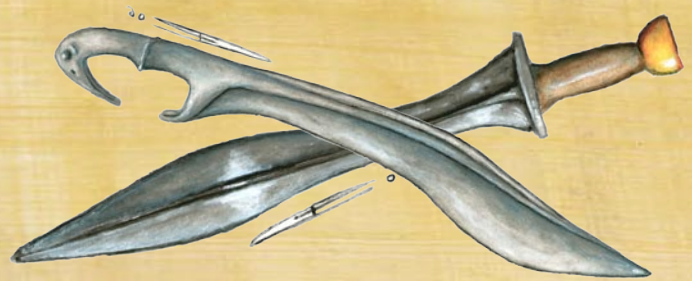
Le choix de mes premières destinations fut dicté par la facilité et la prudence. Je fis donc le tour des nombreuses cités peuplées par ceux de ma race (les Grecs), certes la Koiné (le grec) est universellement parlé à travers tout l'Oikouménè, mais j'espérais surtout rencontrer des gens dont les mœurs 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 et c'est presque naturellement, après avoir travaillé pour Antigone 1er 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 1er.

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, plutôt que les mettre en terre on laisse les morts dans ces étranges tours du silence pour qu'ils soient dévorés par les charognards. Mais c'est surtout là-bas que pour la première fois, j'ai fait la rencontre des terrifiants éléphants de guerres, 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 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.

> « Où ils font un désert, ils disent qu'ils ont donné la paix. »
> Virgile

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 mercenaire. 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 menticores, 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 fais bien plus qu'en entendre parler...

Oikouménè est un jeu de rôle proposant de jouer tous les peuples de la Méditerranée à une époque donnée de l'Antiquité. Afin de permettre de jouer à la fois des Grecs, des Romains, des Egyptiens, des Celtes, des Carthaginois, des Numides, des «Perses»... sans qu'un peuple ne domine vraiment les autres, mais avec des possibilités de mélanges ethniques.

Le jeu se déroule en 270 avant J.C. A cette date, la Méditerranée orientale est partagée entre trois royaumes hellénistiques et la guerre de succession d'Alexandre est terminée. Du côté occidental, Rome domine la botte italienne, mais la première guerre punique ne commencera qu'en 265 avant J.C. Il s'agit donc d'une période d'équilibre, certes précaire, qui offre de nombreuses possibilités de jeu. Le commerce et le mercenariat permettent de rencontrer n'importe où toutes les ethnies de la Méditerranée.

Le contexte est purement historique, néanmoins les dieux et les mythes sont considérés (comme à l'époque) comme existant, même si cela devient de plus en plus rare.

En terme de jeu, chaque personnage se verra attribuer trois petits pouvoirs (des prodiges) en fonction de son origine et il est possible de rencontrer un animal mythique ou d'assister à un événement fabuleux...