

L'île Oïnis

Une aide de jeu non-canon pour Kosmos

Cette aide de jeu adapte directement le début de *l'Histoire vraie* de Lucien de Samosate, un récit de voyage fantaisiste et humoristique écrit au II^e siècle apr. J.-C. Elle développe une ambiance plus fantasque et comique que la moyenne et ne fait pas partie du canon de l'univers de Kosmos, mais peut vous fournir quelques moments amusants à intercaler dans vos aventures maritimes.

Géographie

L'île Oïnis est une île de belle taille (disons moins de 400 km², environ la moitié de l'île grecque de Chios) située à un emplacement inconnu. Le voyageur Loukianos la situe dans l'Océan (l'actuel Océan atlantique), à quelques jours de navigation vers le couchant au-delà des colonnes d'Héraclès (actuel détroit de Gibraltar), mais d'autres voyageurs l'y ont cherchée en vain. Ce ne serait pas étonnant qu'elle puisse changer d'emplacement : dans l'imaginaire grec antique, les légendes ne manquent pas sur les îles capables de flotter pour se déplacer sur les flots. Si **Délos**, l'îlot natal d'Apollon et d'Artémis, flottait librement sur la mer avant de s'enraciner au fond au moment de la naissance des jumeaux divins, et si **l'Éolie**, l'île d'Éole, le maître des vents, est entièrement faite de bronze et flotte sur la mer, pourquoi d'autres îles extraordinaires n'auraient-elles pas cette capacité ?

Il semble en tout cas qu'on ne puisse y accéder qu'après avoir attiré d'une manière ou d'une autre l'attention du dieu Dionysos. Dans ce cas, une tempête entraîne le navire vers des régions inconnues et, quand la tempête se calme, la nef arrive en vue de l'île.

Les côtes sont rocheuses et environnées de quelques écueils, mais les rochers s'échancrent régulièrement en plages de sable fin où il est assez facile de tirer un navire. Vers l'intérieur de l'île, le relief s'élève régulièrement pour former une montagne d'altitude moyenne, trop basse pour se

recouvrir de neige en hiver. La végétation est omniprésente. L'île se partage entre une épaisse forêt qui recouvre entièrement la montagne et une vallée arborée, ponctuée de nombreux buissons, arbustes ou tapis de fleurs, au milieu de laquelle coule un petit fleuve au courant paisible.

L'île forme un domaine sacré du dieu Dionysos, qui y vient régulièrement. L'influence du dieu se fait sentir à un point tel en cet endroit que la faune et la flore s'y développent d'une manière unique. Le voyageur Loukianos décrit dans son récit quelques-uns des prodiges qu'il y a contemplés, mais ses compagnons et lui n'ont exploré qu'une petite partie de l'île : vous ne devez pas hésiter à imaginer d'autres péripéties possibles.



La stèle d'Héraclès

Elle se trouve dans la forêt, à environ 20 stades du rivage le plus proche (un stade mesurant environ 180 m, cela donne 3,6 km, soit environ trois quarts d'heure de marche dans la végétation épaisse). Faite d'un bronze d'excellente facture (et pour cause : elle a été forgée par Héphaïstos), elle porte pourtant deux empreintes de pieds géantes. Celle de gauche, la plus grande, mesure un plèthre (environ 30 mètres de long). C'est une empreinte de pied de Dionysos en personne. Celle de droite, nettement plus petite, impressionne par rapport à un pied d'humain habituel (en France, ce serait l'équivalent d'une chaussure de taille 53). C'est l'empreinte du pied d'Héraclès, invité là par le dieu.

D'étranges signes sont gravés dans le métal, mais aucun personnage grec de Kosmos ne saurait les lire (ce sont les noms du dieu et du héros dans l'alphabet grec classique, pas

encore inventé à l'époque des PJ). En revanche, en scrutant la stèle avec attention, on remarque deux petits dessins à côté de ces signes, et qui aideront les PJ à identifier les étranges empreintes. Sur la gauche, une gravure minutieuse représente un plant de vigne aux feuilles dentelées, aux vrilles envahissantes, alourdi par une belle grappe de raisin. Sur la droite, un autre dessin montre une massue s'abattant sur une tête de lion.

Le fleuve de vin

Le fleuve, qui est le plus important cours d'eau de l'île, prend sa source assez haut sur le flanc est de la montagne, en pleine forêt, là où se trouve la vigne vivante (voyez plus loin). Il descend la montagne en la contournant par son flanc sud, soit en sinuant, soit en formant des cascades parmi les rochers moussus et les bosquets denses des sous-bois. Il passe non loin de la stèle de Dionysos avant de rejoindre la vallée, dont il a creusé le fond au fil des âges. Il rejoint son embouchure quelque part sur le rivage sud-ouest de l'île et se disperse dans la mer.

Ce fleuve merveilleux, d'une couleur rouge sombre où le soleil fait pétiller des éclats de feu, est entièrement fait de vin pur d'une excellente qualité (des Grecs le compareront au vin de luxe qu'on confectionne sur l'île de Chios). Il est potable et très gouleyant, mais provoque l'ivresse comme n'importe quel vin pur, c'est-à-dire très vite (rappelons que les Grecs de Kosmos boivent leur vin coupé d'eau). Une personne portée sur la bouteille aura le plus grand mal à résister à l'envie d'y goûter, puis d'en boire encore et encore. Il est possible de couper le vin du fleuve avec de l'eau (douce) pour en atténuer la force.

Les poissons vineux

Le fleuve de vin abrite des poissons de diverses espèces, mais qui présentent un organisme aux couleurs rougeâtres ou brunâtres, quoique de belle apparence. Préparés et consommés, ils ont un goût de vin excellent, mais très prononcé. En les ouvrant, on les trouve pleins de lie de vin. Les

consommer produit les mêmes effets que le vin du fleuve lui-même quand il est pur. Il est possible de mélanger les chairs de ces poissons avec ceux de poissons normaux afin d'obtenir un mets modérément vineux, aux effets comparables à un vin raisonnablement coupé d'eau.

Les effets du vin de l'île

Le vin de l'île provoque une ivresse joyeuse, jamais triste, et n'amène au pire qu'une douce mélancolie. Les personnages s'exposent cependant comme d'habitude au risque de commettre des actes de démesure en paroles ou en actes sous l'effet de l'ivresse (c'est une circonstance atténuante aux yeux des divinités, mais chacun sait que certaines ne sont pas portées à l'indulgence, surtout si les PJ sont déjà en froid avec elles avant d'aborder dans l'île).

Les buveurs et buveuses finissent par tomber dans un coma éthylique difficile à distinguer du sommeil et qui semble très doux, mais qui se soldera malgré tout le lendemain par des céphalées sévères. Pendant ce sommeil vineux, ils sont visités par des rêves envoyés par Dionysos et qui peuvent être prémonitoires, ou fournir au dieu un moyen de leur apparaître afin de leur confier une mission.

Kosmos BaSIC : jet d'INT x5% pour résister à l'envie de boire, INTx4% pour résister à l'envie de reboire (puis même jet mais avec des malus de -20% cumulatifs chaque fois qu'on a rebu et qu'on tente de cesser de boire). Une personne portée sur les arts de la table ou sur la bouteille en général, et qui boit de ce vin, fait un jet d'INTx3% pour résister (mêmes malus possibles s'il reboit). Si le vin est coupé, pas de malus cumulatifs.

Kosmos BoL : les désavantages « Gourmand » ou « Soiffard » occasionnent comme d'habitude un dé de malus pour résister à cette tentation. Si le vin est pur (non coupé), une fois qu'un personnage y a goûté, ces désavantages lui occasionnent désormais deux dés de malus, car le vin a une saveur... divine.

Les staphylanthropes, ou humains-vignes

Outre les arbres et plantes habituelles de l'île, on y trouve, depuis la première venue de Dionysos, des femmes-arbres liées à la vigne. La partie inférieure de leur corps est un cep de vigne de belle taille, produisant des vrilles, des feuilles et des grappes de raisin. Mais à partir du haut des cuisses, c'est un corps humain qui pousse, pareil à celui d'une belle jeune femme, plus ou moins maigre, mince ou dodue selon l'épaisseur du tronc. Ces femmes-vignes sont dotées non pas de sang mais de sève et elles produisent naturellement du vin qui coule de leurs grappes et ruisselle jusqu'à former le fleuve de vin.

Lors de la venue du voyageur Loukianos, certains de ses compagnons s'aventurèrent à toucher les femmes-vignes qui, ravies de cette occasion, les enlacèrent pour les embrasser. Les marins téméraires qui s'unirent à ces vierges-vignes restèrent soudés à elles par le sexe et le bas de leur corps se changea à son tour en pied de vigne enraciné dans le sol. Ils y sont toujours, enlacés à celles qui ont fait leur conquête, et ils ont produit avec elles de nombreuses belles grappes de raisin. Certains couples ont entièrement fusionné pour former des êtres androgynovignesques. D'autres couples ont été séparés par la mort de l'un ou de l'autre : on croise ainsi quelques veufs qui ne demandent qu'à s'unir à quelqu'un pour retrouver une compagne ou un compagnon de vigne.

Ces anciens marins vivent dans une brume éthylique permanente et n'ont donc qu'un souvenir assez brumeux de leur origine, mais

ils ne sont pas ivres morts et montrent assez de lucidité pour soutenir une conversation cohérente ; ils paraissent tout juste assez joyeux. Les PJ pourront se douter de quelque chose en remarquant (avec un peu de sens de l'observation) les restes en lambeaux de vêtements de marins sur leurs torsos, depuis longtemps percés et déchirés par la pousse des branches, ainsi que quelques objets usés traînant au sol (armes, sacs, bâtons de marche, outres en cuir, et une ou deux hydries, c'est-à-dire des vases à eau en terre cuite). Si les PJ arrivent à leur tirer les vers du nez avant de s'approcher trop, les anciens marins pourront rassembler lentement leurs souvenirs et raconter qu'ils n'ont pas toujours été comme ça et comment ils le sont devenus.

Depuis leur moitié de métamorphose, ces marins ont eu l'occasion de voir Dionysos en personne, quoique brièvement, car le dieu aime voyager et se déplace constamment avec son cortège. Ils pourront conseiller aux PJ de ne pas s'attarder, et de se cacher s'ils voient approcher le char du dieu, tiré par des panthères. Les bacchantes et bacchants, en revanche, sont moins dangereux, sauf si on les attaque ou qu'on les mets en colère (les bacchants possédés par Dionysos deviennent des combattants redoutables). L'île, enfin, abrite des troupes de satyres à corps de bouc, de chèvre, d'âne ou même de cheval, aux caractères et aux mœurs variés. Ils ne sont pas agressifs, mais portés aux facéties et sur la chose charnelle, comme tous les satyres. Ils ont à peu près les mêmes caractéristiques que les autres satyres ; ceux à corps d'âne sont légèrement plus endurants, ceux à corps de cheval légèrement plus grands et forts que la moyenne (ajoutez un point par ci par là).

