

OISOCALYPSE

Un jeu de rôle presque sérieux qui parle de tentacules

Basé sur le livre « Le Joli Coco » de CAPUCINE et BOULET

Un jeu de rôle de JB GARDAREIN

CHAPITRE I

« Il y a un volatile dans mon pentacle »

Journal de Kiki Canari, Aout 1983

NON VOUS NE RÊVEZ PAS nous descendons des dinosaures. Plusieurs chercheurs humains sont arrivés à cette conclusion il y a peu de temps, alors que nous, le peuple élu, le savions déjà. Pas de quoi se tirer dans les plumes pour autant, nous ne sommes plus que l'ombre de nous-même. Du peuple élu il ne reste que quelques rares oiseaux dotés de raison, comme le furent nos fiers ancêtres. On nous appelle les Guerriers Cosmiques : désignés par le ciel pour sauver la terre des Grands Anciens.

Je suis né comme tous les Guerriers Cosmiques : au milieu d'oiseaux stupides, incapables de comprendre mes paroles. Je n'ai pas compris au début, j'avais l'impression de ne pas être normal, puis j'ai rencontré Joli Coco, un autre Guerrier Cosmique qui m'a appris notre lourde tâche.

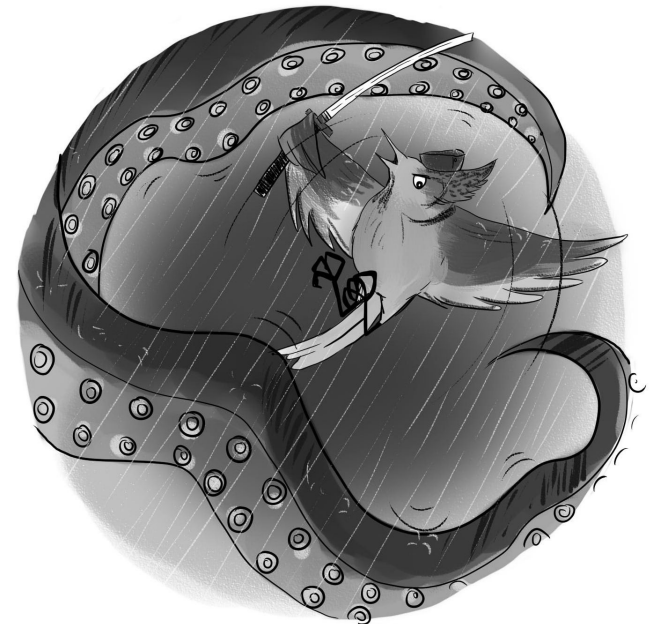
Depuis des millénaires, nous luttons pour empêcher les Grands Anciens de revenir sur terre. Joli Coco m'a raconté que nos illustres ancêtres avaient disparus en se sacrifiant pour sceller le portail qui avait marqué l'une des plus grande invasion de ces créatures d'outre-monde : La troisième migration. Les chercheurs humains ont interprété les marques de cette lutte acharnée comme le passage d'une météorite, mais les indices ne trompent pas.

TOUT.

Les cratères, où les cadavres encore ondulants de ces horreurs ont été enterrés.

Les fossiles, témoignages de la puissante magie des mystiques jurassiques. Ils se sont sacrifiés, se sont changés en pierre sous l'effort, pour protéger la terre d'un puissant sort.

Bien entendu, cela n'a pas empêché les Grands Anciens de faire de nouvelles tentatives après leur échec. Nous en sommes à la septième, et toutes ont été empêchées par les Guerriers Cosmiques du BÉC (Bureau d'Extermination des Cosmiques), de l'Oeil, et du Conclave de la Plume. Ces trois factions regroupent des hommes, femmes, et oiseaux qui agissent en secret pour sauver la terre.



Le sang jurassique

Dans Oisocalypse, vous incarnez un Guerrier Cosmique qui descend du peuple des dinosaures. Le ciel vous a désigné pour affronter les horreurs extra-terrestres et vous a doté d'un mental d'acier et d'un courage hors-norme. Cependant, vous vous rendrez vite compte que le ciel abandonne peu à peu les oiseaux et le monde. Depuis la disparition de vos ancêtres les dinosaures, il y a de moins en moins d'élus, et les oiseaux restent muets, bestiaux et incapables de suivre une conversation normale.

Certains chercheurs du BEC pensent avoir identifié le problème : Le puissant affrontement des dinosaures avec les Grands Anciens, durant la troisième migration, aurait affaibli le sang de l'espèce, réduisant ces fiers guerriers en de petits volatiles stupides.

Peut-être qu'une malédiction du vilain Yog-Soggoth traîne aussi dans leur plume avec quelques poux, mais les mystiques de l'Oeil se refusent à croire que cela est possible.

Néanmoins, le sang jurassique reste encore puissant, et il permet aux élus de se surpasser lorsque la pression monte. Cela se révèle parfois sous la forme de dons mystiques, mais dans certains cas, une rage mortelle s'empare d'eux et les transforme en machine à tuer carnassière.

Azur le rapace se tourna alors vers le pigeon des villes, il ajusta discrètement son casque pour contenir son exaspération :

« Non. Je te demande si tu as vu passer un type avec une grosse capuche ! »

Le pigeon le regarda, plein d'entrain, et commença gonfler ses plumes. Il l'avait clairement pris pour une femelle. Azur se pinça le bec avec l'aile. « Du calme Azur, du calme... ».

Il se tourna vers le Lieutenant Coco : « Putain, et dire qu'il a des milliers d'années notre espèce dominait la planète... ».

Sang ancien & sang moderne

Même si vous êtes un élu, la vie n'est pas toute rose - pas comme joli Coco. Le monde des oiseaux n'est pas uniforme et comporte ses propres factions politiques. Les deux principaux groupes sont les Sangs Anciens et les Sangs Modernes.

Les Sangs Anciens

Dirigés par la patriarche Heebo - vétérane de la sixième migration - les sangs anciens souhaitent réunir tous les oiseaux dans la lutte contre le mal cosmique. Ils se considèrent comme les protecteurs légitimes de la terre et s'opposent aux humains. Pour eux, pas question de collaborer avec une espèce qui détruit son environnement. Mais Heebo n'est pas le plus objectif en la matière. En effet, il a du lutter seul, avec d'autres élus, contre la sixième migration des Grands Anciens. Les humains étaient trop occupés à se faire la guerre jusqu'en 1940... Pour lui, collaborer avec l'homme revient à quitter son perchoir pour se vautrer dans ses propres déjections.

Journal de Kiki Canari, Décembre 1985

CELA FAIT MAINTENANT TROIS ANS que Coco m'a pris sous son aile. Je ne me suis jamais senti aussi bien. Ce type est exceptionnel, il est maintenant à la tête de notre escouade dans les favelas pour démanteler un cartel.

Cependant, je commence à me faire du souci. Nous sommes en lutte quotidienne avec les partisans du Sang Ancien, ils pensent que nous nous écartons de notre objectif. Mais pour l'instant nous n'avons aucun signe des Grands Anciens, et la section enquête du BEC a hissé le drapeau vert, pas de quoi s'inquiéter. Alors il faut bien s'occuper et faire des BA, même si cela ne concerne pas directement notre espèce.

Azur, le spécialiste en infiltration, n'arrête pas de répéter que le Sang Ancien n'est qu'un ramassis de vieux pourri du cloaque, mais leur influence gagne maintenant de plus en plus de jeunes élus. J'en désespère, car à s'isoler, les oiseaux ont tout à perdre autant que les humains.

Les Sangs Modernes

Représentés par l'emblématique Joli Coco, les Sangs Modernes prennent le parti de... LA MODERNITÉ (quelle surprise). Ce parti progressiste a les mêmes objectifs que les Sangs Anciens : protéger le monde des horreurs cosmiques. Mais pour eux tous les moyens sont bons pour lutter. Y compris collaborer dans le plus grand secret avec les humains, via l'organe officiel du BEC. Ouverts d'esprits et parfois un peu trop tolérants, les Sangs Modernes ne sont cependant pas parfaits, car de plus en plus d'élus se désintéressent de la lutte au profit d'un travail administratif bien payé et d'un nid douillet.

Migration et Grands Anciens

Les dinosaures n'ont pas disparu en vain, et ils n'ont pas laissé leurs successeurs sans armes pour lutter contre l'indicible. Les membres de la confrérie secrète de l'Oeil appellent cette arme *la migration*. Chaque année, poussés par un instinct millénaire, des millions d'oiseaux migrent d'un bout à l'autre de la planète. Les ornithologues attribuent cet acte à un instinct naturel de préservation, mais la réalité est toute autre.

La migration pousse les membres les moins évolués de la noble race aviaire à suivre un tracé prédéfini à l'avance par les grands mystiques jurassiques. Chaque année, leur vol renforce les lignes d'énergie tellurique censées protéger la terre de toute intrusion des créatures d'outre-monde. Cependant, il faut garder à l'esprit que les Grands Anciens ont d'autres moyens pour entrer sur Terre, et parfois une attaque indirecte peut être bien plus violente...

Journal de Kiki Canari, Octobre 1990

CAPUCINE, NOTRE INDIC' HUMAINE, nous a enfin mis en contact avec une des ombres de l'Oeil. Un organisme dont nous soupçonnions à peine l'existence il y a de ça quelques années. Elle a réussi à le faire grâce à une loge humaine secrète de la Nouvelle-Orléans. L'ombre nous a donné rendez-vous au sommet d'un immeuble privé de Londres. Il appartient à une société écran qui est dirigée par l'Oeil m'a dit Coco. Il n'avait pas tellement confiance, mais nous n'avions pas le choix, l'avenir du monde est en jeu.

L'ombre avait le plumage d'un pic-vert mais nous n'avons pas pu voir que son bec sous sa capuche, il émanait de sa posture une prestance quasi-surnaturelle. Cela n'a pas désarçonné Coco, il a pu poser toutes les questions, y compris celle qui fâchent : Que ce cache-t-il derrière les migrations ? L'entrevu s'est terminé par une poignée de plume, et l'ombre à disparu dans le ciel nocturne. C'est alors que j'ai remarqué que Coco tenait un rouleau de parchemin entre ses ailes. Je lui ai demandé ce que c'était, mais il m'a simplement répondu : La fin de tout, et le début du reste. Je n'ai pas compris, mais j'ai aperçu un schéma étrange sur le papier...il m'a fait froid dans le dos.

-Tu veux dire qu'ils forment un immense schéma dans le ciel au cours de leurs voyage ? demanda Azur au vieil aigle plongé dans ses livres. L'oiseau releva son bec orné d'une paire de lunettes antédiluviennes.

-C'est bien ça mon jeune ami. Et bien plus ! ajouta-t-il. Il se redressa en grimaçant et se tourna pour récupérer un lourd ouvrage relié de cuir. Il le posa sur le bureau et l'ouvrit sous les yeux stupéfiés d'Azur. Au centre de la page, un motif complexe encerclait un cercle qui devait symboliser la terre. L'aigle pointa ses rémiges - plumes du bout de l'aile - sur les lignes : Ceci, mon jeune ami, représente l'un des sort les plus complexes qu'il m'eut été donné d'étudier. A lui seul, il protège la Terre de toute attaque directe des Grands Anciens.

CHAPITRE II

Un monde de piaf

Journal de Kiki Canari, Janvier 1994

Je pense que je dois raconter ma vie pour la postérité. Je ne suis même pas sûr que nous aurons l'occasion de retrouver la civilisation avant que TOUT ne commence. C'est allé si vite. Mais je n'ai pas le droit d'en parler. SECRET DEFENSE. Même si je le voulais, ce journal se retrouverait recouvert de larges bandes noires, alors à quoi bon m'épuiser pour rien ? Je dois surtout remercier Coco, qui m'a appris à vivre parmi mes semblables.

Mais aussi parler de ce sentiment de culpabilité qui me touche à chaque fois que je vois un volatile qui ne parle pas, ou qui cri simplement quelques mots simples. Que sommes-nous devenu ? Je ne vais pas vous faire la rengaine des Sangs Anciens, mais ils n'ont pas tort sur un point, cette lutte avec les horreurs spatiales nous a diminuée. Ma mère n'a jamais parlé, et je n'ai jamais pu voir le regard fier de mon père. Mes frères et soeurs sont morts depuis de nombreuses années, et si je reviens sur les lieux de mon enfance, je peux voir leur descendance batifoler innocemment sur les branches des arbres...

Je me dis que j'aurais pu être comme eux, et que je me dois de les sauver, même s'ils ignorent tout du danger. J'espère simplement croiser un jour un membre de mon espèce qui lui aussi est un Guerrier Cosmique, et pourquoi pas...vivre enfin la vie que je mérite.



Vous êtes seul !

C'est la cruelle vérité. Un Guerrier Cosmique est seul. Seul parmi ses semblables, seul à savoir la vérité, seul à affronter l'indicible. A chaque génération seul un infime pourcentage d'oiseau nait doté de raison, pas plus d'une centaine selon les estimations du Conclave de la Plume, et ce chiffre est encore en baisse. Heureusement ce chiffre ne prend pas en compte les autres centaines de jeunes élus qui ne sont pas détectés par les organismes dédiés à leurs recherche. Certains sombrent dans la folie, croyant être possédés, et d'autre finissent enfermés dans des cages par des humains peu scrupuleux, exhibés comme des animaux de foire. Le plus souvent, un jeune élu est rapidement remarqué par un chef de secteur, un élu en charge d'une zone de nidification. Il s'occupe alors de faire son éducation afin de l'introduire, plus tard, à sa lourde tâche.

Une tension nait de ce phénomène. Chaque faction va de sa technique pour repérer le plus d'élus possible et remplir ses rangs. Le plus présent reste aujourd'hui le BEC qui a construit un large réseau de recherche soutenu par des scientifiques humains et l'utilisation de satellites. Le Conclave de la Plume préfère quant à lui une manière plus traditionnelle de recrutement, mais il n'a pas de mal à trouver de jeunes recrues car ses institutions sont au coeur de la nature sauvage.

Que dire alors des élus qui ne trouvent pas le chemin du Guerrier Cosmique ? Certains utilisent leur intelligence pour survivre et parfois monter de petites organisations informelles - on peut parler du Rio Casa, un communauté pacifiste uniquement composée d'élus. D'autres se laissent contaminer par le sang jurassique et deviennent de terribles créatures assoiffées de sang. De ces êtres, naissent les légendes.

-N'ai pas peur. Azur s'était rapproché doucement du nid, il serrait la branche délicatement pour ne pas tomber. Devant lui, au centre d'un groupe d'oisillons piaillants, un petit l'observait avec un oeil plein de crainte et de curiosité.

-Tu entends ce que je dis n'est-ce-pas, tu me comprends ? glissa Azur en s'approchant encore un peu, il avait tendu son aile dans un signe d'apaisement. Pendant ce temps les autres oisillons criaient, répétant parfois « Entends ! Entends ! » Sans savoir ce que cela signifiait. Le petit commença alors à sortir du nid, Azur ne put s'empêcher de soupirer de soulagement : Un de moins, que les Sangs Anciens ou les prédateurs n'auraient pas.

-Tu n'as rien à craindre. Tu n'es pas fou. Je suis comme toi et je peux t'aider.

Les extra-volatiles

Les dinosaures n'étaient pas la seule race à habiter la terre à l'époque du jurassique, et certaines espèces qui les ont côtoyé existent encore aujourd'hui. Elles cherchent à se faire oublier, consciente du sort des dinosaures. Même si elles sont douées d'intelligence, ces espèces ne sont cependant pas aussi raisonnables et futées que les élus et que les humains. Certaines ne peuvent faire des phrases que de quelques mots, tandis que d'autres utilisent des idiomes trop proche des borborygmes animaux pour être complètement compréhensibles.

Au bas mot, il existe une dizaine d'espèces animales encore dotées de raison. La plupart peuvent retracer leurs origines bien avant la troisième migration des Grands Anciens, en voici quelques unes...

Les serpents :

Discrets et agiles, les serpents ne savent pas parler, mais ils comprennent. C'est pour cela qu'ils arrivent si facilement à vivre dans le monde entier sans que leur intelligence ne soit découverte. Le BEC a décidé de faire une énorme campagne de recensement des groupes de serpents intelligents, et leur a offert une protection en échange de leurs services. En général, leurs sens exacerbés et leur morphologie font d'eux des guides parfaits. Mais attention à ne pas vous tromper, il est déjà arrivé qu'un membre du BEC se fasse mordre par un serpent venimeux sauvage, croyant avoir à faire à son guide.

Les crocodiles :

Seuls de très rares crocodiles sont doués de raison. On les appelle les kabakas. Ils sont sages et ont vu défiler beaucoup de choses. Il est difficile d'entrer en contact avec un kabaka car ils dorment souvent sur de très longue périodes - plusieurs années parfois - et ne remontent sur la terre ferme que pour se nourrir. Le meilleur moyen de rencontrer un kabaka sera encore de connaître un pluvier. Lui, saura où trouver l'un de ces géants jurassiques.

Les ornithorynques :

Qui l'aurait cru, c'est bestioles là savent en réalité parler, écrire et même compter. Ils sont l'une des espèces les plus avancé après la race des élus. Mais les ornithorynques se refusent à rejoindre la lutte contre les Grands Anciens, que ce soit par peur, ou simplement par égoïsme, leur société est repliée sur elle-même et rares sont les contacts avec le monde extérieur. Leur population se concentre essentiellement en Australie, qui est historiquement le lieu le moins touché par la troisième migration.

Journal de Kiki Canari, Février 1994

Nous ne sommes pas seul. Je croyais que nous étions la seule race intelligente à habiter cette terre avec les humains, mais quelque chose s'en rapproche. Nous avons pu entrer en contact avec et découvrir qu'ils vivent discrètement depuis des millénaires, cherchant à ne pas éveiller les soupçons. Nous avons pu rencontrer l'un de leur chef en Australie, c'est là qu'ils s'étaient réfugiés pour se faire oublier durant la troisième migration. Quand ils nous ont expliqué qu'ils ne pourraient pas nous aider, j'ai cru que Coco allait leur arracher le bec. Mais il n'a rien dit, il a simplement souri, parce qu'il est comme ça Coco. Azur voulait prendre les coordonnées de leurs position mais Coco a dit non. « Ils veulent qu'on les ignore. Ils seront ignorés, jusqu'à ce que l'apocalypse soit à leur porte, et qu'ils se retrouvent seuls face au chaos. ». Coco, n'est pas commode des fois.

Le serpent dirigea sa tête triangulaire vers Azur. L'oiseau commença à tirer son canif du fourreau d'un geste lent et calculé, mais Capucine l'arrêta.

- C'est notre indic'.

-Ce serpent ? Capucine hocha la tête.

-Ce serpent s'appelle Boris, continua-t-elle. Puis elle avança la main afin que l'animal s'enroule autour de son bras. Dans un mouvement fluide le dénommé Boris glissa doucement de sa branche et amena ses écailles vertes juste à côté d'Azur qui était perché sur l'épaule de Capucine. Ignorant le malaise de l'oiseau, l'agent du BEC continua alors son chemin dans la forêt tropicale.

-Et il va rester longtemps comme ça ? s'écria Azur dans un appel de détresse.

-Oui. Il va nous indiquer la route à suivre pour trouver ce fameux temple Aztèque.

Un oiseau dans la ville

Alors que les Guerriers Cosmiques suent sang et eau pour endiguer les phénomènes paranormaux et sauver la terre. Le BEC, l'Oeil et le Conclave de la Plume, se refusent toujours à dévoiler à la face du monde leur existence. Ce travail sous-terrain, caché par le voile obscur d'une lourde administration, pèse de plus en plus sur les élus qui veulent plus de liberté. Hélas, est-il possible de montrer au monde que certains volatiles sont dotés d'une intelligence hors normes ?

Cela reviendrait à dévoiler l'existence conjointe des Grands Anciens, et l'impact d'une telle déclaration sur la population risquerait d'avoir de tristes conséquences.

L'anonymat est donc la fardeau des élus. En ville, ils se doivent de respecter leur couverture, et d'apparaître comme de simples oiseaux stupides. Le moindre écart est souvent terriblement sanctionné.

Au BEC c'est des journées de permissions qui sautent, mais dans la société secrète de l'Oeil, l'anonymat prend une telle importance qu'un oiseau perd jusqu'à son nom en entrant dans le cercle des initiés. Cependant, le secret est également un atout de poids dans la lutte larvée contre les cultistes, qui soupçonnent à peine l'existence d'animaux doués de raison.

Journal de Kiki Canari, Aout 1995

Je n'en peux plus. Cette pression qui pèse sur nos ailes est énorme. Je ne comprend pas la raison pour laquelle le BEC nous refuse la citoyenneté et nous cache dans ses énormes complexes. J'aimerais pouvoir voler librement en ville et parler aux gens. Faire mes courses. Cela peut paraître stupide, mais à force de manger des rations militaires, mon coeur me pousse à espérer une vie simple et commune. Ce à quoi nous n'avons pas droit, nous les élus. Je me surprend à envier les habitants de Rio Casa, ou les élus indépendants qui volent de leurs propres ailes.

Heureusement il y a Coco. Sans lui nous serions tous déjà parti aux quatre coins du monde. Il est le ciment qui nous unis dans cette lutte de plus en plus sauvage contre le mal cosmique.

Apopheg leva les yeux haut dans le ciel. Dans la nuit, à peine éclairée par une lune discrète, il avait cru voir un mouvement au sommet d'un immeuble.

-Qu'y-a-t-il ? Demanda Cthuftugh

Apopheg leva le doigt en désignant une forme qui dépassait à peine d'une des vieilles gargouilles de la façade. Cthuftugh sorti discrètement une étoile de jet suintant le poison. Son acier verdâtre luisait comme un reptile malfaisant. Il s'apprêta à la lancer lorsque l'ombre se dévoila dans la lumière argentée. Un pigeon. Il roucoula, frappa son bec contre le pierre puis pris son envol maladroitement, avant de lâcher une déjection sur la capuche d'Apopheg.

-Saleté de piaf ! Lacha-t-il.

Cthuftugh l'intima au silence : Tu es trop stressé en ce moment. Allons, marchons...

Ils reprirent leur route en direction de la cave où la chèvre les attendait, et leur souverain et maître : Chgthghtuhds que l'on surnomme aussi : Paul.

Bureau d'Élimination des Cosmiques

Le Bureau d'extermination des Cosmiques trouve son origine à la fin de la seconde guerre mondiale, quand le monde passe de justesse à côté d'une extermination totale. A cause d'Hitler ? Non. Plutôt à cause de la sixième migration des Grands Anciens. Quelques humains et certains services secrets apprennent alors l'existence du Conclave de la Plume, un groupement très ancien qui lutte contre le mal interplanétaire. Voulant soutenir cette cause, trois états décident alors de fonder le BEC en signant les accords d'Arkham. La France, les USA et le Mexique, entament la construction d'un immense réseau d'espionnage. Il est vite suivi de bases militaires censées accompagner et former les futurs élus du peuple volatile.

Le BEC va gagner ses marques de noblesse lors de la septième tentative de migration des Grands Anciens, qui se passe vingt années après leur dernière tentative. Le BEC réussit à briser dans l'oeuf un plan machiavélique de Nyarlathotep, qui sous l'apparence d'un homme en noir, cherche à montrer le bloc soviétique contre les USA. L'apogée de la lutte aura lieu dans la taïga glacée, vers les terres septentrionales de Russie. Au prix de nombreuses vies humaines et volatiles, le BEC réussit à stopper un sabbat censé invoquer l'avatar du messager des dieux.

Le BEC n'est donc pas une organisation uniquement humaine, mais elle invite les deux espèces à collaborer. Il est cependant prouvé que les élus sont plus efficaces que les humains dans la lutte armée, et lorsque le front devient violent, les humains se retirent pour laisser les nobles Guerriers Cosmiques gérer la situation. Il est néanmoins courant d'avoir certaines équipes mixtes, surtout lors des périodes d'enquêtes, car l'agilité et la discrétion des oiseaux s'additionne bien avec la technologie humaine.

LE COMPLEXE 3

Le complexe le plus célèbre du BEC est celui de Savoonga en Alaska. Cela peut paraître étrange car l'Alaska n'est pas l'un des signataires du traité, mais ses services secrets soutiennent activement le projet depuis plusieurs années, nombre de leurs spécialistes ont rejoint le BEC dans des bâtiments sous-terrains dernier cri positionnés sous un lac gelé.

Ce complexe, appelé Complexe 3, est surtout célèbre grâce à un ambitieux réseau de circulation sous-terrain en extensions constante. L'objectif est de relier à terme l'Europe et les Amériques, mais le projet est long et coûteux. D'autant que depuis quelques temps le chantier a pris un coup dans l'aile à cause de soucis techniques, de cas de folies inexplicables et d'un étrange cas d'explosion lumineuse violette...

LES CHEFS

Personne n'a jamais vu les chefs du BEC, sans doute leur anonymat est là pour les préserver, mais on suppose que ce sont deux amis de longue date, oiseau et humain, qui occupent le haut de la hiérarchie. Mis à part ces deux dirigeants, chaque complexe du BEC suit une organisation indépendante, et tant qu'une directive n'émane pas directement du sommet, il est libre d'enquêter et d'agir.

Contactez le BEC

Un agent en mission peut facilement contacter le BEC. De nombreux postes de communications ont été disséminés aux cours des dix dernières années afin de pouvoir relier n'importe quel agent au réseau. En ville, le plus souvent, un poste de communication se situe dans une animalerie, où un agent oiseau attend qu'on le contacte. Dans les zones rurales, ou forestières, le réseau est beaucoup plus ténu, même si de nombreux agents vivent en cellule indépendante sur des zones clés.

L'Oeil

L'oeil est une organisation secrète qui a pris racine à Prague sous la houlette bienveillante des Rabbins de la citée. Elle a ensuite pris son indépendance. Peu d'informations filtrent sur l'Oeil, et certains pensent même que l'organisation n'est pas uniforme. Plusieurs loges mystiques se disent appartenir l'Oeil sans pour autant participer activement à une quelconque hiérarchie. Si vous interrogez un membre de l'Oeil sur l'organisation, il vous dira qu'elle n'a pas besoin de chef, car chacun écoute l'appel du ciel.

Ainsi une loge de l'Oeil ne fonctionne pas de la même manière en France qu'en Chine, mais un point commun les réunit toutes : l'usage d'un pouvoir mystique. Car tous les membres initiés de l'Oeil sont des sorciers accomplis. Ils sont formés pour lutter contre la prolifération des cultes des Grands Anciens, et leur prérogative est surtout l'enquête et le combat spirituel contre les entités mauvaises.

Entrer en contact avec l'Oeil et le rejoindre

« Vous n'entrez pas en contact avec l'Oeil, c'est l'Oeil qui s'ouvre à vous. » dit le proverbe. Et c'est bien vrai. Un membre de l'Oeil n'annoncera son appartenance à une loge qu'en cas d'extrême nécessité, ou cachera son identité s'il est contraint de dévoiler ses pouvoirs. Un membre de l'Oeil veut avant tout agir dans le secret pour protéger les autres membres de l'influence des Grands Anciens. Il devient alors très difficile de rejoindre cette organisation secrète, du moins par les voies conventionnelles. Car l'Oeil récolte ses disciplines sur le plan astral. Un élu qui découvre ses pouvoirs entrera pour la première fois de sa vie dans le monde astral, où son âme sera projeté vers le néant ou l'absolu. C'est ainsi que les sorciers de l'Oeil veillent et découvrent leurs futurs membres. Ils contacteront alors l'élu dans un rêve, lui indiquant la démarche à suivre pour retrouver ses semblables.

Le Conclave de la Plume

Jurassic pif

Le Conclave de la Plume représente les intérêts du Sang Ancien. Il est dirigé par les plus vieux représentants des élus, et chaque année le Conclave élit les nouveaux représentants pour chaque région du monde. Pour être membre du Conclave il faut avant tout prêter allégeance à la volatilité. L'oiseau, dans toute sa diversité, doit être prioritaire sur le reste.

C'est pourquoi le Conclave a réduit au maximum les contacts avec les autres espèces animales, et les humains. Il n'est cependant pas hostile, et souhaite surtout rester isolé et faire ses affaires sans qu'on le dérange.

La lutte contre le mal, mais quel mal ?

L'objectif historique du Conclave de la Plume est la lutte contre les Grands Anciens, mais à mesure que la politique progresse, cette lutte se transforme en une politique légitimiste. Tandis que les partisans du Sang Ancien gagnent du pouvoir au sein du Conclave, le Conclave lui-même commence à devenir sectaire et agressif.

Ses membres veulent élever la volatilité au dessus du reste, quitte à vouer un culte au sang jurassique. Rassurez-vous cependant, ces groupuscules extrêmes sont encore restreint par le sage pouvoir du doyen Coh le Corbeau, mais pour combien de temps...

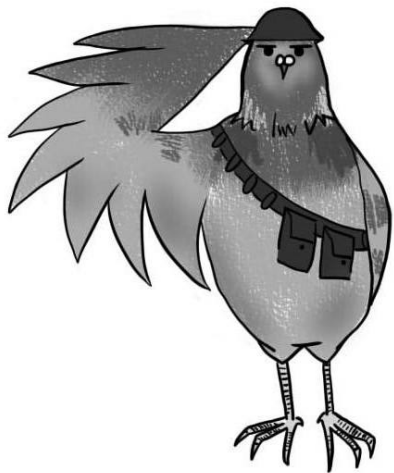
Le culte du sang jurassique

Si le Conclave n'est à l'origine qu'une organisation de lutte contre le mal cosmique, le culte du sang jurassique est de plus en plus professé en son sein. Coh le Corbeau fait tout pour en restreindre l'influence, mais le pouvoir de fascination des ancêtres dinosaures pousse plus d'un élu à embrasser cette foi.

Elle se résume en un respect outrancier pour les ancêtres dinosaures, couplé au respect des valeurs attribuées aux grands reptiles : l'oiseau se doit d'être fort, puissant, et montrer sa grandeur. Ces aspects se changent très vite en insolence et en suffisance quand il touche les membres légitimistes du Conclave.

CHAPITRE IV

Casser du poulpe



Les caractéristiques

Le système d'Oisocalypse se base sur des caractéristiques et des compétences en pourcentage. Vous verrez donc une certaine affiliation avec le système de l'Appel de Cthulhu mais aussi avec celui de Chroniques Oubliées en ce qui concerne les affiliations/voies. Pour tester une caractéristique il suffit de lancer un D100 et de voir si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de votre caractéristique. Comme vous incarnez un Guerrier Cosmique, c'est-à-dire un oiseau, nous avons du adapter les fiches de personnage classiques aux particularités de nos amis emplumés.

Chaque Guerrier Cosmique dispose de caractéristiques physiques et mentales, ainsi que d'une jauge de pression qui sert à la fois d'outil d'évaluation du stress du personnage, mais aussi de réserve de points pour des compétences spéciales.

SANTE : La santé représente le fil qui sépare votre personnage de la mort. Si elle tombe à zéro, votre personnage perd connaissance, et s'il perd encore des points de santé, il décède.

PLUMAGE : Le plumage, c'est la constitution physique du personnage. Il correspond également à l'armure naturelle dont tout oiseau est pourvu, mais cette constitution est bien entendu bien plus élevée que celle d'un oiseau normal.

SERRE : La serre, c'est la force du personnage, c'est-à-dire sa capacité à déplacer des charges lourdes et à griffer fort ses ennemis. Attention cependant, car la valeur de SERRE est double, elle représente l'ambiguïté du Guerrier Cosmique. La première valeur correspond à sa force d'oiseau, une force limitée, donc, par rapport à celle d'un humain. Tandis que la seconde représente sa force de Guerrier Cosmique (+15%), qui ne se déclenche que dans les affrontements contre les Grands Anciens et leurs serviteurs.

—> *Tips* : Si vous êtes MJ, il faut imaginer la seconde valeur comme l'appel d'un combat millénaire. Il ne se déclenchera qu'en présence de l'influence des Grands Anciens, et pourra d'ailleurs servir d'indice au joueur pour savoir à qui il a affaire. Néanmoins, vous avez la possibilité de caché le type de valeur utilisée lors d'un lancer de dé, afin de laisser planer le mystère...

Les caractéristiques

BEC : Ici on ne parle pas du Bureau d'Extermination des Cosmiques, mais bel et bien de la précision du personnage. Cette valeur représente tout l'agilité dont l'animal peut faire preuve avec ses pattes et son bec. Concernant le VOL ou la NAGE, ce sont des valeurs qui sont testées à partir de la valeur de Bec.

TROISIÈME OEIL : Le troisième oeil ne s'éveille pas chez tous les Guerriers Cosmiques, mais chaque élu dispose d'une certaine sensibilité en ce qui concerne le surnaturel. Cette valeur est là pour simuler leur intuition et leur compréhension de la magie en général.

CABOCHE : Contrairement aux autres oiseaux, les Guerriers Cosmiques savent réfléchir, et surtout, sont doués de raison. La Caboché simule en jeu la faculté intellectuelle du personnage.

APPARAT : Cette valeur est assimilable au charisme, mais aussi à la discrétion, elle est donc à double tranchant. Un oiseau aux plumes chatoyantes aura du mal à s'infiltrer incognito, alors qu'un merle commun, avec sa robe sombre, aura du mal à se faire remarquer.

—> *Tips* : Pour tester l'apparat lorsqu'il correspond au charisme, il suffira de lancer un D100 et de vérifier si la valeur est inférieure ou égale à celle d'apparat. A l'inverse, pour tester la discrétion, il faudra lancer un D100 et regarder si le résultat est supérieur ou égal à la valeur d'apparat. Vous l'avez compris, on ne peut pas être beau et discret dans le monde des oiseaux.

Les caractéristiques

PRESSION : Subir des sortilèges, voir des créatures du mythe, ou simplement vivre une situation stressante fait gagner des points de pression au personnage. Ces points de pression sont plus ou moins élevés en fonction de l'origine et de l'affiliation de l'animal. A chaque fois que son personnage prend des points de pression, le joueur est libre de les répartir entre deux jauges différentes : La jauge Jurassique, et la jauge cosmique.

JAUGE JURASSIQUE - Cette jauge indique que le Guerrier Cosmique fait progressivement ressortir sa sauvagerie intérieure pour répondre au stress. La jauge jurassique conditionne l'activation de certaines capacités - qui ne peuvent pas être lancées si la jauge est trop basse par exemple. Attention cependant, car si la jauge atteint son maximum, le personnage devient berserk et donc agressif. Il attaquera, violentera, ou cas échéant, cherchera à faire du mal, à la personne la plus proche pendant un nombre de tour égal au nombre de point de sa jauge jurassique. A chaque tour il sera cependant possible de faire un test de Caboche (-20), pour rentrer dans son état normal.

JAUGE COSMIQUE - Cette jauge indique que le Guerrier Cosmique entre de plus en plus en contact avec les puissances spatiales et risque d'y perdre sa santé mentale. La jauge cosmique conditionne le lancement de certains sortilèges. Si la jauge atteint son maximum, le personnage sombre alors dans une folie passagère. Il lance alors un D100 pour savoir sa réaction. L'état critique dure alors un nombre de jour égal au nombre de points de la jauge.

Tips : Lorsqu'un personnage est en état critique, il est possible d'aller le faire soigner par des professionnels, soit en psychiatrie, soit dans les médecines parallèles. Il est alors possible de réduire de moitié la durée de l'état critique.

Etat Critique

1-10 — Neurasthénie - Le personnage devient profondément pessimiste et dépressif.

11-20 — Tic & Toc - Le personnage développe plusieurs Tics ou un Toc.

21-30 — Rejouer la scène - Le personnage rejoue continuellement la scène qui l'a traumatisé dans sa tête au point de perdre sa concentration (-20 aux tests de Caboche).

31-40 — Accuser - Le personnage est convaincu que son malheur est du à une personne en particulier. Cette personne a -20 à tout ses tests pour interagir avec lui.

41-50 — Paranoïa - Le personnage devient paranoïaque, pour le pousser à agir, il faudra d'abord le convaincre avec un test de Caboche ou d'Apparat.

51-60 — Masochiste - Le personnage veut se faire du mal pour expier son angoisse, il ne prend plus en considération le danger pour sa propre personne lors d'une action, sauf si cela peut entraîner sa mort.

61-70 — Kleptomane - Le personnage devient obnubiler par le vol et doit effectuer un test de Caboche pour résister à cette envie irrépressible.

71-80 — Lunatique - Le personnage vit une double identité, soit normale, soit sombre, torturée, ou agressive. Un test de Caboche détermine quelle posture il prend. Sur un échec, il prend la posture la moins positive.

81-90 — Passionné - Le personnage croit avoir rencontré l'absolu, et devient obnubilé par les Grands Anciens, au point d'en oublier leur dangerosité, cela pourra l'amener à les adorer à terme. Il doit effectuer un test de Troisième Oeil à chaque contact avec le mythe pour prendre conscience du caractère mauvais de la chose.

91-100 — Catatonique - Le personnage n'est plus capable d'agir par lui-même, il exécutera à la rigueur quelques ordres simples mais ça n'ira pas plus loin.

Les origines

Lorsque vous créez votre Guerrier Cosmique, vous allez devoir choisir une origine, qui correspond à la race de l'animal, et une affiliation qui correspond à l'organisme vis-à-vis duquel votre personnage se sent le plus proche. Gardez cependant à l'esprit que ce n'est pas parce que vous avez choisi une affiliation à un organisme que votre personnage ne pourra pas collaborer avec d'autres organisations, cette affiliation représente juste une sympathie que votre personnage porte pour les idées de cette organisation.

Pour ne pas rendre la tâche difficile aux non-ornithologues, nous vous avons simplifié la tâche en divisant les différentes espèces d'oiseaux en fonction de leur caractéristique principale. Par la suite, un panel assez large des différentes espèces d'oiseaux vous permet de savoir quelles compétences vous allez débloquer en fonction des grands ensembles auxquels l'espèce appartient.

OISEAU MARIN

Vous êtes agile en mer et vous savez nager. Les fonds marins et les plages n'ont plus aucun secret pour vous. Vous gagnez la compétence NATATION (+10%) et CONNAISSANCE DES EAUX (+10%).

OISEAU SYMBOLIQUE

Vous représentez une valeur importante aux yeux des gens qui vous regardent, et vous imposez donc la crainte ou le respect. Même si parfois vous en avez marre des clichés, cela peut vous être utile. Vous gagnez la compétence MAJESTE (+10%) et BLUFF (+10%).

RAPAÇE

Vous êtes carnassier, et vous avez une mine de prédateur. La chasse n'a plus aucun secret pour vous, d'autant plus que votre vision est infallible. Vous gagnez la compétence VITESSE DE POINTE EN VOL (10%) qui vous permet de dépasser vos adversaires (ou vos victimes), et OEIL PERÇANT (+10%).

OISEAU TERRESTRE

Hélas, vous ne savez pas voler, mais ce n'est pas une raison pour vous sous-estimer, car vous êtes extrêmement à l'aise sur terre, même plus vos camarades. Vous gagnez la compétence ACROBATIE (+10%) et INGENIEUX (+10%) qui vous permet de comprendre les technologies humaines plus facilement.

Les origines

GRAND OISEAU

Vous impressionnez tout le monde avec votre immense envergure et votre panache sans borne. Votre aspect est impressionnant et vous savez en jouer. Vous gagnez la compétence MAJESTE (+10%) et ROBUSTESSE (+10%) qui s'ajoute à votre PLUMAGE lors des tests de Prise de Bec.

OISEAU COMMUN

Vous n'avez rien de spécial, mais cela fait de vous quelqu'un d'exceptionnellement utile. Petit, moyen, ou caché dans la multitude, vous pouvez passer facilement inaperçus. Vous gagnez SURVIE (+10%) et DISCRETION (+10%).

OISEAU NOCTURNE

Vous êtes le battement d'aile dans la nuit, les hululements sous la lune, vous êtes...NYCTALOPE. Et non, nous ne cherchons pas à vous insulter car c'est un atout de taille pour chasser les monstres qui agissent une fois la nuit tombée, et dieu sait que les cultistes aiment agir dans l'ombre ! Vous gagnez la compétence NYCTALOPE (+20%) et...c'est déjà bien.

OISEAU MIGRATEUR

Vous avez vécu l'ivresse des longs voyages et la joie du retour au bercail, mais c'est également ainsi que vos plumes ont caressé l'un des sorts les plus anciens du monde. INCREVABLE (+10%) et CATALYSEUR (+10%) qui facilite grandement votre affinité avec les sortilèges.

OISEAU EXOTIQUE

Vous brillez en soirée avec votre beau plumage, et vous faites sans doute des jaloux. Mais c'est sans vous rappeler que votre originalité est un atout de taille pour déjouer les plans des Grands Anciens. Vous gagnez la compétence CHANCEUX (+10%) et IMMUNITE (+10%)

OISEAU MINUS

Vous êtes petit, vous êtes agile et surtout malgré votre taille : vous n'avez peur de rien ! En condition difficile ce sera même peut-être vous qui resterez debout en dernier. Vous gagnez la compétence COURAGE (+10%) et HYPER ACTIF

Les origines

Liste des oiseaux les plus courant dans l'univers d'Oisocalypse

AIGLE - Grand Oiseau - Rapace.
CANARD - Oiseau Marin - Oiseau Migrateur.
CANARI - Oiseau Commun - Oiseau Minus.
COLIBRI - Oiseau Exotique - Oiseau Minus.
COLOMBE - Oiseau Commun - Oiseau Symbolique.
CONDOR - Grand Oiseau - Rapace.
CORBEAU - Oiseau Commun - Oiseau Symbolique.
EMEU - Grand Oiseau - Oiseau Terrestre.
EPERVIER - Oiseau Symbolique - Rapace.
FAUCON - Rapace.
HERON - Oiseau Marin - Oiseau Migrateur.
HIBOU - Oiseau Nocturne - Rapace.
HIRONDELLE - Oiseau Minus - Oiseau Symbolique.
KIWI - Oiseau Terrestre - Oiseau Exotique.
MACAREUX - Oiseau Marin - Oiseau Exotique.
MANCHOT - Oiseau Terrestre - Oiseau Marin.

MOINEAU - Oiseau Commun - Oiseau Minus.
MOUETTE - Oiseau Commun - Oiseau Marin.
OIE - Oiseau Commun - Oiseau Migrateur.
PAON - Grand Oiseau - Oiseau Symbolique.
PELICAN - Grand Oiseau - Oiseau Marin.
PERROQUET - Oiseau Exotique.
PERRUCHE - Oiseau Exotique - Oiseau Minus.
PIC-VERT - Oiseau Commun - Oiseau Minus.
PIGEON - Oiseau Commun.
POULE - Oiseau Terrestre - Oiseau Commun.
TOUCAN - Grand Oiseau - Oiseau Exotique.
VAUTOUR - Grand Oiseau - Oiseau Symbolique.

Les affiliation

Les affiliations des personnages se limitent pour l'instant aux trois organisations que nous avons décrites précédemment. Chaque affiliation donne à accès à des champs de compétences différentes ainsi qu'à des capacités qui se débloquent en fonction du niveau d'influence du personnage au sein de l'organisation.

Gagner des points pour acheter des capacités : A la fin de chaque mission, le maître de jeu statue sur chaque joueur pour lui donner des points d'expérience (généralement cinq points à la fin d'une partie). Ces points peuvent être dépensés pour débloquent les capacités des RANG de chaque affiliation. Quelques règles sont cependant à suivre :

Un joueur ne peut acheter de capacité de rang supérieur que s'il a acheté déjà deux capacités du rang inférieur.

Un joueur ne peut pas acheter de capacité d'une autre affiliation tant qu'il n'a pas atteint le RANG 3 de son affiliation initiale (c'est-à-dire tant qu'il n'a pas acheté au moins une capacité de RANG 3). Il pourra alors commencer à acheter des capacités de RANG 1 de cette nouvelle affiliation.

LE BEC & SA FORMATION MILITAIRE

Si vous vous affiliez au BEC vous disposez alors des compétences suivantes :

- Connaissance du monde humain (+5%)
- Réseau (+5%)
- Camouflage (+5%)

Si vous sélectionnez l'affiliation au BEC vos caractéristique seront les suivantes :

SANTE : 25
PLUMAGE : 70%
SERRE : 60% (75%)
BEC : 50%
CABOCHE : 45%
APPARAT : 65%
TROISIEME OEIL : 50%

Trois point à répartir au choix entre PRESSION JURASSIQUE et PRESSION COSMIQUE.

RANG 1 : Recrue

(5 points) - **Préparation physique** : Une fois par scène / combat, la recrue peut obtenir un bonus de +5% (par capacités prises dans le rang 1 de l'affiliation au BEC) en PLUMAGE pour encaisser un choc, des dégâts, ou résister à la fatigue.

(5 points) - **Où ça fait mal** : La recrue a appris à combattre au corps à corps et peut donc relancer ses dés de dégâts au corps-à-corps si le premier résultat ne lui convient pas, elle doit cependant garder le second résultat.

(5 points) - **Coopération** : La recrue sait agir en groupe, une fois par scène / combat, si un allier échoue un test, elle peut décider qu'elle l'avait en réalité aidé à réaliser sa tâche en prenant un point de PRESSION. L'allié peut ainsi relancer son test.

(5 points) - **Munition artisanale** : Une fois par partie, le personnage peut trouver 1D4 munitions par capacités prises dans le rang 1 de l'affiliation au BEC. Cette capacité ne concerne que les munitions d'armes classiques qui ne dépassent pas la taille d'une main.

LE BEC & SA FORMATION MILITAIRE

RANG 2 : Soldat

(+10% en CABOCHE, +1 point de PRESSION à répartir au choix)

(10 points) - **Double action** : Le soldat peut effectuer deux actions de combat par tour. Cependant la première action ne peut infliger que la moitié des dégâts arrondie à l'inférieur.

(10 points) - **Musculature** : Le soldat gagne définitivement +1% en PLUMAGE par capacités débloquées dans l'affiliation du BEC.

(10 points) - **Adrénaline** (uniquement si plus de 4 points de Pression au total) : Le soldat utilise son adrénaline pour réaliser une action, il prend un point de pression mais la réalise avant tous les autres personnages de la scène. Utilisable une seule fois par scène / combat.

(10 points) - **Premier soin** : Le soldat est capable de prodiguer les premiers soins et stabiliser l'état d'un malade moyennant un test de CABOCHE ou de BEC.

RANG 3 : Spécialiste

(+5% en SERRE, +2 point de PRESSION à répartir au choix)

(15 points) - **Arme de prédilection** : Lorsque cette capacité est prise, le spécialiste choisit une arme de prédilection, il se débrouillera toujours pour avoir ce type d'arme sous la main en toute circonstance et aura une plus grande facilité pour trouver des munitions. (Des limitations sont laissées à la discrétion du maître de jeu).

(15 points) - **Explosif** : Le spécialiste s'est formé aux explosifs artisanaux et professionnels, il connaît leurs composition et saura les utiliser. Il obtient un bonus de +5% par capacités obtenues dans le rang 3 de l'affiliation BEC pour tous les tests sur les explosifs.

(15 points) - **Arme lourde & Exotiques** : Le spécialiste sait utiliser les armes lourdes et exotiques, il n'a plus aucun malus dû à l'utilisation de ces armes.

(15 points) - **Art martial** : Le spécialiste s'est formé à un art martial, il peut dorénavant utiliser son BEC au lieu de son SERRE pour savoir s'il réussit ou non une attaque.

RANG 4 : Combattant de Choc

(+5% en PLUMAGE, +2 point de PRESSION à répartir au choix)

(20 points) - **Surentraînement** : Lorsque le combattant de choc subit des dégâts il peut décider de les ignorer au prix de quatre points de pression.

(20 points) - **Instinct du guerrier** : Le combattant de choc est prêt à tout et ne peut plus être surpris par quoi que ce soit. Il ne subira pas de malus si des ennemis ou un évènement survient de manière inattendue.

(20 points) - **Coup de grâce** : Lorsque le combattant inflige des dégâts à un ennemi, s'il manque de le tuer, il lui inflige un coup de grâce à la place.

(20 points) - **Inceivable** : S'il arrive que le combattant de choc tombe inconscient, il peut dépenser quatre points de PRESSION pour quand même agir durant son tour de jeu.

L'OEIL & LES ARCANES MAGIQUES

Si vous vous affiliez à l'Oeil vous disposez alors des compétences suivantes :

- Connaissance du mythe (+5%)
- Empathie (+5%)
- Code & Langues secrets (+5%)

Si vous sélectionnez l'affiliation à l'Oeil vos caractéristique seront les suivantes :

SANTE : 15

PLUMAGE : 45%

SERRE : 45% (60%)

BEC : 60%

CABOCHE : 65%

APPARAT : 50%

TROISIEME OEIL : 70%

PRESSION JURASSIQUE : 0

PRESSION COSMIQUE : 4

RANG 1 : Recrue

(5 points) - **Préparation mentale** : Une fois par scène / combat, la recrue peut obtenir un bonus de +5% (par capacités prises dans le rang 1 de l'affiliation à l'Oeil) en TROISIÈME OEIL pour lancer un sortilège ou résister à un sortilège.

(5 points) - **Composants ésotériques**: La recrue a appris à reconnaître les composants ésotériques les plus communs, et sait leur utilisation. Elle sait également comment s'en procurer facilement.

(5 points) - **Appel Cosmique** : La recrue est reliée à son mentor de l'Oeil, une fois par jour elle peut le contacter mentalement pour lui envoyer un unique message, cet effet est instantané mais ne peut avoir lieu que si la recrue est au calme.

(5 points) - **Parler aux objets** : La recrue commence à savoir écouter le monde qui l'entoure et peut, au prix d'un gain de 1 point de PRESSION par minute, visualiser les dernières minutes qu'a vécu l'objet. Cette visualisation prend la forme d'un image mouvante dont le point de vue et celui de l'objet.

L'OEIL & LES ARCANES MAGIQUES

RANG 2 : Initié

(+10% en SERRE, +1 point de PRESSION à répartir au choix)

(10 points) - Sortilège - **Triangle de protection** : L'initié peut tracer un triangle de protection sur une surface plane, augmentant de 10% le PLUMAGE de lui et de ses alliés à l'intérieur du cercle. Le triangle ne protège que les êtres vivants.

(10 points) - Sortilège - **Dimorphisme** : Moyennant la dépense de deux points de PRESSION COSMIQUE, l'initié peut rendre flou les contours physiques de son corps. Il peut donc être un peu plus petit, ou un peu plus grand. Ce sortilège est pratique pour s'introduire quelque part, par exemple.

(10 points) - Sortilège - **Migration** : L'initié est capable de visualiser le vol d'un oiseau sur plusieurs kilomètres et donc de le pister. Il peut initialement le suivre sur deux kilomètres et ce montant augmente de deux kilomètres par point de PRESSION COSMIQUE dépensés en plus.

(10 points) - **Guérison** : L'initié fait appel à sa puissance intérieure pour soigner un allié de 1D10 point de vie par capacités débloquées dans le RANG 2 de l'affiliation à l'Oeil. Il ne peut effectuer cette action qu'une seule fois par jour.

RANG 3 : Sorcier

(+5% en TROISIEME OEIL, +2 point de PRESSION à répartir au choix)

(15 points) - Sortilège - **Alchimie** : Le sorcier est capable de faire changer d'état la matière pendant un certain temps. Il doit dépenser au moins un point de PRESSION COSMIQUE pour changer cinquante centimètre cube de matière pendant une minute.

(15 points) - Sortilège - **Druidisme** : Le sorcier a un contact privilégié avec les plantes et peut accélérer leur processus de croissance. Il accélère la croissance d'une plante d'une semaine en dépensant un point de PRESSION COSMIQUE.

(15 points) - **Pacifisme** : Le sorcier se refuse maintenant à utiliser des armes létales, en échange il obtient une protection supplémentaire contre les impacts des armes à feu d'une valeur de +10% en PLUMAGE.

(15 points) - **Sciences Occultes** : Le sorcier maîtrise ses pouvoirs, il obtient un bonus de +2% par capacités débloquées dans le RANG 3 de l'affiliation de l'Oeil pour tout ses tests de TROISIÈME OEIL qui visent à lancer des sortilèges.

L'OEIL & LES ARCANES MAGIQUES

RANG 4 : Mystique

(+5% en CABOCHE, +2 point de PRESSION à répartir au choix)

(20 points) - Sortilège - **Voyage Cosmique** : Le mystique est capable de se déplacer dans le monde cosmique, il se téléporte de cinq mètres par points de PRESSION COSMIQUE dépensés pour lancer ce sortilège. Le voyage cosmique peut également cibler un objet ou un être vivant consentant moyennant une dépense supplémentaire d'un point de PRESSION COSMIQUE par points de PRESSION COSMIQUE dépensés.

(20 points) - Sortilège - **Retour aux source** : Le mystique dispose d'un lieu privé qui est son havre de paix, il est relié à lui par un puissant lien spirituel et peut à tout moment y être transporté.

(20 points) - Sortilège - **Choc psychique** : Le mystique peut utiliser sa puissance spirituelle pour agresser mentalement un adversaire. Il devrait effectuer un test de TROISIEME OEIL en défense pour ne pas subir 1D6 dégâts (par capacités débloquées dans le RANG 4 de l'affiliation à l'Oeil).

(20 points) - **Disciple** : Le mystique a un disciple qu'il peut amener avec lui en mission, le disciple dispose de deux capacités du RANG 1 de l'affiliation Oeil que le joueur sélectionne.

DISCIPLE DE L'OEIL

SANTE : 15

PLUMAGE : 45%

SERRE : 25% (40%)

BEC : 60%

CABOCHE : 70%

APPARAT : 50%

TROISIEME OEIL : 65%

PRESSION JURRASIQUE : 0

PRESSION COSMIQUE : 4

LE CONCLAVE DE LA PLUME & LE SANG JURASSIQUE

Si vous vous affiliez au Conclave de la Plume vous disposez alors des compétences suivantes :

- Connaissance des volatiles (+5%)
- Séduction (+5%)
- Négoce et marchandage (+5%)

Si vous sélectionnez l'affiliation au Conclave de la Plume vos caractéristiques seront les suivantes :

SANTE : 20

PLUMAGE : 50%

SERRE : 60% (75%)

BEC : 65%

CABOCHE : 50%

APPARAT : 70%

TROISIEME OEIL : 45%

PRESSION JURASSIQUE : 4

PRESSION COSMIQUE : 0

RANG 1 : Recrue

(5 points) - **Instinct Sauvage** : La recrue a effectué sa formation dans les terres ignorées de l'homme connaît les êtres qui y habitent. Il saura instinctivement s'il peut faire confiance ou non à une créature sauvage.

(5 points) - **Serres Acérées** : La recrue a tellement utilisé ses serres qu'elle inflige un dé de dégât supérieur à celui dont elle dispose initialement : 1D4 → 1D6 → 1D8 → 1D12

(5 points) - Sortilège - **Sang Jurassique** : La recrue sait qu'elle descend du noble peuple des dinosaures, elle peut dépenser jusqu'à un point de **PRESSION JURASSIQUE** lorsqu'il effectue un test de **BEC** pour obtenir un bonus de 10%.

(5 points) - **Mentor** : La recrue dispose d'un mentor au sein du Conclave de la Plume, celui-ci pourra l'aider matériellement et psychologiquement si le besoin s'en fait sentir.

LE CONCLAVE DE LA PLUME & LE SANG JURASSIQUE

RANG 2 : Guerrier tribal

(+10% en TROISIEME OEIL, +1 point de PRESSION à répartir au choix)

(10 points) - **Volatilité** : Le guerrier tribal connaît son peuple et peut débloquent les compétences d'une seule origine d'oiseau qu'il n'a initialement pas (Un canard pourra débloquent l'origine RAPACE par exemple).

(10 points) - Sortilège - **ALPHA** : S'il dépense trois points de PRESSION JURASSIQUE lors d'une rencontre avec un groupe animal ou humain, le guerrier tribal peut tenter de se positionner en ALPHA et d'en devenir le chef pour quelques temps. Les membres du groupe restent cependant maîtres de leur moyen et pourront refuser s'ils trouvent les ordres de l'ALPHA dangereux ou illogiques.

(10 points) - Sortilège - **Dent du Carnosaure** - Pour un coût de deux points de PRESSION JURASSIQUE, le guerrier tribale fait pousser des dents sur son bec, le rendant terriblement dangereux pendant 1D6 tours. Chacune de ses attaques réussies inflige un saignement qui inflige 1D4 dégât automatiquement à la cible jusqu'à la fin du combat. Les saignements peuvent s'accumuler jusqu'à quatre fois.

(10 points) - **Mes chers ancêtres** : Le guerrier tribal cherche à agir comme ses ancêtres les dinosaures, et peut donc décider de gagner un point de PRESSION JURASSIQUE lorsqu'il combat ou lorsqu'il montre clairement la supériorité de son espèce.

RANG 3 : Lutteur totémique

(+5% en APPARAT, +2 point de PRESSION à répartir au choix)

(15 points) - Sortilège - **Les ailes de l'archéopterix** : Le lutteur totémique dépense deux points de PRESSION JURASSIQUE et fait ressurgir les ailes d'un puissant dinosaure, il peut maintenant voler en portant de lourdes charges (l'équivalent de cinq fois son poids).

(15 points) - Sortilège - **La hargne du vélociraptor** : Le lutteur totémique dépense toute sa PRESSION JURASSIQUE pour le combat. Il dispose d'une seconde action chaque tour mais attaque la cible la plus proche de lui.

(15 points) - Sortilège - **Le vitesse du Ptéranodon** : Le lutteur totémique peut effectuer un déplacement gratuit en combat s'il dispose de plus de quatre points à sa jauge de PRESSION JURASSIQUE.

(15 points) - **Changeforme** : Le lutteur totémique peut se métamorphoser en un être à la frontière entre le dinosaure et l'oiseau. Il dépense tous ses points de PRESSION JURASSIQUE et perd l'usage de ses caractéristiques d'APPARAT et de TROISIEME OEIL, et sa CABOCHE est réduite de 20%. En échange il obtient +20% en BEC et en PLUMAGE. Le lutteur totémique doit effectuer un test de CABOCHE pour retourner à sa forme normale sans quoi il demeure ainsi jusqu'au lendemain.

LE CONCLAVE DE LA PLUME & LE SANG JURASSIQUE

RANG 4 : Augure jurassique

(+5% en BEC , +2 point de PRESSION à répartir au choix)

(20 points) - **Chef de tribu** : L'augure jurassique dispose maintenant d'une véritable tribu qui le respecte et l'écoute. Cette tribu est composée de 1D6 oiseaux adultes et 1D4 oiseaux enfants. Ils ne peuvent pas quitter le domaine ou la tribu s'est installé mais l'augure est libre d'organiser l'évolution du village avec le maître de jeu. Chaque action décidée par le joueur devra suivre un test d'APPARAT pour savoir si l'ordre est bien exécuté.

(20 points) - Sortilège - **Contacteur les esprits** : En dépensant trois points de PRESSION JURASSIQUE, l'augure jurassique peut décider d'entrer en contact avec les esprits pour leur demander de l'aide, il obtient donc la possibilité d'échanger la valeur de deux de ses caractéristiques le temps d'un test.

(20 points) - Sortilège - **Tellurisme** : En dépensant trois points de PRESSION JURASSIQUE, l'augure est capable de canaliser l'énergie tellurique en un point précis. Il est ainsi capable de briser l'équivalent de cinq centimètre de n'importe quelle matière (os, diamant, bois, roche). Cette capacité ne peut pas être utilisée pour tuer.

(20 points) - **Réincarnation** : Cela peut paraître injuste, mais si l'augure meurt, il y a une infime chance pour qu'il se réincarne dans un oeuf de sa tribu, perpétuant ainsi sa lignée. Lorsque le personnage meurt, le joueur peut décider de lancer un D100, sur 90 ou plus, l'oiseau se réincarne à la prochaine pleine lune avec toute sa progression, mais dans le corps d'un oisillon.

Systeme de jeu

Utiliser ses compétence

Chaque compétence donne un bonus en pourcentage à la caractéristique à laquelle elle est liée. Il faut donc ajouter ce bonus à la valeur de caractéristique lors d'un test qui prend en compte la compétence.

Combattre et infliger des dégâts : Que ce soit en frappant de ses plumes ou en utilisant des armes à feu, le combat se résout toujours de la même manière. Celui qui cherche à infliger des dommages fait un test de SERRE (si l'ennemi est marqué par l'influence des Grands Anciens, prenez la caractéristique de SERRE la plus élevée), s'il réussit l'adversaire doit réussir un test de PLUMAGE pour ne pas subir de dégâts. Dans certains situation il est possible que le maître de jeu décide de faire tester une autre caractéristique si cela lui paraît plus réaliste. Ensuite il suffit d'infliger les dégâts.

Lancer des sortilèges

Un sortilège ne peut se lancer sans réussir un test de TROISIEME OEIL. Si le test échoue, le personnage subit un point de PRESSION qu'il peut répartir où il le souhaite. Certains sortilèges demandent aussi de dépenser des points de PRESSION particuliers et ne peuvent donc pas être lancés si le personnage n'a pas assez de points.

Un sortilège qui cible un personnage qui en a conscience, peut être dissipé via un test de TROISIEME OEIL.

Les tests d'opposition

A tout moment le maître de jeu peut pousser un joueur à effectuer un test d'opposition lorsqu'il se confronte à un autre personnage. Le test d'opposition compare la réussite des deux personnages par rapport à une caractéristique donnée. Chaque personnage effectue un test, si les deux réussissent le résultat le plus proche de zéro l'emporte (cas échéant, le personnage avec la plus haute valeur dans la caractéristique l'emporte), sinon le personnage qui a échoué au test perd le test d'opposition.

Compétences (Ordre Alphabétique)

- °ACROBATIE (**BEC**) : La capacité à effectuer des actions complexes avec ses membres demandant une forte coordination.
- °BLUFF (**CABOCHE**) : Mentir, imiter quelqu'un ou lui faire croire que l'on a raison.
- °CAMOUFLAGE (**CABOCHE**) : Se fondre dans le décor et trouver le déguisement parfait pour passer inaperçu.
- °CATALYSEUR (**TROISIEME OEIL**) : Récupérer de l'énergie cosmique pour lancer un sortilège.
- °CHANCEUX (**TROISIEME OEIL**) : Faire pencher la balance à son avantage dans des situations importantes, tendues, ou bien dangereuses.
- °CODE & LANGAGES SECRETS (**CABOCHE**) : Décrypter, comprendre et créer des langages codés ou secrets.
- °CONNAISSANCE DES EAUX (**CABOCHE**) : Connaissance de la faune et de la flore aquatique, de la composition et de la structure des lacs, océan, mers et autre fonds marins.
- °CONNAISSANCE DES VOLATILES (**CABOCHE**) : Connaissance des oiseaux et de leurs modes de vie.
- °CONNAISSANCE DU MONDE HUMAIN (**CABOCHE**) : Connaissance des humains, de leurs modes de vie et de leurs technologies.
- °CONNAISSANCE DU MYTHE (**CABOCHE**) : Connaissance des quelques informations sur les Grands Anciens, leur magie et leurs rejetons.

Compétences (Ordre Alphabétique)

- °COURAGE (**PLUMAGE**) : Disposer d'un sang froid face à des situations périlleuses, qui apparaissent insurmontables et pouvoir l'instiller chez les autres.
- °DISCRETION (**BEC**) : Savoir disparaître dans la nuit, se faire oublier et marcher ou voler sans bruit.
- °EMPATHIE (**APPARAT**) : Comprendre autrui et se mettre à sa place, deviner ses intentions.
- °HYPER ACTIF (**BEC**) : Effectuer plusieurs actions à la fois, ou réagir de manière soudaine.
- °IMMUNITE (**APPARAT**) : Pouvoir dépasser les bornes, enfreindre les règles sans que cela ne porte à conséquence.
- °INCREVABLE (**PLUMAGE**) : Survivre là où d'autres seraient morts depuis bien longtemps.
- °INGENIEUX (**CABOCHE**) : Capacité à savoir utiliser, réparer ou créer des outils mécaniques ou technologique.
- °MAJESTE (**APPARAT**) : Apparaître comme un individu d'exception, hors norme et supérieur.
- °NATATION (**BEC**) : La capacité de nager, plonger et évoluer sous l'eau sans mettre sa vie en danger.
- °NÉGOCE ET MARCHANDAGE (**CABOCHE**) : Evaluer la valeur d'une marchandise, savoir où la revendre, où l'acheter à bon prix.
- °NYCTALOPE (**BEC**) : Capacité de voir dans la nuit à une distance raisonnable.
- °OEIL PERÇANT (**PLUMAGE**) : Voir loin et précisément, réussir à détecter des mouvements dans une zone.

Compétences (Ordre Alphabétique)

- °RESEAU (**CABOCHE**) : Facilité à entrer en contact avec un personnage que l'on connaît et dont les capacités ou les ressources peuvent nous être utiles.
- °ROBUSTESSE (**PLUMAGE**) : Encaisser des chocs ou des dégâts.
- °SEDUCTION (**APPARAT**) : Se rapprocher de quelqu'un est apparaître sous son meilleur jour, lui plaire physiquement et intellectuellement.
- °SURVIE (**CABOCHE**) : Capacité à pouvoir se nourrir, s'abriter et éviter le danger dans des zones à risque ou sauvages.
- °VITESSE DE POINTE EN VOL (**BEC**) : Utiliser intelligemment les vents chauds, la configuration des ailes et l'aérodynamisme pour optimiser sa vitesse.

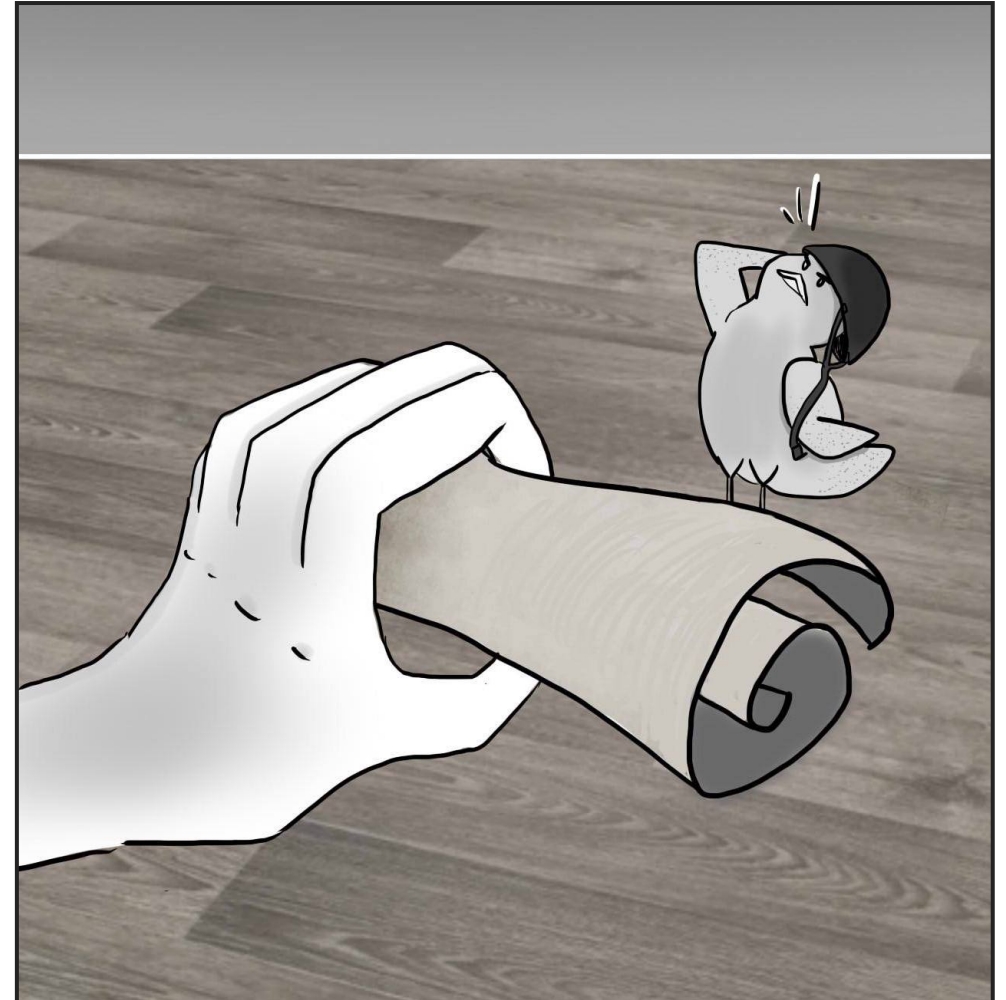
CHAPITRE V

Contexte et tarte tatin

L'époque d'Oisocaplyse se situe après la huitième migration des Grands Anciens qui a été stoppée par Joli Coco et sa troupe. Le combat a fait rage dans la petite ville de Mournoie le Reveux. Si vous la cherchez sur les cartes, il y a peu de chance que vous la trouviez : Elle a été rasée par les combats et le gouvernement français a mis la zone en quarantaine pour les vingt prochaines années.

Les nouvelles recrues, incarnées par les joueurs, ne vont donc pas directement se confronter aux horreurs des Grands Anciens, et elles devront surtout se concentrer sur l'enquête ou les interventions de terrain, visant à éradiquer un culte secret. De quoi les entraîner pour le jour où le véritable mal fera son apparition.

Car la Migration qui a été créée par les sorciers jurassiques se dérèglent à cause du réchauffement climatique, et les experts remarquent que les migrations de Grands Anciens sont de plus en plus rapprochées dans le temps. Sans parler des tensions palpables entre le Conclave de la Plume et le BEC qui risquent d'évoluer en guerre intestine. Nous ne sommes pas loin du jour où les élus se dévoileront au monde entier, au risque de créer l'émeute et la panique.



BEC & Tentacules

L'univers de Lovecraft est connu de tous maintenant, et les bestiaires de son mythe sont accessibles sur internet ou dans les meilleurs des jeux de rôle. Néanmoins il est possible que vous ayez du mal à adapter ce bestiaire et d'autres créatures au système de jeu, voici donc un bref aperçus qui vous permettra de remplir vos premières parties :

Chose Rat : La chose rat est un rongeur avec une tête humanoïde. De quoi faire pâlir d'angoisse les jeunes femmes en fleur et les hommes qui se la jouent. Mais mis à part cet aspect repoussant, la chose rat n'est pas particulièrement agressive, elle cherchera surtout à vous subtiliser discrètement votre paquet de cigarettes.

SANTE : 15

Dégât : 1D4

PLUMAGE : 45%

SERRE : 25%

BEC : 70%

CABOCHE : 50%

APPARAT : 20%

TROISIEME OEIL : 0%

Capacité - **Face de Rat** - Le chose rat a l'effet de surprise tant qu'il n'a pas dévoilé son visage, s'il le dévoile, il gagne l'initiative pour ce tour-ci et un bonus de +10% à tout ses jets.

Oiseautacule : Hélas, tous les oiseaux ne luttent pas contre le mal, certains se soumettent aux Grands Anciens, et cela donne l'oiseautacule, mi oiseau, mi poulpe, mycose. Cette chose fongique frappe du ciel pour vous étrangler avec ses serres en pseudopodes.

SANTE : 20

Dégât : 1D4 sur jusqu'à trois cibles proches.

PLUMAGE : 30%

SERRE : 70%

BEC : 65%

CABOCHE : 30%

APPARAT : 20%

TROISIEME OEIL : 0%

Capacité - **Etranglement** - Si l'oiseautacule arrive à toucher une attaque, il peut décider d'attaquer une unique cible. Il lui inflige alors 1D6 dégât à la place, et touchera automatiquement ses prochaines attaques tant qu'il n'est pas séparé de sa cible.

BEC & Tentacules

Cultiste Humain : On pourrait tant en dire sur ces saletés de lâcheurs qui préfèrent quitter leur humanité au profit d'un gros poulpe cosmique. Mais on ne le fera pas car ce serait désobligeant. A la place, on va dire que c'est comme un humain, mais avec l'intelligence vicieuse d'un serpent, et l'odeur d'un cadavre en putréfaction.

SANTE : 40

Dégât : 1D6

PLUMAGE : 65%

SERRE : 65%

BEC : 50%

CABOCHE : 60%

APPARAT : 50%

TROISIEME OEIL : 45%

Capacité - $1+1 = 4$ - Un cultiste n'est jamais seul, c'est un peu comme une poupée russe. Lorsqu'un cultisme est attaqué, s'il survit un tour de jeu, il peut effectuer un test de TROISIEME OEIL, s'il réussit, un autre cultiste apparaît (mais un seul hein, et le cultiste qui apparaît n'a pas la capacité $1+1 = 4$ car sinon les joueurs n'en finiraient plus, je te vois venir d'ici, vilain meujeu).

Cultiste Volatile : A peu près pareil que le cultiste humain, sauf qu'il peut être grillé au barbecue et a une bien meilleure saveur saupoudré de napalm.

SANTE : 25

Dégât : 1D4

PLUMAGE : 55%

SERRE : 55%

BEC : 40%

CABOCHE : 50%

APPARAT : 40%

TROISIEME OEIL : 35%

Capacité - **EVIL SPAWN** - On ne sait pas encore si ce phénomène est uniquement lié aux oiseaux qui se soumettent aux Grands Anciens ou s'il peut toucher d'autres espèces, mais il n'en reste pas moins peu ragoutant. Lorsqu'un Cultiste Volatile meurt, il a une chance sur deux de relâcher un Rejeton Stellaire.

BEC & Tentacules

Rejeton Stellaire : Le rejeton ne peut vivre qu'à l'ombre dans un milieu humide, il ressemble à une grosse larve avec des pattes chitineuses. Lorsqu'un rejeton quitte son hôte, il cherchera avant tout à se cacher et à créer un nid - s'il est laissé sans surveillance il va pouvoir se multiplier.

SANTE : 5

Dégât : 0

PLUMAGE : 55%

SERRE : 30%

BEC : 40%

CABOCHE : 10%

APPARAT : 5%

TROISIEME OEIL : 0%

Capacité - **Zombification** - Si le rejeton stellaire réussit une de ses attaques, il prend possession du système nerveux de son hôte, l'hôte est alors soumis à sa volonté et devra faire un test de CABOCHE chaque tour pour savoir s'il arrive à résister aux ordres de la bestiole.

Goules : On n'a plus trop le droit de mettre les goules dans un bestiaire de nos jours, car elles sont un peu comme nous finalement, vous voyez ? Bon. Elles mangent d'autres gens, mais elles font des métiers que personne ne veut faire et elles nous guident vers le droit chemin...celui de...mais qu'est-ce-que je dis mois, attrapez votre flingue et dérouillez là !

SANTE : 10

Dégât : 0

PLUMAGE : 65%

SERRE : 40%

BEC : 20%

CABOCHE : 50%

APPARAT : 5%

TROISIEME OEIL : 0%

Capacité - **Increvable** - Lorsqu'une goule perd son dernier point de vie, elle a une chance sur deux d'en récupérer cinq, in extremis.

BEC & Tentacules

Profond (avec supplément anchois) : Mis a part la capacité d'avoir une vision à 360° (les yeux sur les côtés, vous comprenez ?), un profond ne se différenciera pas franchement d'un autre humanoïde marin : ça n'existe pas et si vous en avez vu, vous êtes bon pour l'internement. Après, par mesure de précaution, on vous a mis leurs caractéristiques...juste au cas où.

SANTE : 20

Dégât : 0

PLUMAGE : 70%

SERRE : 40%

BEC : 20%

CABOCHE : 50%

APPARAT : 30%

TROISIEME OEIL : 0%

Capacité - **Poisson dans l'eau** - N'affrontez jamais un profond dans l'eau, il a +20% à tout ses tests lorsqu'il peut nager.

Personnages importants d'Oisocalypse

AGENT BOULET

L'Agent BOULET sort rarement de la bibliothèque du BEC dans laquelle il a été confiné depuis plus de vingt ans. Pourquoi donc me direz-vous ? A cause de sa fâcheuse tendance à jouer avec des sortilèges inconnus. La dernière fois il a invoqué des golem-pizzas dans tout le secteur Est...

SANTE : 25

Dégât : 1D4

PLUMAGE : 50%

SERRE : 30%

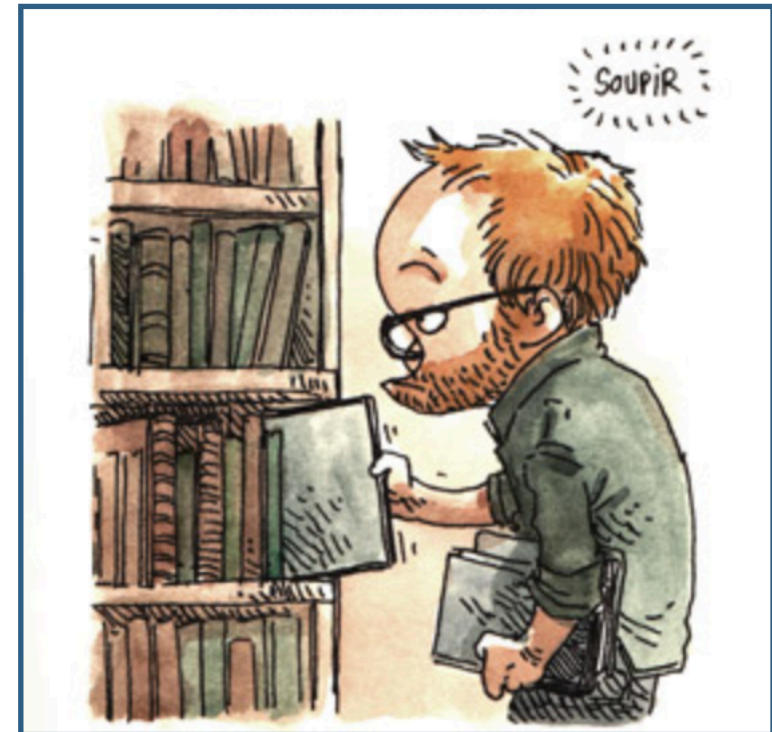
BEC : 60%

CABOCHE : 90%

APPARAT : 60%

TROISIEME OEIL : 70%

Capacité - **Fascination** - Même si Agent BOULET peut parfois être envahissant, il n'en reste pas moins terriblement fascinant tant il connaît de choses sur le monde. Impossible de s'en dépêtrer, de lui faire du mal ou même de tenter de le caser discretoss dans un placard.



Personnages importants d'Oisocalypse

AGENT CAPUCINE

Capucine est l'agent tout terrain par excellence. Toutes les recrues du BEC on eu affaire à elle. Son côté un peu revêche n'empêche pas de la rendre populaire au sein du bureau. Si vous la voyez se trimballer avec son meug « Chui la meilleure », c'est qu'elle est de bonne humeur. Sinon...attention.

SANTE : 25

Dégât : 1D6

PLUMAGE : 70%

SERRE : 60%

BEC : 30%

CABOCHE : 50%

APPARAT : 60%

TROISIEME OEIL : 30%

Capacité - **Réseau espion** - Où qu'elle soit, Capucine est capable de trouver un allié, ou au moins une personne utile liée de près ou de loin au BEC, moyennant un réussite à un test de CABOCHE.



Personnages importants d'Oisocalypse

JOLI COCO

Le plus puissant de tous les héros. Joli Coco n'a peur de personne, et en plus il est rose comme une rose. Ce mec est littéralement une star au BEC et s'il te serre la main, tu es certain d'avoir de l'avenir.

SANTE : 45

Dégât : 1D8

PLUMAGE : 80%

SERRE : 80%

BEC : 80%

CABOCHE : 80%

APPARAT : 90%

TROISIEME OEIL : 50%

Capacité - **Parce qu'il est comme ça** - Une fois par partie, Joli Coco peut effectuer une action et la réussir sans effectuer de test, parce qu'il est comme ça Joli Coco, il s'en fout des règles de ton p*tain de jeu.



Remerciements & Mentions légales

Oisocalypse est un jeu de rôle gratuit proposé par l'Association IND100 podcast sous licence Créative Commons. Il vous est possible de le partager, et d'ajouter du contenu avec l'autorisation de son créateur, Jean-Baptiste GARDAREIN.

Oisocalypse s'inspire et vise à adapter en jeu de rôle le livre « Le Joli Coco », de Capucine et Boulet, paru aux éditions lapin.

Un grand merci à Tsu Goupil pour les illustrations originales (elle n'a même pas cédé face à la grandeur de notre seigneur Cthulhu).

Les illustrations supplémentaires proviennent du livre « Joli Coco » et du Blog du dessinateur BOULET à l'adresse suivante : <http://www.bouletcorp.com/>, elles ne sont là que pour mettre en valeur l'ouvrage dont est tiré ce jeu de rôle.

BOULET, si tu lis ces lignes, sache que Joli Coco est dans nos coeurs, et que, p*tain, on le respecte !