

Les Communautés de l'Eclipse



Un jeu de rôle par Pounous, sur une idée de Omega White développée par Caem pour le Sixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Table des matières

Synopsis.....	3
Univers.....	4
Sous-section I : Le monde des Communautés de l'Eclipse.....	4
Sous-section II: La temporalité.....	4
Sous-section III : le phénomène de l'Eclipse.....	5
Les Personnages « Enfants de l'Eclipse ».....	6
Sous-section I : Les Attributs	6
Sous-section II : Les compétences.....	7
Sous-section III : Les autres caractéristiques.....	8
Sous-section IV : L'équipement.....	9
Le Groupe.....	10
Sous-section I : Taille du Groupe.....	11
Sous-section II : Cohésion.....	11
Système du "Bag Rôle Building Game" (BRBG).....	13
Sous-section I : Utilisation du tirage des jetons.....	13
Sous-section II : Interprétation qualitative des résultats.....	14
Sous-section III : Les confrontations.....	14
Sous-section IV : Gestion du groupe dans le jeu.....	16
Sous-section V : L'Expérience dans le jeu.....	16
Conseils de maîtrise.....	18
Sous-section I : La révélation des mystères du monde.....	18
Sous-section II : Rumeurs et superstitions.....	18
Sous-section III : Opposants et feuille de personnage.....	20

Synopsis

Le jeu de rôle **Les Communautés de l'Eclipse** prend place dans un monde dévasté pétri de superstitions.

Suite à un enchaînement d'événements mondiaux tragiques oubliés de tous, une apocalypse a anéanti les sociétés modernes. L'origine de ces bouleversements est à découvrir par les survivants, qui ont été touchés par des traumatismes psychologiques obérant leur mémoire.

La vie dans ce monde anéanti est rendue difficile par la rareté des moyens de subsistance. La recherche de denrées, l'insécurité obligent les survivants à une vie souvent nomade.



Univers

Sous-section I : Le monde des Communautés de l'Eclipse

La cataclysme initial ayant amené à ce monde apocalyptique fait l'objet de nombreuses rumeurs. Les survivants sont organisés en grands groupes appelés communautés. La communauté diurne craint la nuit et est active pendant la journée, la communauté nocturne évite le contact du soleil, et donc agit la nuit.

L'origine de cette distinction résiderait sur l'intolérance à la lumière du soleil des seconds par rapport aux premiers qui redouterait des créatures nocturnes, et ne sortiraient plus de leur abri quand le soleil est couché.

Ces deux communautés s'évitent la plupart du temps en raison de leur mode de vie si dissemblable. Ils peuvent être amenés à se croiser à l'aube et au crépuscule, les confrontations sont parfois inéluctables. Une seule exception existe en une occasion particulière autorisant un échange défini comme pacifique, une éclipse solaire totale, qui a lieu une à deux fois par saison. Les rencontres s'organisent autour des ziggourat de la confrérie de l'Eclipse, sorte de secte annonciatrice du phénomène, composée de certains bannis des deux communautés.

La communauté diurne, auto-désignée *Solariens*, s'est organisée en clans. La communauté nocturne, se faisant appeler *Séléniens* s'est regroupée en tribus. Chaque petit groupe décide d'un nom qui lui est propre. Ex : pour les *Solariens* clan arc-en-ciel, clan aube, clan azur. Pour les *Séléniens*, tribu des étoiles, tribu du crépuscule, tribu de la grotte.

Sous-section II: La temporalité

Un jour débute à l'aube et finit à l'aube suivante pour les *Solariens*, en revanche il débute du crépuscule pour s'achever au crépuscule suivant pour les *Séléniens*.

On compte le temps qui s'écoule entre chaque éclipse pour le temps à moyen et long terme. Ex : il s'est passé dix éclipses depuis la création de notre clan.

Sous-section III : le phénomène de l'Eclipse

La confrérie de l'Eclipse est la seule à détecter l'imminence du phénomène, par des observations du ciel, depuis ses ziggourats, sortes de tours inexpugnables et réputées maudites. Elle les annonce par tout moyen aux communautés : signaux lumineux, sonores, ou par des messagers envoyés dans les communautés.

Le jour précédent, l'annonce est faite et tous les clans/tribus sont invités à se regrouper autour des ziggourats. Le début du phénomène est annoncé par un frère soufflant dans une puissante corne de brume. La fin dudit phénomène l'est de la même manière, laissant ainsi le temps aux *Sélieniens* de regagner leur refuge.

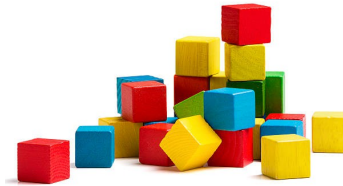
Les survivants remarquent que ce phénomène d'occultation totale solaire est plus régulier et d'une durée de plus en plus longue, sans que personne ne se l'explique. Auparavant d'à peine quelques minutes, à ce jour les éclipses peuvent perdurer pendant près d'une demie-heure.



Les Personnages " Enfants de l'Eclipse "

Le jeu Les Communautés de l'Eclipse n'utilise aucun dé. Il nécessite des jetons ou cubes. Chaque élément doit avoir la même forme et taille que les autres. La seule chose qui diffère est la couleur. Il est nécessaire que joueurs et meneur disposent chacun d'un sac opaque ainsi qu'un jeton rouge, un jaune, un bleu, un vert, un noir et un blanc. Une réserve supplémentaire de ces jetons de couleur sera nécessaire pour la création et l'évolution des personnages par l'expérience.

Chaque joueur va créer son personnage par le tirage de jetons pour définir ses attributs. Il existe 4 attributs principaux ayant une correspondance avec un jeton de couleur.



Sous-section I : Les Attributs

Les attributs reflètent les capacités physiques et mentales.

Force (FOR) : représente la puissance physique et le courage > jeton rouge.

Mobilité (MOB) : représente la capacité à se mouvoir et l'agilité > jeton jaune.

Intelligence (INT) : représente la vivacité d'esprit, l'astuce > jeton bleu.

Sociabilité (SOC) : représente le charisme > jeton vert.

Pour chacun de ces attributs, on tire 1 jeton de son sac l'un après l'autre (sans les y remettre). Le 1er jeton tiré représente l'attribut principal appelé attribut « brillant », les second et troisième jetons piochés représentent les attributs « éclairés » et le 4ème le plus modeste appelé attribut « éveillé ».

Ex : Lucie tire de son sac le jeton bleu, puis le rouge, le jaune et enfin le vert. Elle aura comme attribut brillant l'intelligence, les attributs éclairés la force et la mobilité. Enfin l'attribut éveillé sera la sociabilité. Lucie est dotée d'une bonne capacité de réflexion, est assez agile et forte mais un peu sauvage.

Si un joueur pioche un jeton blanc, il sera considéré comme le guide du groupe. Les autres membres du groupe décident alors quel sera son attribut brillant. Le jeton correspondant est sorti du sac.

Si en revanche le joueur pioche un jeton noir, le joueur choisit son attribut brillant parmi ceux tirés par un autre joueur (et sort le jeton de la couleur correspondante de son sac). Il sera considéré comme le membre suspect du groupe.

Un attribut brillant permet de choisir 2 compétences associées. Les attributs éclairés permettent de choisir chacun 1 compétence selon le même principe. Enfin un attribut éveillé n'octroie aucune compétence.

A la fin des tirages de ces attributs, chaque joueur ajoute dans son sac :

- 1 nouveau jeton de la couleur des attributs éclairés.
- 2 nouveaux jetons de la couleur de l'attribut brillant.

Ex : Lisa obtient une MOB et une FOR éclairées et une SOC brillante, elle ajoute respectivement 1 jeton jaune, 1 rouge et 2 jetons verts dans son sac.

Sous-section II : Les compétences

Les joueurs choisissent des compétences dans la liste suivante. Elles sont liées à un attribut unique.

Affrontement (FOR) : combattre au contact.

Course (FOR) : sauter des obstacles, courir longtemps.

Natation (FOR) : se mouvoir avec endurance dans l'eau.

Puissance (FOR) : tirer, lever, pousser, enfoncer des objets lourds.

Bricolage (INT) : créer, imaginer et réparer un objet.

Recherche (INT) : pister, trouver des objets, des personnes.

Soin (INT) : soigner un individu, un animal.

Survie (INT) : chasser, faire un feu ou toute autre action de survie.

Dextérité (MOB) : manipuler un objet de manière minutieuse.

Discrétion (MOB) : se mouvoir sans attirer l'attention.

Escalade (MOB) : se mouvoir dans des endroits en hauteur, exigües.

Visée (MOB) : utiliser une arme à distance.

Commandement (SOC) : motiver, entraîner un groupe.

Discussion (SOC) : convaincre, ou faire changer d'avis une personne ou un groupe.

Empathie (SOC) : détecter une intention, une émotion (individu ou groupe).

Subterfuge (SOC): user de ruse, de mensonge pour parvenir à ses fins.

Sous-section III : Les autres caractéristiques

Points de Vitalité : c'est la santé de l'individu. Ils sont égaux à 4 + valeur en FOR (1 pour éveillé, 2 pour éclairé, 3 pour brillant).

Trauma : Tous les survivants ont le trauma de base « perte partielle de mémoire » lié au choc qu'a provoqué le cataclysme sur les esprits même les plus résistants. Par ailleurs, plus la SOC est faible plus le membre a des traumas.

SOC éveillée = 2 traumas, SOC éclairée = 1 trauma.

Pour résister à un élément déclencheur, il faut faire un test de courage collectif. Le meneur a toute liberté pour développer de nouveaux traumas. Choisir parmi :

Trauma	Déclencheur	Test courage	Conséquences
Dépression	Événement négatif	normal	pleurs/apathie
Hystérie	Stress intense	difficile	panique, cris
Délire	Choc émotionnel	normal	affabulation
Phobie	Objet de la phobie	difficile	peur/fuite
Paranoïa	Agression directe	normal	agressivité
Désorientation	Choc émotionnel	difficile	errance

Sous-section IV : L'équipement

Chaque joueur dispose de 20 crédits à dépenser parmi :

Objet	Effet	Gain*	Coût crédits
<i>Gain rouge</i>			
Hache/ katana	Arme d'affrontement +1 Dm/rouge	3	4
Couteau	Arme d'affrontement	2	3
Pistolet	Arme à visée +1 dm/ rouge + une distance	/	5
Mitraillette	Arme à visée +3 dm/rouge + 2 distances	/	9
Fusil à lunette	Arme à visée +2 dm/rouge + distance infinie	/	9
Arc	Arme à visée +1 distance	/	4
Balles /flèches (multiples)	-	1	1
<i>Gain jaune</i>			
Corde 10 m	-	1	3
Kevlar	Annule une attaque d'arme à visée	-1 (mini 1)	5
Protection de fer	Annule une attaque d' affrontement	-1 (mini 1)	5
Véhicule	Peut couvrir une plus grande distance	3	15
Essence pour 30 km	-	/	1
<i>Gain bleu</i>			
Kit de soin	Soigne 2 PV par bleu	4	8
Kit premiers secours/ Nourriture (multiples)	Soigne 1 par bleu/ pour tenir 1 journée	1	1

*Les objets peuvent apporter ou retirer ponctuellement des jetons (gain).

Le Groupe

Elément central du jeu, le groupe doit survivre et accomplir sa mission, s'il en a une. Il appartient à la communauté des *Solariens*.

Le groupe se crée grâce à ses membres.

Chaque personnage choisit 3 souvenirs pour le groupe : actuel, court terme, long terme, sur différents domaines :

- noms des autres membres du groupe,
- ancienne vie/occupation d'un membre du groupe,

Ex : Yorn se souvient avoir été marchand d'art dans sa vie avant l'apocalypse (souvenir long terme, ancienne occupation).

- nom du groupe, caractéristique principale du groupe,

Ex : Yorn est un membre du groupe. Il se souvient que son clan est celui de l'aurore (nom du groupe, souvenir actuel)

- contrainte, obligation ou interdit imposé à ses membres,

Ex : chaque membre du groupe s'est engagé à mettre en commun ses trouvailles à chaque aurore (contrainte, souvenir court terme)

Il existe plusieurs rôles dans un groupe constitué :

> le guide : il est sollicité par les autres pour les décisions importantes pour l'avenir du clan. Il est désigné par le clan parmi le ou les membres ayant tiré un jeton blanc (voir ci-dessus), à défaut parmi ceux ayant un attribut INT brillant (ou vote).

> le protecteur : il veille à la sécurité des membres du clan. Il est désigné par le clan parmi le ou les membres ayant un attribut FOR brillant (ou vote).

> le diplomate : il est chargé des échanges avec les autres clans. Il est désigné par le clan parmi le ou les membres ayant un attribut SOC brillant, à défaut par vote.

> -optionnel- le suspect désigné parmi ceux ayant tiré un jeton noir (voir ci-dessus). Il sera toujours considéré comme un potentiel traître au clan.

> conseiller : il apporte son soutien et ses conseils au reste des membres du clan. Il s'agit de tout autre membre non attributaire d'un rôle ci-dessus.

Sous-section I : Taille du Groupe

La taille du Groupe représente la masse d'individus qui le compose.

Ex : le clan de l'aurore compte 5 membres, sa Taille de départ est de 5.

En fonction de vos actions, le Groupe va perdre des points de Taille, jusqu'au seuil fatidique de 0 qui signifie l'échec des Survivants.

> La taille peut diminuer si :

- Abandon d'un membre mourant pour survivre,
- Départ volontaire ou non d'un membre du Groupe,
- Scission en sous-groupes pendant plusieurs jours.

> La taille peut plus rarement augmenter si :

- Ralliement de nouveau(x) survivant(s) à lui,
- Bénéfice d'une naissance.

Sous-section II : Cohésion

La cohésion est un facteur important dans la gestion du Groupe. Un groupe à la cohésion faible diminuera ses chances de réussir. Alors qu'au contraire, un groupe avec une cohésion forte les augmentera. Elle évoluera en positif ou en négatif en fonction des actions des joueurs. Elle sert aussi dans la progression de l'expérience des membres du groupe. La valeur de départ en cohésion d'un groupe est égale à : valeur de Taille + jetons verts de tous les membres du groupe.

Le Groupe perd en cohésion quand:

- Le rôle de Guide est remis en question même indirectement,
- Échec à un test de courage collectif face à un grand danger,
- Départ volontaire d'un membre,
- Echec critique d'une action collective.

Le Groupe gagne en cohésion quand:

- Le Guide est conforté dans son rôle,
- Réussite critique d'une action collective,
- Réussite d'un test de courage collectif face à un grand danger,
- Actions réconfortantes : manger, se reposer, passer une nuit en sécurité, etc.

Exemples : Le Guide veut tout faire pour sauver un groupe d'enfant prisonnier d'un bus au bord d'un gouffre. L'action collective est réussie, bénéficiant au moral du Groupe : cela augmente la cohésion de 1.

Au contraire, le Guide décide de sacrifier le bus pour la survie du Groupe. Ce choix à un impact négatif sur le Groupe qui diminue sa cohésion de 1.



Système du "Bag Rôle Building Game" (BRBG)

Le système de jeu des Communautés de l'Eclipse BRBG repose sur le principe du bag building, familier aux joueurs de jeux de plateau (Orléans, Charlatans de Belcastel...).

Pour résoudre des actions simples, le meneur décrit la scène par rapport aux capacités des personnages. Pour toute résolution d'une situation complexe ou stressante (ou les deux) les joueurs tirent des jetons selon la difficulté définie par le meneur.

Elle est de 1 si c'est dur, 2 pour normal et 3 si c'est facile.

Le meneur choisira un des 4 attributs pour le test.

Sous-section I : Utilisation du tirage des jetons

Les jetons définissent le type d'action réalisable mais aussi un type de denrée trouvé par le groupe.

Jeton	Action associée	Denrée associée
Bleu	Réflexion/technique/survie/ perception	Aliment / boisson/ kit médical
Rouge	Exploit physique/ course	Source d'énergie / vêtement
Vert	Le rapport aux autres	Monnaie /métal précieux/ bijou
Jaune	agilité/ esquive	Outil ou objet courant (ex : corde)
Noir	Adversité (complication ou échec)	
Blanc	JOKER (remplace tout autre jeton)	

Si le personnage possède la compétence idoine, elle sera utilisée. Elle permet de réussir automatiquement toute action facile. Une compétence permet aussi de retirer une fois un jeton du sac à la place d'un jeton non désiré. On peut ajouter temporairement dans son sac le bonus en jeton octroyé par un objet particulier pour cette action. Ex : une corde apporte un jeton jaune pour l'action MOB.

Mais le principe du jeu consiste à résoudre une majorité d'actions en coopération, c'est à dire en groupe. On définit alors le survivant « expert » dans l'action, auquel les autres personnages apportent leur aide.

Ainsi chaque collaborateur « prête » un jeton de la couleur correspondante au joueur actif qui le met dans son sac.

Ex : Le joueur actif récupère 1 jeton rouge dans son sac de chaque collaborateur du groupe pour tirer sur une corde. Il tire ensuite un nombre de jetons de son sac égal à la difficulté. Après la tentative, il restitue à chacun son jeton.

Sous-section II : Interprétation qualitative des résultats

1/ Qualité de résultat d'une action difficile :

Action difficile	Jeton bonne couleur	Jeton autre couleur	Jeton blanc	Jeton noir
Jeton pioché	Succès	échec	Réussite critique	Échec critique

2/ Qualité de résultat d'une action normale :

Même principe que pour une action difficile concernant le 1^{er} jeton tiré.

Pour le 2nd jeton tiré :

- S'il est de la bonne couleur, la réussite est supérieure.
- S'il est blanc, il procure un avantage au choix du joueur. Si le 1^{er} était noir, cela devient un simple échec.
- S'il est noir, le meneur décrit une complication malgré la réussite. Si le 1^{er} était blanc c'est une simple réussite.
- S'il est d'une autre couleur : aucun effet.

3/ Qualité de résultat d'une action facile :

Pour les actions faciles, même principe que ci-dessus, le 3^{ème} jeton tiré apporte :

- si de la bonne couleur : l'action prend 1/3 de temps de moins que prévu,
- si blanc : l'action prend moitié moins de temps que prévu,
- si noir : la tâche prend 1/3 de temps supplémentaire,
- si d'une autre couleur : aucun effet.

Sous-section III : Les confrontations

Elles peuvent être psychologiques, sociales ou physiques entre des survivants.

Pour les dégâts naturels, le meneur donne la difficulté de l'élément (chute, feu, asphyxie) à opposer à FOR ou MOB du personnage. En cas d'échec au test, les chutes provoquent de 1 à 5 dommage(s) en fonction de la hauteur, le feu 2 à 4 dmg en fonction de la taille, l'asphyxie 1 dmg à inconscience en fonction de l'élément (gaz, eau...).

Les confrontations les plus répandues sont les combats. En fonction des armes employées par les belligérants, la compétence affrontement (mains nues, armes blanches) ou à distance avec la visée (arme de jet, arme à feu) sera utilisée.

L'initiative est définie par MOB décroissante. Sinon les combats à distance priment sur les combats au corps à corps. Pour les tests à effectuer, voir le tableau ci-dessous. Les dommages sont occasionnés par la réussite de l'attaque et le type d'arme employé. Les dégâts endurés suite aux dommages sont retranchés aux points de vitalité de celui qui les subit.

A 0 point de vitalité, l'individu est sérieusement blessé. Tout dommage supplémentaire enlève un jeton rouge à la victime, puis au hasard les autres jetons de couleur (sauf le noir et le blanc). Quand il ne reste que ces deux jetons, la victime sombre dans l'inconscience. Sans soin, il meurt.

Actions en opposition :

Action	Actif	Passif
Combat à mains nues	Test Affrontement : tire le ou les jetons et inflige 1 Dmg x le nombre de rouges sortis	Test esquive. Tire le ou les jetons jaunes : si jaunes = rouges : aucun dmg. Si rouge > jaune : dmg infligés à hauteur de la différence. Si jaune > rouge : riposte qui inflige des dmg à l'attaquant à hauteur de la différence.
Combat à l'arme blanche	Idem ci-dessus.	Idem ci-dessus mais il faut 2 jetons jaunes pour 1 rouge si on défend sans arme blanche ou protection.

Combat à l'arme à feu	Test visée : tire des jetons et inflige Dmg de l'arme x le nombre de rouges sortis.	Idem ci-dessus mais il faut 3 jetons jaunes pour 1 rouge si on défend sans arme à feu ou protection
Mensonge	Tirez jetons verts. Si verts > bleus, le menteur convainc.	Tirez jetons bleus. Si bleus > ou = aux verts, le passif ne croit pas au mensonge
Se cacher	Tirez jetons jaunes. Si jaunes > bleus, l'actif réussit à se cacher.	Tirez jetons bleus. Si bleus > ou = aux jaunes, le passif trouve la cache.
Course poursuite	Tirez jetons jaunes. Si jaunes poursuivant > jaunes poursuivi, le poursuivant diminue d'une distance ou rattrape la cible.	Tirez jetons jaunes. Si jaunes poursuivi > ou = au jaunes poursuivant, le poursuivi augmente d'une distance ou sème le poursuivant.

Sous-section IV : Gestion du groupe dans le jeu

La Taille du groupe représente ses points de vitalité. La Cohésion du groupe, son moral. Elle sert pour effectuer un retraitage complet (tous les jetons sont remis dans le sac et un nouveau lot est tiré) d'une action collective. En conséquence, le niveau de cohésion diminue de 1. Sinon elle sert pour la progression de l'expérience des membres du groupe (voir ci-dessous).

Les rôles dans un groupe apportent les bénéfices suivants:

- > guide : tirage d'un nouveau jeton à la place d'un autre dans une action collective.
- > protecteur : tirage d'un nouveau jeton à la place d'un autre dans une action collective où le protecteur est joueur actif visant à protéger le groupe.
- > diplomate : idem pour une action collective où le diplomate est joueur actif pour résoudre un conflit avec un autre groupe hostile.
- > conseiller : tirage d'un nouveau jeton où le conseiller est joueur actif s'il est au minimum éclairé dans l'attribut concerné par l'action.

Sous-section V : L'Expérience dans le jeu

Progression entre les séances : lorsqu'un personnage a survécu et qu'il a bien joué son rôle dans son groupe, il peut progresser au fil des aventures.

Il ne doit pas avoir fait perdre de point de cohésion ou de taille à son groupe. Il peut alors acquérir une compétence.

Cela dépend de son attribut actuel auquel est associée la compétence :

- un attribut éveillé, la compétence est apprise à la prochaine session de jeu,
- un attribut éclairé, compétence acquise dans 2 sessions,
- un attribut brillant, compétence dans 3 sessions,
- éclatant (niveau max) > 4 sessions.

Progression pendant les éclipses : elle se fait dans un attribut du niveau le plus bas (éveillé) au niveau le plus haut (éclatant), lorsque le nombre de compétences actuel du personnage correspond au niveau d'attribut immédiatement supérieur, au bout d'un certain temps en éclipses.

Ex : pour passer du niveau éveillé à éclairé en FOR, il faut acquérir 1 compétence et attendre 1 éclipse.

La cohésion du groupe influe aussi sur la progression (voir tableau ci-dessous).

Niveau	Nombre de compétences	Cohésion doit être	Temps en éclipses pour progresser
éclairé	1	> ou = Taille de départ du groupe	1
brillant	2	> Taille actuelle du groupe	2
éclatant	3	> 2xTaille actuelle du groupe	3

A chaque progression d'un niveau dans un attribut, on ajoute dans son sac un nouveau jeton de la couleur correspondante. On peut continuer à acquérir des compétences peu importe son niveau dans l'attribut correspondant.

Conseils de maîtrise

Sous-section I : La révélation des mystères du monde

Après une explosion de la pollution, les conflits internes sur l'intelligence artificielle et les travers de la science, les sociétés humaines modernes ont implosé, en proie à des soulèvements populaires. Une crise économique et démocratique majeure a conduit les Etats modernes dans le chaos.

L'usage de bio-technologies non maîtrisées a conduit beaucoup d'humains à des formes de pathologies mentales, d'autres ont péri suite à des inoculations de vaccins mutagènes pour combattre la recrudescence de virus due à la surpopulation.

Les excès de la société hyper-connectée ont entraîné la propagation de rumeurs apocalyptiques et ont engendré des paniques mondiales. Les survivalistes ou les mouvements sectaires ont fait leur terreau de ces errements. Aujourd'hui leur discours apparaît comme prémonitoire.

La seule constante de ce monde est son incertitude sur la survie, l'origine de l'apocalypse, le devenir des communautés et de leurs clans/tribus.

L'existence de l'éclipse : ce phénomène initialement naturel rythme artificiellement les cycles importants de la vie des survivants, via l'annonce par la confrérie de leur imminence. Elle conditionne des alliances de clans, des unions de membres de groupes différents, des pactes de non-agression, des déclarations de futurs conflits, des scissions de clans ou tribus, le réveil de folies...

La confrérie de l'éclipse : les membres de cet ordre sont aussi méconnus que craints par les membres des communautés. Ces dernières redoutent les annonces de la confrérie à chaque éclipse, son jugement, et ses pouvoirs secrets.



Sous-section II : Rumeurs et superstitions

Le monde des communautés de l'Eclipse est hostile par nature. En effet, si les survivants sont rares, les moyens de subsistances le sont encore plus. Par ailleurs, les croyances et superstitions en tout genre rendent l'ambiance pesante et particulièrement hostile.

Ces croyances diffèrent bien entendu selon les clans/tribus mais se rejoignent lorsqu'elles se rapportent à une communauté différente de la sienne.

Le meneur doit distiller progressivement et subtilement les rumeurs pendant le jeu, colportés par d'autres clans de la communauté, mais aussi plus rarement des tribus de l'autre communauté, des bannis, les frères de l'Eclipse etc. Le meneur est libre d'utiliser tout ou partie de ces rumeurs, de les considérer comme fondées ou non, d'en inventer de nouvelles. Elles sont aussi une source d'inspiration pour des synopsis d'aventures.

Parmi elles, on peut trouver :

- les *Solariens* sont en réalité des adorateurs du dieu soleil. Ils lui offrent des *Séléniens* ou des bannis en sacrifice. Ils ont des tendances cannibales, et font sécher les peaux des sacrifiés au soleil pour les tanner.
- Les *Séléniens* puisent leur force dans la lune (Séléna). Elle confère à certains des pouvoirs fantastiques (transformation en chauve-souris, loup). Ils ne supportent pas la lumière du soleil.
- Certains *Séléniens* seraient des héritiers du mouvement survivaliste et resteraient dans leurs abris souterrains, reliés par des galeries. On les appellerait les Subterriens.
- Les bannis errent sans but dans les landes, certains sont sélectionnés par les frères de l'Eclipse et deviennent leurs servants voire pour les plus doués d'entre eux leur disciple mais au prix du terrible sacrifice de leur âme.
- Les frères de l'Eclipse commanderaient ce phénomène. Ils appellent les clans et tribus des deux communautés à se rassembler (sorte d'assujettissement psychique?). On leur prête aussi des pouvoirs de divination et de magie.
- Des créatures hantent les abords des ziggourats, on les appelle les Cendrés, car ils sont principalement constitués de cendres et débris issus du

cataclysme. Les frères de l'Eclipse, à leur mort se transformeraient en ces êtres et par contact pourraient engendrer d'autres Cendrés.

- Les éclipses déclenchées par la confrérie feraient recouvrer la mémoire de certains survivants ou éveilleraient les folies d'autres.

Sous-section III : Opposants et feuille de personnage

En cas de combat les opposants ne perdent pas des PV mais des jetons piochés au hasard.

Opposant	bleu	jaune	vert	rouge	Commentaires
Animaux sauvages	2	1 à 3	1	2 à 4	Viande : procure de 1 à 5 jetons bleus (aliments).
Frère de l'Eclipse	2	2	2	2	Possède un jeton blanc
Cendré ou être errant	2	0	1	3	Le MJ tire des jetons jusqu'à tomber sur un vert cela indique dans combien d'heures le PJ devient un cendré après le premier contact / pour éviter la contamination finale le PJ ou un allié doit le soigner avec un tirage contenant 2 bleus. 1 essai/h maximum sinon le PJ devient à son tour un cendré.
Guide expérimenté de clan ou tribu	3	2	3	2	Possède souvent une arme à feu
Xénomorphe	1	3 à 4	0	3 à 4	Le feu = dégât sur lui x2 mais pour chaque tirage d'affrontement réussi un sang acide enlève 2 PV à l'attaquant

∞ LES COMMUNAUTÉS DE L'ECLIPSE ∞

----- GROUPE -----

Nom :

Taille :

Cohésion :

Rôle du personnage :

----- PERSONNAGE -----

Nom :

> **FORCE**

>> Compétences FOR :

-
-
-
-

> **INTELLIGENCE**

>> Compétences INT :

-
-
-
-

> **MOBILITE**

>> Compétences MOB :

-
-
-
-

> **SOCIABILITE**

>> Compétences SOC :

-
-
-
-

Points VITALITE :

Trauma :

-
-

EQUIPEMENT :

Résumé :

Les Communautés de l'Eclipse

Traumatisé et errant dans les décombres de notre civilisation, vous appartenez à la communauté diurne des Solariens.

Votre objectif : la survie de votre clan.

Qui contrôle les éclipses qui rythment votre vie ? Quelle est cette communauté nocturne des Séléniens ?

