



Conseils d'introduction pour les joueurs

samedi 26 novembre 2005, par [Tornaod](#)

Ceci constitue une sorte de série d'idées pour aider vos PJ à se glisser dans le monde de Wraith. Je ne prétends en rien avoir trouvé cela de moi-même : ceci constitue mon projet pour ma campagne personnelle, librement inspiré du scénario d'intro "Ultima Necat".

Au commencement ...

Annoncez à vos joueurs la partie à venir comme une partie un peu spéciale. Ne le leur en révélez pas trop sur le monde ou le jeu en lui-même. Si vous jouez la nuit (de préférence ...), tamisez les lumières. Invitez les, en premiers lieux, à imaginer un perso mortel, mais faites en sorte que le perso soit profond et attachant. Ils doivent trouver des passions, des attaches, des qualités et des défauts. Prenez tout cela en note sur une feuille à part qui sera pour vous : cela vous donnera des idées pour des entraves, passions et côtés sombres éventuels.

Une fois les Vifs créés, trouvez une raison pour qu'ils se trouvent au même endroit, au même moment (même voyage par avion, train, bus, même réunion de travail dans un building, ...). Commencez en prenant tout d'abord chacun des joueurs à part, et développez individuellement. Puis, réunissez les joueurs autour de la table. Si les persos sont censés se voir, le mieux reste de créer quelques légères interactions sociales (du simple regard à la poignée de main). Cela doit pouvoir créer un lien entre eux. Détaillez un minimum afin que les persos ne soient ni trop proches socialement, ni trop éloignés.

Si vous le pouvez, à ce moment, mettez en route un fond sonore d'ambiance assez sombre, comme un bruit lancinant, un chuintement de fond de film d'horreur, qui annonce à peine que quelque chose va se produire ... Tamisez encore les lumières, puis

tuez les persos. Que cela soit haut en couleur, tête découpée, carnage, tout ça. Les raisons sont multiples et variées, en fonction du lieu (attentat, accident, ...). À ce moment, coupez sons et lumière, pour ne rallumer que quelques bougies.

La Mort a fait son oeuvre ...

Il est désormais temps de distribuer les feuilles. Faites leur faire la section attributs et compétences, passions et entraves. Pendant ce temps, avec les notes prises au début de partie, préparez leurs côtés sombres. Essayez de laisser s'installer un silence pendant la création de persos, que chacun ressente la solitude des mourants.

Une fois cela fait, faites leur un rapide descriptif de ce qu'ils ressentent à l'intérieur de la membrane : cette impression de noyade perpétuelle, d'étouffer, de chaud, de froid, la tête qui tourne et cette petite voix qui chuchotte, ricane, conspire en eux. Puis une faible lumière dans les ténèbres, qui s'agrandit, une silhouette floue mais effrayante, une main vers eux, comme pour les tuer, encore et encore ... Et la membrane qui se déchire, la lumière qui les aveugle, leurs sens qui hurlent.

Le Faucheur ...

Les PJ font ici connaissance avec leurs Faucheurs.



Selon votre goût, le Faucheur peut être amical, endoctrineur, papa poule, esclavagiste, bref cela depend de l'orientation de votre campagne. Cet instant constitue un virage important pour l'histoire du groupe. Pour un peu plus de détails de cette intro, on va considérer que c'est un faucheur papa poule qui va leur apprendre où ils sont.

En premier lieu, il va leur présenter le monde. La mort a fait son oeuvre soit. Ils n'ont pas disparu, là est le hic. Ils sont désormais dans le plus horrible des reflets de leur monde passé si cher ... Leurs proches sont là, mais ils n'existent plus pour eux. Sans les toucher, sans agir, spectateurs du bonheur et du malheur de leurs proches ...

Ils sont désormais des Ombres, reflets de leurs êtres passés, faits d'un plasma aux propriétés étranges, squattés par un côté sombre qui regroupe le pire

d'eux-mêmes. Comme une bête terrée en eux, leur pire ennemi si proche et si loin, ils devront apprendre à déjouer ses plans, afin de ne pas disparaître. [distribuez désormais les fiches de côtés sombres en indiquant la marche à suivre aux différents joueurs ...]

Là c'est désormais à vous de reprendre les commandes. La suite des événements se basera uniquement sur l'orientation que vous souhaitez que votre campagne prenne.

Si je puis vous donner un dernier conseil : faites en sorte de trouver un lieu hanté où vos persos auront à se réfugier au cours de leur premier scénario. Un lieu détaillé, glauque à souhait, qu'il leur soit proche. Un foyer au sens strict du terme.

note : le lien du scénario ["ultima necat"](#).