



Présentation

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

Vous êtes maintenant dans le monde des ombres, là où errent les morts à qui il a été refusé le repos éternel. Entrez mortels, et vous saurez : Vous saurez ce que deviennent vos pères, vos mères, frères soeurs et amis quand ils vous quittent pour toujours. Pour vous, la mort est la fin. Pour nous, elle n'est que le commencement.

Wraith est un jeu de la gamme White Wolf du monde des ténèbres traitant de la mort et de ce qu'il peut en suivre. Vous ne serez plus que l'ombre de vous-même, condamné à errer dans l'outre monde. Mais même après la mort il y a des choses pires qui peuvent vous arriver : il y a le néant...

Voici une brève présentation de l'univers de jeu :

Présentation des ombres

Wraith est un jeu où vous incarnez le fantôme d'un humain à qui il reste une chose à accomplir avant de pouvoir rejoindre enfin le sommeil éternel. Cette tâche n'est pas toujours connue, et beaucoup d'ombres continuent à errer dans le monde des morts sans jamais trouver de repos. Les ombres sont guidées par leurs passions, c'est cela qui fait d'elles des fantômes, et non des âmes rejoignant leur vision de la mort.

Les ombres sont " immortelles ", elle ne peuvent plus être tuées comme les autres créatures. Leur seule crainte est de choir dans le néant. Comme il se doit pour un fantôme, les ombres sont insubstantielles, et rien ne les blesse. Elles doivent tout de même faire attention à ce que le corps éthéré ou Corpus ne soit pas détruit car alors, l'ombre à qui cela est arrivé , vient de faire un pas de plus vers le Néant.

Les ombres sont aussi des esprits avec une dualité. Une partie de l'âme, celle qui avait le contrôle du

corps est aussi celle qui contrôle l'ombre, mais dans l'outre monde, une seconde partie qui jusqu'alors ne pouvait communiquer peut enfin montrer son pouvoir. Cette partie est nommée "côté sombre" car elle représente le travers le plus fort de l'ombre. C'est cette partie de l'ombre qui tente par tous les moyens de rejoindre les siens dans le néant. Une ombre dont le côté sombre a pris le contrôle complet du corps, est nommé spectre. Elle va alors se réfugier dans la tempête, et elle tentera d'attirer les autres ombres dans le néant.

Une grande partie des ombres ont ce que l'on nomme des entraves, ce sont des objets ou des personnes chère(s) à l'ombre. Quand l'ombre souhaite se reposer, elle peut alors se réfugier dans une de ses entraves. Malheureusement, quand une créature trouve cette entrave et qu'elle en connaît la signification, elle peut obtenir ce qu'elle veut de l'ombre. Une ombre qui perdrait toutes ses entraves, perd alors aussi la possibilité de rester indéfiniment auprès des vivants, dans le monde des ombres. Elle erre alors dans la tempête, à Stigia ou sur les rives lointaines.

Les différents pouvoir qu'on les ombres sont :

* **L'insubstantialité** : elle passe à travers les objets qui ne sont pas dans l'outre-monde et qu'elle perçoit par le voile.

* **La perception de la vie** : les ombres voient les marques de la vie et savent qui se porte en bonne santé ou non.

* **La perception de la mort** : les ombres perçoivent la marque qui indique qu'un homme ne va pas tarder à mourir.

* **Les Brumes** : quand un mortel voit une ombre, il refuse sa vision et se réfugie dans la folie.

* **Sens accrus** : les ombres ont les tous les sens augmentés au delà du seuil de tolérance. Le fait de parler normalement à côté de leur oreille, est pour elles une véritable torture.

Quand un humain devient une ombre, elle passe par un stade où elle se trouve dans un cocon qui la recouvre. L'ombre a l'impression alors d'évoluer dans de l'eau. Quand ce cocon est déchiré, elle peut alors voir et entendre comme toutes les autres ombres... Souvent, elle sera au milieu d'un conflit entre plusieurs autres ombres qui se battront pour obtenir son droit de maître sur elle... Rares sont les ombres qui commencent leur vie dans l'outre-monde seules et libres.

L'outre monde

L'outre-monde peut être séparé en plusieurs parties distinctes.

NB : Pour ceux qui joueraient à d'autres jeux, l'outre-monde se situe dans la Basse-Umbra, et les rives lointaines sont en fait des royaumes... Seuls les Mages de la tradition Euthanatos, les Giovanni et les Tremeres chez les Vampires, la cour de l'ombre chez les Changelings, les Arpenteurs Silencieux chez les Garous osent se rendre dans l'outre-monde.

* Le monde des ombres

Ce que l'on appelle le monde des ombres est en fait la partie de l'outre-monde qui se rapproche le plus de la Terre. Ce territoire est nommé ainsi car il colle à la réalité comme l'ombre à son objet. D'ici, les ombres peuvent voir les vivants, les entendre, mais

pas interagir avec... Elles sont condamnées à voir les humains et tous les êtres qui leur sont chers sans jamais pouvoir leur parler ou les toucher. Les ombres ne perçoivent pas, tout de même, la même chose que les humains. Tout ce qu'elles voient semble vieux et délabré. Même si l'objet garde ses propriétés, comme une voiture qui continuera à rouler, tout semble hors service, seuls les humains semblent vivants et n'apparaissent pas comme des cadavres.

Seules les ombres qui possèdent encore des entraves peuvent rester indéfiniment dans le monde des ombres. Les autres sont limitées à un laps de temps très court, qu'elles utilisent souvent pour retrouver de nouvelles entraves.

Les fantômes ont quand même quelques pouvoirs qui leur permettent d'interagir avec la Réalité, mais ceci ne sont que des contacts fugaces, qui tendent à augmenter la souffrance des ombres. La difficulté pour interagir dépend d'un paramètre : l'épaisseur du Voile.

Le Voile est la barrière qui sépare le monde des morts de celui des vivants... À certains endroits, la barrière est particulièrement faible. Ces lieux sont nommés lieux hantés et sont, très souvent, jalousement protégés par les ombres qui s'y trouvent déjà. C'est aussi par ces lieux que les médiums et autres occultistes arrivent à prendre contact avec le monde des morts le plus facilement.

Quand un objet "meurt" dans le monde des vivants, comme un bâtiment qui serait détruit, il prend alors consistance dans le monde des ombres, et les ombres ne peuvent plus passer à travers. Souvent, au bout d'un temps, l'objet disparaîtra.

* La Tempête

Dans le monde des ombres, il existe des "trous" dans le voile. Ces trous, ou *nihil*, ne mènent pas dans la réalité, mais vers la tempête. La tempête est la représentation du néant. Dans ce néant évoluent les spectres, ces ombres dont seul le côté sombre garde le contrôle du corpus. La tempête est un lieu dangereux où seules les ombres qui savent s'y diriger tentent de pénétrer. Quand une ombre

entre dans la tempête, les spectres tentent alors de faire plonger le malheureux dans le néant pour qu'il rejoigne leurs rangs.

La tempête semble avoir une taille infinie. À l'intérieur, se trouvent les rives lointaines et les territoires lointains, comme Stygia. Parfois des spectres sortent de la tempête pour errer dans le monde des ombres, mais ce ne sont que des cas isolés.

* les rives lointaines

Les rives lointaines ne sont que des légendes, ce serait des territoires se trouvant dans la tempête. Il existerait une infinité de rives lointaines et chacune serait en fait le monde des morts vu par chaque croyance et chaque croyant ; on trouverait ainsi un nombre égal d'enfers catholiques que de croyants pensant y être. Quelques ombres disent avoir voyagé sur ces rives lointaines, mais rien n'est vraiment sûr à ce propos. Il n'existe actuellement aucune cartographie de la tempête et du lieu où se trouvent les rives lointaines.

La société des ombres

La société des ombres est semblable à ce qu'il se faisait il y a 2000 ans en Rome antique. L'empire stygien a le contrôle de toute l'Europe et des Amériques. Le fondateur, Charon, a voulu unifier les ombres sous son égide pour recréer un semblant de société. Il mit au pouvoir sept seigneurs de la Mort, qui contrôlent chacun une partie des légions stygiennes. Toutes les ombres qui appartiennent à la hiérarchie, ou empire stygien, portent des masques qui donnent leur statut dans l'empire. Seuls les esclaves et les passeurs (voir plus bas) ne portent pas de masques. La capitale est Stygia, un lieu se trouvant dans la tempête où Charon avec ses armées a créé une terre sans spectres. La ville a été construite avec les pierres des monuments qui ont été détruits, et quand ils manquaient de matériel, ils prirent des ombres qu'ils condamnèrent à devenir des objets grâce à l'art de la forge des âmes. Actuellement, Charon a disparu, laissant les seigneurs de la mort faire ce qu'ils veulent.

Malheureusement pour Charon, un grand nombre d'ombres refusent de se joindre à son empire. Les ombres rebelles sont de deux types : **les renégats**, qui tels les anarchistes se battent pour renverser le gouvernement, et **les hérétiques**, des ombres qui ont d'autres croyances et qui se battent pour des questions de religion et de principes. Pour la hiérarchie toute personne qui n'est pas avec eux, est contre eux. Ils ne distinguent pas les ombres qui ne se mêlent pas de cela, et les considèrent comme des renégats.

* **Les passeurs** : ce sont les ombres qui sont apparues en premier dans l'outre-monde... Elles ont pour objectif de faire passer les âmes en difficulté du monde des ombres jusqu'aux rives lointaines. Ce sont des ombres d'une puissance extraordinaire. Charon a été à une époque leur chef, mais la voie qu'il suivait ne plaisait pas aux autres passeurs, et à cause de leurs différends, les passeurs quittèrent Charon, le laissant contruire son empire.

Les autres continents

Les autres continents sont peuplés d'ombres de la même manière. La hiérarchie a des attaches un peu partout mais n'a pas le contrôle des territoires.

En Asie se trouve l'Empire de Jade actuellement en guerre civile ; il pourrait être le principal rival de la hiérarchie. L'empereur de Jade vient de se faire renverser, et il tente actuellement de reprendre son trône avec les serviteurs qui lui sont restés fidèles.

L'Afrique, le royaume d'ébène est encore plutôt méconnu. Il existe des rumeurs qui disent qu'il existerait des ombres d'animaux sur ces territoires, chose qui ne s'est jamais vue en Europe.

Les royaumes américains n'existent plus et la hiérarchie a tout pouvoir là-bas. Des rumeurs indiqueraient aussi que le peuple jaguar serait encore en vie contrairement à ce que proclame la hiérarchie.

L'Australie et les Caraïbes sont méconnues. Les Caraïbes sont toujours balayées par la tempête ;



quand au royaume d'argile, des choses étranges s'y passeraient.