

Dans l'ombre de
STYGGIA

ERRANCE ET VAGABONDAGE



Quelques mots sur Wraith, the Oblivion

Wraith the Oblivion, traduit en français par Wraith le Néant, est le quatrième jeu de la gamme du Monde des Ténèbres de White Wolf, après Vampire, Loup-Garou et Mage.

Dans Wraith, les joueur.euse.s incarnent des fantômes, personnes mortes n'ayant pas atteint la Transcendance après leur mort et errant entre l'Outre-Monde et le monde des vivants, servant bon gré mal gré dans les rangs des légions des Seigneurs de la Mort, tiraillées entre leur condition funeste et ce qui les retient encore dans le monde des vivants. On est clairement sur un jeu sombre et désespéré, un univers singulier fait de regrets et de remords, d'espoir ténu et de rédemption recherchée et parfois atteinte. Un univers où les personnages sont des âmes en souffrance, en quête de salut.

Dans l'ombre de STYGIÀ est un supplément proposant des personnages à incarner pour vos joueur.euse.s. ainsi que des lieux sombres et étranges à intégrer et développer dans vos parties de Wraith ou dans tout autre jeu de rôle d'horreur. Dans le jeu Wraith, les personnages sont qualifiés d'Errants, et c'est exactement ce qu'ils sont : des âmes en peine, perdues, coincées dans un purgatoire sinistre, avec comme uniques portes de sortie la Transcendance ou le Néant. C'est une des raisons pour lesquelles j'ai sous-titré ce livret *Errance et vagabondage*.



Mort dans les tranchées

Certains événements dramatiques ont eu une influence majeure sur l'Outre-monde ; jusqu'à la fin du XIXe siècle, hormis les guerres napoléoniennes qui avaient cumulé près d'un million de morts, et avant cela la Révolution Française qui avait vu arriver en Outre-monde un grand nombre de morts (loué soit Guillotin), le flot de morts se présentant aux portes du Royaume de Charon était gérable par l'administration de la Hiérarchie

Au début du XXe siècle, une guerre d'un nouveau genre déversa une quantité effroyable d'âmes sur Stygia et les autres royaumes de l'Outre-monde : environ 18 millions de morts, dont la moitié était des soldats.

Albert Désiré Camille, un jeune soldat français originaire de Chaulnes, dans la Somme, trouva la mort lors d'une attaque au gaz en juillet 1917, à l'aube de la 3e bataille d'Ypres. Très rapidement après son arrivée à Stygia, il fut incorporé à la Légion Grim, celle qui rassemble les victimes de mort violente, et le Néant sait qu'il y en eut un très grand nombre au cours de la Grande Guerre qui sévissait dans le monde des vivants depuis 3 ans déjà.

Mais la guerre n'était pas terminée pour le jeune soldat. Profitant d'effectifs presque infinis, le Seigneur Souriant, maître de la légion Grim, se lança à l'assaut des grandes Nécropoles européennes ; ce fut la Nuit des Courtes Chaînes qui marqua le début de la Grande Guerre de Stygia et vit la chute d'un grand nombre d'Anacréons.

Depuis, A.D. Camille sert dans la légion Grim ; il porte toujours son uniforme de poilu et surtout son masque à gaz, symbole de sa mort tragique. Pour lui, la mort est une guerre sans fin au service d'un maître implacable.

Sous son masque, le jeune soldat se souvient des mots de la dernière lettre envoyée par sa femme, et de cette petite fille qu'il n'aura pas vu grandir.

Il éprouve aussi un fort sentiment de fidélité envers ses camarades, ses frères d'armes ; certains l'ont d'ailleurs rejoint dans les rangs de la légion.

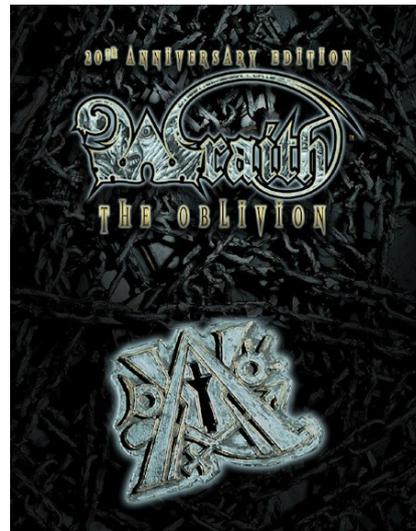
Aujourd'hui, le soldat Camille est fatigué ; son âme est devenue aussi fine que du papier à cigarette, usée jusqu'à la trame par les conflits sans fin qui agitent l'Outre-monde. Mais le sifflet de l'officier retentit soudain. Il est temps de franchir encore le bord de la tranchée et de monter au front.

Musiques sombres pour jeux de rôles sombres⁽¹⁾

En écrivant ces lignes, j'écoutais :

[Fall the night](#) de *Flowers for Bodysnatchers*, un groupe australien de musique *Neoclassical Dark Ambient*.

[Custodians of the Lost Exarch](#), de *Monasterium Imperi*, les sons d'un monde par-delà le Voile, l'Outre-monde où errent les âmes perdues.



Pas de règles

Ne possédant pas le livre de règles, je me suis limité ici à des éléments de contexte. Je laisse aux spécialistes du jeu le soin d'ajouter la couche de règles nécessaires pour rendre tout ça jouable.

Albert Désiré Camille

Soldat français.

Né à Chaulnes en 1897.

Mort à Ypres en 1917.

Entraves : dernière lettre de son épouse, une photographie de sa fille et de sa femme, la fidélité à son régiment. Il porte constamment son masque à gaz, son uniforme et son équipement de *poilu*, son fusil Lebel modèle 1886 et sa baïonnette.



Crédits

Photo de couverture : [needpix](#)

Photo d'un soldat avec masque à gaz

[Mémorial 14-18](#) (liste des soldats)

Photo, article RTBF « ce que les femmes faisaient en guerre »



La sorcière de la nuit

Lorsqu'en juin 1941, l'Allemagne nazie rompt le pacte germano-soviétique en lançant l'opération Barbarossa, l'Union Soviétique est sous le choc et l'Armée Rouge incapable d'endiguer l'invasion allemande.

La même année, Staline demande à Marina Mikhaïlovna Raskova de fonder trois escadrons constitués exclusivement de femmes. Ainsi naquirent les escadrons de chasseurs du 586e et les escadrons de bombardiers de nuit du 587e et du 588e connu sous le nom de *Nachthexen*, surnom donné par les allemands à cet escadron opérant principalement de nuit.

Volant sur des biplans Polikarpov Po-2, les aviatrices coupaient leur moteur dans les dernières manœuvres d'approche, fondant sur leur cible sans bruit, dans la nuit noire, technique hautement dangereuse mais qui leur a valu cette réputation de sorcières de la nuit. Marina servit dans le 587e jusqu'en janvier 1943 où elle trouva la mort dans une opération pendant la bataille de Stalingrad. Une authentique héroïne du peuple, décorée par Staline.

Combattante pour l'éternité

Mais la mort héroïque de Marina ne marqua pas la fin de son combat. Alors que la Seconde Guerre Mondiale faisait rage dans le monde des vivants, l'Outre-monde était lui aussi secoué par les contre-coups du conflit. Les horreurs des nazis avaient des répercussions dans le monde des Morts. L'horreur des camps et la barbarie envers les populations des territoires de l'est faisaient échos dans les plaines de Stygia.

Rapidement intégrée à la légion, Marina se retrouva aux commandes d'une version fantomatique du Po-2, incarnation dans l'Outre-monde des âmes sacrifiées sur le bûcher de la guerre. Pendant des éternités, bien après que la guerre se soit tarie dans le monde des vivants, elle mena son escadre à l'assaut des positions ennemies.

Aujourd'hui, tous les nazis ont été repoussés dans le Néant. Marina sent que pour elle la Transcendance est proche mais il lui reste un ultime combat à mener pour enfin se libérer et pouvoir partir en paix. Elle sent que ce moment est proche.

Source : [Marina Raskova, créatrice des sorcières de la nuit](#)

Marina Raskova

Aviatrice russe

Née le 28 mars 1912

Morte en le 4 janvier 1943.

Entraves : son amour pour la mère patrie, sa fidélité à ses sœurs d'escadre, sa haine des nazis, son intimité floue avec Staline.

Son spectre porte encore l'uniforme d'aviatrice.

Petite musique douce

Si vous incarnez Marina Raskova, il faut écouter au moins une fois le titre [Night Witches](#) du groupe Sabaton.

Le spectre de la N361

« C'est l'histoire d'un gars qui roulait trop vite », ainsi pourrait se résumer l'histoire de Thomas W. Par une nuit pluvieuse de 1981, Thomas fit une sortie de route alors qu'il circulait sur la N361. Sans doute roulait-il trop vite. Peut-être que ce drink entre collègues à l'occasion de son départ avait-il été un peu trop festif. Thomas fut tué sur le coup et ne se rendit pas compte toute de suite qu'il était mort. Il erra longtemps sur le bord de la route, dans ce funeste virage. Aujourd'hui encore, après 42 ans, l'ombre de Thomas W. rôde le long de la N361. Sa silhouette voûtée se découpe encore dans les phares des automobilistes imprudents, par les nuits trop sombres et trop pluvieuses.

Inspiration: illustration page 361 de l'édition 20e anniversaire de Wraith The Oblivion.



La ville fantôme de Pennsylvanie

Centralia, en Pennsylvanie, est une ville fantôme. De 1000 habitants en 1981, il ne restait plus que 9 habitants en 2007. Le code postal de la ville a été supprimé en 2002. Suite à un accident dans une des mines de charbon passant sous la ville, un incendie se propage pour finir par atteindre la veine de charbon. Pendant des années, le feu couve sous la ville sans perturber outre mesure la vie de la petite bourgade. En 1979, un garagiste découvre en faisant le plein d'une voiture que l'essence qui sort de la pompe est chaude, très chaude. En 1980, des crevasses commencent à fissurer les routes et les vapeurs qui s'échappent du sol contiennent un taux mortel de monoxyde de carbone. L'état de Pennsylvanie déclare officiellement l'évacuation de la ville.

Centralia est une des inspirations du jeu vidéo Silent Hill.

Dans le cadre de Wraith, Centralia pourrait être un lieu de passage entre le monde des vivants et l'Outre-monde, un de ces rares lieux où les ombres peuvent prendre corps dans la réalité, s'échappant du royaume des morts à l'instar des volutes empoisonnées qui rendent l'air de Centralia mortel.

Source : <https://www.centraliapa.org/history-centralia-pa-1984-present/>

Mortimer & le Darwin award

Mortimer est un Passeur, membre de l'ordre des Nochers Noirs, héritier de la tradition de Charon lui-même. Jadis les Passeurs étaient redoutés et respectés. Nul n'osait s'opposer à eux et leurs barques sinistres glissaient doucement au cœur de la Tempête, menant les âmes jusqu'au Royaume des Morts. Mortimer a vu passer de nombreuses âmes, parfois prestigieuses ; car oui nous ne sommes pas tous égaux face à la mort. Mortimer se souvient encore avec émotion le jour où il a mené jusqu'en Outre-monde l'âme torturée d'un certain Joseph S. C'était en mars 1953. Aujourd'hui il n'est hélas plus question de convoier les âmes de tyrans célèbres, d'assassins notoires ou de célébrités. Aujourd'hui c'est le règne du Darwin Award, une récompense qui distingue les décès particulièrement stupides, les trépas dont la seule cause est la bêtise humaine. Du coup, Mortimer déprime et ses résultats semestriels s'en ressentent. Son dernier entretien d'évaluation avec la Hiérarchie a mis en évidence une forte baisse des chiffres, un rendement en chute libre. Mortimer peut dire adieu à sa prime d'objectif.

Le Nihil de Fougeret

Le château de Fougeret, dans le département de la Vienne, est réputé pour être le château le plus hanté de France. Après une longue période d'abandon, le château a fait l'objet d'importants travaux de restauration à l'initiative des nouveaux propriétaires. Aujourd'hui, ces mêmes propriétaires prétendent être les témoins d'un grand nombre de phénomènes paranormaux. La plupart des coins et recoins de l'antique forteresse sont hantés au point que des soirées sont organisées avec l'aide de médiums, voire des nuitées spirites. Tactique commerciale profitant des plus crédules ou vrai lieu de communication avec les morts pour les autres, difficile à dire. LA vérité, la voici :Fougeret est un authentique Lieu Hanté, un de ces rares pôles qui attirent les âmes en peine comme la lumière les moustiques. Mais les vivants sont bien imprudents : les appels incessants des vivants sont en passe de fracturer le Nihil déjà présent naturellement à Fougeret, agrandissant ce point de passage délicat entre le monde des vivants et l'Outre-monde. Le Voile est sur le point de se déchirer et les Enfers seuls savent ce qu'il adviendra lorsque le point de rupture sera atteint.

Fermer la porte en sortant

En tant que spectres, les PJ sont dépêchés à Fougeret pour tenter d'endiguer le flot d'âmes et mettre un terme aux activités des médiums.



Ambiance ambiance !

Un petit voyage sonore dans des lieux hantés : [You disappeared](#), par *Beyond the ghost*.

Clarisse, médium ou pas

Clarisse travaille à Fougeret où elle guide les visiteurs dans le labyrinthe de la trans-communication avec les morts. Sur son badge, il est écrit « médium » mais ce n'est que du vent. Enfin, c'est ce qu'elle croit. Clarisse a un réel don paranormal et ce don va se révéler lors d'une séance de spiritisme très particulière.

