



Ames des noyés

lundi 6 avril 2015, par [Pitche](#)

Ces événements peuvent s'ajouter comme une ambiance "à faire ressentir/vivre" dans vos scénarios et aventures prévus.

Cette aide de jeu s'inspire du folklore breton pour parler de ces hommes morts noyés et que pleurent leurs familles parce que la mer n'a pas encore rendu leurs corps.

Elle pourra vous être fort utile lors de la maîtrise de scénarios ou canevas où il sera question de noyades ou d'aventures avec une météo exécrationnelle en bord de mer.

Comme les flots autour d'Esteren ont tendance à être meurtriers et déchainés, ça tombe plutôt bien. Les encadrés évoquent des points relatifs au Système de jeu.

Cette aide de jeu contiendra une partie de culture populaire où l'on narre ce qui se dit, ce qui se pense, se fait lorsqu'une personne se noie et qu'on ne retrouve pas son corps.

Elle présente aussi deux péripéties à vivre avec votre groupe de personnages qui sont liées et propres à ce thème.

Les krierins « crieurs » sont ces âmes damnés qui réclament une sépulture décente. Ce sont des esprits tapageurs qui ont tendance à terrifier les personnes et les faire fuir à toutes jambes.

Effectuez un jet de Résistance mentale (cf. 1. Univers, p. 270 et ss.) au SD de 14.

Pour les apaiser, en attendant de peut-être retrouver leurs corps rejetés sur les rivages, rendus par la mer, il faut graver leurs noms sur les murs de l'oratoire des périls en mer.

Mais on raconte aussi qu'écouter leurs plaintes permettraient de connaître par avance les ouragans et l'état de la mer.

Certains consultent de tels médiums avant de prendre la mer. *Le Meneur de jeu est invité à fournir quelques indications aux PJ s'ils devaient se mettre en mer et risquer une traversée pleine de tempêtes.*

Il est important de savoir où son corps s'échouera pour que sa veuve puisse le récupérer sinon son cadavre serait perdu.

Pour se faire, la veuve dépose une miche de pain dur sur laquelle elle plante une bougie ou un cierge et la dépose sur les flots.

Le corps du trépassé se trouverait à l'endroit où l'embarcation coule.

Certains parlent que les noyés ainsi damnés se retrouvent enchaînés à faire tourner un gigantesque cabestan sous-marin qui créerait les vagues et la houle. Les os des noyés finissent par former des galets tandis que leurs squelettes forment des écueils acérés.

1ère péripétie : les PJ peuvent croiser un patriarche faire le tour de quelques maisons, passant d'un village à un autre. A chaque maison, il annonce que « ce soir, il y a Broëlla ». Il finira son tour à la maison du disparu noyé. Il y aura une sorte de veillée funèbre où sont invités tous les membres de sa famille.

C'est une occasion d'en savoir plus sur le noyé, la circonstance de sa mort et les membres de sa famille qu'on pourrait toujours interroger.

Si on ne le retrouve pas, on déposera sur son cercueil vide la coiffe sa veuve avec une petite rune en cire.

On inscrira alors son nom dans une sorte de reliquaire où sont notés tous les noms exacts des



disparus en mer ces dix dernières années. On peut donc consulter ce « registre » inscrit au mur de ce bâtiment pour connaître le nombre et nom des disparus.

2e péripétie : à la nuit tombée, autour de massacres et de lieux de perdition, on peut rencontrer le « Bag-Noz » (celui qui transporte les âmes) barque de nuit avec une voile tendue sans vent avec un drapeau noir en berne. La barque disparaît si on la fixe pour jaillir plus loin à l'horizon. Elle s'évanouit si on hèle son barreur. Il est funeste et fatal d'essayer de la rattraper. On dit qu'un vivant, une famille déterminée au nom de Trémener

s'occupe de transporter les âmes des morts. C'est le passeur des mourants et qu'en fonction du dernier mourant qu'il soit vieux ou jeune présage de la majorité de personnes inverses qui mourront l'année prochaine.

Sources : Les Mari Morgans et autres légendes de la mer (p. 47, 48 et 53) paru en 2001 aux éditions « Au Bord des Continents » - ISBN : 2-911684-04-4. Texte de Patrick Denieul et Patrick Jézéquel avec des illustrations et historiettes de Pascal Mogueu.