

# LE MOINE MAUDIT

Un scénario d'initiation pour Breizh-Izel.

## Résumé :

Les joueurs vont devoir lever la malédiction d'un moine pétrifié au bord de l'Aulne. Pour cela ils auront à trouver le couteau de Saint-Corentin, un artefact réputé pour lever les malédictions. Ce couteau se trouve dans les ruines de l'ancienne abbaye de Landevennec.

## Scénario

Après leurs aventures avec les anaons du Menez-Hom, les joueurs se retrouvent autour d'une boisson chaude au salon de thé « Marie et la chocolaterie » à Plomodiern. Celui ou celle qui a le plus haut score en « don » avoue aux autres qu'il fait le même rêve depuis plusieurs nuits : un moine lui apparaît en songe et lui demande de l'aider à briser la malédiction qui l'a transformé en rocher au bord de l'Aulne.

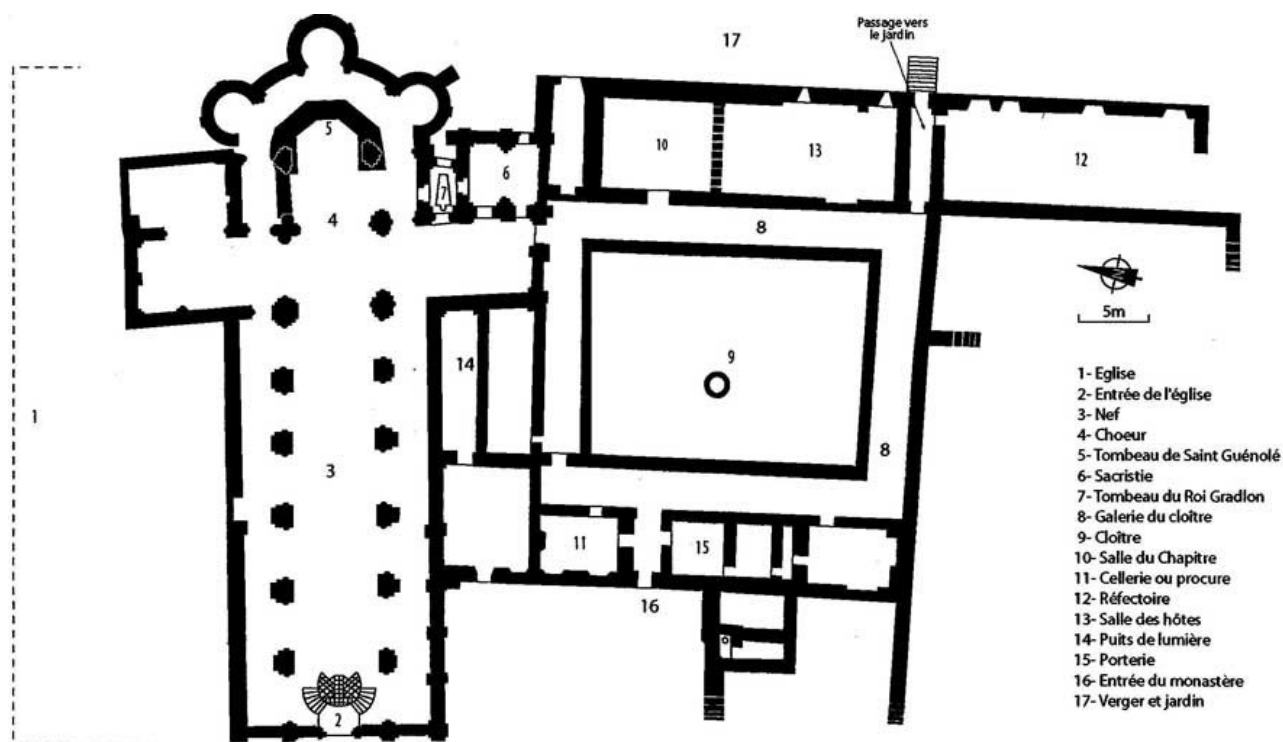
Les joueurs vont devoir se renseigner sur cette malédiction. Ils la trouveront facilement sur internet ou dans un livre traitant des légendes de la presqu'île :



*Les marins qui fréquentent l'embouchure de l'Aulne donnent le nom de moine de Landévennec à un bloc de granit qui se dresse au bord de l'eau, et qui a en effet cette forme. C'était un religieux de l'abbaye qui, relégué dans une grotte voisine en*

*expiation de ses désordres, fut pétrifié et devra garder cette attitude jusqu'au jugement dernier. Ce roc se voit encore à mi-côte des hauteurs qui dominent l'anse du Penforn (cimetière de bateaux). Il restera là jusqu'au Jugement dernier. On la reconnaît facilement, c'est la silhouette d'un moine à longue barbe dont la tête est encapuchonnée.*

Une fois qu'ils auront découvert la légende, il leur faudra trouver un artefact permettant de lever les malédictions et les mauvais sorts : le couteau de Saint Corentin qui exigera une difficulté normale en « chercher » pour connaître son existence mais une difficulté malussée pour découvrir où il se trouve, à savoir dans les ruines de l'ancienne abbaye de Landevennec.



#### 1-2-3-4- L'église :

Elle a été démontée pendant la Révolution. Il ne reste que des murs de pierres s'élevant jusqu'à 2 ou 3 mètres selon les endroits. Rien de particulier à signaler.

#### 5- Tombeau de St Gwenolé :



Un gisant de St Gwenolé se trouve au fond du choeur. Lorsqu'on le soulève, 1d10 zombies de moines sortent du sol tout autour pour le protéger. Dans le tombeau se trouve uniquement le squelette de St Gwenolé.

#### 6- sacristie :

C'est le repaire de l'anaon d'un des anciens abbés de l'abbaye qui a été tué par les viking lors d'un raid et hante depuis les lieux pour se venger.

#### 7- Tombeau du roi Gradlon :



C'est le gros bâtiment presque intact à droite sur la photo. L'entrée est fermée par une grosse grille en fer forgé qu'il faut parvenir à crocheter. A l'intérieur se trouve le gisant en pierre d'un roi. Dès qu'on y touche, on commene par sentir une forte odeur de marée puis on subit une attaque psychique qui, si on ne parvient pas à s'en protéger, fait revivre le traumatisme de la submersion d'une ville par des vagues géantes en baie de Douarnenez et perdre 1 point d'équilibre psy. Sous le gisant en pierre se trouve le squelette du roi Gradlon. Il tient une épée anormalement neuve. Sur son côté droit se trouve un petit couteau anormalement neuf lui aussi. C'est le couteau de st Corentin. Dès qu'on tente de s'en emparer, le squelette du roi s'anime et attaque avec son épée (caractéristiques d'un squelette avec un bonus de +1 partout).

#### 8- Galerie du cloître :

Rien de spécial.

#### 9- Cloître :

Il n'en reste plus qu'un carré d'herbe surélevé sur un petit muret de pierres.

On peut y voir un puits au fond duquel se trouve un souterrain menant directement au rivage de l'Aulne où se trouve le moine pétrifié. Ce souterrain est l'anre d'un chien de l'enfer qu'il faudra vaincre pour accéder au moine pétrifié. Les autres salles de l'abbaye sont sans intérêt.