

Le livre des masques

Mystère et corruption au couvent des Colombes à Forge Pierre. En veut-on encore aux archives de la république ? Pas si sûres, d'autres productions des nonnes sont en causes.

Les aventuriers sont sollicités pour élucider une corruption insidieuse au sein du Couvent des Colombes, un lieu sacré dédié à Kalia, déesse de la nature et de l'air. Derrière les murs de cette institution vénérable se cache un complot, ourdi par une créature démoniaque libérée après douze siècles de captivité.

Inspiré par Le Nom de la Rose, ce scénario mêle enquête, horreur gothique et intrigues religieuses. Bien qu'adaptable à tout univers de fantasy, il s'ancre dans l'atmosphère unique des Chroniques de Forge Pierre, après la libération des prisonniers des ruines égyptiennes de Tour Mephite (Livre 2 des Chroniques de Forge Pierre, p. 46).

En tant que meneur, vous pouvez l'introduire à vos joueurs à n'importe lequel de leur passage à Forge Pierre. L'histoire est prévue pour un groupe de niveau 5 de la cinquième édition du jeu de rôle le plus connu.

Scénario et plan Patrick Janniaud
Illustrations Midjourney

Contexte : Les Libérés de Shog Nath

Il y a douze siècles, trois prisonniers furent

enfermés dans une geôle du culte de Shog Nath, plongés dans une stase de tourment magique :

- **Séniseb**, prêtresse érudite de Kalia, originaire de Riveen.

- **Itaknaïf**, guerrier de Castilla, compagnon d'armes de Séniseb.

- **Oaïnia**, une prêtresse de Kalia... ou du moins, c'est ce qu'elle prétend.

Séniseb



Libérés récemment, les trois survivants furent accueillis au Couvent des Colombes pour se remettre de leur captivité. Itaknaïf repartit en Castilla, mais Séniseb et Oaïnia restèrent, intégrant la vie du couvent. Séniseb se consacra aux archives, tandis qu'Oaïnia, en apparence novice maladroite, se passionna pour les serres et l'agriculture.

Mais Oaïnia n'est pas ce qu'elle semble être. En réalité, c'est une succube de Shoawn, déesse de la corrup-

tion et des plaisirs interdits. Perdue dans un monde qu'elle ne reconnaît plus, elle joua d'abord le rôle de la prêtresse repentie. Puis, sa nature démoniaque reprenant le dessus, elle entreprit de corrompre le couvent de l'intérieur.

Oaïnia a deux objectifs :

Écrire le Livre des Masques, un grimoire vivant qui murmure des promesses de connaissance secrète à ses lecteurs, tout en les corrompant. Pour ce faire, elle a corrompu plusieurs nonnes copistes et transformé une salle souterraine en scriptorium maudit.

Empoisonner les serres du couvent avec l'aide de Ghalann, un jeune druide manipulé. Les récoltes, anormalement abondantes et savoureuses, cachent des plantes interdites (fleurs d'Isthar, lotus noir, rose-larmes de Swana et Yriss de lune) servant d'aphrodisiaque ou de composantes pour des sortilèges de domination. Les graines de ces plantes furent fournies par le jeune druide sous influence.

Toutes ces substances allez servir à la succube pour ensorceler le grimoire. Elle se procura aussi des ressources arkaniques et créa de l'encens corrompateur avec des l'épices d'ombre et des bougies rouges de la fascination pour corrompre plus de

**Oïania
la succube**



personnes dans la cité de Forge Pierre. Elle-même réussit à ensorceler toutes les nonnes du couvent pour leur faire oublier Oaïnia qui pour tout le monde maintenant est retourné dans son pays d'origine. Maintenant elle est Sœur Églantine s'occupant des herbes médicinales dans les serres. Une identité illusoire. Tout le monde sait qu'elle est au couvent depuis très longtemps sans savoir vraiment depuis quand, une incertitude étrange et troublante.

Synopsis

Hystalia, la mère supérieure du couvent des Colombes de Forge Pierre, sent que quelque chose ne tourne pas rond. Les nonnes font des cauchemars érotiques, des enluminures troublantes apparaissent dans les manuscrits.

Elle adresse une lettre désespérée aux personnages, sollicitant leur aide. À leur arrivée dans l'enceinte sacrée, l'atmosphère, loin d'être empreinte de la sérénité habituelle, se révèle étrange et troublée.

Leur enquête les mène sur la piste d'un mystère bien plus sombre que prévu : une serre dissimule la culture de plantes prohibées, un druide, manipulé par une force occulte, reclus dans une forêt interdite, et des salles souterraines oubliées abritent une chapelle dédiée à Shoawn. Ils découvrent aussi l'existence d'un scriptorium secret, où un livre maudit est en train d'être écrit, une puissante source de corruption à venir.

Certaines nonnes, sous l'emprise d'une succube, agissent dans l'ombre pour orches-

trer cette déchéance. Créature rusée, elle utilisera des leurres, des accusations mensongères (contre la sœur apicultrice Béthanie ou le druide Ghalann), et même la magie du Livre des Masques pour semer le doute.

Pour démasquer l'entité démoniaque et briser son emprise, les aventuriers n'ont d'autre choix que de mener un exorcisme périlleux, afin de purger le couvent du mal qui le ronge.

Mère
Hystalia



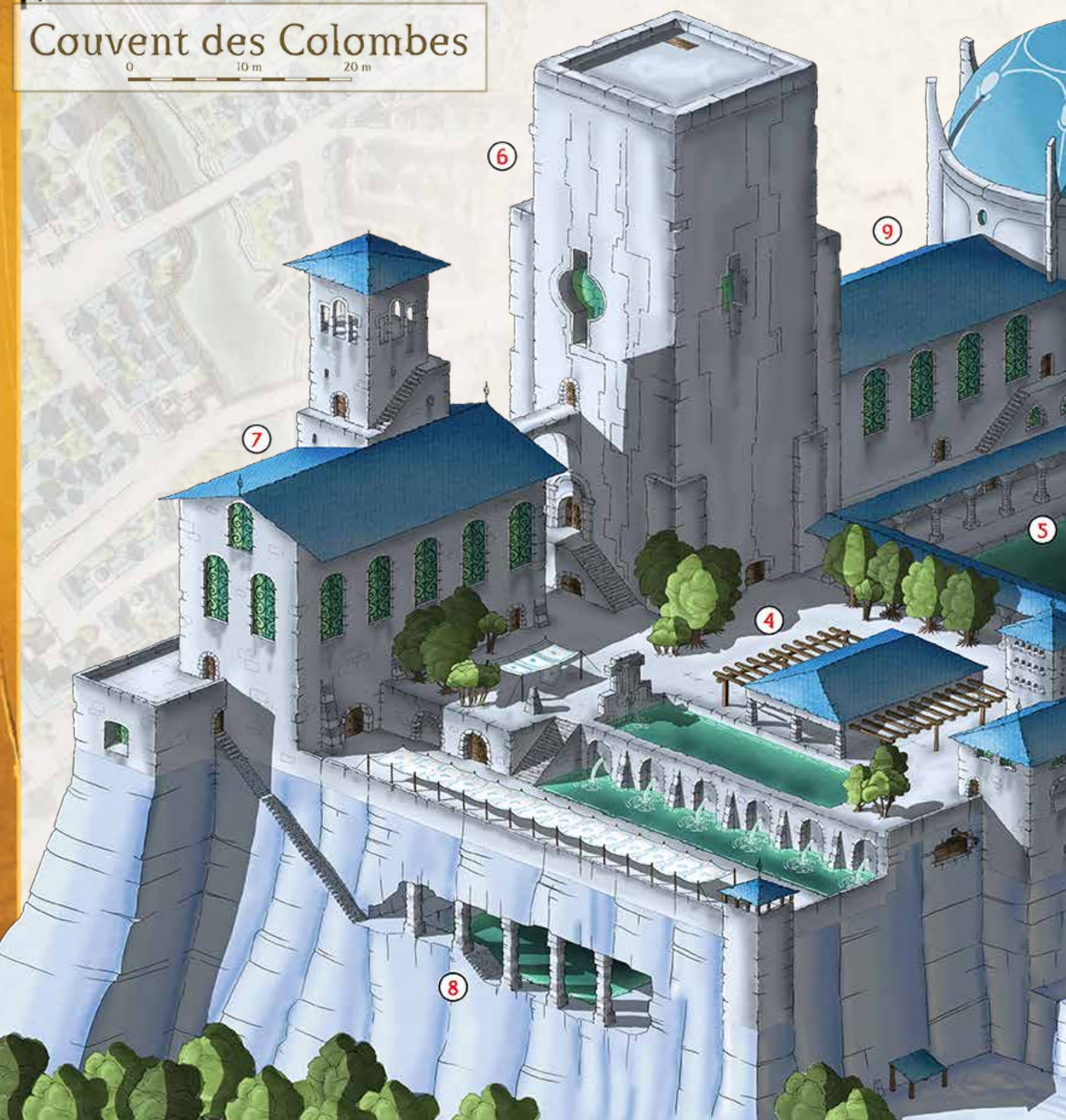
Le couvent des colombes

Perché sur les pitons rocheux qui dominent la cité de Forge-Pierre, le Couvent des Co-

lombes se dresse comme un monument de pierre et de spiritualité, rivalisant en majesté avec le château du duc. Ce lieu, dédié à l'ordre des Kalistalines, est bien plus qu'un simple

Couvent des Colombes

0 10 m 20 m



couvent : c'est un sanctuaire de la connaissance, où la nature et le savoir coexistent en harmonie sous la protection de Kalia, déesse de la vie.

Contrairement à d'autres ordres religieux, les Kalistalines ne prônent pas la domination de la nature, mais son étude et son respect. Ici, le célibat n'est pas une obligation, et la vie suit



le rythme paisible des saisons. Quatre-vingt-treize sœurs y vivent, chacune dédiée à une mission précise :

- Trente et une se consacrent à la copie et à l'archivage de documents pour la République andarienne.
- Trente cultivent les serres et les ruches, de l'autre côté du ravin.
- Vingt-six sont des nones guerrières d'Arius, chargées de protéger les archives.
- Cinq gèrent l'intendance, les cuisines, le linge et les artisanats.
- Selon les saisons, certaines sœurs forment les novices ou s'adonnent à des œuvres hospitalières.

Le couvent est célèbre pour ses terrines de salades fraîches, capables de se conserver des mois, et pour ses serres qui produisent fruits et légumes en toute saison. Mais son rôle le plus crucial reste discret : il abrite un centre d'archives de la République, où sont conservées des copies de documents royaux, de traités de magie et de plans stratégiques. Son isolement en fait un lieu sûr, à l'abri des convoitises.

À sa tête, Mère Hystalia, une femme d'une fermeté discrète mais d'une vigilance inflexible, veille sur des manuscrits dont la perte serait catastrophique pour le royaume.

Les lieux emblématiques du couvent

1. L'entrée du logis

Une double porte imposante, unique accès au couvent par une rampe taillée dans la falaise. Elle s'ouvre sur un couloir menant à la cour de la fontaine. À proximité, les cuisines et le réfectoire abritent les activités culinaires, dirigées par Sœur Aveline, cuisinière en chef.

Sœur Aveline



2. La tour dortoir

Un bâtiment carré où se trouvent les dortoirs des novices, les cellules des nonnes confirmées et des guerrières. Une salle d'eau y est aménagée, et la terrasse couverte sert d'atelier pour la couture, la poterie et le remoulage.

3. La basilique d'Assiria

Un temple dédié à Kalia, orné de bassins et de plantes luxuriantes. Une statue imposante de la déesse domine l'autel, où trois offices quotidiens sont célébrés.

4. La cour de la fontaine

Un espace ouvert entouré des bâtiments du couvent, offrant une vue sur la ville. Une fontaine y coule en permanence, et des postes de travail y sont installés par beau temps.

5. Le cloître des eaux

Une cour carrée ceinte d'une galerie gothique, où un bassin central invite à la méditation. Les nonnes y déambulent en priant.

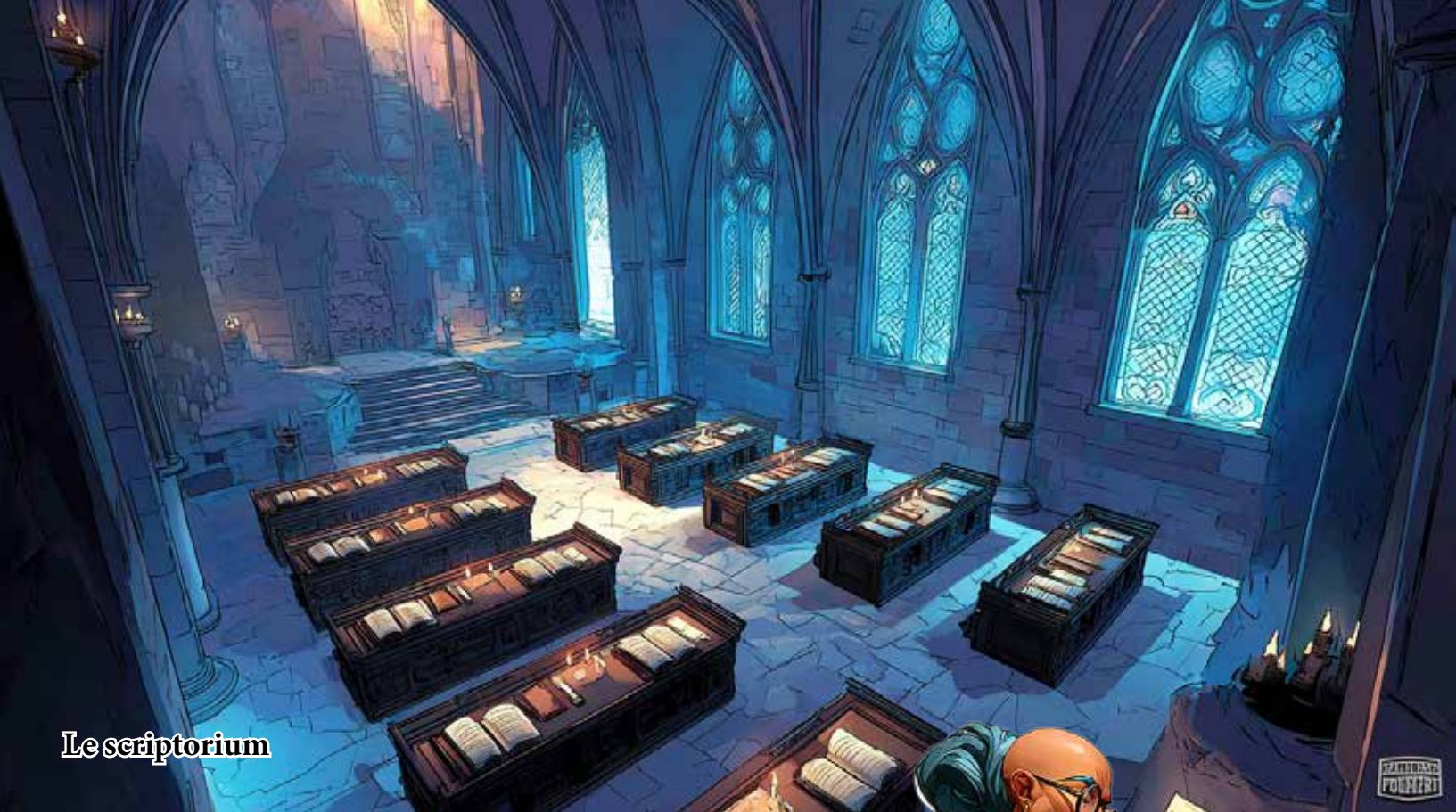
6. La tour bibliothèque

Le cœur secret du couvent, abritant les archives les plus anciennes de la République. Protégée par des glyphes magiques et gardée par les nonnes guerrières d'Arius, elle est dirigée par Sœur Yseult, qui porte les couleurs du couvent pour mieux s'intégrer.



La tour
bibliothèque

Sœur Yseult



Le scriptorium

7. Le scriptorium

Au cœur du couvent, le scriptorium est un lieu de silence studieux et de précision méticuleuse. Ici, chaque document en provenance de la capitale de la République, Andar, est soigneusement copié, répertorié et archivé avant de renvoyer l'original. Les sœurs qui y œuvrent ne se contentent pas de reproduire des textes : elles préservent la mémoire du royaume, sous l'œil attentif de Sœur Karina, une érudite aussi respectée que redoutée pour son exigence.

Mais derrière cette discipline apparente, chaque copiste a son histoire, ses talents, et parfois... ses travers.

Les Sept Figures du Scriptorium

Sœur Karina

Rôle : Directrice du scriptorium. Particularité : Une femme d'une rigueur implacable, mais dont la passion pour les manuscrits est



Sœur Karina

contagieuse. Elle dirige ses sœurs avec une foi inébranlable en Kalia et en la mission du couvent.

Sœur Hash-Rina

Rôle : Enlumineuse. Origine : Tiefelin. Particularité : Ses doigts agiles donnent vie aux marges des manuscrits, transformant chaque page en une œuvre d'art. Pourtant, ses origines démoniaques alimentent les ragots. Mère

Hystalia, elle ne

**Sœur
Hash-Rina**



**Sœur
Théphrinne**



doute jamais de sa loyauté.

Sœur Théphrinne

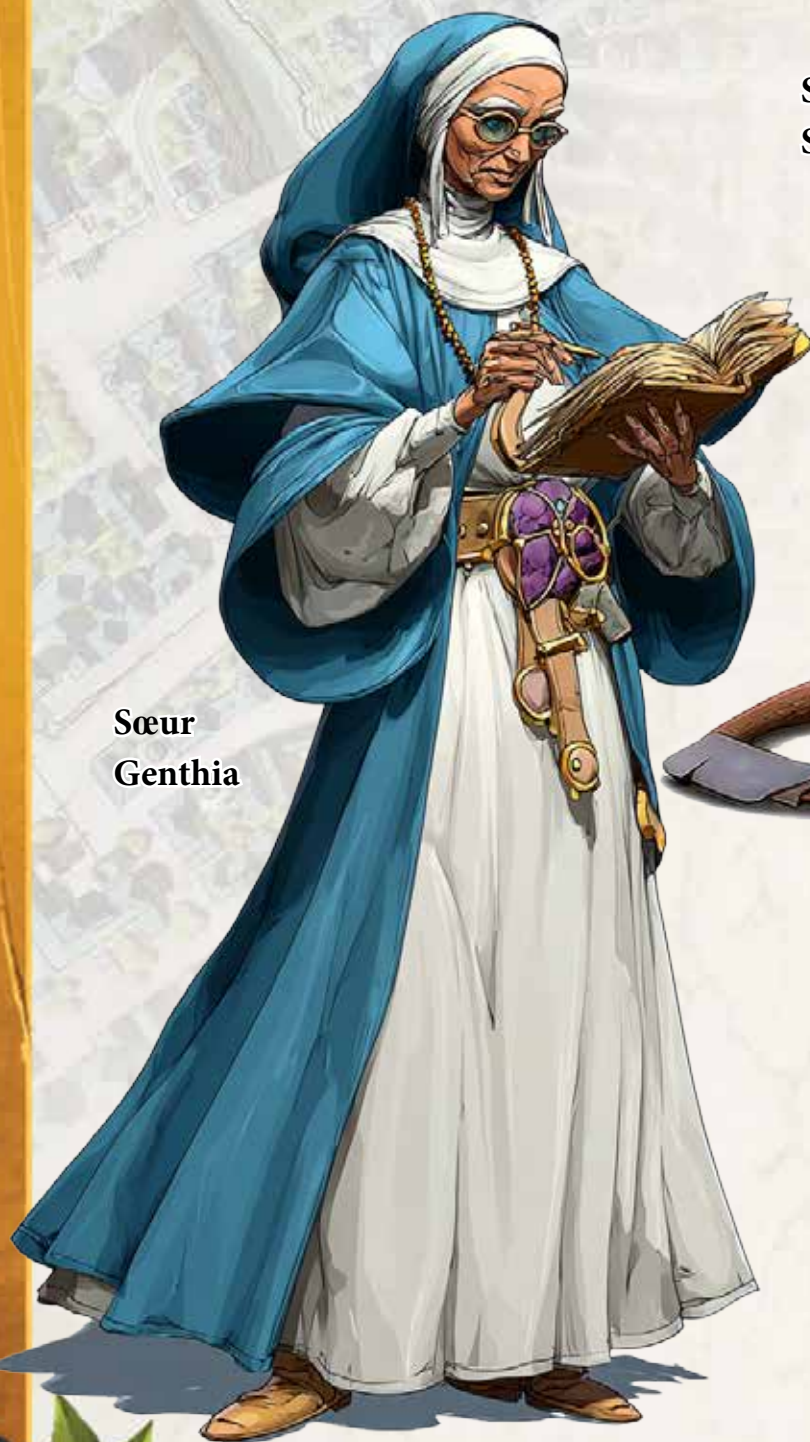
Rôle : Calligraphe en chef. Particularité : La meilleure plume du couvent... et la pire comère. Ses talents sont incontestables, mais sa langue acérée en fait une source inépuisable de potins. Elle adore taquiner Sœur Hash-Rina, mais jamais en présence de Mère Hysta-

lia.

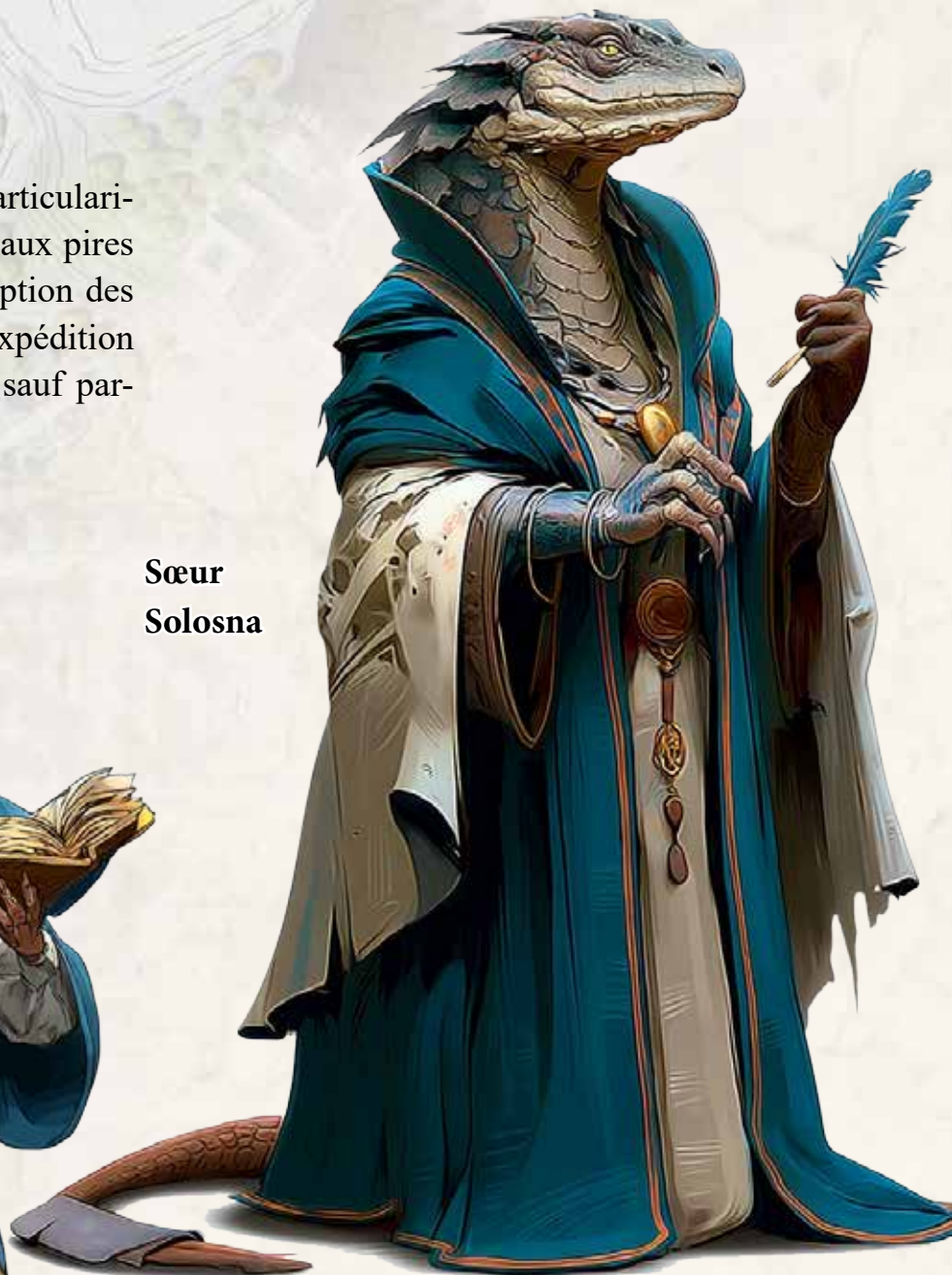
Sœur Genthia

Rôle : Gestionnaire logistique. Particularité : Reine des jeux de mots (même aux pires moments). Elle organise tout : réception des documents, commandes de papier, expédition des copies. Rien ne lui échappe... sauf parfois le sens des priorités.

Sœur
Genthia



Sœur
Solosna



Sœur Solosna

Rôle : Archiviste et assistante de Sœur Genthia. Origine : Drakéïde. Particularité : Une force herculéenne et une timidité malade. Elle murmure si bas qu'on doit tendre l'oreille... et si on lui demande de parler plus fort, elle chuchote encore plus bas. Pourtant, son travail est irremplaçable.

Sœur Kathanne

Rôle : Copiste et réparatrice. Origine : Gnome.
Particularité : Muette, mais jamais inactive.
Entre deux copies, elle répare tout : encriers, plumes, meubles... et même les erreurs des autres. Son agilité et son ingéniosité en font une perle rare.



Sœur
Kathanne



Sœur
Aveugle

Sœur Aveugle

Rôle : Archiviste et mémoire vivante. Particularité : Abandonnée à la naissance devant le couvent, elle compense son handicap par une mémoire prodigieuse. Elle connaît l'existence de chaque document, se déplace comme si elle voyait, et entend tout – même ce qu'on préfère cacher. Certains murmurent qu'elle sait des choses qu'elle ne devrait pas savoir... D'une grande intelligence, elle a même appris des rudiments de magie, mais peut aussi ne



Sœur
Messania

pas comprendre les choses les plus simples.

Sœur Messania

Rôle : Novice copiste. Origine : Noble (famille des comtes de Théonasiss d'Andar). Particularité : Exilée au couvent après une série de scandales, elle a trouvé dans la calligraphie une passion salvatrice. Contrairement aux autres, elle lit et comprend chaque texte qu'elle copie – ce qui en fait une menace potentielle pour ceux qui préfèrent l'ignorance. Son caractère hautain lui colle encore à la peau, mais son talent en calligraphie pourrait bien éclipser celui de Sœur Théphrinne.

8. Les bassins souterrains

Un escalier étroit mène à une grotte ancienne, aménagée avant même la fondation du couvent. Des bassins mystérieux et des constructions antiques y subsistent, mais de nombreuses portes ont été murées par pré-



L'archive
royale



**Les bassins
souterrains**

caution.

9. L'archive royale

Une salle aussi sécurisée que la tour bibliothèque, abritant des copies de documents administratifs. Sœur Séniseb, ancienne prêtresse, y passe ses journées à étudier l'évolution du monde.

10. La chapelle du dôme du savoir

Un lieu où sont archivés les documents les plus récents, abritant une statue de Kalia et Qwantica.

11. Les serres

Accessibles par un pont enjambant un ravin, ces quatre serres abritent des cultures variées et un système de chauffage pour les hivers rigoureux. Sœur Katalina en est la responsable, assistée de Sœur Églantine, experte en plantes médicinales.

12. Le moulin frais

Un moulin à vent qui pompe l'eau des nappes souterraines pour alimenter les serres. Sœur Béthanie, apicultrice, y travaille et gère une vingtaine de ruches disséminées dans les bois voisins.

Introduction

Les personnages reçoivent une lettre cachetée du couvent des Colombes, écrite par Hystalia, la mère supérieure. Le ton est inquiétant, mais vague : « Chers enfants de Forge Pierre, depuis votre dernière visite, d'étranges rêves agitent nos sœurs. Certaines parlent de visions, de délices interdits, d'autres de voix chuchotant des promesses de connaissance secrète. Nos récoltes semblent trop généreuses, et nos enluminures, autrefois pures, se parent de motifs... troublants. Nous craignons une malédiction, ou pire. Venez, s'il vous plaît, avant que la lumière ne change ici. »

Indices cachés : La lettre est écrite sur du parchemin parfumé à l'encens de Shoawn (reconnaisable par un jet de Connaissance/Religion DD18). Une tache d'encre rouge (sang ?) en forme de lèvre souriante est visible au dos. Cela peut montrer que même mère Hystalia est touchée par la corruption qui s'insinue dans son couvent.

Une corruption insidieuse

Les personnages sont accueillis en hôtes d'honneur par Mère Hystalia, dont la froideur habituelle est teintée d'une inquiétude palpable. Elle leur expose la situation sans détour : quelque chose pourrit dans les murs du couvent, mais elle ne parvient pas à en identifier la source. Les nonnes, pour la plupart, ignorent qu'elles sont sous l'emprise d'une succube nommée Oaïnia, qui agit dans l'ombre depuis des semaines.

La succube Oaïnia a étendu son emprise sur le couvent avec une subtilité diabolique. La plupart des nonnes, sans même s'en rendre compte, sont désormais sous son influence. Pourtant, toutes ne réagissent pas de la même manière :

- Un quart des nonnes ne subissent que des effets mineurs : pensées impures, propos déplacés, ou comportements légèrement altérés. Même Mère Hystalia, d'ordinaire si rigoureuse, laisse parfois échapper des remarques ambiguës qu'elle attribuerait à la fatigue.

- Plus de la moitié ont résisté à la corruption, soit par leur foi inébranlable, soit par leur discipline mentale (comme les nonnes guerrières d'Arius).

- Les autres, les plus vulnérables, ont

été manipulées sans même comprendre ce qu'elles faisaient. Certaines ont travaillé sur le grimoire maudit en croyant accomplir des tâches ordinaires.

L'État des Lieux : Qui est touché ? Qui résiste ?

Les Corrompues (sous l'influence de la succube)

- Sœur Théphrinne : La calligraphe d'exception, première victime d'Oaïnia. Sous son emprise, elle a volé des fournitures pour créer le Grimoire des Masques, un livre maudit que



Sœur
Kathalina

la succube compte utiliser pour étendre sa corruption.

- Sœur Messania : La noble repentie, seconde victime. Oaïnia a exploité ses penchants passés pour la débauche pour la manipuler. Elle mentira et accusera Edgard Porter pour détourner les soupçons.

- Sœur Kathanne : La gnome muette a enluminé le grimoire sans comprendre son contenu. Hantée par des cauchemars érotiques, elle a fini par fuir le couvent et travaille désormais à la librairie de Bellathanlia (quartier des Fontaines). Elle pourrait révéler que plusieurs nonnes partagent le même rêve : une femme aux yeux dorés leur offrant un fruit qui révèle « la vérité sur le plaisir ». Ceux qui en mangent se réveillent avec des griffures sur le corps.

- Sœur Hash-Rina : La tiefelin, troisième victime. Oaïnia voyait en elle une lointaine cousine et a tenté de la corrompre, mais Hash-Rina a résisté longtemps grâce à sa force de caractère. Mais a fini par céder et participe maintenant à l'écriture du livre vivant.

- Ghalann, le druide : Un jeune homme affable, mais désormais paranoïaque. Il cultive des plantes interdites (fleurs d'Isthia, lotus noir, larmes de Swana) dans les serres, sous l'influence d'Oaïnia déguisée en Sœur Églantine. Il est retrouvé em-

poisonné dans sa mesure près de la grotte Cascade, au Bois Ancien.

Les Résistantes (immunes ou méfiantes)

- Sœur Yseult et ses guerrières : Leur discipline de fer les a protégées. Yseult, vaniteuse, refuse l'idée que le couvent ait besoin d'aide extérieure.

- Sœur Karina : Originaire de l'Empire Sylgien, elle méprise le dogmatisme de son pays. Elle a résisté aux rêves de la succube et protégera les archives à tout prix.

- Sœur Genthia : Rigoureuse, elle a remarqué des manques dans les réserves (parchemin, encre), mais n'a pas fait le lien avec la



Le livre
du masque



Sœur
Béthanie

corruption.

- Sœur Solosna : La drakéide s'est auto-exorcisée en se parlant à elle-même. Certaines la prennent pour une folle.

- Sœur Aveugle : Seule à ne pas voir l'illusion d'Oaïnia (qui se fait passer pour Sœur Églantine). Elle a entendu des allées et venues nocturnes vers les souterrains, mais ne comprend pas tout.

- Prêtresse Séniseb : Ancienne érudite de Riveen, elle a chassé les cauchemars de son esprit. Elle pressent un danger, mais ne voit

pas le lien entre les serres et le scriptorium.

- Sœur Aveline : Ses terrines, vendues en ville, contiennent des traces de lotus noir (détectable par un jet de Détection de la magie ou Analyse DD 15).

- Sœur Kathalina : vraiment ravie de voir que les serres qu'elle entretient depuis tant d'années deviennent aussi productives. Mais si elle sait inconsciemment que ce n'est pas naturel, elle aime dire que c'est le fruit du labeur des équipes qu'elles dirigent. Elle ne comprend pas vraiment pourquoi elle a une confiance totale en sœur Églantine, mais elle a autant de mérite qu'elle dans la réussite de leurs cultures.

- Sœur Béthanie : Passionnée par ses abeilles, elle ignore les faux indices pointés vers elle.

L'illusion (créées par Oaïnia)

- Sœur Églantine : Une fausse nonne, invention de la succube. Elle ressemble à Oaïnia avant ses tourments (sans stigmates). Elle manipule Ghalann et brouille les pistes en accusant d'autres (comme Béthanie).

Une tentation nocturne

Plusieurs sœurs du couvent des Colombes partagent le même rêve troublant, un cauchemar qui les hante depuis des semaines. Elles décrivent toutes la même scène :

Une femme aux yeux dorés (la succube Oaïnia), d'une beauté envoûtante et inquiétante, leur apparaît dans leur sommeil. Elle leur tend un fruit sucré, en murmurant : « Goûte, et tu connaîtras la vérité sur le plaisir. » Certaines, incapables de résister, mordent dans le fruit. À leur réveil, elles découvrent

Sœur

Églantine



des marques de griffures sur leur corps, comme si une bête invisible les avait marquées dans la nuit.

Effets du Cauchemar

- Corruption progressive : Ceux qui ont mangé le fruit en rêve deviennent plus vulnérables à l'influence d'Oaïnia. Leurs pensées

s'assombrissent, leurs désirs se déchaînent, et ils commencent à agir de manière étrange sans comprendre pourquoi.

- Marques physiques : Les griffures ne saignent pas, mais ne guérissent pas. Elles ressemblent à des traces de possession, comme si quelque chose en eux luttait pour s'échapper.

- Souvenirs flous : Les nonnes se rappellent à peine du rêve, comme s'il s'effaçait à la lumière du jour. Certaines mentent sur ce qu'elles ont vu, par honte ou par peur.

Pour les Aventuriers

Les personnages peuvent enquêter sur ce phénomène en :

1. **Interrogeant les nonnes** : Certaines, comme Sœur Kathanne (qui a fui le couvent) ou Sœur Solosna (qui résiste en s'auto-exorcisant), pourraient révéler des détails clés.

- « Elle m'a dit que je méritais plus que cette vie de prière... » (Sœur Messania, honteuse).

- « Je me réveille en sueur, avec l'impression qu'on m'a volé quelque chose. » (Sœur Théphrinne, troublée).

2. **Examinant les marques** :

- Un jet de Médecine (DD 15) ou de Détection de la magie révèle que les griffures ne sont pas naturelles : elles pulsent faiblement d'une énergie démoniaque.

- Un sort de Dissipation de la magie ou une prière à Kalia pourrait les faire disparaître temporairement.

3. **Cherchant des liens avec les serres** :

- Les plantes interdites (lotus noir, larmes de Swana) cultivées dans les serres pourraient être liées au fruit du rêve. Une analyse (jet de Nature ou Alchimie DD 15) révèle qu'elles provoquent des hallucinations similaires.

4. **Confrontant la source** :



Grotte
Cascade

- Si les personnages dormant dans le couvent, ils pourraient avoir le même rêve. Résister à la tentation (jet de Sagesse DD 16) leur évitera de tomber sous l'emprise d'Oaïnia.

- Utiliser un miroir ensorcelé ou un rituel de protection (comme un cercle de sel béni) pourrait révéler la vraie forme de la succube pendant le rêve.

Enquête au couvent

Oaïnia va utiliser sa fausse identité pour faire accusé d'autres personnes des mots qui touchent le couvent et ralentir les personnages pour que l'écriture du grimoire soit finie.

En fouillant les serres, les personnages trouvent des cultures interdites :

- Fleurs d'Isthia (aphrodisiaque puissant).
- Larmes de Swana (utilisées dans les sorts de domination).
- Lotus noir (provoque des hallucinations et des rêves corrompus).

- Iris de lune (ingrédient clé pour les potions d'influence mentale).

En interrogeant sœur Kathalina, on peut apprendre que Ghalann, un jeune druide de Bois Ancien qui aide depuis quelques années à mieux cultiver allait souvent aux endroits où il y avait les cultures interdites sans en faire état.

Une visite au bois ancien peut être instructive. Les personnages ont de bonnes relations avec Sage Tronc, l'arbre vivant qui veille sur ce bois interdit au commun par édit ducal. Ils peuvent aller le voir pour savoir où se situe la masure du druide. L'être féérique va leur indiquer la grotte cascade, un peu plus au nord. Un endroit idyllique où des champignons géants poussent. Il pourra préciser que Ghalann est une personne affable et sans histoire. Le jeune druide est bien chez lui, mais en pleine crise de paranoïa. Les rêves ou cauchemars que la succube lui a fait subir l'ont grandement perturbé. Il fait pousser des plantes

pour paralyser les personnages. Une fois neutralisé, il donne des signes d'empoisonnement. Il a consommé des lotus noirs, mais aussi de l'épice d'ombre. Il en a en sa possession. Il fois calmée, il parle de songe étrange avec une créature qui vient le voir pour lui proposer un fruit. C'est un rêve similaire à ceux que font les nonnes. Il peut désigner la nonne Bethanie comme étant celle qui lui a demandé de lui trouver des graines de plantes interdites. En réalité, c'est Oaïnia qui se déguise en Bethanie pour brouiller les pistes. De retour au couvent, les personnages confrontent Bethanie qui ne comprend pas pourquoi on s'en prend à elle. Elle n'a pratiquement jamais côtoyé Ghalenn. Par contre, elle l'a souvent vu en compagnie d'Églantine.

Suivant les agissements des personnages, ils pourront s'intéresser à ce qui se passe au niveau des archives et du scriptorium avant ou après les serres. Les nonnes corrompues par la succube sont ici. Elles se relient pour écrire



La chapelle
de Shoawn

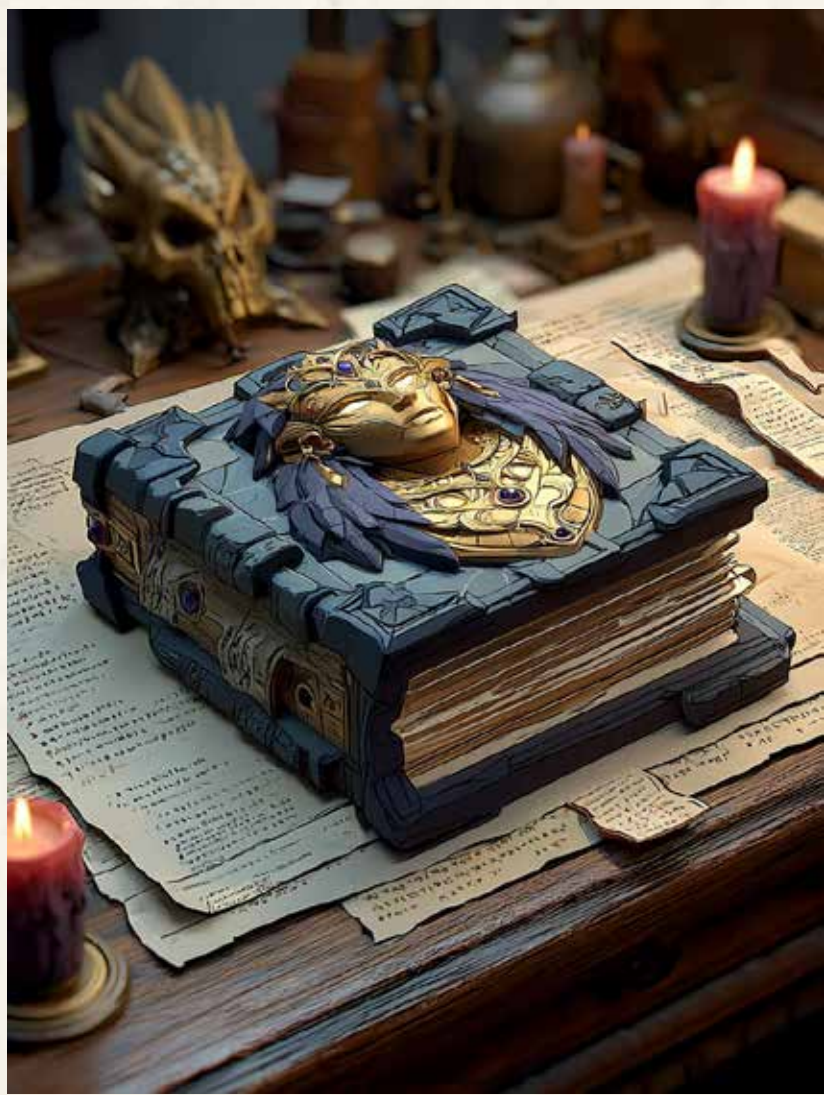




le livre des masques suivant les inspirations de Oïania. En interrogeant les nonnes, les aventuriers peuvent se douter qu'il se passe quelque chose. Ils peuvent explorer les souterrains abandonnés sous le couvent. Il n'y a que deux salles et trois couloirs avec de nombreuses portes murées sur des zones que l'on dit éboulées et dangereuses.

Mais il peut trouver des traces de passages récents dans les souterrains que l'on dit délaissés ou des gouttes de cire rouges solidifiées. Cela permet d'identifier deux passages secrets (investigation DD15). Le premier cache un escalier qui permet de déboucher par une porte dérobée dans la tour bibliothèque. Le second donne sur une salle ancienne qui a été aménagée en chapelle de Shoawn. On y trouve un grand nombre de bougies rouges, symbole de rituels interdits.

Un troisième passage secret est plus difficile



à trouver (investigation DD17) donne sur une petite salle antique qui a été improvisée en scriptorium. C'est dans cette dernière que les nonnes corrompues se relient pour écrire le livre maudit qui murmure. À chaque fois qu'elles arrêtent, elle remonte avec le précieux manuscrit et le cache dans la bibliothèque au sein des milliers d'ouvrages qu'elle contient. Jamais au même endroit. Mais la scribe suivant le trouve grâce à l'influence de Oäinia.

L'exorcisme

Pour libérer les nonnes corrompues et forcer Oäinia à se révéler, les aventuriers doivent agir avec méthode :

- Cibler les nonnes prises en flagrant délit : Les nonnes surprises en train d'écrire le Livre des Masques ou de participer à des rituels impurs sont les meilleures candidates pour un exorcisme. Elles sont sous l'emprise directe de la succube et servent de pont vers Oäinia.

- Utiliser le fluide de l'aura tellurique : Cette ressource arkanique permet de neutraliser les effets de l'épice d'ombre (la substance qui renforce l'influence d'Oäinia). Un rituel de purification (jet de Religion DD 16 ou utilisation d'un sort comme Dissipation du mal) peut rompre temporairement le lien entre la succube et ses victimes.

Le Miroir de Vérité : Forcer Oäinia à se manifester

Pour confronter directement la succube, les personnages peuvent utiliser un grand miroir (idéalement une psyché), qui servira de porte entre les plans.

- **Disposition du rituel :**

- Placer le miroir face à la nonne corrompue, dans une pièce fermée et protégée (avec des cercles de sel béni ou des runes de protection).
- Allumer des bougies consacrées à Kalia (la déesse de la nature) pour renforcer la lumière pure et affaiblir l'influence démoniaque.
- Réciter un rituel d'exorcisme du culte de Kalia pour faire revenir la lumière.

- **Réaction d'Oäinia :** La succube se manifeste avec grâce et ironie, feignant la surprise : « Ah, des visiteurs... Vous croyez vraiment pouvoir défaire ce qui a été tissé dans l'ombre ? »

Elle proposera un marché :

- « Laissez-moi terminer mon œuvre, et je vous épargnerai. Ce grimoire n'est qu'un début... »
- « Je peux vous offrir des connaissances interdites, ou la clé pour sauver celles que vous aimez. »

Attention : Ce ne sont que des ruses pour gagner du temps. Son vrai but est de faire sortir le Livre des Masques du couvent avant qu'il ne soit découvert.

Stratégies pour Déjouer Oäinia

- Ne pas accepter ses offres : Toute promesse de la succube est un piège. Elle utilisera les moindres failles pour corrompre les personnages ou retarder leur action.

- Détruire le Livre des Masques : Le grimoire est presque terminé (il ne manque qu'une page). S'ils le brûlent ou le déchirent pendant l'exorcisme, Oäinia perdra une grande partie de son pouvoir et devra fuir.

- Utiliser la faiblesse d'Oäinia : Elle craint la lumière pure (comme celle des bougies de Kalia) et les symboles sacrés. Un exorcisme complet (jet de Religion DD 18) peut

la bannir temporairement si les personnages prononcent les mots sacrés de l'ordre des Kallistalines. Attention, trois nonnes sont réellement corrompues, il faut réussir un exorcisme sur chacune d'entre elles.

Conséquences de l'Exorcisme

- Si les personnages réussissent :
 - Les nonnes corrompues reviendront à elles, mais garderont un souvenir flou de ce qu'elles ont fait.
 - Oaïnia disparaîtra en jurant vengeance, mais son influence sur le couvent sera brisée.
 - Briser le miroir une fois l'exorcisme prononcé peut faire apparaître la succube (caractéristique livre 2 Les chroniques de Forge Pierre page 44) si elle rate un jet de Sagesse DD16.
 - Le Livre des Masques (s'il n'est pas détruit) restera une menace : il faudra le sceller ou le confier à un ordre sacré pour éviter qu'il ne tombe entre de mauvaises mains. Si les personnages l'ont trouvé. Sinon une autre personne influencée par la succube pourra essayer de la sortir du couvent.
- Si les personnages échouent :
 - Oaïnia achèvera le grimoire et le fera sortir du couvent, déclenchant une vague de corruption dans la région.
 - Les nonnes corrompues s'enfonceront dans la folie, et certaines pourraient disparaître pour rejoindre un culte dédié à Shoawn.
 - Le couvent perdra sa réputation, et Mère Hystalia devra répondre de son incapacité à protéger ses sœurs.

La succube peut même accuser les PJ :
"Vous m'avez sauvée... mais jamais demandé ce que j'étais."

Que ferez-vous quand le livre chuchotera votre nom ?



