



Les Masques du destin

(La campagne des Masques)



Les Masques réunis

Ces masques sont indestructibles par de tous les moyens connus à ce jour tant que Xoth résidera en eux. Ils ont été conçus de cette façon afin d'empêcher, même par un malheureux hasard, qu'une partie de Xoth puisse sortir d'un des masques. La seule façon de faire sortir Xoth d'un masque est de les rassembler par un sort d'entrave. Si le sort d'entrave venait à être achevé, les masques fusionneraient en une abomination de visage difforme rassemblant les différentes parties de tous les masques, y compris 3 gemmes. Sous cette forme, le masque irradiera une magie rassemblant l'ensemble des écoles de magies. N'importe quelle créature vivante qui portera la réunion de tous les masques sera emprisonnée à l'intérieur du masque reconstitué, la forme corporelle du prisonnier sera possédée par Xoth, sans sauvegarde possible.

Comme un seul objet, le masque fonctionnera comme s'ils étaient tous portés en même temps tant que Xoth résidera à l'intérieur d'eux. Le temps que le porteur réalise cela, il sera trop tard, il (le porteur) sera le masque et Xoth sera le porteur. Si l'on essaye de détecter de la magie avec l'âme d'une autre personne dans le masque il émettra une aura magique modérée de toutes les écoles, mais ayant perdu tous ses pouvoirs. Le masque réuni ne sera qu'une prison pour l'âme. La destruction du masque est maintenant possible afin de libérer l'âme emprisonnée. Un « rappel à la vie » ou un sort de « résurrection » doit être lancé pour délivrer l'âme emprisonnée.

Une des gemmes emprisonnées dans un des masques est aussi un phylactère pour Ssslhack, le gardien du masque de l'altération ; Xoth est la seule autre personne qui a connaissance de cette gemme et l'a préparé pour son utilisation. Si Xoth se trouvant dans une forme vivante venait à être tué, son âme se réfugierait dans le phylactère, détruisant par la même la présence de Ssslhack pour toujours. La gemme peut être cassée comme si elle ne faisait pas partie de la conception originale du masque, qui aurait ainsi pu détruire Xoth.

Pouvoir de Suggestion :

Quand au moins deux masques appartiennent à une personne, Xoth peut commencer à manifester une légère influence sur l'esprit de la personne une fois par jour comme le sort de suggestion (D 10 sur volonté). Pour chaque masque possédé en plus du 2ème le Dé augmente de 2. Si tous les masques



sont possédés le Dé est 25. Xoth peut suggérer au propriétaire du masque qu'il le porte permettant ainsi à Xoth de sortir, même s'il connaît les conséquences d'un tel acte. Il estimera qu'il pourra contrôler la puissance du masque.

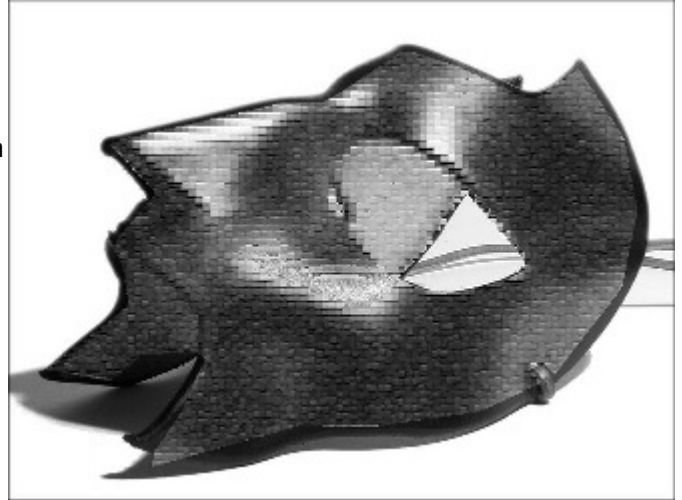
Les Masques

Masque de la Divination :

Ce masque ressemble à un petit masque de dominos noirs relié par une fragile corde noire. Le masque accorde les capacités de jeter 1 sort de divination de chaque niveau de magie (1-9) que l'utilisateur pourra évidemment utiliser comme s'il était un mage de ce niveau. Les capacités du masque peuvent être utilisées à volonté, le personnage peut ainsi faire d'autres actions puisque c'est le masque qui jette le sort. Le masque peut aussi 1/jour exécuter une variante du sort « localisation d'objet ». Il donnera la direction du lieu de n'importe quel autre masque du destin, sans indice de distance ou informations supplémentaires.

Caractéristique:

Ce masque ne possède qu'un « conscience » très limité contrairement aux autres, sa seule caractéristique est la curiosité. Il jettera occasionnellement et par sa propre volonté, si il est inutilisé un certain temps, un sort de divination. Il alertera néanmoins l'utilisateur de ce qu'il découvrira.



Masque de l'Illusion

Ce masque est unique en cela qu'il est constitué de 2 parties. Chaque moitié ressemble à celle d'un masque de tragédie/comédie italien de la Commedia del Arte, mais avec seulement la moitié d'un visage pour chacun, la partie gauche est la comédie et l'autre la tragédie. Les deux parties doivent être jointes pour être utilisées. Ce masque accorde les capacités de jeter 1 sort d'illusion de chaque niveau de magie (1-9) que l'utilisateur pourra évidemment utiliser comme s'il était un mage de ce niveau. De plus le porteur, une fois le masque appliqué sur le visage, sera sous l'influence d'un sort de « changement d'apparence » permanent qui s'effectuera seulement quand le porteur ne sera pas observé et seul, mais sans possibilité de contrôle du porteur. Le personnage joueur/non joueur ne pourra récupérer son apparence naturelle à moins qu'il n'utilise un autre sort pour le simuler.

Caractéristique:

Ce masque possède une légère conscience le rendant espiègle pendant les situations non violentes. Il jettera des sorts d'illusion pour plaisanter et s'amuser, mais jamais sur le porteur.



Masque de l'Évocation :

Ce masque recouvre entièrement le visage, il est rouge foncé et dépeint une créature démoniaque dans un rictus menaçant. Ce masque accorde aussi la capacité de jeter des sorts d'invocation/évocation comme pour les autres masques (voir ci-dessus). Ce masque accorde aussi au porteur un +1 permanent pour toucher et faire des dégâts (+1/+1).

Caractéristique:

Ce masque est un peu plus vivant que les autres, il est surtout rempli de colère. Quand le porteur se fâche, le visage du masque commence à se tordre dans un rictus colérique comme s'il voulait détruire le contrevenant ou l'adversaire. Le porteur lui-même aura de plus en plus de mal à maintenir sa colère sous contrôle. Quand le porteur est en colère, le masque peut lancer ses sorts contre le contrevenant même si celui-ci est l'ami ou l'allié du porteur!



Masque de l'Abjuration

Le masque couvre la tête entière et semble être fait d'un métal bleuâtre, ressemblant quelque peu à un heaume, mais très plat.

Caractéristique:

En portant ce masque le porteur n'est pas sensible aux effets des Armes Vorpal ou à une autre méthode de décapitation. Le masque possède les mêmes capacités magiques pour lancer des sorts que les autres masques. Ce masque d'abjuration possède une personnalité régit par la crainte et la vigilance, forçant le porteur à supporter une pénalité de -1 sur toutes les initiatives, mais un bonus de +1 à tous ses jets de sauvegarde.

Masque de la Conjuration :

Ce masque a l'apparence d'un reptilien humanoïde, peut-être un homme lézard ou un kobold. Il est maintenu au crâne par une corde faite d'une fine chaîne d'argent.

Caractéristique:

Le masque possède les mêmes capacités magiques pour lancer des sorts que les autres masques. Sa personnalité est extrêmement actif pour tous les sorts de conjuration/ invocation jetés, plus le nombre de créatures appelées est important, plus il est efficace.





Masque de l'Enchantement :

Ce masque couvre tant le visage que le crâne. Il consiste en une couronne ressemblant à de l'or, et en un voile fait d'un cuir lourd percé de 2 trous pour les yeux.

Caractéristique:

Le masque possède tous les pouvoirs magiques du genre qu'il incarne comme les autres masques. Tous sorts de l'école de charme, et tout sort rendant amical la cible auprès du porteur, jeté soit par le porteur, soit par le masque donne un -4 à la sauvegarde de la cible. Le Charisme du porteur est des 19 en

quand il porte ce masque.

Masque de l'Altération :

Ce masque recouvre entièrement le visage et à l'apparence d'un oiseau. Il possède un long nez ressemblant à un bec et ses bords sont entourés de plumes multicolores. Le masque lui-même est de couleur jaune pâle.

Caractéristique:

Le masque possède tous les pouvoirs magiques du genre qu'il incarne comme les autres masques. De plus ce masque est très curieux par nature et expert en connaissance des langues. Chaque jour le masque prendra la langue maternelle du premier individu rencontré par hasard et différent du porteur. Cet langage se transmet par télépathie au porteur du masque. La langue s'efface pendant le sommeil du porteur.



Le Masque de Nécromancie :

Ce masque apparaît comme un simple masque mortuaire. Il ressemble à un crâne blanc, avec des trous à la place des yeux et de la bouche, ainsi qu'une tige pour le tenir sur le visage, et ne possède aucun lien pour le maintenir. Le masque de nécromancie ne prend aucune décision que le joueur ne désire pas, mais il influence ses pensées. Une fois le masque posé sur le visage, l'utilisateur devient progressivement moins émotif et porte moins d'intérêt à son humanité, pour finalement ne plus avoir de sentiments pour ses amis, sa famille et son(sa) compagnon(gne) puisque, ces rapports deviennent finalement insignifiants. L'alignement du porteur glissera vers un alignement neutre-neutre. A la discrétion du MJ de procéder à ce changement.

Caractéristique:

Le masque possède tous les pouvoirs magiques du genre qu'il incarne, mais autorise aussi un autre type de sort. Le masque alloue les capacités de lancer 1 sort de nécromancie de chaque niveau de magie (1-9) que

l'utilisateur peut utiliser d'une façon concevable comme s'il était un mage de ce niveau, de plus, une fois un jour, selon le niveau, le masque peut lancer un sort de peur, dépendant du niveau de l'utilisateur. Le sort Spectre (Sort de mage de 1er N°) à moins que l'utilisateur ne soit du 7e niveau ou plus dans ce cas, c'est Peur qui s'applique (Sort de mage de 4eme N°), au 15e niveau cela devient un Symbole de Terreur (comme le sort de mage de 8eme N°).

Note: Le masque agit comme focalisateur pour les sorts de peur, les victimes doivent donc regarder dans sa direction pour que cela fonctionne.

De dndadventure, traduit par F/n/sh