

MÁSCARA DE SRAM



ma máscara lendária que pertenceu ao lendário assassino Sram. Roubada pelo semi-deus Bhaal, por séculos foi usada como isca para forçar os mortais a se submeterem a sua vontade, mas reza a lenda de que o espírito de Sram ainda reside dentro da máscara.

ASSIMILAÇÃO

Há duas formas de obter o poder da máscara, primeiro, o novo portador precisa matar, com suas próprias mãos, o antigo portador da máscara. Depois, caso ele tenha aceitado o sangue de Bhaal, ele estabelecerá um contrato de serventia com Bhaal e poderá usar a máscara. Caso contrário, o próprio espírito de Sram aparecerá e ativará a máscara.

Uma vez aceitado o contrato, nunca mais conseguirá tirar a máscara, é a sua bênção e maldição.

FORMAS

A Máscara do Sram não possui uma forma fixa, ele possui 3: **Espírito Lunar**, **Dançarina das sombras** e **Sacerdote Louco**.

Você consegue mudar a forma da máscara com uma ação bônus, porém, a máscara só consegue manter uma forma diferente da sua forma base por 1 minuto, e depois disso, ela precisará ficar 8 horas na forma Espírito Lunar para recarregar. Se usar uma habilidade da máscara que requer que o inimigo faça algum teste, a CD é 8 + proficiência + destreza

ESPIRITO LUNAR

Esta é a forma base da máscara, enquanto usar a máscara nessa forma, você ganhará os seguintes benefícios:

- Você tem vantagem em testes de percepção para detectar criaturas furtivas.
- Você consegue mudar o tom de sua voz.
- Você possui vantagem em testes de Intuição para saber se alguém está mentindo.
- Você possui visão verdadeira se estiver sendo banhado pela luz da lua.

DANÇARINA DAS SOMBRAS

Outra forma da Máscara de Sram, enquanto estiver usando a máscara nessa forma, você ganha os seguintes benefícios:

- Você ganha +1 de bônus para testes de furtividade
- Com uma ação bônus, você consegue se teletransportar para as costas de um inimigo, se você realizar um ataque melee no mesmo turno contra esse mesmo inimigo, seu ataque será com vantagem.
- Você possui vantagens em testes de Intimidação
- Seus ataques furtivos darão 1d6 de dano adicional
- Você ganha +10ft de movimentação.

SACERDOTE LOUCO

Outra forma da Máscara de Sram, enquanto estiver usando a máscara nessa forma, você pode conjurar uma duplicata sua, a duplicata possui as seguintes características:

- a Duplicata é conjurada do seu lado e age logo depois de você.
- Ela é idêntica à você, logo, os inimigos precisam passar em um teste de percepção para saber diferenciá-la
- A duplicata não consegue atacar, mas ela consegue se mover igual à você e ela possui 20 pontos de vida.
- Caso a duplicata morra, você levará, como rebote, a mesma quantidade de dano que ela tinha acumulado.
- Logo antes de levar um ataque, você pode usar a sua reação e trocar de lugar com a duplicata, assim, ela levará o dano no lugar. O inimigo não saberá que vocês dois trocaram de lugar.
- Com uma ação, você e sua duplicata podem trocar de lugar

Se você mudar a forma da máscara do sacerdote louco de volta para Espírito Lunar, ou o tempo acabar e a máscara voltar automaticamente, você receberá o dano acumulado da duplicata como rebote.

MÁSCARAS MELHORADAS

A partir do nível 10, a dançarina das sombras consegue se teletransportar também para qualquer região de sombra/penumbra e a duplicata do Sacerdote Louco passa a ter 40 pontos de vida.

ESPIRITO LUNAR MELHORADO

Ao atingir o nível 14, uma vez por descanso longo, enquanto você estiver usando a Máscara de Espírito Lunar, com uma ação, você pode recriar uma técnica aleatória de Sram. Role 1d6, o resultado decidirá quais das técnicas abaixo você recriará:

- 1 - Todas as criaturas hostis num raio de 9 metros devem fazer um teste de sabedoria ou ficarão amedrontadas por 1 minuto. Elas podem repetir o teste no final de seu turno
- 2 - Se você já tiver trocado a forma da máscara antes de recarregar, a máscara se auto-recarrega instantaneamente.
- 3 - Você invoca um lobo atroz para ajudá-lo, o lobo dura 1 minuto e age logo depois de você.
- 4 - Uma arma mágica +2 aparece na sua mão, você escolhe qual arma é.
- 5 - Você regenera seu nível*4 pontos de vida
- 6 - Você recebe +2 de CA

MÁSCARAS SUPREMAS

A partir do nível 20, enquanto usar a máscara do espírito lunar, você consegue enxergar a fraqueza dos inimigos. Enquanto usar a Dançarina das Sombras, ataques críticos triplicarão os dados. A sua duplicata passa a ter 60 pontos de vida.