

## Mestre Oculto dos Mares

"Nunca se perguntou, porque o oceano é tão escuro?"

**Pré-Requisito:** Classe Bruxo

Preso em uma maré de conhecimentos sombrios e profundos dos oceanos, usando a força ancestral ligada a si mesmo, o mestre oculto dos mares invoca segredos e forças sinistras para auxiliar suas capacidades físicas e mentais, causando o mais intenso medo e terror aos inimigos e adversários.

### Características da Trilha Exemplar Mestre Oculto dos Mares

**Ação Sombria (Nível 11):** Quando usar um ponto de ação para realizar um ataque, o personagem também pode ativar sua rajada mística como uma ação livre, visando um alvo que esteja sob o efeito da sua maldição do bruxo.

**Conhecimentos Profundos (Nível 11):** Sempre que realizar um teste de conhecimento de monstro, o personagem adiciona +2 de bônus nesse teste.

**Pavor das Profundezas (Nível 16):** O personagem recebe +2 de bônus de poder nos ataques com a palavra chave Medo contra os alvos que estiverem sob os efeitos de sua maldição do bruxo.

### Magias do Mestre Oculto dos Mares

#### **Pesadelo Marinho** Ataque de Nível 11

*Com um olhar intenso, você envia uma imagem para a mente do alvo, fazendo-o ter uma visão pavorosa da própria morte nos tentáculos de uma criatura abissal oceânica.*

**Encontro \* Arcano, Implemento, Psíquico**  
**Mínima Distância 5**

**Alvo:** Uma Criatura

**Ataque:** Car vs. Vontade

**Acerto:** 2d8 + Carisma de dano Psíquico.



#### **Invocação do Abismo** Utilidade de Nível 12

*Conjurada das mais profundas fossas abissais dos oceanos, uma criatura formada de tentáculos negros, água escura e azul e um frio que somente o mais fundo dos mares pode abrigar, ataca todos os inimigos adjacentes.*

**Encontro \* Conjuração, Arcano, Implemento, Frio, Medo**

**Reação Imediata**

**Pessoal**

**Gatilho:** Ao sofrer um ataque corpo a corpo.

**Efeito:** Conjura uma criatura no espaço ocupado pelo personagem e o bruxo ajusta um quadrado. Qualquer inimigo que começar o turno adjacente à conjuração do abismo sofrerá um ataque de Carisma vs Reflexos; caso o ataque obtenha sucesso, ele causa 1d8 + modificador de Carisma de dano congelante. Usando uma ação mínima, o bruxo pode ajustar a posição da conjuração do abismo em um quadrado.

#### **Despertar do Abismo** Ataque de Nível 20

*O alvo de sua maldição é enviado para uma fossa abissal, onde pode conhecer de perto uma ou mais criaturas que habitam as mais profundas crateras oceânicas.*

**Diário \* Arcano, Implemento, Teleporte Menor**  
**Distância 5**

**Alvo:** Uma Criatura

**Ataque:** Car vs. Vontade

**Sucesso:** O personagem teleporta o alvo para um abismo oceânico. No início de cada rodada do alvo, ele sofre 1d10 + modificador de Carisma de dano; no final de cada rodada do alvo, ele deve realizar um teste de resistência com -2 de penalidade; caso obtenha sucesso, o alvo é teleportado de volta para o mesmo lugar de onde saiu (caso o quadrado esteja ocupado, use o quadrado adjacente mais próximo), e não sofre mais nenhum efeito deste poder.