

FERN – MAGA NÍVEL UM

FERN É UMA JOVEM MAGA HUMANA DISCIPLINADA E extremamente talentosa, treinada por Frieren. Órfã de guerra ainda na infância, perdeu seus pais e foi acolhida por Heiter, um sacerdote e antigo companheiro de aventuras de Frieren, que a criou com bondade e fé. Devota à Deusa e moldada pela perda e pela orientação que recebeu, Fern valoriza responsabilidade, rotina e perseverança silenciosa. Apesar da juventude, possui controle de mana extraordinário e velocidade de conjuração impressionante, derrotando adversários com magia ofensiva precisa e eficiente. Em vez de depender de feitiços chamativos ou ancestrais, ela aperfeiçoa os fundamentos da magia. Calma, séria e emocionalmente reservada, Fern esconde uma sensibilidade profunda sob sua compostura e é movida não pela glória, mas pelo dever e pela devoção.



FERN

Humana, leal e boa, nível 10, Maga Nível Um, escola de Evocação

Classe de Armadura 11 (robe)
Pontos de Vida 57 (10d6 + 20)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	20 (+5)	9 (-1)	12 (+1)

Sentidos Percepção Passiva 11, Iniciativa +5
Perícias Arcanismo +9, História +9, Intuição +3, Medicina +3, Religião +9, Intimidação +5
Idiomas Common, Celestial Bônus de Proficiência +4

TALENTOS

A descrição completa dos Talentos pode ser encontrada no Livro do Jogador versão 2024

Adepto em Rituais, Recuperação Arcana, Alerta, Conjurador de Guerra, Truque Potente, Memorizar Magia, Esculpir Magias, Evocação Potencializada

CONJURAÇÃO DE MAGIAS

Fern é uma conjuradora de magias de 10º nível. Sua habilidade de conjuração é Inteligência (CD para resistência contra magia 16, +9 para atingir com ataques de magia). Fern conhece as seguintes magias (ela pode preparar um total de 15 magias por dia):

- Truques (à vontade): Luz, Consertar, Raio de Fogo, Taumaturgia, Orientação, Raio de Gelo
- 1º nível (4 espaços): Queda Suave, Graxa, Orbe Cromático, Misseis Mágicos, Escudo, Proteção contra o Bem e o Mal, Escudo da Fé, Detectar Magia, Identificar, Vida Falsa, Raio da Bruxa, Onda Trovejante
- 2º nível (3 espaços): Raio Ardente, Despedaçar, Boca Mágica, Levitar, Vigor Arcano, Localizar Objeto, Abrir, Imagem Espelhada

- 3º nível (3 espaços): Proteção contra Energia, Contramágica, Bola de Fogo, Círculo Mágico, Medo, Voo
- 4º nível (3 espaços): Escudo de Fogo, Esfera Resiliente de Otiluke, Fabricar, Tempestade de Gelo
- 5º nível (2 espaços): Parede de Força, Círculo de Poder, Mão de Bigby

MAGIA POPULAR

Fern vem coletando, junto com Frieren, diversas magias populares que ajudam em tarefas do dia a dia ou que são formas de magia mais simples, passadas de geração em geração e às vezes esquecidas — ou até consideradas magias “inúteis” por olhos destreinados. Exemplos incluem: magia de remover ferrugem, magia de remover manchas, magia de campo de flores.

AÇÕES

Punhos da Fúria. Ataque corpo-a-corpo: sempre acerta, alcance de 1,5 m, um alvo. Acerto: 0 de dano.

As vezes, quando Fern está irritada com alguém, ela fica irritada e usa os punhos para golpear gentilmente o alvo. Este ataque sempre acerta e causa 0 (zero) de dano. É uma maneira eficaz de ela demonstrar sua frustração.

Abraço ciumento. Ataque corpo-a-corpo: sempre acerta, alcance de 1,5 m, alvo: Frieren. O alvo fica agarrado. Acerto: 0 de dano

Fern pode ficar extremamente ciumenta em relação a Frieren. Quando isso acontece, ela abraça sua mestra e a puxa para longe de qualquer pessoa que ouse chegar perto demais.

Olhos de Desdém. Ataque à distância: sempre acerta, alcance de 18 m., um alvo (normalmente o Stark). Acerto: 5 (1d6 + 2) de dano psíquico. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Carisma (CD 16) ou ficará Amedrontado, tendo medo de Fern por 1d20 horas ou até pedir desculpas a ela.

Fern pode ficar extremamente irritada com alguém (normalmente Stark) e usar seus Olhos de Desdém para causar dano psíquico e medo no alvo de sua raiva.