5E Ficha de Personagem

Nome: Arac, a Roca
Jogador:
Tendência: Neutro
Raça: Aarakocra
Classe: Clérigo
Nível: 1
Antecedente: Acólito

Atributos Principais

Atributo	Modificador	Resistências
FOR 0 (11)	0	0
DES 1 (12)	1	1
CON -1 (9)	-1	-1
INT 1 (13)	1	1
SAB 3 (16)	5	5
CAR 2 (14)	4	4

Perícias

- Atletismo: 0
- Carga / Empurrar:
- Acrobacia: 1
- Furtividade: 1
- Prestidigitação: 1
- Arcanismo: 1
- ☑ História: 3
- Investigação: 1
- Natureza: 1
- ☑ Religião: 3
- ☑ Intuição: 5
- Lidar com Animais: 3
- ☑ Medicina: 5
- Percepção: 3
- Sobrevivência: 3
- Atuação: 2
- Blefar: 2
- Intimidação: 2
- Persuasão: 2

CA 16
PRF. 2
CD 13
ATQ
PV 7 / 7 Total/Atual
DESL. 9m
INIT. 1

Equipamento/Inventário

Símbolo Sagrado, Livro de Preces, Varetas de Incenso, Roupas Comuns, Clava Grande, Escudo, Camisão de Malha, Manto, Relicário, Pacote de Aventureiro, Adaga, Espada Curta, Água benta (frasco), Trenó

Moedas

PO	PP	PC	PE	PI
4	8			

Capacidades/Magias

Slots: 2 (1 2 3 4 5 6 7 8 9)

Ataques

Armas

Clava Grande: 1d8 + for | Adaga: 1d4 + for/des | Espada Curta: 1d6 + for/des

Magias

Raio Guiador: 4d6 dano radiante, vantagem no próximo ataque | Infligir Ferimentos: 3d10 dano necrótico | Chama Sagrada: 1d8 dano radiante, requer resistir des

Magias Preparadas

Proteção contra o Bem e Mal, Purificar Alimentos, Santuário, Bênção

Proficiências

Armaduras Pesadas, Armas Simples, Armaduras Leves, Armaduras Médias, Escudos, Comum, Gigante, on

© 2026 JV Bittencourt. Published under the Open Game License v1.0a.

5E Ficha de Personagem

História

Magias Nível 0

Chama Sagrada: Chama desce a uma criatura visível (18m). Alvo deve resistir Des. ou toma 1d8 (radiante). | Estabilizar: Toca criatura visível com 0 PVs. A criatura é estabilizada. | Luz: Toca um objeto pequeno e ele emite luz intensa (6 m) + penumbra (6 m) até a magia acabar; luz é bloqueada por cobertura opaca e objetos inimigos podem resistir com teste Destreza.

Magias Nível 1

Bênção: Você abençoa até três criaturas para que adicionem 1d4 a todas as jogadas de ataque e testes resistência que fizerem por 1 min. | Comando: Um alvo que fala o mesmo idioma deve passar num teste resistência Sab. ou seguirá seu comando no próximo turno dele: Aproxime-se, fuja, deite-se, parado. | Criar ou Destruir Água: Você cria até 38 lt de água limpa em um recipiente (ou faz chover em um cubo 9m) OU destrói a mesma quantidade de água em recipiente (ou dissipa névoa em um cubo 9m). | Curar Ferimentos: Você toca uma criatura e cura uma

Magias Nível 2

Magias Nível 3

Magias Nível 4

Magias Nível 5

Magias Nível 6

Magias Nível 7

Magias Nível 8

Magias Nível 9

Anotações

Discípulo da Vida: Sempre que você conjurar uma magia de cura para recuperar PVs, o alvo recupera também 2 + nível da magia conjurada. | Garras. Você tem garras que pode usar para desferir golpes desarmados. Quando você acerta com elas, o golpe causa dano cortante igual a ld6 + seu mod de Força, ao invés do dano contundente normal para um golpe desarmado | Devido às suas asas, você tem deslocamento de voo equivalente ao seu deslocamento de caminhada. Você não pode usar esse deslocamento de voo se estiver usando uma armadura média ou pesada | Você é respeitado pela sua fé, pode fazer rituais e recebe ajuda básica de templos como cura, abrigo e sustento. Também pode contar com sacerdotes ligados ao seu templo.

© 2026 JV Bittencourt. Published under the Open Game License v1.0a.