5E FICHA DE PERSONAGEM

Nome: Sininha
Jogador:
Tendência: Neutro
Raça: Fada
Classe: Clérigo
Nível: 1
Antecedente: Eremita

Atributos Principais

Atributo	Valor	Modificador	Resistências
FOR	-1 (8)	-1	-1
DES	0 (10)	0	0
CON	1 (12)	1	1
INT	2 (14)	2	2
SAB	3 (17)	5	5
CAR	2 (14)	4	4

Perícias

Perícia	Bônus
Atletismo:	-1
Carga / Empurrar:	
Acrobacia:	0
Furtividade:	0
Prestidigitação:	0
Arcanismo:	2
História:	4
Investigação:	2
Natureza:	4
Religião:	4
Intuição:	3
Lidar com Animais:	3
Medicina:	5
Percepção:	3
Sobrevivência:	3
Atuação:	2
Blefar:	2
Intimidação:	2
Persuasão:	4

CA 14

PV 9 / 9
Total/Atual

PRF. 2

DESL. 9m

CD 13

INIT. 0

ATQ

Equipamento/Inventário

Estojo de Pergaminhos com Notas e Orações, Cobertor de Inverno, Roupas Comuns, Kit de Herbalismo, Clava Grande, Armadura de Couro Batido, Escudo, Água benta (frasco), Bolsa de Componentes, Kit de Herbalismo, Pacote de Aventureiro

Moedas

PO	PP	PC	PE	PI
7	8			

Capacidades/Magias

Slots

1	2	3	4	5	6	7	8	9
2								

Ataques

Armas

Clava Grande: 1d8 + for

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

Curar Ferimentos, Criar ou Destruir Água, Comando, Bênção

Proficiências

Armaduras Pesadas, Armas Simples, Armaduras Leves, Armaduras Médias, Escudos, Kit de Herbalismo, Comum, Élfico, Silvestre

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

5e Ficha de Personagem

História

Magias Nível 0

Druidismo: Cria efeitos inofensivos: prever clima, fazer florescer/brotar folhas ou sementes, gerar sinais sensoriais (som, cheiro, vento ou folhas caindo) ou acender/apagar chamas pequenas. | Chama Sagrada: Chama desce a uma criatura visível (18m). Alvo deve resistir Des. ou toma 1d8 (radiante). | Orientação: Toca um aliado e dá +d4 a um teste habilidade à escolha dele. | Resistência: Toca um aliado e dá +d4 a um teste resistência à escolha dele.

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

Você tem deslocamento de voo igual ao seu deslocamento de caminhada, mas não pode voar usando armadura média ou pesada. | Seu isolamento te revelou um segredo poderoso, como uma verdade oculta, um lugar desconhecido ou uma relíquia perdida, que pode até mudar a história

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