

Ficha

Classe: Guerreiro

SubClass: Guerreiro Arcano

Proficiência: Percepção e História

Equipamento: 155 PO

Origen:

Antecedente: Soldado

Proficiência: Atletismo e Intimidação

Equipamento: 50 PO

Ponto de atributo: +2 Força +1 Const

Feat: Esse peguei personalizado, peguei o feat do livro 'Arcana Unleashed'

Raça: Orc

Idiomas: Comun, Orc, élfico

Equipamento Inicial: 155po (class) + 50PO (background) + 100 PO (inicial q o mestre deu) = 305 PO

Armadura pesada de talas - 200 PO

Píque - 5 PO

Ferramentas de Cartógrafo - 15 PO

Itens de aventura:

- 10x papel - 2 PO
- 1x pé de cabra - 2 PO
- espelho - 5 PO
- Explorer pack - 10 PO
- Healer's Kit - 5 PO
- 2x água benta - 50 PO

GOLD FINAL = 11 PO

Pontuação de habilidade:

Utilizei Point Buy.

F 15

D 8

C 15

I 14

S 10

CAR 8

Ai Pelo antecedente peguei **+2Força e +1Const**

Alinhamento: Leal e neutro

Upando de Level

Lv 1:

estilo de luta: combate com Armas Grandes

maestria de armas: dividir, empurrar, pastar(graze)

Lv 3 (subclass):

truques de mago: raio de gelo e lamina estrondosa

magias de mago: thunderWave, detectar magia e proteção contra o bem e o mal
ele possui 2 armas no vínculo de arma: sua alabarda prateada e seu pique

Adicionais que o mestre pediu:

Item Magico Inicial: 'Arma prateada' no caso uma alabarda prateada

Lista de itens Magicos desejaveis:

Incomum:

- Stone of Good Luck (Luckstone)
 - Manto da proteção
 - Staff of the Python
- (coloquei 3 pra dar opção pra vc)

Raros:

- Varinha de bola de fogo ou raios:

<https://roll20.net/compendium/dnd5e/Wand%20of%20Fireballs#content>

- Arma Viciosa (pique ou alabarda):

<https://www.dndbeyond.com/magic-items/9229175-vicious-weapon>

Muito raro:

- Cinto do gigante (23 ou 25 força)

(peguei só itens de atributo/combate pois não tenho muito conhecimento de itens magicos, se tiver alguma sugestão para o personagem, por favor me diga)

Aparencia

Idade: 37 anos

Pele: Acinzentada

Cabelo: Curto preto

Barba: Média preta

Olhos: Ficou roxo depois que despertou magia, Uma tatuagem que lembra tentáculos no olho direito

Porte físico: Musculoso

Altura: 1,90

Vestimenta: Usa uma armadura pesada negra com um manto vermelho sobre seus ombros.

Suas mandíbulas são mais contidas, tendo duas pequenas presas inferiores saltando para fora da boca. (para um orc puro, é pequeno, ele se assemelha a um meio-orc)









Personalidade

Alinhamento e Moralidade: Leal e Neutro

Guts é um cara que sabe seguir ordens e fazer o que é correto, no momento segue seus próprios interesses pessoais, mas nunca passando por cima de ninguém (apenas os que merecem). Guts já teve seu período altruísta, atualmente ajuda as pessoas geralmente em troca de algo.

Comportamento social: Guts não é do tipo humorado nem rabugento, ele consegue manter uma neutralidade séria na maioria das situações, e quando não tá sério ta puto com alguma coisa.

Ele não vê problema em puxar a frente e ser o rosto do grupo se necessário, já está acostumado com isso, no fundo ele até prefere ser o “Líder”.

Ao mesmo tempo que Guts pode parecer duro as vezes, quando se conquista sua confiança, ele pode parecer um pai, protege, cuida e se importa com os de verdade.

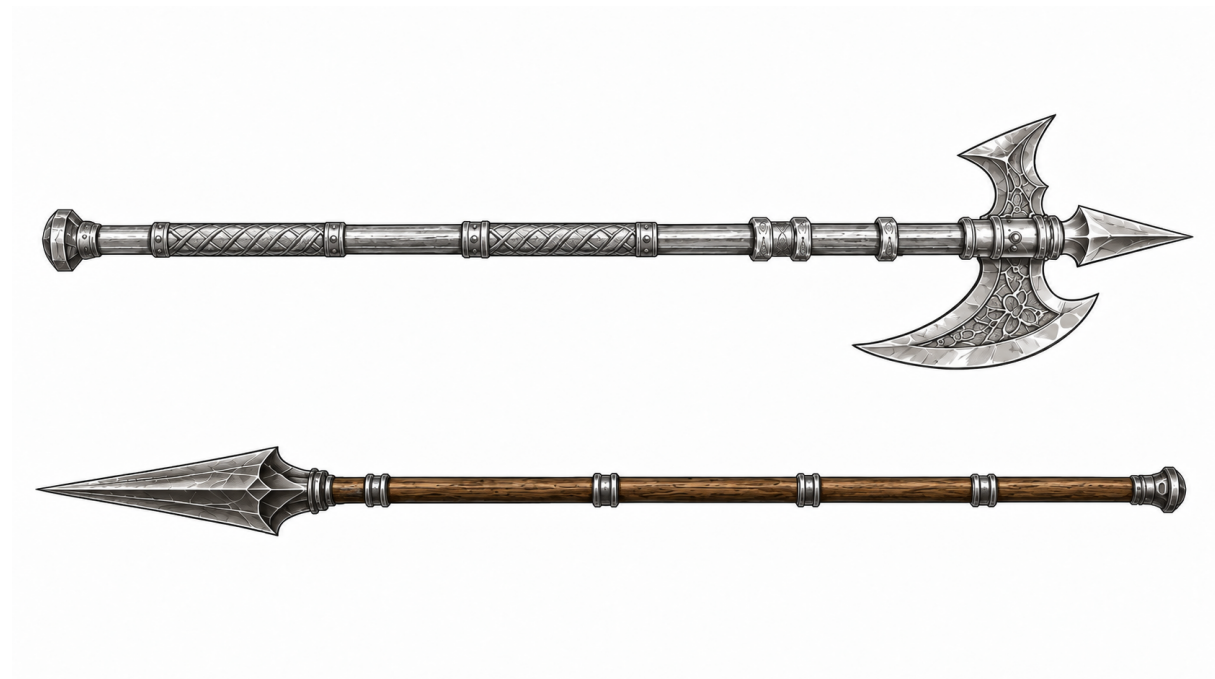
Estilo de combate: Guts abandonou o estilo agressivo a muitos anos, hoje luta com estratégia e controle, utiliza a distância de seu pique para ganhar vantagem sobre seus inimigos.

Está constantemente em movimento no combate, sempre procurando entrar na frente daqueles mais frágeis.

Quando a coisa aperta, ele puxa sua Alabarda, arma essa que ele tem mais controle na área.

Guts também é conhecedor de magia, fazendo o uso dela em momentos estratégicos e oportunos.

Guts também consegue dar pequenos teleportes, usando isso para se posicionar em combate ou procurar um bom ângulo para suas magias.



Background

Guts é um guerreiro com certo tempo de vida, seus 37 anos lhe renderam boas histórias e ciclos em sua vida, seu background é dividido em 4 atos, momentos em que algo mudou em sua trajetória...

Ato I — O Desertor

Guts nasceu em uma aldeia formada por orcs puros, localizada a alguns quilômetros de Elturel.

Desde jovem, era alvo de provocações e frequentemente menosprezado pelos outros membros de sua tribo. Suas presas e mandíbula eram menores do que as da maioria dos orcs, assim como sua própria estatura. Com cerca de 1,90 metro de altura, Guts era considerado baixo para os padrões de sua aldeia, onde a maioria dos orcs ultrapassava os dois metros.

Isso, porém, nunca foi algo com que ele realmente se importasse.

Apesar de menor do que seus semelhantes, Guts possuía um porte físico forte e se mostrou um excelente guerreiro. O que realmente o diferenciava dos demais, no entanto, era sua forma de pensar. Guts era mais inteligente e questionador do que a maioria dos membros de sua tribo e, com o passar dos anos, começou a não enxergar sentido na forma como seu povo vivia.

Sua tribo sobrevivia através de invasões, saques e mortes, muitas vezes sem qualquer motivo além de seguir seus costumes e a vontade de Gruumsh, o deus cultuado pelos orcs.

Guts nunca compartilhou dessa devoção. Não era religioso e não acreditava em Gruumsh. Além disso, já não possuía qualquer afinidade significativa com sua família ou com a própria tribo.

Ao completar dezoito anos, cansado daquela carnificina que considerava sem propósito, decidiu que poderia utilizar suas habilidades para algo que julgasse mais útil. A região ao redor de Elturel também era marcada por conflitos e guerras, e Guts acreditava que sua força e capacidade como guerreiro poderiam ter alguma utilidade fora da vida que conhecia.

Assim, aos dezoito anos, ele abandonou sua aldeia.

Guts desertou de sua tribo e partiu sozinho em direção a Elturel.

Durante seus primeiros meses na cidade, não possuía praticamente nada. Viveu de favor e chegou a passar períodos nas ruas, sobrevivendo através de pequenos trabalhos como mercenário.

Mesmo nessas condições, não demorou para que chamasse atenção.

Seu porte físico, sua resistência e sua habilidade como guerreiro se destacavam, mas uma característica em especial o diferenciava: sua disciplina. Guts era extremamente disciplinado, algo que acabou abrindo para ele uma oportunidade que dificilmente imaginaria possuir quando abandonou sua aldeia.

Em menos de um ano vivendo em Elturel, conseguiu ingressar na guarda da cidade.

Aos dezenove anos, o antigo orc de uma tribo de saqueadores havia se tornado oficialmente um soldado de Elturel.

Para sua antiga tribo, porém, Guts continuava sendo um desertor. Eles não o caçam ativamente, mas o abandono não foi esquecido. Caso algum membro de sua antiga tribo volte a encontrá-lo, é provável que tente matá-lo.

Tribo de origem

[Em aberto]

O nome da tribo, seus membros importantes, a família de Guts e outros personagens relacionados à sua vida antes de Elturel ainda não foram definidos.

Ato II — O Soldado e o Despertar Arcano

A vida como soldado

Depois de ingressar na guarda de Elturel aos dezenove anos, Guts passou a dedicar praticamente toda a sua vida ao exército.

Durante os cinco anos seguintes, construiu sua reputação como soldado através de sua disciplina, resistência e capacidade em combate. Aos vinte e quatro anos, foi promovido a sargento e passou a liderar tropas diretamente nos campos de batalha.

Foi nesse período que Guts começou a se destacar principalmente como comandante.

Chegou a liderar mais de trezentos homens de uma única vez e tornou-se conhecido por suas estratégias extremamente ofensivas. Guts não era o tipo de comandante que observava uma batalha de longe. Era agressivo, avançava junto de seus homens e constantemente elaborava planos que colocavam suas tropas na ofensiva.

E, na maior parte das vezes, seus planos funcionavam.

No fundo, Guts nunca havia deixado completamente de possuir aquela natureza guerreira que carregava desde sua infância entre os orcs. Orcs gostavam da carnificina.

Guts apenas precisava de um motivo para ela.

No exército, ele encontrou esse motivo.

Durante anos, sua vida passou a girar em torno das batalhas, das missões e dos homens sob seu comando.

Fora do campo de batalha, entretanto, Guts era muito diferente da imagem intimidadora que apresentava como comandante. Era extremamente sociável, gostava de festas e aproveitava a vida sempre que tinha oportunidade.

Ao longo dos anos, tornou-se uma figura conhecida em Elturel e conquistou prestígio dentro da cidade.

Apesar disso, nunca construiu uma família.

Sua vida era o exército.

E assim permaneceu durante muitos anos.

A missão na fortaleza

Aos trinta e quatro anos, dez anos depois de sua promoção a sargento, Guts recebeu uma missão que mudaria completamente sua vida.

As informações que chegaram até ele pareciam simples: um grupo de bandidos havia ocupado uma fortaleza da região e precisava ser removido.

Para Guts, parecia apenas mais uma operação.

Confiando em sua experiência e acreditando que enfrentaria criminosos comuns, reuniu um pequeno pelotão de aproximadamente trinta homens.

Foi justamente essa confiança que o levou a cometer um dos maiores erros de sua vida.

Guts tratou a missão com displicência e imprudência.

Acostumado a anos de vitórias e à eficiência de suas estratégias ofensivas, elaborou um plano de invasão sem tomar os mesmos cuidados que normalmente tomaria diante de uma ameaça realmente perigosa.

Ele acreditava que seria fácil.

Não era.

Assim que entraram na fortaleza, seu pelotão caiu em uma armadilha.

Os homens que ocupavam aquele lugar não eram bandidos.

Eram magos de Thay ligados à necromancia.

O pequeno pelotão de Guts não estava preparado para enfrentá-los.

A maioria de seus homens morreu durante o confronto.

Outros foram capturados.

Guts estava entre eles.

Cinco dias

Quando voltou a abrir os olhos, Guts estava amarrado sobre uma espécie de mesa de cirurgia.

Ele não sabia quanto tempo havia passado.

Ao redor dele estavam instrumentos, runas mágicas e substâncias que não reconhecia.

Além das paredes da sala, conseguia ouvir os gritos de seus companheiros.

Os magos estavam realizando experimentos com os soldados capturados.

Guts foi submetido a diversos procedimentos. Substâncias eram injetadas em seu corpo, runas eram utilizadas e diferentes formas de magia eram testadas nele.

Ele se lembra muito pouco daquele período.

Sua memória daqueles dias é fragmentada.

Momentos em que acordava.

Dor.

Vozes.

Runas.

Experimentos.

Depois, escuridão novamente.

Guts estima que tenha permanecido naquela fortaleza por aproximadamente cinco dias.

Durante esse período, praticamente não recebeu comida. Recebia apenas o mínimo de água necessário para mantê-lo vivo enquanto os experimentos continuavam.

Seu corpo era levado repetidamente ao limite.

Acordava por algum tempo, perdia a consciência e eventualmente despertava novamente para outro procedimento.

Até que, em algum momento, seu corpo não respondeu mais.

Para os necromantes, Guts havia morrido.

Os experimentos aparentemente não haviam produzido nenhuma reação que considerassem útil.

Ele foi declarado morto.

E descartado junto aos demais corpos.

O retorno

Mas Guts era um orc.

Seu corpo possuía uma resistência muito maior do que os necromantes aparentemente haviam considerado.

Algumas horas depois de ter sido jogado entre os mortos, Guts voltou à vida.

Quando abriu os olhos novamente, estava dentro de um grande buraco utilizado para descartar corpos.

Havia homens ao seu redor.

Alguns ele reconhecia.

Outros não.

Seu corpo estava extremamente debilitado e sua mente profundamente perturbada depois dos dias de experimentos.

O buraco tinha aproximadamente quatro metros de profundidade.

Guts olhou para cima.

Naquele momento, sua única vontade era sair dali.

Então alguma coisa aconteceu.

Sem entender como, Guts desapareceu do fundo do buraco e surgiu do lado de fora.

Ele havia se teleportado.

Guts não sabia que era capaz de fazer aquilo.

Naquele momento, sequer compreendia exatamente o que havia acontecido.

Quando conseguiu observar seus arredores, viu uma grande fogueira.

Corpos estavam sendo queimados.

Entre eles, reconheceu partes das armaduras utilizadas pelos homens de seu pelotão.

Mesmo quase sem forças, conseguiu se arrastar pelo terreno até alcançar um dos muros da fortaleza.

Encontrou uma pequena abertura e olhou através dela.

Novamente, quase instintivamente, aconteceu a mesma coisa.

Guts desapareceu de um lado do muro e surgiu do outro.

Ele havia se teleportado outra vez.

Foi assim que conseguiu escapar da fortaleza.

O TELEPORTE DE GUTS

Esse primeiro teleporte representa, dentro da história, o despertar do talento Portal Jumper.

Ele surge diretamente da extraordinária resiliência de Guts. Depois de ser levado ao limite pelos experimentos, dado como morto e descartado, seu corpo orc resistiu. Ao retornar, em uma situação extrema e movido pelo desejo desesperado de escapar, Guts manifestou pela primeira vez essa capacidade de se teleportar.

Portanto, o Portal Jumper não é apenas uma habilidade mecânica do personagem: dentro da lore, ele nasce diretamente do momento em que Guts sobrevive aos experimentos.

O único sobrevivente

Ferido, exausto e quase incapaz de se mover, Guts continuou avançando até alcançar um vilarejo próximo que sabia pertencer aos domínios de Elturel.

Ali recebeu cuidados.

Suas feridas foram tratadas e, aos poucos, conseguiu recuperar suas forças.

Foi então que descobriu que estava desaparecido havia aproximadamente uma semana.

Todo o seu pelotão já havia sido considerado morto.

Quando finalmente retornou a Elturel, descobriu que aquela avaliação estava correta.

Nenhum dos homens que havia levado consigo havia retornado.

Guts era o único sobrevivente.

Mas ele não havia voltado da mesma forma que partira.

Seus olhos, antes amarelados, agora eram roxos.

E, de alguma maneira que ainda não compreendia, Guts havia adquirido poderes mágicos.

O teleporte que utilizara durante sua fuga era apenas uma manifestação deles.

Barovia

As lembranças dos experimentos continuavam confusas.

Guts não sabia exatamente o que os necromantes haviam feito com seu corpo.

Entretanto, havia uma palavra que permanecia em sua memória.

Barovia.

Durante os momentos em que esteve consciente, lembra-se de ouvir os magos mencionando o lugar.

Pelo pouco que conseguiu compreender das conversas, os magos de Thay estavam tentando encontrar alguma maneira de atravessar as barreiras de névoa de Barovia.

Talvez através de teleporte.

Talvez através de alguma forma de resistência.

Guts nunca conseguiu entender exatamente qual método buscavam.

Mas percebeu que os experimentos realizados nele e nos outros prisioneiros estavam relacionados a isso.

Era uma das poucas informações que havia conseguido trazer daquele lugar.

A verdade sobre a missão

Depois de retornar a Elturel, Guts começou a tentar entender como aquela operação havia dado tão errado.

Conversou discretamente com militares que conhecia e iniciou uma pequena investigação por conta própria.

Foi então que descobriu algo que o abalou quase tanto quanto os próprios experimentos.

Alguns dos oficiais responsáveis por organizar aquela missão — tenentes, capitães e outros superiores — sabiam que a fortaleza provavelmente não estava ocupada por simples bandidos.

Eles não sabiam exatamente qual ameaça existia ali.

Mas sabiam que poderia ser algo muito maior.

Mesmo assim, enviaram Guts e seus homens sem compartilhar essa informação.

Na prática, o pelotão havia sido utilizado para descobrir o que existia dentro da fortaleza.

Guts percebeu que ele e seus trinta homens haviam sido colocados em risco em troca de informação.

Durante aproximadamente quinze anos, havia dedicado sua vida àquele exército.

Havia lutado por Eltarel.

Comandado homens por Eltarel.

Arriscado a própria vida inúmeras vezes por Eltarel.

E seus superiores haviam utilizado ele e seus soldados como peças descartáveis.

Ele se sentiu usado.

Mas havia algo ainda pior.

Guts sabia que seus superiores eram responsáveis por esconder informações.

Porém, também sabia que a decisão de entrar naquela fortaleza daquela maneira havia sido sua.

Ele havia sido imprudente.

Ele havia subestimado o inimigo.

Aqueles homens estavam sob seu comando.

E todos eles haviam morrido.

Esse pensamento nunca mais o abandonaria.

Ato III — O Andarilho

O fim da vida militar

Depois de tudo o que havia acontecido, Guts recusou-se a continuar servindo ao exército.

A experiência na fortaleza destruiu sua confiança naquela instituição e também mudou profundamente a forma como enxergava a si mesmo.

Ele abandonou Elturel.

Sem o exército, Guts perdeu aquilo que havia servido como direção para praticamente toda a sua vida adulta.

Durante anos, sabia exatamente o que precisava fazer.

Agora, não sabia mais.

Começou então uma nova fase de sua vida.

Guts tornou-se um andarilho.

Passou por diferentes cidades e vilarejos, permanecendo por algum tempo em alguns lugares antes de seguir viagem novamente.

Durante aproximadamente um ano, viveu em Baldur's Gate.

Em outros momentos, simplesmente percorreu diferentes regiões.

Para conseguir dinheiro e se sustentar, passou a realizar trabalhos para as pessoas que encontrava.

De certa forma, tornou-se novamente uma espécie de mercenário.

Mas havia uma diferença importante.

Guts procurava utilizar sua força para fazer aquilo que considerava correto.

Ele não era alguém que faria o mal simplesmente em troca de dinheiro.

Sua natureza podia ser descrita como leal e neutra.

Guts não buscava fazer o mal e não machucaria alguém sem motivo. Entretanto, não tinha problemas em usar violência quando julgava que ela era necessária contra pessoas que considerava más.

Assim, seguiu viajando, realizando pequenos trabalhos, ajudando pessoas e utilizando o pagamento para continuar se sustentando.

Uma jornada de autoconhecimento

Os três anos seguintes ao incidente da fortaleza foram também uma jornada de autoconhecimento.

Guts precisava compreender o que havia acontecido com ele.

Começou a pesquisar magia.

Tentou entender os poderes que surgiram depois dos experimentos.

Aprendeu aos poucos como utilizá-los e incorporá-los à maneira como lutava.

Também continuou tentando compreender os experimentos realizados pelos magos de Thay e a relação deles com Barovia.

Mas suas perguntas não eram apenas sobre magia.

Guts também precisava descobrir quem era depois de deixar o exército.

Durante grande parte de sua vida, sempre havia pertencido a alguma coisa.

Primeiro, à sua tribo.

Depois, ao exército de Elturel.

Agora, pela primeira vez, estava sozinho.

E precisava descobrir por conta própria qual seria seu propósito.

Uma nova forma de lutar

O trauma da fortaleza também transformou completamente sua maneira de lutar.

Durante sua época como sargento, Guts era conhecido pela agressividade.

Suas estratégias eram ofensivas.

Ele avançava.

Pressionava.

Tomava riscos.

Depois da morte de seu pelotão, isso mudou.

Guts passou a lutar com muito mais zelo.

Continuava sendo um estrategista, mas sua prioridade deixou de ser simplesmente avançar e destruir o inimigo.

Agora, ele buscava controlar o campo de batalha.

O antigo machado de duas mãos foi deixado para trás.

Em seu lugar, Guts passou a utilizar uma lança.

A arma permitia que mantivesse seus inimigos a certa distância.

Ao mesmo tempo, começou a incorporar seus truques e suas magias ao combate, utilizando-os de forma estratégica para controlar o terreno e limitar a movimentação dos adversários.

Se luta sozinho, Guts controla a distância.

Se luta ao lado de alguém, sua prioridade passa a ser essa pessoa.

Ele tenta impedir que os inimigos se aproximem.

Utiliza sua arma, sua posição e sua magia para manter os adversários longe daqueles que combatem ao seu lado.

Essa forma de lutar nasceu diretamente do trauma da fortaleza.

Guts sabe que seus superiores o enviaram para aquela missão sem todas as informações.

Mas também acredita que a imprudência dele teve responsabilidade direta na morte de seus homens.

Aquele pelotão estava sob seu comando.

Aquelas vidas estavam nas mãos dele.

Por isso, desde então, Guts passou a enxergar qualquer pessoa que lute ao seu lado como sua responsabilidade.

Se alguém entra em batalha com ele, Guts sente que precisa protegê-la.

Ele fará tudo o que puder para impedir que aquilo que aconteceu com seu antigo pelotão aconteça novamente.

A agressividade deu lugar ao zelo.

A imprudência deu lugar ao controle.

E o guerreiro que antes liderava suas tropas avançando contra o inimigo passou a lutar para garantir que aqueles ao seu lado consigam voltar vivos para casa.

O caminho para Barovia

Apesar dos anos de pesquisa, uma pergunta continuava sem resposta.

Por que Barovia?

Os experimentos realizados pelos magos de Thay tinham alguma relação com aquele lugar.

Se seus novos poderes nasceram daqueles experimentos, talvez as respostas sobre o que aconteceu com ele também estejam lá.

Talvez exista alguém em Barovia que conheça aqueles experimentos.

Talvez os poderes adquiridos por Guts tenham sido criados especificamente com o objetivo de chegar até aquele lugar.

Talvez exista algo esperando por ele ali.

Ou talvez seja apenas a única pista que possui.

[Em aberto para o Ato IV]

O motivo definitivo que levará Guts a entrar em Barovia ainda não está definido.

O que se sabe é que sua busca por respostas, sua tentativa de compreender os experimentos e sua procura por um novo propósito eventualmente o levarão até lá.

E é nesse momento que começa o próximo capítulo de sua história.