

Nivel

1

Personaje: Darez hijo de Bradem

Jugador:

Clase: Elfo Oscuro

Origen: GulaMadar

Alineamiento: Maligno

Altura: 1,75 m

Peso: 56 kg Sexo: Hombre

Edad: 175 años

Cabello: Blanco

Ojos: Rojos

CARACTERÍSTICAS

Puntuación		Modificador
15	Fuerza	1
16	Destreza	2
11	Constitución	0
15	Inteligencia	1
13	Sabiduría	1
10	Carisma	0

MOVIMIENTO

Base	Combate	Carrera	Cargado
40	13	80	20

Elfos: 40m/ 13m/ 80m/ 20m
Enanos y Halflings: 20m/ 7m/ 40m/ 10m
Humanos: 30m/ 10m/ 60m/ 15m

EQUIPO

8 Antorchas	4
3 Raciones	1,5
2 Dagas	1/2
Arco Largo	4
Flechas	1/2
Armadura de cuero	8

Carga Máxima:
Elfo y Halfling: 30 kg
Humano: 40 Kg
Enano: 50 Kg

Carga total:

18,5

CLASE DE ARMADURA



Base / Armadura	CA
Ar. Cuero	7
Escudo	CA
Sorprendido	CA
Otros Mod.	CA
Destreza	2

TIRADAS DE SALVACIÓN

d20 superar

12
13
13
15
15

Veneno o Muerte

Varitas Mágicas

Petrificación o Parálisis

Aliento de Dragón

Sortilegios, varas y
báculos

Modificadores

PUNTOS DE GOLPE Y HERIDAS



Dado
1d6

Heridas

ARMAS Y COMBATE

Arma	Ataque	Total	Fue/Des	Magia	Daño	Total	M.Fuerza	Magia	Especial
Arco Largo	Ataque	1d20	= 2	+	Daño	1d8	= 2	+	
Daga	Ataque	1d20	= 1	+	Daño	1d4	= 2	+	
	Ataque		=	+	Daño		=	+	
	Ataque		=	+	Daño		=	+	
	Ataque		=	+	Daño		=	+	

HABILIDADES

Base En 1d6

- 1-2 ☐ Sorprendido
- 1 ☐ Escuchar ruidos
- 1-2 ☐ Derribar Puertas
- Esp ☐ Detectar Puertas Secretas
- 1 ☐ Detectar Trampas y Fosos
- Esp ☐ Rastrear en Exteriores
- Esp ☐ Rastrear en Interiores
- Esp ☐ Ocultarse

- ☐ % Abrir Cerraduras
- ☐ % Encontrar/ Desactivar Trampas
- ☐ % Hurtar
- ☐ 5 % Moverse en Silencio
- ☐ 5 % Escalar Muros
- ☐ % Escondarse en las Sombras
- ☐ % Comprender Lenguajes
- ☐ % Usar Pergaminos

INICIATIVA

Total $1d6+2$ = 2 Dest. Misc.

MUNICIÓN

PX

NEC

HABILIDADES ESPECIALES

Infravisión a 20m
Inmune a Parálisis
Conjurador
Sensible a la Luz Solar
Idiomas: Común, Elfo, Trasgo, Orco.

CONJUROS

Escudo (nivel 1)
Proyectil Mágico (nivel 1)
Convocar Familiar (nivel 2)
Animar Cuerda (nivel 2)

TESORO

Gemas:	Platino:
	Oro:
	Electro:
	Plata:
	Cobre:

OTROS DATOS

HISTORIA PERSONAL

La ciudad de Gulamadár está vedada para todos aquellos que no pertenecen a la raza de los elfos oscuros. Sus oscuras calles talladas en la roca de las mismas entrañas de la Marca, ocultan el odio y la codicia del extraño pueblo de los Derazzi (elfos oscuros en su propia lengua). En esta ciudad nació Darez, entrenado desde su niñez en el uso de las armas como mera búsqueda del dolor. Su padre, Bradem, era uno de los nobles más influyentes en la corte de esta terrible ciudad hasta que un cisma civil le colocó en el último escalafón de la sociedad Derazzi.

Darez, vio como su padre era torturado y asesinado por sus propios sirvientes, e impotente, se vio obligado a huir a las tierras de la luz, hasta llegar a las tierras de Cerrognoll. Allí, fue esclavizado por el rey Gnoll Guragbor, quien le condenó a trabajar como esclavo en las minas por el resto de su vida. Y así habría sido de no ser por la intervención de un pequeño ejército a las ordenes de Jeref Ag-Afbil, de las tierras de Visirtán, quien ante la amenaza que suponía la mina de los gnoll decidió destruirla para siempre.

Ag-Afbil reconoció rápidamente las habilidades de Darez, y lo acogió bajo su tutela como miembro de su guardia personal. Durante diez años el elfo oscuro se ocupó de acabar con la competencia del noble Visirtani ayudándole a escalar puestos en su reino. Desgraciadamente, una mañana tras un día de caza, el noble apareció muerto en sus aposentos con el cuello degollado. Los rivales que Darez había cosechado durante estos años debido a ser el favorito de Ag-Afbil, hicieron de éste el blanco de todas las sospechas.

Acosado por un reino entero Darez se vio obligado a huir por segunda vez en su vida, en esta ocasión, a los territorios de la Marca, donde puso su espada al servicio de todo aquel capaz de pagar por sus honorarios.