

# Advanced Dungeons & Dragons®

## Erliana - Chierica mezz'elfa di 6° livello

**8 FORZA**

**15 DESTREZZA**

**9 COSTITUZIONE**

**12 INTELLIGENZA**

**17 SAGGEZZA**

**18 CARISMA**

Colpire 0	Danni 0	Carico 17 Kg.	Levata Max 45 Kg.	Aprire Porte 5	Pieg./Soll. 1%
Modifica Reazione 0		Modifica Armi da Lancio 0		Modifica CA -1	
Modifica PF 0	Shock Corporeo 65%		% di Resurrez. 70%		Ts. vs Veleno 0
N. Lingue 3	Liv. di Inc. 0	% Inc. 0	Max Inc/Liv. 0	Immunità' Inc. 0	
Mod. Difesa Magica +3		Bonus Inc. 2/1+2/2+1/3		% Fall. Inc. 0	
Max. N. di Adepti 15		Fedelta' +8		Modifica Reazione +7	

### TIRI SALVEZZA

Paralisi, veleno e morte magica	9
Bastoni, Verghe e Bacchette	13
Pietrificazione e Metamorfosi	12
Soffio	15
Incantesimi	14

Punti Ferita **36** Ferite

THACO **18** CA **5** (7 base +1 dex +1 magia)

MOVIMENTO **12**

ARMA	attacchi x round	Veloc.	Bonus al COLPIRE	THACO	Bonus al DANNO	DANNI		MODIFICATORI
						P- M	G	
Bastone (magico, vedi dietro)	1	3(4)	+1	17	+1	1d6	1d6	
Fionda	1	6	--	18	--	1d4	1d4	

### Capacità relative alle armi e stili

Bastone
Mazza da fante
Fionda

### Capacità non relative alle armi

Religione	Sag	0
Cura	Sag	-2
Erboristeria	Int	-2
Orientamento	Sag	+1
Cavalcare cavalli	Sag	+3
Magia (spellcraft)	Int	-2

### VANTAGGI


### SVANTAGGI


Equipaggiamento	bastone magico coi seguenti poteri (funziona solo coi chierici della Grande Madre):
Armatura di cuoio borchciata (studded leather)	+1 al colpire e al danno
razioni 2	+1 alla CA
otre d'acqua	nega il veleno 2/giorno;
10 pietre per fionda	creare acqua 2/giorno;
	luce 2/giorno

Abilità Speciali
Seguire piste (Sag +2)
Incantesimi memorizzabili 5/5/3
<b>Sfere maggiori:</b> Basilare (all)
Charme (charm)
Creazione (creatin)
Guarigione (healing)
Elementale (elemental)
Protezione (protection)
Sole (sun)
<b>Sfere minori:</b> Combattimento (combat)
Animale (animal)
30% resistenza a sonno e charm
Infravisione 18 m
Scoprire porte segrete e nascoste (2 su 6 e 3 su 6)

**ERLIANA**  
allineamento: Legale Buono; età: 30 anni

Da quel che ricordi sei sempre vissuta nel deserto, insieme a Sari, tua madre adottiva. Fin da piccola ti sei accorta di essere diversa dagli altri: la tua pelle più chiara, le tue orecchie leggermente appuntite, i tratti del tuo viso, la tua corporatura snella, i capelli castano chiari... Sari ti ha raccontato di averti trovato al limitare del Grande Deserto, ai confini del Regno di Mussil, una bambina nata da poco, lasciata lì a morire.

Accettata dai nomadi, la vita di stenti ha forgiato il tuo carattere, rendendoti una vera figlia del deserto, forte e risoluta. Nonostante ciò, con il passare del tempo hai provato un crescente rispetto per la vita e la natura. Spesso ti apparti in lunghe meditazioni, durante le quali hai la sensazione di comprendere meglio i fenomeni naturali e ti sembra di sentire una voce calda, rassicurante. Come guidata da qualcosa hai intagliato un bastone da cui non ti separi mai, che sembra darti sicurezza. Quando avevi quattordici anni Sari si ferì

con un coltello. Guardando quel sangue, quasi da sole alcune parole uscirono dalle tue labbra e, toccando la ferita, essa si rimarginò. Altri poteri cominciarono a manifestarsi e la gente del deserto iniziò a venerarti come “Guida”. La voce corse per tutto il Vahar e molti corsero a renderti omaggio. Questo ti imbarazza molto perché ti rendi conto che il potere non é tuo, ma ti é stato donato. Non potesti far niente per evitare che Sari morisse, due anni fa, ma la aiutasti a partire serenamente.

La vita nel Grande Deserto é molto dura e le tribù, per sopravvivere, effettuano delle incursioni contro gli Stati confinanti per procurarsi viveri, bestiame e cavalli.

Ti sei subito resa conto che le rivalità fra le bande di predoni era molto pericolosa: gli avamposti degli Stati sono troppo ben organizzati e le perdite fra i nomadi sono sempre state altissime. Forte della tua ascendenza sei riuscita a convincere i capi delle tribù ad unire le loro forze in occasione dei raid, pur mantenendo la loro indipendenza e a dividersi subito dopo, per non offrire un bersaglio facile ai nemici. Un anno fa alcuni mercanti di pochi scrupoli ti hanno proposto cavalli, viveri e armi in cambio di oro depredato durante i raid. Dicevano di godere dell'appoggio di uomini importanti tra i vostri nemici e, anche se ti ripugna ammetterlo, hanno mantenuto, finora, l'impegno. Dopo l'ultimo attacco, però, i feriti erano troppi e, insieme ai guerrieri delle due bande più forti, sei stata costretta a fermarti all'Oasi di Sidth, per curare i feriti intrasportabili...

Incantesimi memorizzati all'inizio dell'avventura:

PRIMO LIVELLO

- Cura ferite leggere (x3)
- Purificare cibo e bevande
- Creare acqua

SECONDO LIVELLO

- Charme persone o mammiferi
- Bloccapersona (x2)
- Resistere al fuoco/freddo
- Ammaliare (enthrall)

TERZO LIVELLO

- Dissolvi magie
- Rimuovere paralisi
- Luce perenne