

# DER VISCIO

| LVL | Attacco Base | Attacco Base Senz'armi | Temp. | Rif. | Vol. | Danno Senz'armi | Speciale   |
|-----|--------------|------------------------|-------|------|------|-----------------|--|
| 1°  | +0           | +0                     | +1    | +1   | +1   | 1d3             | Affiliazione, Arte Marziale                      |
| 2°  | +1           | +1                     | +2    | +2   | +2   | 1d3             | Sentiero psi primario e potere di 1° grado, fato |
| 3°  | +2           | +2                     | +2    | +2   | +2   | 1d3             | Colpo stordente, Rialzarsi                       |
| 4°  | +3           | +3                     | +2    | +2   | +2   | 1d4             | Potere di 2° grado                               |
| 5°  | +3           | +3                     | +3    | +3   | +3   | 1d4             | Eludere  |
| 6°  | +4           | +4                     | +3    | +3   | +3   | 1d4             | Potere di 3° grado                               |
| 7°  | +5           | +5/+1                  | +4    | +4   | +4   | 1d6             | Talento bonus (o potere di 4° grado)             |
| 8°  | +6/+1        | +6/+2                  | +4    | +4   | +4   | 1d6             | Sentiero psi secondario e potere di 1° grado     |
| 9°  | +6/+1        | +6/+2                  | +4    | +4   | +4   | 1d6             | Arma rapida                                      |
| 10° | +7/+2        | +7/+3                  | +5    | +5   | +5   | 1d6             | Potere di 2° grado                               |
| 11° | +8/+3        | +8/+4                  | +5    | +5   | +5   | 1d6             |  |
| 12° | +9/+4        | +9/+5/+1               | +6    | +6   | +6   | 1d8             | Potere di 3° grado                               |
| 13° | +9/+4        | +9/+5/+1               | +6    | +6   | +6   | 1d8             | Talento bonus (o potere di 4° grado)             |
| 14° | +10/+5       | +10/+6/+2              | +6    | +6   | +6   | 1d8             | Sentiero psi terziario e potere di 1° grado      |
| 15° | +11/+6/+1    | +11/+7/+3              | +7    | +7   | +7   | 1d8             |  |
| 16° | +12/+7/+2    | +12/+8/+4              | +7    | +7   | +7   | 1d10            | Potere di 2° grado                               |
| 17° | +12/+7/+2    | +12/+8/+4              | +8    | +8   | +8   | 1d10            |  |
| 18° | +13/+8/+3    | +13/+9/+5/+1           | +8    | +8   | +8   | 1d10            | Potere di 3° grado                               |
| 19° | +14/+9/+4    | +14/+10/+6/+2          | +8    | +8   | +8   | 1d10            | Talento bonus (o potere di 4° grado)             |
| 20° | +15/+10/+5   | +15/+11/+7/+3          | +9    | +9   | +9   | 1d12            | Difesa letale                                    |

**Dado vita:** d8.

**Denaro iniziale:** 1000 fenici per livello.

## Abilità di classe

Acrobazia, Artista della fuga, Ascoltare, Camuffare, Cercare, Comunicazione segreta, Concentrazione, Diplomazia, Intimidire, Muoversi silenziosamente, Nascondersi, Nuotare, Osservare, Percepire inganni, Raccogliere informazioni, Raggiare, Scassinare, Utilizzare macchine pensanti.

**Punti abilità al 1° livello:** (6 + modificatore di int) x4.

**Punti abilità ad ogni livello successivo:** 6 + modificatore di int.

## Privilegi di classe

**Competenza nelle armi e nelle armature:** un derviscio è competente in tutte le armi semplici, in un'altra arma a scelta e nelle armature leggere, ma non negli scudi.

**Psi:** come per lo psichico.

**Fato:** come per lo psichico.

**Affiliazione:** i dervisci sono solitamente legati a qualche organizzazione che li ha addestrati per i propri scopi; questa caratteristica concede in pratica un talento bonus relativo all'appartenenza ad un determinato gruppo.

| Gruppo                     | Tecnica           | Talento bonus   |
|----------------------------|-------------------|---|
| Hawkwood                   | Shaidan           | Sottoposto (guardie del corpo, truppe speciali, diplomatici "d'azione")/Agente segreto (spie, assassini, agenti in incognito) |
| Decados                    | Jox Box           |   |
| Hazat                      | Talloone di Ferro |   |
| Li Halan                   | Shaidan           |   |
| Al Malik                   | Bharata zhoVeda   |   |
| Favyana                    | Bharata zhoVeda   | Appartenenza ad una congrega  |
| Sentiero Invisibile        | Talloone di Ferro |   |
| Occhio Imperiale           | Koto              | Agente segreto  |
| Syneculum                  | Mantok            |   |
| Killroy degli Aurighi      | Shaidan           |   |
| Messaggeri degli Ingegneri | Talloone di Ferro |   |

**Arte marziale:** i dervisci imparano un tipo di arte marziale che varia in base al gruppo a cui appartengono (vedi la tabella precedente); l'unica eccezione sono i Vorox che apprendono sempre il Graa (gli attacchi extra iniziano al 7° livello e migliorano come se si avanzasse dal 1°, fino ad un massimo di tre attacchi extra al 20° livello con un bonus di +9/+5/+1).

**Colpo Stordente:** come l'attacco speciale del monaco.

**Rilzarsi:** come per l'Arma Vivente.

**Arma rapida:** al 9° livello il derviscio diventa talmente abile nell'uso della sua arma preferita (deve essere in grado di usarla) che usa il numero di attacchi senz'armi invece di quello normale.

**Tocco letale:** come per l'Arma Vivente.

**Difesa letale:** come per l'Arma Vivente.