



WARLOCK

Misteriosi studiosi di arti magiche proibite, esploratori del lato oscuro dell'arcano e perfino evocatori di Demoni, i Warlock sono Incantatori avvezzi alla battaglia e alle intemperie, che affrontano alla costante ricerca di potere e dei più pericolosi segreti della magia.

Livello	Esperienza	Prodezza	Intelligenza	Prontezza	Resistenza	Impatto	Talenti
1	0	7	8	6	5	1D-2	Empietà
2	250	7	8	6	10	1D-1	Colpo Fatale 1
3	500	7	8	6	15	1D	Determinazione
4	750	7	8	6	20	1D+1	Rileva Magie
5	1000	8	8	7	25	1D+2	Vista Paranormale
6	1250	8	8	7	30	2D	Leggere la Mente
7	1500	8	8	7	35	2D+1	Teletrasporto
8	1750	8	8	7	40	2D+2	Colpo Fatale 2
9	2000	8	9	7	45	3D	
10	2250	8	9	7	50	3D+1	Evoca Servitore Demoniaco
11	2500	9	9	9	55	3D+2	
12	2750	9	9	8	60	4D	Colpo Fatale 3
13	3000	9	9	8	65	4D+1	
14	3250	9	9	8	70	4D+2	
15	3500	9	9	8	75	5D	
16	3750	10	10	8	80	5D+1	Evoca Demone
17	4000	10	10	8	85	5D+2	
18	4250	10	10	9	90	6D	
19	4500	10	10	9	95	6D+1	
20	5000	10	10	10	100	6D+2	Colpo Fatale 4

Scrivi il tuo Livello e le tue Caratteristiche sulla Scheda del Personaggio.

Cominci l'avventura con i seguenti Oggetti che dovresti segnare nel tuo Equipaggiamento:

- 1 Spada.
- 1 Corpetto di cuoio rinforzato (Protezione 2).
- 1 Borsa del denaro con dentro 5 Pezzi d'Oro (+5 per ogni Livello superiore al primo in cui si genera il Personaggio).

Empietà: hai rifiutato da tempo le leggi degli Dei e della morale comune e per tutti i popoli e le fedi sei considerato un rinnegato e un reietto. Per questo motivo non potrai mai godere gli effetti positivi di una Benedizione o di un Incantesimo, una Pozione o una Pergamena (o qualsiasi altro effetto sovranaturale) che incanalino energia Divina, come ad esempio l'Euectia dei Crociati. Non puoi essere inoltre soggetto alla Guarigione dei Saggi. Inoltre, tutti gli effetti che agiscono contro creature Demoniache hanno efficacia anche contro di te, come se tu fossi una di esse. Tuttavia, i tuoi anni di studio sulle materie demoniache ti hanno concesso speciali Incantesimi, diversi da quelli dello Stregone (il Grimorio del Warlock si trova alla fine di questa sezione). Il Warlock deve Richiamare e Lanciare gli Incantesimi come qualsiasi altro Incantatore, ma non è soggetto alle limitazioni dello Stregone per quanto riguarda le Armature: può indossare ferro e acciaio a piacimento. Il Warlock conosce dal primo Livello tutti gli Incantesimi Distruttivi e Speciali del proprio Grimorio. Impara alcuni Incantesimi Rituali man mano che cresce di Livello.

Colpo Fatale: convogliando le tue energie interiori sei ora in grado di infliggere scariche di Forza contro i tuoi avversari. Quando un Warlock tenta un Colpo Fatale, deve decidere quanti punti della propria Resistenza vuole utilizzare e detrarre subito questi punti dal suo valore corrente. Quindi tira 1D-2 e moltiplica il risultato per il numero di punti che ha speso. Il risultato è l'Energia Distruttiva (sotto forma di punti Impatto da Forza) che è in grado di scagliare contro 1 Avversario. Risultati negativi sul lancio del 1D-2 vengono considerati 0. Il Colpo Fatale è un potere speciale e non un Incantesimo, anche se i suoi danni equivalgono a quelli da un Incantesimo Distruttivo che infligge Impatto da Forza. Non va Richiamato né Lanciato con una Prova, ma riesce automaticamente ed è soggetta alle stesse regole di un'Azione di Tiro, ovvero necessita di una Prova di Prodezza, causa colpi automatici, impedisce il Movimento nella stessa Azione e permette di usarlo anche contro avversari adiacenti. Al Livello 8 questo potere può essere usato lanciando 1D-1. Al Livello 12 questo potere può essere usato lanciando 1D. Al Livello 20 questo potere può essere usato suddividendo in parti uguali i punti Impatto tra più Avversari.

Determinazione: sei abituato a qualsiasi raggiro o trucco mentale e non è possibile ingannarti con giochetti di prestigio. Non puoi essere asservito da nessun Incantesimo o effetto che cerchi di controllarti mentalmente o emotivamente, come l'Incanto di Asservimento o malie di fattucchiere; inoltre non puoi essere soggetto a dipendenze.

Rileva Magia (Incantesimo Rituale, si apprende al Livello 4)

Questo Incantesimo informa l'Incantatore di quando vi sia una qualche magia attiva nei dintorni. L'Incantatore si deve concentrare per 10 minuti e può avvertire per pochi istanti la presenza di tutti gli elementi soprannaturali presenti attorno a lui, in un raggio pari, in Caselle, al proprio valore di Intelligenza. Non sempre l'Incantatore è in grado di comprendere i dettagli o se vi siano effetti maligni o benigni. Può riconoscere gli effetti e la natura di Oggetti magici, Pozioni e Pergamene. Il Narratore dovrebbe usare questo Incantesimo per dare indicazioni all'Incantatore, ma non a risolvergli tutti i problemi.

Vista paranormale: il tuo occhio nefando ha sviluppato l'abilità di vedere attraverso materiali morbidi come tende, nebbia, acqua o sottili superfici di legno (non funziona con pietra, legno massiccio o metallo), con un minimo di concentrazione (1 Round). Inoltre, sei divenuto in grado di vedere al buio (ma non da accecato).

Leggere la mente: questo potere interiore che hai sviluppato necessita di 10 minuti per essere attivato, su un'area o un singolo personaggio. Può rivelare i pensieri superficiali, le emozioni nascoste e la predisposizione d'animo dei bersagli. Ogni soggetto può effettuare una prova di Intelligenza per evitare di essere "letto".

Teletrasporto (Incantesimo Rituale, si apprende al Livello 7)

Con una formula per alcuni versi simile a quella di Liberazione Immediata, permette all'Incantatore in 1 solo Round di svanire dal punto in cui si trova e riapparire entro una distanza in Caselle pari al proprio valore corrente di Intelligenza. Le Caselle vanno contate in orizzontale o verticale ma si può anche puntare verso l'alto, se si vuole ad esempio scalare un muro. Gli ostacoli e gli altri Personaggi non vanno aggirati ma il punto di arrivo deve essere ben visibile all'Incantatore. Può anche servire per apparire in una Casella qualsiasi di uno Scontro e quindi può essere usato in Combattimento. In questo caso il valore di Complessità dell'Incantesimo è 2.

Evoca Servitore Demoniaco (Incantesimo Rituale, si apprende al Livello 10)

In 1 minuto, l'Incantatore evoca una creatura Demoniacca bassa e tarchiata, che gli obbedisce in tutto e per tutto per 1 Ora, svolgendo qualsiasi incarico sia in grado e perfino combattendo per lui (Vedi Servitore Demoniaco nel Bestiario). I Servitori Demoniaci sono

abietti e spietati, ma fedeli e fidati ed eseguono fino alla morte il loro incarico. Quando ne convoca uno, l'Incantatore deve *offrirgli in dono* 1D della propria Resistenza al momento del rituale e può evocarne in questo modo quanti ne riesca a gestire.

Evoca Demone (Incantesimo Rituale, si apprende al Livello 16)

In 1 ora, l'Incantatore evoca uno dei Demoni Maggiori di Legend, una creatura di grande potenza e infinita malvagità che può concedere dei favori o rispondere a delle domande o perfino servire l'Incantatore per un breve incarico. I Demoni sono creature spietate e malevole e odiano essere convocate per motivi stupidi o indegni del loro rango. Quando ne convoca uno, l'Incantatore deve *ossequiarlo, blandirlo e onorarlo* e solo dopo può chiedergli un favore, che avrà sempre una richiesta in cambio da parte del Demone, in base alle ambizioni del Demone e all'importanza del favore stesso. In genere, ogni volta che gli chiede un "favore", l'Incantatore deve pagargli 1 Oggetto non comune (per esempio Pozioni, Pergamene, Armi incantate, Oggetti magici o preziosi vari oppure "tutti i Pezzi d'Oro" che possiede) o 1 punto Intelligenza o 1D Resistenza *iniziale* (questi effetti terminano al futuro passaggio di Livello) o chiedere servigi abietti in contraccambio che dimostrino la fedeltà dell'Incantatore e la sua abiezione. Se evocato a sproposito o se si rifiuta di pagare il suo prezzo, un Demone potrebbe dimostrarsi *molto* spiacevole e provocare danni o scagliare maledizioni sull'Incantatore.



Nebularon, un pericoloso Demone Maggiore che i più potenti Warlock possono evocare!

GRIMORIO DEL WARLOCK

VAPORIZZAZIONE (Speciale: Complessità 1). Da quando viene lanciato, questo Incantesimo rimane attivo sull'Incantatore per quanto egli desidera, ma per tutto questo tempo egli deve sottrarre 1 punto alla propria Intelligenza, come se stesse Richiamando un Incantesimo. L'Incantesimo agisce automaticamente se l'Incantatore raggiunge il valore di "0" o meno alla Resistenza corrente. In quel momento, l'Incantesimo agisce e trasforma l'Incantatore e tutto il suo Equipaggiamento in una nube di vapore rosso per 4 Round, per poi riportarlo alla forma comune con 1 punto Resistenza. Sottoforma di vapore, l'Incantatore perde tutti gli Incantesimi memorizzati (anche Vaporizzazione) e non può fare altro che parlare comunemente e spostarsi in qualsiasi direzione, anche volando o attraversando minuscoli passaggi (insomma, come farebbe un vapore), fino a una velocità pari al doppio del proprio valore di Prontezza a Round. In forma di vapore, l'Incantatore è completamente impalpabile e non può toccare nulla o essere danneggiato da attacchi o effetti magici di qualsiasi genere.

DISTRIBUZIONE DEL FUOCO (Distruttivo: Complessità 1). Se l'Incantesimo riesce, per 4 Round l'Armatura dell'Incantatore si ricopre di fiamme e scintille rosse, che infliggono 1D di Impatto (Fuoco) a tutti quelli che lo colpiscono combattendo a contatto con lui.

FORZA INTERIORE (Speciale: Complessità 1). Se l'Incantesimo riesce, per la durata di 4 Round l'Incantatore infligge +1D Impatto in mischia.

FUOCO (Distruttivo: Complessità 2). Se riesce, infligge a *ciascun* avversario 1D+4 di punti Impatto (da Fuoco).

INVISIBILITÀ (Speciale: Complessità 3). Se l'Incantesimo riesce, l'Incantatore diventa invisibile per 4 Round. Normalmente, per colpire un avversario invisibile bisogna applicare un malus di +1D alla Prova.

SIMULACRI (Speciale: Complessità 3). Se riesce, l'Incantesimo crea immediatamente 1D di Simulacri indistinguibili dall'Incantatore, che agiscono ciascuno indipendentemente secondo la volontà del medesimo e possiedono le stesse Caratteristiche ed Equipaggiamento (ma gli Oggetti speciali, magici o straordinari di qualsiasi tipo appaiono in versione "comune" e non hanno proprietà speciali). I Simulacri non possono Lanciare Incantesimi, non hanno nessuno degli effetti magici che potrebbe avere l'Incantatore (ne potrebbero avere però delle "simulazioni") e non possono fare molto altro se non combattere, muoversi, parlare, confondere, toccare e prendere Oggetti, ma l'Impatto che infliggono e la loro Protezione sono reali e uguali a quelli dell'Incantatore. Ognuno di essi si dissolve dopo 4 Round oppure non appena subisce 1 Danno.

SHA-KEN (Distruttivo: Complessità 4). Se riesce, l'Incantesimo crea 1D di Sha-Ken costituiti da pura Forza che colpiscono tutti insieme un singolo bersaglio. Ogni Sha-Ken infligge quindi al bersaglio 2D di Impatto (la Protezione agisce su ogni singolo Sha-Ken) e rimane infisso nel corpo del bersaglio per 4 Round, prima di svanire. Per rimuovere ogni Sha-Ken ci vuole un Round altrimenti ciascuno di essi infligge 1 Danno da Sanguinamento a Round, fino a quando non scompare.