



IL WARLOCK



INTRODUZIONE

Le tradizioni dimenticate abbondano In Dungeon World. Sette di antichi dèi o potenti entità provenienti da altre realtà si nascondono ovunque, finché non vengono repressi dalle forze della legge. Gli altari dedicati a questi antichi esseri sono dimenticati, ma sono ben lontani dall'essere impotenti.

Un ricco potere attende coloro che sono abbastanza audaci o folli da permettere a uno di questi esseri di entrare nelle loro anime. Tu sei il canale per uno di loro. Niente anni di studio o prostrazione davanti a un sacerdote mortale per te. Hai preso la situazione in mano. Sei gli occhi, la voce e le mani di un essere dal potere divino e, in cambio del tuo servizio, ti ha concesso un po' di quel potere.

Gli antichi promettono molto per il tuo servizio, ma chiedono molto in cambio. Va bene comunque. Sei ancora tu ad avere il controllo della situazione.

... Per ora.

Come il Chierico, il Warlock gode di un rapporto con un essere di potere divino o semidivino. A differenza del chierico, il rapporto tra il Warlock e il suo patrono è molto più intimo, tanto che il patrono può estendersi nel mondo attraverso di lui. Principi demoniaci, arcifolletti e antiche entità provenienti da oltre la realtà sono tutti potenziali patroni per il Warlock

CREDITS

OPERA ORIGINALE

The Warlock, Dungeon World War and Wonders Pack, Peter Johansen. Version August 13, 2016

TRADUZIONE

La traduzione di questo libretto è stata curata da [Iacopo Ciao](#)

IMPAGINAZIONE

L'impaginazione di questo libretto è stata curata da [Samantha Liparota](#)

LAYOUT

Il layout di questo libretto è stato preso da [template libretto.indd](#) del repository [Dungeon World ITA](#)

TERMINOLOGIE

La terminologia adottata è stata presa da [dungeonworld.it](#)

GIOCO

Dungeon World di Sage LaTorra e Adam Koebel
[dungeonworld.com](#)

NOME

Umano: Talon, Simon, Seifer, Marlowe, Alistair, Riley, Zada, Lyra, Pamela, Mercy
 Elfo: Kindroth, Ardreth, Belanor, Azariah, Syndra, Xaniel, Neryani
 Tiefling: Aranmir, Zerrias, Erdos, Garmond, Lewala, Sarissa, Shadani, Daborys

ASPETTO

Occhi Nero Inchiostro, Occhi Lucenti o Occhi Bendati
 Capelli trascurati, Testa Tatuata o Cappuccio Profondo
 Meticolosamente curato, Abiti Estranei, o Corpo Corpulento
 Privo di Ombra, Pelle Inquietante, o Marchio Evidente

Assegna questi punteggi alle tue caratteristiche: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
DEBOLE -1	MALFERMO -1	MALATO -1	STORDITO -1	CONFUSO -1	SFREGIATO -1
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR

DANNI  ARMATURA  PF  ATTUALI
 MAX (6 + COSTITUZIONE)

ALLINEAMENTO

MOSSE INIZIALI

LEGALE

Concludi un accordo con qualcuno rispettando la tua parte.

NEUTRALE

Aumenta l'influenza del tuo patrono tra i mortali.

MALVAGIO

Ottieni potere o prestigio per te stesso a spese di qualcun altro.

RAZZA

ELFO

Puoi vedere chiaramente nell'oscurità, inclusa l'oscurità magica.

UMANO

Sei immune agli effetti che controllerebbero o manipolerebbero la tua mente, inclusa la paura.

ORCO

Zolfo Infernale è un rituale per te e infligge +1 danni.

LEGAMI

Inserisci il nome di un compagno d'avventura in almeno uno dei seguenti:

Il mio patrono desidera ardentemente l'anima di _____.

_____ pensa di comandare, ma si sbaglia.

Ho imparato qualcosa sui desideri più profondi di _____.

Ho bisogno dell'aiuto di _____ per raggiungere gli obiettivi del mio patrono.

PATTO

Hai stipulato un patto con un potente essere proveniente da un'altra realtà che desidera più influenza nel tuo mondo. In cambio, ti ha conferito potere. Compila i seguenti spazi:

"Il mio patrono è _____, Signore del dominio _____, conosciuto tra i mortali come _____. Appare nelle mie visioni come _____, e mi ha marchiato con _____. Il suo desiderio per questo mondo è _____, e io sono il suo mandatario."

INVOCAZIONE

Quando tiri per una mossa e invochi il tuo patrono per amplificarla, puoi descrivere un numero di opzioni pari o inferiori alla tua SAG:

- ...in che modo il dominio del tuo patrono si manifesta sulla terra.
- ...cosa chiede in cambio il tuo patrono.
- ...in che modo l'azione viene potenziata dal tuo patrono.
- ...per quale ragione il tuo patrono ha interesse in questa faccenda.

*Con un 10+, tutto ciò che dici si avvera. *Con un 7-9, tutto ciò che dici si avvera a eccezione di una dichiarazione scelta dal GM. *Con un 6-, non ci sono garanzie.

LANCIARE INCANTESIMI (CAR)

Quando lanci un incantesimo concesso dal tuo Patrono, tira+CAR.

*Con un 10+, l'incantesimo viene lanciato con successo e il tuo patrono non lo revoca: puoi lanciarlo nuovamente in futuro. *Con un 7-9, l'incantesimo viene lanciato, ma scegli un'opzione:

- Attiri attenzioni indesiderate o metti te stesso in difficoltà. Il GM ti dirà come.
- L'incantesimo altera la tua mente: prendi -1 continuato a Lanciare Incantesimi fino alla tua prossima Comunione.
- Dopo che l'hai lanciato, viene revocato dal tuo Patrono. Non puoi più lanciarlo fino alla tua prossima Comunione.

Nota che mantenere attivo un incantesimo con effetti continuati potrebbe causare una penalità al tuo tiro di Lanciare Incantesimi.

COMUNIONE

Quando trascorri del tempo non interrotto (un'ora o più) in trance per ascoltare la volontà del tuo Patrono:

- Perdi tutti gli incantesimi che ti erano stati concessi.
- Il tuo Patrono ti concede dei nuovi incantesimi a tua scelta il cui livello totale non superi il tuo livello+1, e nessuno dei quali ha un livello superiore al tuo livello attuale.
- Prepara tutti i Rituali, che non contano mai ai fini del limite.

IL WARLOCK

LIVELLO
 PE

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo carico è 7 + FOR. Inizi con Razioni da Dungeon (*razione, 5 utilizzi, 3 monete, peso 1*) e un marchio posto su di te dal tuo Patrono (descrivilo!).

Scegli tre tra i seguenti:

- Bastone rituale intagliato (*media, a due mani, peso 1*)
- Pugnale sacrificale (*corta, 2 monete, peso 1*)
- Antitossina (*10 monete, peso 0*)

- Borsa di Libri (*5 utilizzi, 10 monete, peso 2*)
- Vestiti incantati (*1 armatura, peso 1*)
- Un'offerta adeguata che piacerà al tuo Patrono (descrivila!) Il nome di qualcun altro che venera il tuo Patrono in un'altra comunità

MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello da 2 a 5, scegli tra queste mosse.

SIGILLO DEGLI ANTICHI (SAG)

Quando cerchi di bandire una creatura di un'altra dimensione, tira+SAG. *Con un 7-9, non può avvicinarsi ulteriormente a meno che tu non lo permetta o abbassi la guardia. *Con un 10+, se non ha un ancoraggio in questo mondo, deve tornare nella sua dimensione.

CONOSCENZA PROIBITA

Quando preghi il tuo Patrono per la conoscenza, puoi utilizzare SAG al posto di INT per *Declamare Conoscenze*, anche se potrebbe rivelarti più di quanto ti aspettavi...

MISTER NICK

Alla fine della sessione, se qualcun altro ha ceduto alla tentazione o commesso un atto di tradimento a causa delle tue azioni, segna 1 PE.

IL POTERE SCORRE ATTRAVERSO DI ME

Quando soddisfi il desiderio del tuo Patrono, ottieni una conoscenza o un vantaggio utile legato a uno dei domini del tuo Patrono. Il GM ti dirà cosa.

L'UOMO DELLA SABBIA

Quando tocchi una persona addormentata, puoi vedere cosa sta sognando e la natura di qualsiasi influenza sulla sua mente.

LINGUA BIFORCUTA

Quando *Parlamenti* con qualcuno, *Con un 10+, scopri anche qualcosa sulla sua vera natura o ciò che desidera di più. Il GM ti dirà cosa. Prendi +1 al prossimo tiro quando agisci in base a queste informazioni.

LE STELLE SONO PROPIZIE (SAG)

Quando evochi un mostro da un altro mondo, specifica uno scopo, una cosa che è e una cosa che non è. Poi tira+SAG e scopri cosa emerge.

*Con un 10+, scegli due. *Con un 7-9, scegli una. *Con un 6-, non è ciò che hai detto che è, ma è ciò che hai detto che non è.

- Essa adempie il suo scopo e se ne va senza incidenti.
- È perfetta per il lavoro.

TAUMATURGIA

Ottieni una mossa non multiclasse dalla lista di classe del Chierico.

COSE CHE L'UOMO NON DOVEVA SAPERE

Aggiungi le seguenti scelte a *Invocazione*:

- ...quale conoscenza segreta ti rivela il tuo patrono.
- ...chi è brevemente stordito da visioni spaventose.

LUPO TRA LE PECORE

Mentre non stai usando i tuoi poteri, la tua vera natura è nascosta. Chiunque ti esamini, fisicamente o magicamente, crederà che tu sia normale e innocuo, a meno che tu non lo minacci apertamente o ricominci a usare i tuoi poteri.

Quando raggiungi un livello da 6 a 10, scegli tra queste mosse o tra le mosse dei livelli 2-5.

MAGIA DEL CAOS

Quando lanci un incantesimo, puoi scegliere di raddoppiare gli effetti dell'incantesimo o il numero di bersagli colpiti, ma devi anche scegliere una delle seguenti opzioni:

- Il terreno intorno a te è distorto o contaminato, il GM descriverà come.
- L'incantesimo ha effetti aggiuntivi indesiderati.
- Devi versare il tuo stesso sangue, subisci 1d6 danni *Ignora Armatura*.

AVATAR OSCURO

Quando scegli le opzioni per l'*Invocazione*, puoi anche scegliere di assumere l'aspetto del tuo Patrono, descrivilo! Chiunque assista ai tuoi atti reagirà di conseguenza. Questa manifestazione dura finché non smetti di canalizzare il potere del tuo Patrono.

DORIAN GREY

Quando ottieni questa mossa, scegli un contenitore in cui conservare la tua anima. Mentre il contenitore è intatto, sei invulnerabile; ottieni automaticamente un 10+ su Ultimo Respiro, e qualsiasi macchia, peso o giudizio sulla tua anima colpisce il contenitore al tuo posto. Quando il tuo contenitore viene distrutto, muori istantaneamente, senza possibilità di *Ultimo Respiro*.

PATTO POTENZIATO

Aggiungi un desiderio e un dominio aggiuntivo al tuo *Patto*.

FUOCO INFERNALE

Il tuo incantesimo *Zolfo Infernale* ora evoca le fiamme nere dell'inferno, aggiungi l'etichetta *Ignora Armatura* ai suoi effetti. Questo fuoco non brucia le carni bensì l'anima; anche le creature normalmente immuni al fuoco sono danneggiate da questo tipo di fiamma, tranne le creature senz'anima.

FILI DEL BURATTINAIO ARCANO

Quando usi la magia per controllare le azioni di una persona, non ricorderà niente di ciò che ha fatto e non serberà rancore nei tuoi confronti.

INCUBO

Richiede: L'Uomo della Sabbia

Quando tocchi una persona addormentata, puoi anche impiantare una suggestione post ipnotica nella sua mente; la eseguiranno in un momento conveniente quando si svegliano, a meno che ciò non li metta direttamente in pericolo.

RIVELAZIONI

Quando soddisfi il desiderio del tuo patrono, puoi anche fare una domanda al GM. Il GM risponderà onestamente. Tu o i tuoi alleati ottenete +1 al prossimo tiro quando agite in base alla risposta.

ASTUZIA DEL SERPENTE

Richiede: Lingua Biforcuta

Quando *Parlamenti* con qualcuno, *Con un 12+ puoi fare una domanda al giocatore del personaggio, che deve rispondere onestamente.

TEURGIA

Ottieni una mossa non multiclasse dalla lista di classe del Chierico.

RITUALI

Ti sono concessi tutti i rituali a ogni comunione senza doverli scegliere e senza che contino ai fini del tuo totale di incantesimi consentito.

SUSSURRO DEI CADAVERI

Lancia questo incantesimo quando tocchi un cadavere. Rivivrai gli ultimi momenti di vita di quella persona attraverso uno dei suoi sensi: vedrai ciò che hanno visto o sentirai ciò che hanno udito, ad esempio.

CONTRATTO

Quando firmi un contratto su cui hai infuso questo incantesimo, vieni avvisato in maniera mistica se viene infranto dall'altra parte coinvolta.

SERVITORE INVISIBILE

Continuato

Evochi un semplice costrutto invisibile che può solo trasportare oggetti. Ha Carico 3 e trasporta tutto ciò che gli affidi personalmente. Non può raccogliere oggetti da solo e può solo portare quelli che gli dai tu. Gli oggetti trasportati da un servitore invisibile sembrano fluttuare nell'aria pochi passi dietro di te. Un servitore invisibile che prende danno o si allontana da te si dissolve immediatamente, lasciando cadere gli oggetti che trasporta.

INCANTESIMI DI PRIMO LIVELLO

ZOLFO INFERNALE

Continuato

Finché ti concentri, puoi evocare una piccola sfera di fiamma nelle tue mani ogni volta che desideri (*lanciata, vicina, 1 perforante*). Mentre questo incantesimo è attivo, subisci *-1 continuato al tiro per Lanciare Incantesimi*.

INCUTI PAURA

Continuato

Scegli un bersaglio intelligente che puoi vedere e un oggetto nelle vicinanze. Il bersaglio è spaventato dall'oggetto fintanto che mantieni attivo l'incantesimo. La sua reazione è a sua discrezione: fuga, panico, supplica, lotta. Mentre questo incantesimo è attivo, subisci *-1 continuato al tiro per Lanciare Incantesimi*.

PARLARE CON I MORTI

Hai una breve conversazione con un cadavere, che risponderà alle prime tre domande che gli poni al meglio della conoscenza che aveva in vita e della conoscenza che ha ottenuto con la morte.

FIDATI DI ME

Continuato

La persona (non bestia o mostro) che tocchi mentre lanci questo incantesimo ti considera un amico fino a quando non subisce danni o dimostri il contrario.

ANELLO DI GIGE

Continuato

Tocca un alleato: nessuno può vederlo. È invisibile! Questo incantesimo persiste finché non lo interrompi tu o il bersaglio attacca. Mentre questo incantesimo è attivo, subisci *-1 continuato al tiro per Lanciare Incantesimi*.

IMPULSO

Tocchi il tuo bersaglio e gli instilli un impulso, ad esempio: fuga, avarizia, fame, desiderio sessuale o sete. Tu scegli l'impulso, ma il bersaglio si comporterà di propria volontà. L'impulso svanisce dopo qualche ora.

INCANTESIMI DI TERZO LIVELLO

SORGI!

Continuato

Evochi un servo del tuo Patrono che ti aiuterà al meglio delle sue capacità. Descrivilo! Trattalo come il tuo personaggio, ma con accesso solo alle mosse di base. Ha un modificatore +1 per tutte le caratteristiche, 1 PF e usa il tuo dado per il danno. Il servo ottiene anche 1d4 di questi tratti a tua scelta:

- Ha +2 invece di +1 in una caratteristica.
- Ha qualche abilità extra utile, il GM ti dirà quale.
- Non è spericolato.
- Il suo legame con il tuo piano è forte: +2 PF per ogni tuo livello.

La creatura rimane in questo piano finché non muore o tu non la congedi. Mentre questo incantesimo è attivo, subisci *-1 continuato al tiro per Lanciare Incantesimi*.

DISSOLVI MAGIE

Scegli un incantesimo o un effetto magico in tua presenza: questo incantesimo lo fa a pezzi. Gli incantesimi minori terminano, le magie più potenti sono solamente ridotte o smorzate fintanto che sei nei dintorni.

FURIA SANGUINARIA

Continuato

Una soprannaturale sete di sangue riempie le vene di una persona che tocchi. Quando il bersaglio infligge danni in mischia, tira due volte il danno e sceglie il risultato migliore. Questo incantesimo termina quando il bersaglio fa qualsiasi cosa oltre ad attaccare in modo frenetico.

OSCURITÀ

Continuato

Scegli un'area che puoi vedere: è colma di oscurità e ombre soprannaturali. Mentre questo incantesimo è attivo, subisci *-1 continuato al tiro per Lanciare Incantesimi*.

ESPLOSIONE DEL CAOS

Un'esplosione di energia oscura fuoriesce dal terreno sotto il tuo bersaglio, infliggendo 2d6 danni *ignora armatura* al bersaglio e a tutti quelli nelle sue vicinanze.

MIMESI

Continuato

Prendi la forma di qualcuno che stai toccando mentre lanci l'incantesimo. Il tuo aspetto fisico corrisponde esattamente al suo, ma il tuo comportamento potrebbe non esserlo. Questo cambiamento persiste finché non subisci danno o scegli di tornare alla tua forma normale. Mentre questo incantesimo è attivo non puoi più usare le tue mosse da Warlock.



INCANTESIMI DEL WARLOCK

INCANTESIMI DI QUINTO LIVELLO

GEMMA DELL'ANIMA

Intrappoli l'anima di una creatura morente in una gemma. La creatura intrappolata è consapevole della sua prigionia ma può ancora essere manipolata con incantesimi, Parlamentando, o con altri effetti. Tutte le mosse effettuate contro la creatura intrappolata prendono +1 al tiro. Puoi liberare l'anima in qualsiasi momento, ma una volta liberata non potrà mai più essere rinchiusa.

IL FREDDO DEL VUOTO

Con un gesto delle dita, la temperatura in una zona che puoi vedere precipita al di sotto del punto di congelamento. Le colture muoiono, gli animali fuggono e le persone non protette rischiano di subire il congelamento se rimangono al freddo. La temperatura e il clima non tornano alla normalità per il resto della giornata, a meno che tu non lo desideri.

CONTATTARE ALTRI PIANI

Invii una richiesta d'udienza verso un altro piano. Specifica chi o che cosa vorresti contattare indicando il luogo, il tipo di creatura, il nome o il titolo. Apri una comunicazione bidirezionale con quella creatura. La comunicazione può essere interrotta in ogni momento da te o dalla creatura contattata.

IL SIGILLO DI SALOMONE

Lancia questo incantesimo su una zona con confini chiaramente definiti, o su un cerchio segnato con gesso, vernice o sangue. Poi nomina un tipo di creatura; l'incantesimo proibisce a quel tipo di creatura di entrare o uscire dall'area specificata.

DIVINAZIONE

Indica il nome di una persona, luogo o oggetto su cui vuoi saperne di più. Il tuo Patrono ti concede una visione del bersaglio, chiara come se fossi lì presente.

CONTAGIO

Continuato

Scegli una creatura che puoi vedere. Finché non dissolvi l'incantesimo, il bersaglio soffre di una malattia a tua scelta. Mentre questo incantesimo è attivo, subisci -1 *continuato al tiro per Lanciare Incantesimi*.

INCANTESIMI DI SETTIMO LIVELLO

STARGATE

Continuato

Apri un portale verso un'altra dimensione o piano di esistenza. Puoi attraversare questo portale, entrando nella nuova dimensione o passando attraverso di essa per raggiungere un altro luogo nella tua dimensione attuale. Puoi portare con te un numero di altre persone pari al tuo livello, se sono disposte, oppure puoi inviare da solo un bersaglio a tua scelta che tocchi. Mentre questo incantesimo è attivo, subisci -1 *continuato al tiro per Lanciare Incantesimi*.

FRANTUMAZIONE MENTALE

Continuato

Un trauma psichico travolge un bersaglio che puoi vedere, riducendo la sua intelligenza e personalità a quelle di un animale. Mentre è sotto l'effetto di questo incantesimo, il bersaglio è incapace di parlare, comprendere il linguaggio o fare qualsiasi altra cosa che coinvolga pensieri superiori o volontà. Mentre questo incantesimo è attivo, subisci -1 *continuato al tiro per Lanciare Incantesimi*.

VISIONE DEL VERO

Continuato

Vedi tutte le cose secondo la loro vera natura. Questo effetto persiste fin quando non dici una menzogna o dissolvi l'incantesimo. Mentre questo incantesimo è attivo, subisci -1 *continuato al tiro per Lanciare Incantesimi*.

DOMINARE

Continuato

Il tuo tocco spinge la tua mente dentro a quella di qualcun altro. Ottieni 1d4 prese. Spendi 1 presa per far fare al bersaglio una di queste azioni:

- Pronunciare alcune parole scelte da te.
- Darti qualcosa che possiede
- Fare un attacco coordinato contro un nemico a tua scelta
- Rispondere sinceramente a una domanda

Se finisci le prese l'incantesimo finisce. Se il bersaglio subisce danni perdi 1 presa. Mentre l'incantesimo è attivo non puoi lanciare incantesimi.

INCANTESIMI DI NONO LIVELLO

FALSO MONDO

Continuato

Toccando la vittima, il suo corpo sprofonda in un sonno incantato e la sua coscienza viene rilegata in un mondo illusorio creato da te. Fino a quando non terminerà l'incantesimo, la vittima continuerà a vivere senza mai sapere di essere all'interno della tua illusione e che il proprio corpo giace addormentato da qualche altra parte.

PIAGA

Continuato

Nomina una città, un villaggio, un accampamento o un altro luogo dove vivono persone. Finché questo incantesimo è attivo, quel luogo è colpito da una piaga appropriata ai domini della tua divinità (locuste, morte dei primogeniti, ecc). Mentre questo incantesimo è attivo, subisci -1 *continuato al tiro per Lanciare Incantesimi*.

FUOCO DELL'INFERNO

Scegli un'area specifica che puoi vedere, il fuoco dell'inferno verrà evocato dal cielo e si riverserà in quella zona. Tutti quelli che si trovano in quell'area subiscono 2d8 *danni Ignora Armatura*.

SIGILLO DEL TELETRASPORTO

Questo incantesimo può essere usato per creare due effetti.

Il primo effetto è quello di posizionare un sigillo del teletrasporto su una superficie. Il secondo uso di questo incantesimo trasporta te stesso e un piccolo gruppo di altre persone da un sigillo del teletrasporto a un altro, indipendentemente dalla distanza tra di essi. Quando lanci l'incantesimo, puoi fare solo una delle due cose, non entrambe contemporaneamente.

