

# CAPITOLO 1: WARLOCK

"Uh" il giovane Aiden osservò i tre Galeb Duhr che lo circondavano e sparì con un sonoro "Pop".

Prima che i tre elementali potessero capire cosa fosse successo, il braccio di uno dei Guardiani di Pietra esplose in un lampo di energia arancione brillante.

## PRIVILEGI DI CLASSE OPZIONALI

### SUPPLICA OCCULTA: OCCHI APERTI

**Prerequisito:** 18° livello

Il potere del patrono, apre gli occhi al Warlock, che potrebbe non essere più in grado di richiuderli: ottiene *vista pura*, non può essere limitata o disattivata se non rimuovendo questa supplica o accecandosi volontariamente.

La costante esposizione al Piano Etereo è estremamente impegnativa anche per la mente di incantatori molto esperti, quindi il Warlock ha bisogno di tempo ed esperienza per abituarsi.

**Dopo nessun aumento di livello.** Il Warlock ha costanti emicranee di intensità variabile in base alla presenza di aeree molto potenti; in presenza di creature la cui forma nel Piano Etereo risulterebbe sconvolgente o disturbante (a discrezione del DM), il Warlock ha svantaggio ai TS per mantenere la concentrazione e ogni attacco inflitto da tali creature provoca 1d4-1 danni psichici aggiuntivi.

**Dopo un aumento di livello.** Il Warlock si sta abituando alla forma del mondo sul Piano Etereo. Non subisce più danni aggiuntivi e non ha più svantaggio ai TS per mantenere la concentrazione, a meno che questa non sia disturbata direttamente dalle creature dall'aspetto più disturbante.

**Dopo due aumenti di livello o al 20° livello.** Ormai la *vista pura* è l'unica vista che il Warlock conosca, il Piano Etereo e il Piano Materiale per lui sono assolutamente inseparabili. La *vista pura* non gli causa più nessun problema. Da questo momento in poi, rimuovere questa supplica gli causerebbe cecità permanente, incurabile se non da altre sorgenti di *vista pura* (come *Visione del Vero*).

Riottenere questa supplica dopo averla rimossa richiede di riabituarsi a essa.

### SUPPLICA OCCULTA: DEFLAGRAZIONE ALEATORIA

**Prerequisito:** trucchetto Deflagrazione Occulta

Un numero di volte pari al suo bonus di competenza per riposo breve, quando il Warlock colpisce un bersaglio con il trucchetto Deflagrazione Occulta, come azione bonus può imporre al bersaglio di tirare dalla tabella della Magia Selvaggia un numero di volte pari al numero di raggi da cui è stato colpito.

## LO SPAZIO PROIETTIVO

"E quando l'ho visto, ragazzi, ho esclamato 'Ma questa è Geometria Pura!'"

(M. Andreatta)



irano voci su una certa entità...

Un oggetto legato alla stessa natura dei piani dove ci muoviamo... coloro che ne hanno ricevuto l'intuizione la descrivono come "una gazzata pazzesca" o "roba da Harry Potter", perdono l'uso della ragione e vanno in giro a importunare i passanti con frasi terrificanti come "Ragazzi, avete della Geometria?"... roba da brividi...

### LISTA DEGLI INCANTESIMI AMPLIATA

Livello dell'incantesimo	Incantesimi
1°	Caduta Morbida, Colpo Intrappolante
2°	Levitazione, Zona di Verità
3°	Glifo di Interdizione, Lentezza
4°	Divinazione, Sfera Elastica di Otiluke
5°	Cerchio di Teletrasporto, Legame Planare

### FORMA LINEARE ASSOCIATA

A partire dal 1° livello, una volta per riposo lungo, il Warlock può indicare una creatura che è in grado di vedere. Con un'azione può azzerare il bonus del tiro per colpire di quella creatura fino all'inizio del proprio prossimo turno.

### OMOGENEIZZAZIONE

A partire dal 6° livello, un numero di volte pari al suo bonus di competenza per riposo lungo, quando una creatura è a terra con 0 punti ferita,



il Warlock può usare la sua azione e toccarla per trasferirla in un semipiano temporaneo.

Finchè la creatura si trova nel semipiano, il Warlock ha uno slot incantesimo aggiuntivo. Quando il Warlock inizia un riposo breve o usa questo privilegio su un'altra creatura, la creatura intrappolata viene liberata e diventa stabile.

## PROIEZIONE

A partire dal 10° livello, un numero di volte pari al suo bonus di competenza per riposo lungo, il Warlock può usare la sua azione per proiettare la sua immagine su una superficie solida che è in grado di vedere.

Per non più di 1 minuto, la posizione del Warlock diventa quella della sua immagine. Fintanto che si trova su una superficie, il Warlock può muoversi liberamente in ogni direzione lungo la stessa, al doppio della sua velocità di movimento, ma non può effettuare azioni che coinvolgano il mondo esterno ad eccezione del parlare.

Dopo 1 minuto, il Warlock esce dalla superficie e si trova nello spazio disponibile più vicino a dove si trovava sulla superficie. Questo effetto termina in anticipo se la superficie dove si trova il Warlock viene distrutta o se usa la sua azione per uscirne.

## CHIUSURA PROIETTIVA DI BÉZOUT

A partire dal 14° livello, una volta per riposo breve, il Warlock può usare la sua azione bonus per generare un'aura di Geometria Pura nel raggio di 36m intorno a sé.

Fino alla fine del prossimo turno del Warlock, tutti gli attacchi a distanza che richiedono un tiro per colpire effettuati da creature dentro l'aura contro altre creature dentro l'aura vanno automaticamente a segno senza effettuare il tiro per colpire.

## IL SIGNORE DELL'ASSURDO

Nel multiverso sono poche le creature in grado di esistere contemporaneamente in ogni realtà. È questo il caso dell'entità conosciuta nel nostro mondo come il Signore dell'Assurdo. A voi potrebbe essere familiare sotto altri nomi, come Il Triangolo, Fancy Dorito, Alex, o il suo preferito... Bill.

Il suo vero obiettivo non è chiaro, ma una cosa è certa: ciò che pretende dai suoi Warlock è una sana dose di divertimento.

## LISTA DEGLI INCANTESIMI AMPLIATA

Livello dell'incantesimo	Incantesimi
1°	Risata Incontenibile di Tasha, Dardo Tracciante
2°	Alterare Sè Stesso, Trucco della Corda
3°	Palla di Fuoco, Parola Guaritrice di Massa
4°	Santuario Privato di Mordenkainen, Tentacoli Neri di Evard
5°	Dominare Persone, Ristorare Superiore

## SQUARCIO DELLA FORTUNA

A partire dal 1° livello, dopo aver lanciato un incantesimo il Warlock deve tirare il d20. Se il risultato del tiro è uguale o inferiore a 2 + il livello dello slot utilizzato, 2+0 nel caso di un truccetto, il Warlock deve tirare il d100 e subire il relativo effetto dalla tabella della Magia Selvaggia.

Se il risultato dalla tabella è il lancio di un incantesimo, subisce anch'esso gli effetti di Squarcio della fortuna.

In compenso, il Warlock ha uno slot incantesimo per riposo breve in più, una supplica occulta in più e un utilizzo dell'arcanum mistico di ogni livello per riposo lungo in più.

Livello da Warlock	Dado esplosivo
1°-4°	d4
5°-10°	d6
11°-16°	d8
17°-20°	d10

## DEFLAGRAZIONE DEFLAGRANTE

A partire dal 1° livello quando il Warlock colpisce un avversario con il truccetto "Deflagrazione Occulta", come azione bonus può aggiungere il suo dado esplosivo ai danni inflitti da ogni raggio.

Se il Warlock è sotto un qualunque effetto di massimizzazione del risultato dei tiri per i danni, non può aggiungere il dado esplosivo.

Questo privilegio può essere usato un numero di volte pari al bonus di competenza del Warlock per riposo breve.

## (S)FORTUNATO

A partire dal 6° livello, il Warlock può appellarsi al suo patrono per alterare il fato in suo favore.

Ottiene il talento "Fortunato", ma ogni volta che lo usa deve tirare dalla tabella della Magia Selvaggia.



## DIVERTIMENTO EXTRAPLANARE

---

L'influenza del patrono si espande alle creature intorno al Warlock.

Al 10° livello il Warlock ottiene il privilegio "Ispirazione bardica", il dado di ispirazione è il suo dado esplosivo (che se usato in questo modo non esplode).

Se il dado di ispirazione risulta in un 1, l'utilizzatore deve tirare dalla tabella della Magia Selvaggia.

## PANDEMONIO

---

Una volta per riposo lungo, il Warlock può imporre con un'azione a tutte le creature coscienti (compreso sè stesso) nel raggio di 18m di tirare dalla tabella della Magia Selvaggia e tirare il dado esplosivo del Warlock. Ogni creatura riceve il totale dei danni da lei tirati come danni psichici.