



L'IMMOLATORE



INTRODUZIONE

Le tue fiamme interiori ti rendono un'entità temibile. Il potere che scorre nelle tue vene è in grado di consumare, ma anche di creare. Puoi incendiare la mente degli altri, risvegliando la loro passione più profonda o portando devastazione con il tuo insaziabile desiderio di vendetta.

Nella tua ricerca di controllo e potere sul fuoco, ti scontrerai con prove difficili, ma la tua determinazione brucerà ancora più intensamente. L'ardore del tuo spirito è insaziabile, e il mondo non sarà mai più lo stesso dopo che l'avrai attraversato con il tuo sorriso infuocato e il tuo cuore ardente.

Preparati, Immolatore, a camminare sulla via del fuoco e a dominare ogni sfida con la tua passione infuocata. Le fiamme del destino sono nelle tue mani, pronte a incendiare il mondo con il tuo potere.

Questa classe offre molteplici modi per esprimere il proprio potere distruttivo e creativo, e gli Immolatori sono sempre pronti a farlo con un sorriso ardente sulle labbra. Se ti senti attratto dal fuoco della passione e della distruzione, l'Immolatore potrebbe essere la classe perfetta per te. Preparati a bruciare tutto ciò che osa sfidarti mentre incendi il mondo con il tuo potere infuocato.

CREDITS

OPERA ORIGINALE

The Immolator, [Dungeon World PLAYBOOKS v2.4](#), Stefan Grambart.

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

ASPETTO

Umano: Solomon, Timothy, Kalil, Omen, Yohn, Hiko, Agasha, Elizabeth, Harald, Fatia, Khalwa, Adur, Ignis, Yajna, Umlilo
Salamandra: Sulfurheart, Flamewalker, Emberlash, Cinderclaw, Charfiend, Bittertallow, Barrowblaze, Singescale, Candlewick, Coalfang

Strani marchi, cicatrici rituali o pelle perfetta. Occhi ardenti, occhi caldi o occhi penetranti Voce crepitante, voce sussurrante o voce ruggente. Portamento altezzoso, atteggiamento maniacale o rabbia nascosta a stento.

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  MAX (4 + COSTITUZIONE) ATTUALI

ALLINEAMENTO

MALVAGIO

Sacrifica alle fiamme una vittima non consenziente.

CAOTICO

Diffondi un'idea nuova pericolosa.

NEUTRALE

Scambia un sacrificio, offerto liberamente, per un servizio reso.

RAZZA

UMANO

Quando *Ti Accampi* accanto a una grande e ampia fiamma, recuperi tutti i tuoi PF.

SALAMANDRA

Il calore e il fuoco non magici non possono farti del male.

LEGAMI

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

_____ ha sentito il tocco infernale del fuoco, ora conosce la mia forza.

Insegnerò a _____ il vero significato del sacrificio.

Ho gettato qualcosa nel fuoco per _____ ma gli devo ancora qualcosa.

MOSSE INIZIALI

MARCHIO ARDENTE (COS)

Quando evochi un'arma di pura fiamma, tira+cos. *Con un 10+, scegli due. *Con un 7-9 scegli una.

- mano;
- da lancio, vicino;
- +1 danni;
- rimuovi l'etichetta pericoloso;

L'arma inizia sempre con le etichette *infiammata*, *corta*, *pericoloso* e *3 utilizzi*.

Ogni volta che attacchi con quest'arma, consumi un utilizzo.

Puoi considerare INT come se fosse FOR o DES per gli attacchi con questa arma.

COMBATTERE IL FUOCO COL FUOCO

Quando il valore dei danni che subisci è dispari (considera l'armatura), le fiamme dentro di te vengono in tuo soccorso. Tira 1d4 e aggiungi quel risultato agli utilizzi del tuo *Marchio Ardente*. Nel caso in cui non sia attivo il tuo *Marchio Ardente* puoi usare quel risultato per attivarlo o riduci il danno di quella quantità, a tua scelta.

DAMMI COMBUSTIBILE, DAMMI FUOCO

Quando fissi qualcuno negli occhi intensamente, puoi chiedere al giocatore di quel personaggio: "Cosa alimenta le fiamme dei tuoi desideri?". Loro risponderanno con sincerità, anche se il personaggio non lo sa o cercherebbe altrimenti di nascondere.

ZUKO STYLE (SAG)

Quando pieghi una fiamma alla tua volontà, tira+SAG. *Con un 10+, essa fa ciò che comandi, assumendo la forma e le movenze che desideri finché ha combustibile su cui bruciare. *Con un 7-9 l'effetto è di breve durata, durando solo un istante.

REALIZZATO A MAN

Puoi usare le tue mani al posto degli strumenti e il fuoco per lavorare oggetti in metallo. Armi comuni, armature e gioielli in metallo possono tutti essere creati a partire dai loro componenti grezzi. Puoi anche disfare queste cose, ma farlo senza tempo e sicurezza potrebbe richiedere di *Sfidare il Pericolo*.



L'IMMOLATORE

LIVELLO
PE

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo carico è 9+FOR. Non porti armi e non hai bisogno di armature oltre alle fiamme che bruciano dentro di te. Inizi con:

- Un Simbolo dei tuoi sacrifici passati, descrivilo.
- Attrezzatura da Avventuriero (5 utilizzi, 20 monete, peso 1)
- Pozione Curativa (50 monete, peso 0)

Scegli due tra:

- Razioni da Dungeon (razione, 5 utilizzi, 3 monete, peso 1)
- Pozione Curativa (50 monete, peso 0)
- 10 Monete

MOSSE AVANZATE

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

LA CONOSCENZA DELLA FIAMMA (SAG)

Quando fissi una sorgente di fuoco in cerca risposte, tira+SAG. *Con un 10+, il GM ti darà dettagli accurati su qualcosa di nuovo e interessante della situazione attuale. *Con un 7-9, il GM ti darà un'idea generale. Se conosci già tutto ciò che c'è da sapere, il GM te lo dirà.

BRUCIA DUE VOLTE PIÙ LUMINOSO

Quando canalizzi le fiamme del destino, puoi trattare un 6- come un 7-9 oppure un 7-9 come un 10+. Il tiro può essere il tuo o quello di qualcun altro, a tua scelta. Di al GM qualcosa che hai perso; un'emozione, un ricordo o una parte intrinseca del tuo essere. Non puoi usare nuovamente questa mossa fino a quando non userai *Brucia per la Metà*.

BRUCIA PER LA METÀ

Ottieni questa mossa quando ottieni *Brucia Due Volte più Luminoso*. Quando sacrifichi una vittoria alle fiamme del destino, tratta qualsiasi risultato 10+ come un 6-.

QUESTA FIAMMA MORTALE

Aggiungi le seguenti etichette alla lista di opzioni del tuo *Marchio Ardente*: *devastante, possente, lunga, vicino, lontano*.

MARCHIO DI FUOCO (CAR)

Quando infondi un pensiero a un PNG, tira+CAR. *Con un 10+, crede che l'idea sia sua e la abbraccia con fervore. *Con un 7-9, la sua passione svanisce dopo un giorno o due. *Con un 6-, reagisce in maniera negativa, esprimendo disapprovazione per l'idea.

OGDRU JAHAD

Ottieni la mossa da Mago "Rituale". Il GM ti dirà sempre cosa devi sacrificare per ottenere l'effetto desiderato.

FALENA ALLA FIAMMA (SAG)

Quando tenti una mente debole con il tuo fuoco interiore, tira+SAG. *Con un 10+, la sua volontà viene soppressa, ti seguirà e farà ciò che desideri, purché nulla la spaventi o la sorprenda. *Con un 7-9, l'effetto è abbastanza forte da distrarre o confondere. *Con un 6-, si agita e si preoccupa, poiché il tuo fuoco ha acceso i suoi desideri nascosti.

DISTRUGGERE I PONTI

Quando dovresti prendere il tuo *Ultimo Respiro*, puoi cancellare uno dei tuoi Legami per non farlo. La rimozione è permanente e riduce il tuo totale di Legami disponibili per sempre. Sei vivo e hai 1d6 PF. Se non hai più Legami, prendi il tuo *Ultimo Respiro* come al solito.

ACCENDERE GLI ANIMI (CAR)

Quando infondi coraggio agli altri con le tue parole, tira+CAR. *Con un 10+, scuotono via tutta la paura e i dubbi, riacquistando il proprio coraggio in un istante. *Con un 7-9, il tuo discorso non è convincente; il coraggio li sosterrà per qualche attimo, per poi abbandonarsi ad atti di codardia. *Con un 6-, sono intimiditi o terrorizzati dalla tua presenza.

GRAVE SCOTTATURA (CAR)

Quando insulti un PNG, tira+CAR. *Con un 10+, non gli lasci lo spazio e il tempo per reagire, subendo il tuo insulto e il disprezzo di tutti coloro che lo sentono. *Con un 7-9, oltrepassi il segno, presto o tardi tornerà per vendicarsi. *Con un 6-, sei andato troppo oltre, la vendetta se la prende qui e ora.

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

DALLE PROFONDITÀ DELL'INFERNO

Quando evochi il fuoco con una qualsiasi delle tue mosse, puoi aggiungere il tag *Ignora Armatura* per il danno e sostituire la normale fiamma con le fiamme nere dell'Inferno. Aggiungi il tag *Ignora Armatura* all'effetto di quella mossa quando evochi le fiamme nere. Le fiamme nere non generano calore e ustioni fisiche, ma bruciano l'anima stessa. Le creature prive di anima non possono essere danneggiate da questo tipo di fiamma.

ANELLO DI FUOCO ARDENTE (CAR)

Quando unisci l'anima di una persona consenziente alla tua, tira+CAR. *Con un 10+, siete legati insieme, in grado di percepirvi a qualsiasi distanza, oltre a condividere il vostro stato emotivo. *Con un 7-9, la connessione è instabile e pericolosa, quando subisci una debilitazione, anche loro la subiscono (e viceversa). *Con un 6-, il legame viene respinto e entrambi cancellate qualsiasi Legame reciproco. Puoi scrivere nuovi Legami con quella persona alla Fine della Sessione come al solito. Questa fusione, una volta eseguita, non può essere annullata con mezzi mortali.

ACCENDERE LE FIAMME

Richiede: Marchio Di Fuoco

Puoi applicare gli effetti di *Marchio Di Fuoco* a un gruppo di persone, una dozzina circa, tutti contemporaneamente.

GUARDA IL MONDO BRUCIARE (SAG)

Quando apri un canale verso i piani ardenti e evochi una tempesta di fuoco, comunica al GM cosa stai sacrificando e tira+SAG. Il cielo si apre e il fuoco scorre come pioggia in un'area grande quanto un piccolo villaggio che puoi vedere. Tutti e tutto nell'area subiscono danni appropriati. *Con un 10+, puoi spegnere la tempesta con un piccolo sforzo mentale. *Con un 7-9, le fiamme divampano fuori controllo, si diffondono e si intensificano in base a dove sono trasportate dal vento e dalle condizioni meteorologiche. *Con un 6-, qualcosa di crudele, intelligente e affamato giunge con la tempesta.