1. Nel sviluppare il personaggio ho scelto se possibile di non tener conto di oggetti trovati/acquistati ma solo di quelli base (quelli stampati) e quindi sfruttando la meglio il limite di 4-6 slot messi a disposizione per le magie questo perché eventuali oggetti in uso non fanno altro che aumentare la forza, in senso lato, del personaggio (anche se per alcune linee di sviluppo sono necessari).
2. Ho scelto poi di fermarmi al terzo livello perché lo sviluppo del personaggio dal terzo livello in poi dipende dalle circostanze nate durante la partita (guerre, boss, overlord, quest, oggetti trovati, ecc.) quindi varia di volta in volta, inoltre il terzo livello è il livello in cui le varie classi (a parte alcune) cominciano a "far male" cioè è il livello in cui si fa la differenza (più che non tra 1° e 2°).
3. Le considerazioni che ho fatto sulle carte scelte danno per scontato che il personaggio entra in combattimento al massimo di energia possibile.
4. I nomi delle carte sono in lingua originale sia per il gioco base che per l'espansione
5. Per la codifica delle carte ho scelto:
    a. Numero romano indicante il livello (I)
    b. Numero arabo per il costo (I2)
    c. ist per Istant e act per Active (I2-ist)
    d. eventuale numero arabo per costo dell'istant (I2-ist/1)

Fatte queste premesse...

Linea di sviluppo 1

Il WARLOCK ha a disposizione 5 slot in totale; 2 condivisi tra istant e active più 1 active e 1 istant e 1 istant condiviso con l'arma da melee. Sino al terzo livello ha disposizione 10 istant e 6 active. Con la nuova espansione sono aumentati i talenti (9 in totale) che si basano sui demoni e di demone ne è stato aggiunto 1 di V livello, il Fel Hunter.
È evidente quindi che una delle linee di sviluppo del personaggio passa per l'uso dei demoni: vediamola partendo dalla descrizione dei 4 demoni.

1. Il primo demone a disposizione è l'Imp (II4-act) che aggiunge un *verde* e un *blu* e ha 2 punti vita,
2. Il secondo demone a disposizione è il Voidwalker (III10-act) che aggiunge un dado *rosso* ha 1 reroll e 4 punti vita
3. Il terzo è il Succubus (IV14-act) che aggiunge 3 dadi *rossi* 2 reroll e 2 punti vita e l'ultimo è
4. Il Fel Hunter (V20-act) che aumenta di 1 il costo degli istantanei degli avversari e per ogni punto vita che perde, ne ha 4, piazza un attrito

I talenti a disposizione di II e III livello legati ai demoni sono 5 (4 di II e 1 di III) e gli altri sono 2 di IV e 2 di V.

Prima di arrivare ad utilizzare il primo demone il WARLOCK deve sopravvivere al primo livello e devo dire che ci riesce egregiamente.

LIVELLO 1)

Soul fire (I3-ist/2) *Aggiunge*

Demon Armor (I2-act) *Aggiunge* *e 1RR*

Con queste due carte al costo di 2 energy tira 2 , 2 , (con un possibile spot di un 8 *blu* /*rosso* che aggiunge un altro dado *blu*). Non c'è molta scelta a questo livello perché non esistono

demoni da utilizzare quindi qualsiasi cosa aggiunga dadi va bene. Si potrebbe subito usare lo Shadow Bolt ma preferisco l'effetto della Demon Armor (che poi è in tema con la linea di sviluppo); c'è il poco probabile spot dell'8 *blu*/*rosso* che aggiungerebbe 2RR ma non ci farei molto affidamento visto che per ora non ho nessuna abilità per modificare il risultato dei dadi che tiro.

LIVELLO 2)

Imp (II4-act) *Aggiunge* *Ha 2 punti vita*

Shadow Bolt (I3-ist/1) *Aggiunge*
Felstamina (Talento II) *Incrementa di 2 la vita del demone equipaggiato*

Ovviamente Felstamina è l'alternativa a Demonic Embrace in questa linea di sviluppo.

Messo così il WARLOCK tira con 3 energy 4 , 2 , 2 + 1 RR e si trova con 7 vite e 6 punti energia. Curse of Recklessness è molto interessante ma toglie l'unico RR che ho quindi la uso solo se ho un oggetto che me ne aggiunge un paio.

LIVELLO 3)

Curse of Agony (III8-ist/2) *Aggiunge* *. Se usata nel round precedente dà un altro*

Devastation (Talento III) *Se ho 6 dadi blu nel pool aggiungo 2*

La carta aggiunta può benissimo coprire lo slot della staff prestampata perché il dado *rosso* perso viene immediatamente riguadagnato con il nuovo talento (che è "*se tiri almeno 6* *aggiungi 2* "). Al costo di 5 punti energia tira 6 , 3 , 2 + 1 RR al primo round e 7, 3, 2 dal secondo in poi.
Non è utile a questo punto prendere il Voidwalker, il demone di III livello, perché aggiunge un solo RR e 2 vite (e sono già a 8) e poi costa un bel po' (10).
Una variante più interessante è, vista la quantità di dadi blu, l'utilizzo di Curse of Exhaustion (III9-ist/1) al posto dello Shadow Bolt perché è vero che nel primo round tirerei un dado *blu* in meno e quindi non si attiverebbe il talento Devastation (avrei questo bonus a partire dal secondo, grazie alla Curse of Agony) ma il vantaggio di alzare il valore di 2 dadi *blu* di 2 numeri non è da poco.

Questa linea basata sui demoni migliora enormemente al 4° livello quindi a differenza di quanto detto in premessa indico anche le scelte per questo livello.

LIVELLO 4)

Succubus (IV14-act) *Aggiunge* *+ 2RR. Ha 2 punti vita*

Soul Link (Talento IV) *Devo avere un demone equipaggiato. Aggiunge*

Così combinato il WARLOCK tira 7 , 7 , 2 + 3 RR o nella variante con la Curse of Exhaustion 5,5,1 al primo round e 6,7,2 dal secondo in poi.

Linea di sviluppo 2

L'altra linea di sviluppo è quella che usa subito Shadow Bolt e poi le Curse.

LIVELLO 1)

Shadow Bolt (I3-ist/1) *Aggiunge*
Create Healhstone (I2-act) *Spendo 2 energy e metto un segnalino sulla carta. All'inizio del round tolgo il segnalino e guadagno (regain) 4 punti vita*
Create Healthstone mi serve per resistere i primi turni viste le poche vite a disposizione.

LIVELLO 2)
Curse of Recklessness (II7-ist/1) *Abbassa il threat degli avversari di 1*

Soul fire (I3-ist/2) *Aggiunge*
Improved Shadow Bolt (Talento II)

La scelta del talento è obbligatoria. Altra considerazione è che sacrifico il RR e il dado *verde* della Demon Armor per abbassare il threat di ogni avversario di 1 punto: impagabile.

LIVELLO 3)

Curse of Agony (III8-ist/2) *Aggiunge* *. Se usata nel round precedente dà un altro*
Curse of Exhaustion (III9-ist/1) *Incrementa di 2 il risultato di due dadi blu*

Fel Concentration (Talento III) *Invece che rollare 2* *mettili in tavola come 7*

Curse of Agony sostituisce Soulfire e Curse of Exhaustion viene messa nello slot della staff (sperando d'avere una discreta wand).

Rispetto alla linea precedente il WARLOCK non tira altrettanti dadi ma ha l'indubbio vantaggio di poterli modificare egregiamente (cosa che non tutte le classi possono fare)