

CUSTODE DELLA BIBLIOTECA

NUOVA SOTTOCLASSE DEL GUERRIERO PER D&D 5e. L'archetipo marziale del Custode della Biblioteca. L'idea nasce dall'aver immaginato un personaggio che combatte ricoperto da un'armatura fatta di pergamene e che impugna lo scudo che altro non è se non un libro del mago in formato A2 e ricoperto di metallo. Non chiedetemi il perchè di questa idea. Non saprei rispondervi. Però ringrazio mio fratello per gli spunti e le consulenze regolistiche. Per altre cose brutte simili seguitemi su www.nerdcoledi.it.

CUSTODE DELLA BIBLIOTECA - ARCHETIPO MARZIALE

Il custode della biblioteca è un personaggio cresciuto in mezzo ai libri. Tuttavia la sua natura fisica e marziale non l'ha portato alla sua specializzazione più naturale (vale a dire il mago, con grande rammarico dei genitori, tra l'altro). Purtroppo per lui, non essendoci armi in giro, si è ritrovato ad usare libri e pergamene come scudi e armature. Questo l'ha portato a imparare alcuni incantesimi, se non altro per osmosi (non abbastanza per risollevare il rapporto coi genitori, purtroppo).

INCANTESIMI

Come per il Cavaliere Mistico, ma può selezionare incantesimi della scuola di Trasmutazione, Divinazione ed Evocazione. Per il resto (trucchetti, slot, CD, preparazione, ecc, fare riferimento alla classe sul manuale del giocatore).

SPECIALIZZAZIONE EPIGRAMMATICA MARZIALE

Una volta a livello 3 può decidere una specializzazione di combattimento appresa leggendo il libro Marziale del grande scrittore Epigrammi. Quindi o magia del libro o perga-mena o il peso della cultura. Questa scelta può essere cambiata solo quando di ottiene un nuovo livello da guerriero multiplo di 2.



MAGIA DEL LIBRO

A partire da lvl 3, quando utilizza il suo libro del mago rinforzato come scudo, il Custode della Biblioteca usare la propria reazione per ottenere resistenza a un qualsiasi tipo di danno fino all'inizio del suo turno successivo. Può utilizzare questa capacità un numero di volte pari al suo bonus di competenza. Gli utilizzi si recuperano al termine di un riposo lungo.

LA PERGA-MENA

A partire da lvl 3 il Custode della Biblioteca può utilizzare un rotolo di pergamena come arma. Se nello stesso round attacca e lancia un incantesimo grazie ad Action Surge, può usare la magia incanalata nella pergamena, ottenendo 1d6 extra ai danni da arma e da incantesimo. Questi danni diventano 2d6 a lvl 11 e 2d8 a lvl 15.

IL PESO DELLA CULTURA

A lvl 3 il Custode della Biblioteca capisce che il libro è anche un'ottima arma. Oltre a poterlo utilizzare come scudo, è anche un'arma a due mani che infligge 1d10 danni.

ARMATURA DI CARTA

A partire da lvl 10 il Custode della Biblioteca può scrivere delle speciali pergamene che lui può utilizzare per modificare un'armatura esistente. I parametri delle armature di carta rimangono i medesimi dell'armatura originale. Tuttavia queste pergamene possono essere usate nel momento del bisogno. In ogni momento il Custode della Biblioteca può ricorrere a una delle sue pergamene per lanciare un qualsiasi incantesimo senza usare uno slot, ma consumando una delle pergamene che lo protegge. Può lanciare un qualsiasi incantesimo che sia in grado di lanciare, oppure un incantesimo della lista da mago e della scuola di Abiurazione, purché di livello pari al massimo al livello massimo di incantesimo lanciabile dal personaggio. In questo modo la CA conferita dall'armatura di pergamene si riduce di un numero pari al livello dello slot lanciato. Questo procedimento è possibile fino a che l'armatura non arriva +0 di bonus, vale a dire che è stata completamente strappata (e si è considerati senza armatura). Gli incantesimi scritti sopra l'armatura durano fino al termine del successivo riposo lungo, quando si ottiene la capacità di scriverne di nuovi.

LIBRI APERTI, GUARDIE ALZATE

A partire da lvl 15 il Custode della Biblioteca può aprire di scatto il libro usato come scudo, rendendo molto più difficile essere colpito. Come reazione ottiene i benefici dell'incantesimo Scudo. Può utilizzare questa capacità un numero di volte pari al proprio bonus di competenza. Recupera gli utilizzi dopo un riposo lungo.

MULTISTRATO

Una volta giunto a lvl 18 l'Armatura di Carta che può costruire diventa incredibilmente più resistente, in quanto composta da più strati di pergamene. In questo modo ottiene +2 di CA rispetto all'armatura di base creata. Questo gli consente contestualmente di fare ricorso a 2 slot incantesimo in più prima di esaurire il potenziale magico.

CONSIGLI E CRITICHE VARIE

Ok, questo è tutto. La sottoclasse del guerriero finisce qui. Tutto è nato come articolo per il Vecchio Carnevale Blogghereccio.

(<https://carnevale.itch.io/vecchio-carnevale-blogghereccio>) Documentatevi perchè è un'iniziativa interessante.

Questa è la seconda versione (18/11/2022). Probabilmente la correggerò ancora. Se volete essere informati sugli aggiornamenti, andate su www.nerdcoledi.it (scrivo molte altre cose su quel blog, anche di altri giochi, non siate timidi che un click non costa nulla [mentre dice questo intanto prepara l'attacco furtivo]).