

# GIURAMENTO DELL'OFFERTA IMPERDIBILE

UN NUOVO GIURAMENTO SACRO PER I PALADINI CHE AMANO VENDERE PRODOTTI CASALINGHI DI QUALITÀ. DIVENTA IL NUOVO CUSTODE DEL RIPOSO E DELL'ACCIAIO INOX, TUTTO IN COMODE RATE. COSA ASPETTI!?



# GIURAMENTO SACRO

**P**er un paladino è fondamentale votarsi ad una causa e ciò avviene nel momento in cui il personaggio della suddetta classe raggiunge il 3° Livello. Ciò comunque potrebbe essere solo un formalità per alcuni personaggi, magari perché alcuni vedono nel giuramento qualcosa che è già parte di loro fin dalla nascita o dalla loro presa di consapevolezza.

## GIURAMENTO DELL'OFFERTA IMPERDIBILE

Questo giuramento porta il paladino a dichiararsi fedele al Pantheon delle Televendite, Divinità di un'altra dimensione assetati di denaro e qualità. Con i loro poteri creano prodotti FA-VO-LO-SI e rigorosamente lavorati a mano, pronti per essere venduti o usati in battaglia dai loro paladini, incaricati di vendere e diffondere il verbo della qualità e della convenienza. Una volta che il paladino ha effettuato giuramento alle Divinità delle Televendite dovrà vendere e conquistare quanto più pubblico pagante possibile, amici o nemici che siano, attraverso comode rate e sconti fantastici. Ogni momento è buono per vendere un set di pentole in Acciaio Inox ai nemici o un ampio box doccia per la comodità ed il relax di tutti i tuoi potenziali clienti, anche durante combattimenti mortali.

## DETTAMI DI MARKETING

I dettami di marketing sono le linee guida per poter vendere al meglio i prodotti e dimostrare alle proprie Divinità di poter vendere a chiunque i loro prodotti di qualità creati con materiali leggendari.

**Coinvolgimento.** Usa la tua voce con il tono più alto possibile per coinvolgere il numero più alto possibile di clienti.

**Offerte.** Prega gli Dei ogni giorno così da poter offrire ai tuoi clienti sconti ed offerte vantaggiose sui divini prodotti casalinghi.

**Vocabolario Intenso** Riempi i tuoi sermoni di vendita con così tante parole altisonanti da far rimanere estasiato il tuo potenziale cliente. Sono le parole che meritano prodotti così ME-RA-VI-GLIO-SI!

**Tasche Piene.** Tutti coloro che hanno le tasche vuote sono gente da evitare in quanto non potranno mai aiutarti a completare i tuoi doveri verso le divinità che producono così tanta qualità a prezzi così bassi.

### GIURAMENTO INFRANTO

Se il giuramento viene infranto viene applicata la stessa modalità del Player's Handbook pag. 99 riguardo l'argomento.

## RITUALE DEL GUADAGNO

Ogni moneta che il paladino fa spendere ai suoi clienti, nemici o alleati va donato alle agli Dei per potergli permettere di finanziare i loro magnifici prodotti per la casa e la cucina. Puoi decidere di inviare istantaneamente il denaro, oppure tenerlo con te fino ad un Riposo Breve o Lungo ed effettuare un rituale che ti permetterà di ricevere 1/8 del denaro totale come ricompensa.

## INCANTESIMI DI GIURAMENTO

Il paladino ottiene i seguenti incantesimi ai livelli da paladino indicati.

### INCANTESIMI DEL GIURAMENTO DELL'OFFERTA IMPERDIBILE

| Livello da Paladino | Incantesimi  |
|---------------------|--|
| 3°                  | <i>Batteria Inox, Ultima Chiamata</i>              |
| 5°                  | <i>Pentola a Pressione, Sciamano dello Shimano</i> |
| 9°                  | <i>Mascotte Divina, Protezione Scamosciata</i>     |
| 13°                 | <i>Evoca Merinos, Omaggio al Custode</i>           |
| 17°                 | <i>Rianimare Cliente, Televendita Telapatica</i>   |

## PRIVILEGI DEL GIURAMENTO

### INCANALARE TELEVENDITA

Quando il paladino fa giuramento alle Divinità delle Televendite ottiene due opzioni di Incanalare Televendita.

**Omaggio Inox.** Con un'azione il paladino infonde di Acciaio Inox un'arma da lui impugnata o nei suoi stessi pugni, garantendogli per 1 minuto la qualità del leggendario metallo inossidabile aggiungendo ai suoi tiri per colpire il Modificatore di Carisma ai colpi effettuati con quell'arma. Se i pugni si ricoprono di Acciaio Inox il paladino non potrà equipaggiare nessun arma o afferrare oggetti e compiere qualsiasi altra azione preveda l'uso delle mani tranne tirare pugni. Inoltre, al 4° livello da paladino l'arma ottiene un bonus di +2 danni a qualunque creatura non abbia denaro su di sé o custodito, inclusi i mostri. Al 5° livello potrai vendere l'arma ad un prezzo a scelta non inferiore o l'oggetto infuso di Acciaio Inox ad una creatura, se la durata dell'effetto è ancora attiva, aggiungendo 1d4 danni ai suoi danni standard a prescindere che sia un'arma improvvisata o un'arma convenzionale.

**Scacciare gli Squattrinati.** Con un'azione il paladino può avvertire la presenza vitale di tutte le creature senza una lira, compresi i mostri, e scacciarli in un raggio di 9 metri da lui. Chiunque venga colpito deve effettuare un Tiro Salvezza su Saggezza e, se fallito, la creatura è scacciata per 1 minuto o fino a quando non avrà almeno 1 mo. Inoltre, non può usare reazioni ma può usare la sua azione di Scatto o tentare di fuggire da un effetto che gli impedisce di muoversi in alcun luogo, da creatura può usare l'azione di Schivata.

### SOLO PER OGGI!

Una volta per Riposo Lungo il paladino offre ai suoi clienti, alleati o nemici, degli sconti sui costi in denaro degli incantesimi di *Mascotte Divina*, *Batteria Inox* e *Ultima Chiamata* pari a 1d4 mo e potrà evocare un numero pari alla metà del risultato di prodotti omaggio. Se lo sconto è superiore al costo allora il cliente non dovrà pagare nulla.



## MUSA ACCAREZZATRICE

Al Livello 7° il paladino viene affiancato per 1 turno da una musa che accarezzerà dolcemente ogni trapunta scamosciata che vedrà e presenterà con grazia ogni pentola con gesti rotatori della mano. Quando compare, il paladino aggiunge 1d12 ma da pagare a *Batteria Inox*, *Mascotte Divina* e *Ultima Chiamata*, inoltre ogni nemico è costretto a tirare un Tiro Salvezza su Carisma e se fallisce il nemico viene affascinato e costretto ad acquistare un set di 1d12 pentole (1 mo a pentola) oppure un materasso in lino, anallergico e con tecnologia Memory (4 mo), oltre agli effetti dello status Affascinato che svaniranno con la musa. Può essere evocata una volta per Riposo Lungo.

## VENDITORE SOVERCHIANTE

A partire dal livello 15° il paladino ed i suoi clienti non potranno più essere ammaliati entro i 3 metri e chiunque provi a derubare il paladino subirà uno svantaggio al tiro, a meno che chi tentò di rubare non abbia una capacità che annulli quest'effetto. Al livello 18° la gittata aumenta a 9 metri.

# LISTA INCANTESIMI

## BATTERIA INOX

*Evocazione di 1° livello*

**Tempo di Lancio:** 1 azione

**Gittata:** 12 metri

**Componenti:** S, V

**Durata:** Istantanea

Il paladino può evocare 4 pentole in Acciaio Inox con fondo fuso alto 1 cm, che si scagliano contro il nemico causando 1d4 danni contundenti per ogni pentola.

**Ai Livelli Superiori.** Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, il numero di pentole evocate aumenta di 4 per ogni slot di livello superiore al 1°, fino ad un massimo di 12 pentole.

## MASCOTTE DIVINA

*Evocazione di 3° livello*

**Tempo di Lancio:** 2 azioni

**Gittata:** 1,5 metri

**Componenti:** S, V

**Durata:** 1 round in combattimento, 4 ore fuori dal combattimento

Grazie ad una preghiera al Dio del Divino Riposo, apparirà un elefante spirituale dorato al fianco del paladino che potrà usare per attaccare con 2d8 danni da forza spendendo una azione, o difendersi con una reazione la metamorfosi dell'animale in un materasso in lattice, con trapunte scamosciate comprese, dotato di 400 molle e tecnologia Memory. In questa forma l'evocatore riceve un bonus di +5 alla CA per 1 Round, inoltre, non subisce danno da Dardo Incantato e ottiene immunità ai danni contundenti oltre a far rimbalzare prono chiunque si avventi su di lui.

## COSA ASPETTATE!?

Al livello 20° il paladino della Qualità, con un'azione emana un'aura dorata fatta di convenienza e qualità che lo circondano per 1 minuto e qualunque creatura nel raggio di 9m dal paladino viene convinta ad acquistare un prodotto di qualità divina dalla lista presente in questo manuale. Se la creatura è ostile subirà Ammalimento se non supera un Tiro Salvezza su Carisma con CD pari a quella per gli incantesimi, oltre a subire 10 danni radiosi se non possiederà almeno 1 mo. Inoltre qualunque nemico all'interno dell'aura subirà 10 danni aggiuntivi da tutti gli incantesimi del giuramento che procurano danno, grazie ad un prodotto omaggio che gli Dei ti concederanno. Tutto ciò sarà concesso una volta per Riposo Breve.

L'animale può essere anche usato per spostarsi quando non si è in combattimento fino a 4 ore in forma di materasso volante con un massimo di 2 creature medie (18m al minuto, 10km ogni ora) oppure in forma di elefante con un massimo di 3 creature medie in groppa (12m al minuto, 7,5km all'ora). Ogni altra creatura in groppa oltre al guardiano potrà pagare in comode rate la cifra di 5mo a viaggio fino all'estinzione del pagamento.

## OMAGGIO AL CUSTODE

*Evocazione di 4° Livello*

**Tempo di Lancio:** 2 azioni

**Gittata:** Incantatore

**Componenti:** V, M (un pollo, un cetriolo)

**Durata:** 1 round

Il paladino ottiene un elogio dagli Dei, che invieranno un gruppo musicisti semi-divini dagli abiti poco ortodossi a dedicargli un ode epica suonando i prodotti casalinghi, creati dagli Divinità della Televendita, delle sue migliori gesta e tecniche di vendita. Il paladino ottiene un bonus al punteggio di Carisma pari a +3 mentre i suoi alleati ottengono un bonus al colpire di +2. Le creature nemiche entro 12 metri dal paladino devono superare un Tiro Salvezza su Costituzione altrimenti subiscono la condizione Assordato.

**Ai Livelli Superiori.** Al 17° Livello i musicisti semi-divini attaccano alla fine della performance con la potenza di quattrocento calci tutti coloro che sono a 9 metri dal paladino, causando 4d12 danni contundenti.



## PENTOLA A PRESSIONE

*Evocazione di 2° Livello*

**Tempo di Lancio:** 1 azione

**Gittata:** 12 metri

**Componenti:** S, V

**Durata:** Istantanea

Il paladino evoca, tramite gli Dei delle TeleVendite, una pentola a pressione entro un raggio di 12m da lui, che esploderà causando 4d8 danni a tutti coloro sono entro un raggio di 6 metri da essa se non superano un Tiro Salvezza su Destrezza.

**Ai Livelli Superiori.** Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, i danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 3°.

## PROTEZIONE SCAMOSCIATA

*Evocazione di 3° Livello*

**Tempo di Lancio:** 1 azione bonus

**Gittata:** 12 metri

**Componenti:** V, S

**Durata:** 2 turni

Il paladino richiama delle trapunte scamosciate che proteggono due bersagli di taglia media o uno solo di taglia grande. Le trapunte possono essere evocate solo due alla volta ognuna con una protezione elementale a scelta. Il paladino può anche usare l'incantesimo per stritolare un nemico di taglia media o grande in completo relax unendo le due trapunte e formando una terza trapunta che gli infliggerà la condizione Trattenuto se non supera un TS su Forza o Destrezza con CD pari a quella degli incantesimi del paladino. Al 13° livello questo incantesimo può essere usato per potenziare Mascotte Divina fornendogli immunità ad un elemento a scelta oltre alle sue normali difese sia in versione elefante che in versione materasso volante.

## RIANIMARE CLIENTI

*Necromanzia di 5° Livello*

**Tempo di Lancio:** 1 azione

**Gittata:** Contatto

**Componenti:** V, S, M (Minimo 350 mo dal bersaglio)

**Durata:** Istantanea

Il paladino può riportare in vita una creatura che ha acquistato almeno una volta un suo prodotto e possiede almeno 350 mo. Il bersaglio ritorna in vita con almeno 1 punto ferita e l'equivalente delle monete d'oro dopo la trecentocinquesima fino al massimo dei punti ferita, oltre ad essere curato di ogni veleno e malattia non magica che lo affliggeva prima della morte, mentre quelle di natura magica tra maledizioni ed afflizioni analoghe continueranno ad esserci se non curate precedentemente al lancio di questo incantesimo. Verranno chiuse e curate tutte le ferite mortali ma non verranno ripristinate le parti del corpo mancanti, quindi se il bersaglio è privo di organi vitali essenziali l'incantesimo fallirà automaticamente. Nel momento in cui il bersaglio tornerà in vita le monete d'oro necessarie verranno offerte agli Dei, e quindi scomparendo ovunque esse si trovino, che siano in una cassaforte lontana chilometri o nelle tasche del bersaglio. Il bersaglio non subisce penalità quando ritorna in vita.

## SCIAMANO DELLO SHIMANO

*Trasmutazione di 2° Livello*

**Tempo di Lancio:** 1 azione

**Gittata:** 6 metri

**Componenti:** V, S

**Durata:** 1 round

Il paladino viene illuminato dagli Dei delle Televendite con la saggezza del costruito mobile con cambio Shimano a 18 rapporti, facendo diventare immune sia stesso che i suoi alleati e/o clienti alla condizione di terreno difficile, se sono entro un raggio di 6m dal paladino. Inoltre, fornisce a tutti coloro che si trovano entro 3m dal paladino un bonus al movimento di 6 metri, tranne se sott'acqua, per 1 round. Se non è qualità questa.

**Ai Livelli Superiori.** Il bonus al movimento aumenta di 3m per ogni slot di livello superiore al 2°.

## TELEVENDITA TELEPATICA

*Invocazione di 5° Livello*

**Tempo di Lancio:** 1 azione

**Gittata:** 9 metri

**Componenti:** S

**Durata:** Concentrazione, 1 turno

Grazie alle sue leggendarie abilità di vendita ormai il paladino riesce ad insinuarsi telepaticamente nelle menti di potenziali clienti che possiedono almeno 10 mo, comunicandogli offerte vantaggiose ed imperdibili. Se il Tiro per Colpire va a buon fine il bersaglio acquista 2d12 mo di prodotti e gli infligge 3d12 di danni psichici.

## EVOCA MERINOS

*Invocazione di 4° Livello*

**Tempo di Lancio:** 1 azione

**Gittata:** Incantatore

**Componenti:** S, M

**Durata:** fino ad 1 round

Questo incantesimo evoca la sacra lana Merinos, materiale divino immune al freddo e capace di immagazzinare il calore all'interno delle sue sottili fibre. Il paladino può evocare il Merinos nella forma delle armi in cui è competente per 1 Round con un bonus di +5 danni di fuoco, oppure usarlo in forma di batuffolo da 1,5 metri per lato e usarlo per produrre una scarica di fiamme sacre a cono verso tutte le creature entro 4,5 metri, che dovranno superare un TS su Destrezza con CD pari a quella per gli incantesimi del paladino. In caso di fallimento subiranno danni pari 6d6, mentre se superato 3d6. Una volta usato il batuffolo esso scompare.

## ULTIMA CHIAMATA

*Invocazione di 1° Livello*

**Tempo di Lancio:** 1 azione

**Gittata:** 18 metri

**Componenti:** V

**Durata:** Istantanea

Il paladino si appresta a curare il suo cliente o alleato, utilizzando come azione l'incantesimo Parola Guaritrice(1d4 + 5, 18m) se il bersaglio ha almeno 5 mo, che poi saranno presi, a fine incantesimo, dal paladino.

**Ai Livelli Superiori.** Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, l'ammontare di guarigione aumenta di 1d4 punti ferita per ogni slot di livello superiore al 1°.



# MATERIALI DIVINI

**L**e Divinità delle Televendite non usano i normali materiali mortali per creare i loro incredibili prodotti per la casa e la cucina, ma usano diverse risorse con caratteristiche uniche e potenti, come ad esempio l'Acciaio Inox. Tutte le proprietà che causano danno all'avversario possono essere sfruttate solo dal paladino che entra a far parte del Giuramento dell'Offerta Imperdibile mentre le proprietà difensive possono essere sfruttate da chiunque acquisti il prodotto.

**Acciaio Inox.** L'acciaio Inox è un materiale leggendario usato dagli Dei della Qualità per creare fantastici set da 12 pentole inossidabili ed immuni al fuoco ed altri prodotti casalinghi in metallo.

**Lana Merinos.** Questo è un materiale indispensabile per la creazione delle Trapunte del Divino Riposo che unitamente al Lino in effetto scamosciato ottengono poteri di immunità ad ogni tipo di intemperie elementale. La Lana Merinos ha, come materiale grezzo immunità al freddo grazie alla sua capacità di poter trattenere immense quantità di calore.

**Altri materiali.** Molti altri materiali vengono usati dagli Dei per creare i loro prodotti, ed il paladino ha il dovere di illustrare ai suoi clienti la qualità e la convenienza di questi prodotti unici e dal costo straordinario, così da soddisfare i propri Dei ed i loro manufatti. CHE COSA ASPETTI?!

**Creare Nuovi Materiali.** Il giocatore può creare nuovi materiali da aggiungere a quelli che gli Dei delle Televendite usano per creare i prodotti da vendere, però rimandando sempre in ambito di prodotti casalinghi e utili in ambito domestico.

## VENDERE I PRODOTTI

Il paladino che aderisce a questo patto può vendere i propri prodotti a qualunque persona abbia denaro da poter spendere. Una volta che i clienti hanno scelto di acquistare un prodotto il paladino, grazie al potere delle Televendite, ottiene magicamente il denaro ovunque esso sia e lo invia ai suoi Dei mentre il prodotto viene, a scelta del cliente, inviato a casa sua oppure tra le sue mani ma non potrà mai usarlo per attaccare il paladino stesso. Il paladino non ottiene nessuna parte del ricavato delle vendite ma solo la soddisfazione di aver reso la vita migliore a tutte le casalinghe.

### PRODOTTI

Sono tutte le creazioni divine che puoi vendere per la felicità della tua clientela inondandoli di qualità e diventando il loro Custode della Qualità. Il giocatore può divertirsi ad aggiungere prodotti non presenti nella tabella e venderli ad un prezzo stabilito nella tabella in base alla sua dimensione, ovviamente sempre basata sui materiali presenti in tabella o creati.

**Batteria da 12 Pentole.** L'intera batteria è composta in Acciaio Inox e ne mantiene le proprietà anche nelle mani di qualsiasi altro personaggio. Data la loro resistenza non possono essere sciolte o fatte tornare allo stato grezzo per poterne sfruttare le proprietà a meno che non siano le divinità stesse a farlo. Ovviamente possono essere usate come strumenti da cucina o come arma improvvisata.

**Materasso del Divino Riposo.** Questo prodotto è uno dei pezzi forti delle creazioni divine, fornendo a chiunque lo utilizzi durante un Riposo Breve gli stessi vantaggi di un Riposo Lungo (massimo 2 personaggi alla volta), grazie alla tecnologia Memory ed al lattice che rende il riposo indimenticabile. Questo effetto è valido solo una volta ogni 2 giorni.

**Trapunta Scamosciata.** La trapunta non mantiene le proprietà di difesa al momento di vendita ma può essere infusa di energia elementale mettendola a contatto con una manifestazione dell'elemento (ghiaccio, fuoco, fulmine ecc.) per almeno 1 giorno ed una volta fatto gode di protezione dell'elemento opposto.

**Doghe Larghe in Legno.** Le doghe sono un'arma ad una mano solo dal paladino del Giuramento (1d8 danni contundenti) ed hanno le proprietà **Lancio (gittata 6/18)**. Per tutti gli altri esse valgono come armi a distanza (1d4 danni contundenti, gittata 6/18m) solo per un attacco, poi si rompono. Inoltre, due doghe possono essere usate come aggiunta al Materasso del Divino Riposo per ottenere diminuire l'attesa di riutilizzo del bonus di 1 giorno, quattro doghe se i personaggi che usufruiranno del materasso sono due.

### LISTA PRODOTTI

| Prodotto                  | Prezzo  |
|---------------------------|---------|
| Batteria da 12 Pentole    | 40 mo   |
| Materasso Memory          | 200 mo  |
| Trapunte Scamosciate      | 50 mo   |
| Doghe Larghe in Legno (2) | 30 mo   |
| Prodotto Piccolo          | 2d20+10 |
| Prodotto Medio            | 4d20+10 |
| Prodotto Grande           | 8d20+10 |

## SCONTI ED OMAGGI

Le divinità sono molte spesso magnanime e permettono al paladino di poter effettuare sconti ed offrire omaggi al cliente una volta al giorno chiedendo agli Dei quale offerta riservano per tutta la giornata. Per farlo il giocatore tira 2d4 ed interpreta i risultati seguendo la tabella:

| d4 | Sconto | d4 | Omaggi                 |
|----|--------|----|------------------------|
| 1  | 20%    | 1  | Busta Conserva Cibi    |
| 2  | 40%    | 2  | Amuleto Shimano        |
| 3  | 60%    | 3  | Specchio da 18 Pollici |
| 4  | 80%    | 4  | Sconto Aggiuntivo      |

**Busta Conserva Cibi.** Una busta speciale capace di conservare ogni tipo di alimento o oggetto organico che sia massimo della grandezza di un cubo da 45 cm per lato. La conservazione rallenta la putrefazione di un oggetto organico della metà e si rompe dopo un utilizzo.

**Amuleto Shimano.** Amuleto dalla strana forma con anelli concentrici segnati con diversi numeri. Quest'oggetto evoca un costrutto a due ruote in alluminio a 18 rapporti che fornisce gli stessi vantaggi di *Sciamano dello Shimano* per un turno e solo sull'utilizzatore. Una volta usato l'amuleto si rompe.

**Specchio da 18 Pollici.** Questo piccolo specchio da 45 cm può essere utile in varie occasioni per guardarvi alle spalle o semplicemente ammirare la vostra fantastica figura di cliente soddisfatto. Lo specchio ha anche la capacità di trasmettere le offerte del Paladino sui suoi prodotti come fosse una sfera di cristallo.

**Sconto Aggiuntivo.** Fornisce un'ulteriore sconto al cliente su un prodotto acquistato o sul totale. Se lo sconto applicato è già dell'80% verrà aggiunto solo un'ulteriore 10%.

Gli omaggi possono essere venduti tutti per 5 ma.

## INFORMAZIONI

### A CHI È RIVOLTO IL PRODOTTO?

Queste pagine sono rivolte a tutti coloro che vogliono dare un'impronta da televendita all'italiana al loro paladino in Dungeons and Dragons 5e, magari per una campagna divertente o anche solo per provare nuove meccaniche e sperimentare; Il divertimento è il motivo principale della creazione di queste pagine quindi usatele in modo più creativo e divertente che potete.

### MATERIALE SOGGETTO A MODIFICHE

Queste pagine possono essere soggette a modifiche, cambiamenti ed aggiornamenti sulla base di pareri, playtesting e verifiche. Sentitevi liberi, una volta acquistato, di usufruire del materiale ed aggiungerne contenuti o personalizzarlo in qualsiasi modo. Potete farmi sapere cosa ne pensate di questa piccola creazione alla mail [cosimodovaking@gmail.com](mailto:cosimodovaking@gmail.com)

### CREDITI

**Autore:** Filannino Cosimo Damiano.

Queste pagine sono state create con **The Homebrewery**.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, Ravenloft, Eberron, the dragon ampersand, Ravnica and all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries.

This work contains material that is copyright Wizards of the Coast and/or other authors. Such material is used with permission under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.

All other original material in this work is copyright 2019 by Filannino Cosimo Damiano and published under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.