

I corrieri della Grancontessa
OneShot di D&D 5e per 4 o 6 giocatori di 4° livello

Chris Galowel

2024/05/19

INDICE

CH. 1: INTRODUZIONE.....	1	Special Sections.....	6
Contesto storico.....	1	Map Regions.....	7
La missione	2	CH. 5: TEXT BOXES	8
I PG in breve.....	2	As an Aside.....	8
CH. 2: L'ARRIVO AL VILLAGGIO.....	4	Tables.....	8
CH. 3: VERSO CANOSSA	5	CH. 6: MONSTERS AND NPCs	9
Banditi	5	CH. 7: COLORS	10
Il mago traditore	5	Themed Colors.....	10
CH. 4: APPENDICE	6		
Il testo della pergamena	6		

CAPITOLO 1: INTRODUZIONE



UESTA AVVENTURA È UNA ONESHOT destinata a 4 o 5 giocatori di 4° livello. L'avventura si svolge in parte in un contesto storico realmente accaduto, nel Medioevo Italiano, nel territorio nei pressi del Catello di Canossa i cui resti sono situati nel basso Appennino Reggiano.

I PG sono generati dal DM e sono disponibili in fondo a questo testo. Il DM dovrà consegnare ai giocatori i loro personaggi, con la particolarità che uno di questi è un infiltrato nel gruppo che ha una missione opposta a quella del gruppo. Il DM pertanto dovrà gestire questa situazione e consegnare segretamente la missione ad PG infiltrato.

La missione, apparentemente semplice e scontata dovrebbe pertanto trasformarsi in un momento di conflitto all'interno del gruppo.

Le creature incontrate durante questa oneshot sono indicate in **grassetto** e fanno riferimento al manuale dei Mostri di DnD 5e[1].

CONTESTO STORICO

Matilde di Canossa¹ (Fig. 1.1), o più correttamente Matilde di Toscana, nota anche con lo pseudonimo di *Magna Comitissa* in italiano Gran Contessa, nacque nel 1046, terzogenita della potentissima famiglia feudale italiana dei Canossa considerata all'epoca la più potente famiglia d'Europa. Trascorse i primi anni della sua esistenza nell'agiatezza e serenità del castello di Canossa, teatro dei grandi banchetti e delle sontuose feste organizzate dal padre. Tuttavia a soli sei anni Matilde assistette a un evento che avrebbe cambiato radicalmente il corso della sua vita: il 6 maggio 1052 il padre Bonifacio fu ucciso a tradimento durante una battuta di caccia da uno dei suoi vassalli, che lo trapassò alla gola con una freccia avvelenata. L'agonia del duca durò alcune ore; nella tarda serata dello stesso giorno egli spirò.

Beatrice, la madre di Matilde, rimasta vedova con 3 figli piccoli in difficoltà nel reggere il ruolo del marito Bonifacio, capo di una casata così potente, cercò la protezione dell'imperatore Enrico III il quale garantì questo privilegio per Matilde e i suoi fratelli.

Purtroppo i fratelli di Matilde perirono per un maleficio: avvelenamento.

La madre di Matilde era imparentata con il papa Leone IX che garantiva anch'egli una protezione alla casata dei Canossa. Gli equilibri

fra potere temporale (quello dell'imperatore) e potere spirituale (quello del papa) permisero alla giovane Matilde e alla sua casata di trascorrere alcuni anni in relativa serenità.

Alla morte del papa Leone IX cambiarono gli equilibri e l'imperatore Enrico III prese in ostaggio Matilde e sua madre e le portò in Germania; ma dopo un anno anche Enrico III morì e così Matilde ritornò in Italia. La madre Beatrice cercò una nuova protezione risposandosi con Goffredo il Barbutto.

Goffredo il Barbutto, sposando Beatrice, era diventato signore della Toscana. Una clausola del contratto di matrimonio stabilì che il figlio di Goffredo, detto Goffredo il Gobbo (Fig. 1.2), avrebbe sposato la figlia di Beatrice, Matilde, per consolidare il suo potere e quello dei Canossa.

Matilde e Goffredo il Gobbo si unirono in matrimonio nella Lorena Francese. Il marito era un giovane onesto e coraggioso, ma afflitto da alcuni difetti fisici (tra gli altri gozzo e gobba), comunque Matilde, conscia dei doveri nobiliari per i quali era stata educata e con la persuasione della madre, seppur riluttante restò in Francia coabitando con il marito e ne rimase incinta.

All'inizio del 1071 Matilde partorì una bambina che chiamò Beatrice, per poter rinnovare il nome della madre. Il parto però non fu facile e dopo pochi giorni la piccola Beatrice morì. La mamma di Matilde eresse il monastero di Frassinoro, nell'Appennino Modenese, per «la grazia dell'anima della defunta Beatrice mia nipote».

Nei mesi successivi Matilde rischiò la vita, non solo per i postumi del parto difficile, ma anche per l'ira del casato di Lorena che accusò la Gran Contessa di portare il malocchio. Nel gennaio del 1072 Matilde fuggì dalla Lorena Francese per tornare nel Castello di Canossa con la madre.

Il 26 dicembre del 1073 i PG sono stati incaricati da Tobaldo Malatesta, fedele servitore di Matilde, di condurre un carro di provviste (salumi, formaggi, grano e vino) da Parma al Castello di Canossa entro il 28 dicembre. Inoltre è stata consegnata al paladino del gruppo una pergamena, una cosiddetta *rotula* che dovrà consegnare personalmente a Matilde, proteggendo la segretezza della missiva a costo della vita. La rotula di pergamena è avvolta in un pezzo di pelle e sigillata con il simbolo di cera lacca della casata dei Canossa.

EVENTI STORICI

Il contesto storico può essere raccontato ai PG quando il DM riterrà sia il momento migliore. Ad

¹Questo paragrafo è stato dedotto e sintetizzato dalla voce enciclopedica di Wikipedia "Matilde di Canossa"



Figura 1.1: Parmigianino, Ritratto di Matilde di Canossa, XVI secolo, Museo Diocesano, Mantova

esclusione della missione dei PG e del personaggio di Tobaldo Malatesta, i fatti riportati sopra sono eventi storici realmente accaduti. Di seguito viene riportato cosa successe realmente a Matilde dopo il ritorno al Castello di Canossa. Questi eventi non fanno parte dell'avventura, ma posso essere utili al DM per comprendere meglio l'idea che sta alla base della oneshot.

Tra il 1073 e il 1074 il marito Goffredo il Gobbo scese nella penisola italiana per riconquistare Matilde offrendole possedimenti e armate, ma la risposta della Grancontessa fu estremamente ferma e rigida. Sul suo atteggiamento si è costruito il mito di una donna priva di debolezze.

Goffredo il Gobbo nel 1076 cadde vittima di un'imboscata nelle sue terre nei pressi di Anversa. Durante la notte, spinto da bisogni corporali, si recò al gabinetto e un sicario che stava in agguato gli conficcò una spada tra le natiche lasciandogli l'arma piantata nella ferita. Sembrava dovesse sopravvivere, ma una settimana dopo, il 27 febbraio 1076, morì, lasciando Matilde vedova. Molti commentatori dell'epoca l'accusarono di essersi macchiata personalmente del crimine; comunque come colpevole viene indicato più verosimilmente il conte fiammingo Roberto I delle Fiandre. In ogni caso Matilde non versò al clero neppure un obolo per l'anima del marito ucciso, né fece recitare una messa o gli dedicò un convento, com'era



Figura 1.2: Goffredo IV di Lorena detto "il Gobbo"

invece d'uso fare tra i nobili.

LA MISSIONE

È il 26 dicembre del 1073, i PG sono stati incaricati da Tobaldo Malatesta, servitore di alto rango della casata dei Canossa, di scortare un carro di provviste fino al Castello di Canossa. Il carro contiene prosciutti, salami, culatelli e forme di formaggio stagionato destinati alla festa di fine anno che si svolgerà al castello. Oltre ai viveri Tobaldo consegna una pergamena sigillata al paladino del gruppo che ha un background da messaggero, che dovrà consegnare personalmente a Matilde e dovrà proteggerne la segretezza anche a costo della propria vita.

Un personaggio del gruppo invece avrà una missione segreta diversa. Questo PG è un sicario incaricato da Roberto I delle Fiandre il quale lo ha pagato in anticipo 200 monete d'oro per uccidere Goffredo il Gobbo, **nobile** con 32 PF (Manuale dei Mostri p.349 [1]) che alloggia al Castello di Canossa. Il sicario è riuscito ad infiltrarsi nel gruppo di corrieri per il trasporto di viveri al Castello, tuttavia la sua missione è una missione omicida.

I PG IN BREVE

Isabella Grattaciotoli. Ha 28 anni, è una *halfling ladra*. Non particolarmente forte ma molto abile a nascondersi e particolarmente agile. Orfana di entrambi i genitori ha accettato di partecipare a

questa missione perché la ricompensa le permetterà di provvedere al sostegno dei suoi fratelli per tutto l'inverno. Difetti: quando vede dei dolci perde letteralmente la testa.

Dante Passafiume. È un *paladino umano* di 50 anni, un veterano che fa parte della rete di messaggeri. Una persona coraggiosa e dall'alta integrità morale. Dante, se prende un impegno, lo porta a termine. Difetti: si irrita quando viene contraddetto.

Caterina Portinari. Caterina ha 25 anni ed è la più giovane del gruppo. Viene da una famiglia benestante. I genitori avrebbero voluto educarla per diventare una signora, una damigella, ma lei è una donna di azione. Fuggita dalla famiglia, ha studiato per un paio d'anni armi e tattiche di cobattimento e ora è un'abile *guerriera umana*. Difetti: quando si tratta di finire un nemico esita.

Virgilio Monforte. È uno *stregone mezz'elfo* anziano di 132 anni. Ha sempre messo i suoi innati poteri al servizio dei nobili del territorio. Difetti: a volte perde la testa e usa incantesimi totalmente inutili.

Clara Spina. Clara ha 35 anni, è una umana chierica, appartiene al dominio della vita, la sua missione è aiutare gli altri. Difetti: è una irrefrenabile pettegola.

Olin (nome di copertura Herbert Mann). È un *umano ladro* di 43 anni ma ufficialmente bardo con uno strumento rotto. È un sicario infiltrato nel gruppo per uccidere Goffredo il Gobbo. Difetti: è irritato dai nobili altezzosi, anche se riesce a trattenersi, a volte la sua irritazione traspare.

CAPITOLO 2: L'ARRIVO AL VILLAGGIO

I PG STANNO TRASPORTANDO un carico di viveri e una pergamena con un messaggio segreto da consegnare di persona a Matilde. La missiva è in custodia al paladino che deve difenderla a costo della vita. Leggi quanto segue per introdurli alla storia.

Siamo nell'anno del Signore 1073. Oggi è il 26 dicembre. L'inverno è iniziato da poco ma sta già colpendo duramente. La neve cade spinta dal vento in tutte le direzioni. Sono le 5 del pomeriggio il sole che non si è visto per tutto il giorno è da poco sceso all'orizzonte e il grigio del cielo si sta trasformando rapidamente in nero. Una giornata ideale per mettersi seduti con i piedi al calduccio davanti al camino e mangiarsi una ciotola di stufato di maiale. Invece vi trovate a scortare un carro carico di viveri. Davanti a voi nella nebbia e nel turbinare della neve vedete un ponte di legno dall'aspetto solido, oltre il ponte le luci di una piccola borgata.

Descrivi la disposizione dei PG rispetto al carro.

Il carro procede a rilendo, le ruote faticano ad affondare nella neve alta fino alle caviglie. Percepite di essere sul ponte poiché il rumore sordo delle ruote del carro e del vostro cavallo rimbomba leggermente quando arrivate sul ponte di legno. Di fronte a voi le luci fioche di un piccolo villaggio che la gente chiama *Plebs de Caviliano*. Alcuni di voi hanno già attraversato questo fiume e lo conoscono molto bene. Si tratta del Fiume Enza e, come vi dicevo, il villaggio di fronte a voi è *Plebs de Caviliano* che ai giorni nostri è noto come San Polo.

All'arrivo al villaggio di San Polo i PG saranno costretti ad alloggiare alla locanda per trascorrere la notte ed eventualmente attendere il passaggio della tempesta. Nella locanda troveranno alcuni NPC che racconteranno quanto il DM vorrà della storia riportata all'inizio del presente testo.

METTERE AL SICURO LE PROVVISI

L'oste, Filippo Pocaterra (**popolano**), darà il massimo delle rassicurazioni ai PG garantendo che nessuno potrà toccare i viveri presenti sul carro in quanto saranno posizionati in una stalla che verrà chiusa con un pesante lucchetto.

CAPITOLO 3: VERSO CANOSSA

LA TORMENTA È PASSATA. I PG si risvegliano in una limpida giornata invernale. L'aria è gelida e luminosa e il paesaggio è completamente ammantato di bianco. Guardando a Nord sono in grado di vedere la foresta che si estende nella pianura e in fondo sono debolmente visibili le Alpi anche loro ammantate di neve.

Quando i PG partiranno alla volta del Castello di Canossa, potranno scegliere due strade: portarsi verso Quattrocastella e salire a Canossa oppure proseguire lungo la valle dell'Enza e poi salira a Est verso Canossa.

BANDITI

I PG troveranno sul terreno un finto cadavere. Quando scenderanno dal carro saranno circondati da 2 **banditi** più il **capo dei banditi**.

IL MAGO TRADITORE

Mentre i PG salgono scorgono davanti a loro delle impronte nella neve sono impronte di umano. Se indagano possono scoprire che l'umano ha un bastone e trascina un piede.

L'umano è uno dei consiglieri di Matilde diretto a Canossa. Si tratta di un **mago** (Manuale dei Mostri p.348 [1]) che ha tutta l'intenzione di tradire Matilde.

Il mago è stato informato che un certo numero di avventurieri è stato incaricato di portare un carico di viveri a Canossa. Uno di questi avventurieri ha un messaggio segreto, non sa chi sia il messaggero.

Per prima cosa proverà a capire se sono il gruppo di avventurieri che trasporta il cibo a Canossa.

Se capirà che sono loro proverà a lanciare l'incantesimo *suggestione* all'halfling del gruppo parlandole in halfling.

Mia cara, era da molto che non vedevo un halfling da queste parti. Da dove provieni? Saresti così gentile da fare una cosa per me? Mia cara, mi risulta che state trasportando un messaggio per Matilde. Quando ritieni più opportuno dovresti leggere il messaggio e riferirmi il contenuto. TS 14

CAPITOLO 4: APPENDICE

IL TESTO DELLA PERGAMENA

Subparagraph. The subparagraph format with the paragraph indent is likely going to be more familiar to the reader.

SPECIAL SECTIONS

The module also includes functions to aid in the proper typesetting of multi-line section headers:

`\DndFeatHeader` for feats, `\DndItemHeader` for magic items and traps, and `\DndSpellHeader` for spells.

TYPESETTING SAVANT

Prerequisite: \LaTeX distribution

You have acquired a package which aids in typesetting source material for one of your favorite games. You have advantage on Intelligence checks to typeset new content. On a failed check, you can ask questions online at the package's website.

FOO'S QUILL

Wondrous item, rare

This quill has 3 charges. While holding it, you can use an action to expend 1 of its charges. The quill leaps from your hand and writes a contract applicable to your situation.

The quill regains 1d3 expended charges daily at dawn.

BEAUTIFUL TYPESETTING

4th-level illusion

Tempo di Lancio: 1 action

Gittata: 5 feet

Componenti: S, M (ink and parchment, which the spell consumes)

Durata: Until dispelled

You are able to transform a written message of any length into a beautiful scroll. All creatures within range that can see the scroll must make a wisdom saving throw or be charmed by you until the spell ends.

While the creature is charmed by you, they cannot take their eyes off the scroll and cannot willingly move away from the scroll. Also, the targets can make a wisdom saving throw at the end of each of their turns. On a success, they are no longer charmed.

Nulla malesuada porttitor diam. Donec felis erat, congue non, volutpat at, tincidunt tristique, libero. Vivamus viverra fermentum felis. Donec

nonummy pellentesque ante. Phasellus adipiscing semper elit. Proin fermentum massa ac quam. Sed diam turpis, molestie vitae, placerat a, molestie nec, leo. Maecenas lacinia. Nam ipsum ligula, eleifend at, accumsan nec, suscipit a, ipsum. Morbi blandit ligula feugiat magna. Nunc eleifend consequat lorem. Sed lacinia nulla vitae enim. Pellentesque tincidunt purus vel magna. Integer non enim. Praesent euismod nunc eu purus. Donec bibendum quam in tellus. Nullam cursus pulvinar lectus. Donec et mi. Nam vulputate metus eu enim. Vestibulum pellentesque felis eu massa.

Quisque ullamcorper placerat ipsum. Cras nibh. Morbi vel justo vitae lacus tincidunt ultrices. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. In hac habitasse platea dictumst. Integer tempus convallis augue. Etiam facilisis. Nunc elementum fermentum wisi. Aenean placerat. Ut imperdiet, enim sed gravida sollicitudin, felis odio placerat quam, ac pulvinar elit purus eget enim. Nunc vitae tortor. Proin tempus nibh sit amet nisl. Vivamus quis tortor vitae risus porta vehicula.

Fusce mauris. Vestibulum luctus nibh at lectus. Sed bibendum, nulla a faucibus semper, leo velit ultricies tellus, ac venenatis arcu wisi vel nisl. Vestibulum diam. Aliquam pellentesque, augue quis sagittis posuere, turpis lacus congue quam, in hendrerit risus eros eget felis. Maecenas eget erat in sapien mattis porttitor. Vestibulum porttitor. Nulla facilisi. Sed a turpis eu lacus commodo facilisis. Morbi fringilla, wisi in dignissim interdum, justo lectus sagittis dui, et vehicula libero dui cursus dui. Mauris tempor ligula sed lacus. Duis cursus enim ut augue. Cras ac magna. Cras nulla. Nulla egestas. Curabitur a leo. Quisque egestas wisi eget nunc. Nam feugiat lacus vel est. Curabitur consectetur.

Suspendisse vel felis. Ut lorem lorem, interdum eu, tincidunt sit amet, laoreet vitae, arcu. Aenean faucibus pede eu ante. Praesent enim elit, rutrum at, molestie non, nonummy vel, nisl. Ut lectus eros, malesuada sit amet, fermentum eu, sodales cursus, magna. Donec eu purus. Quisque vehicula, urna sed ultricies auctor, pede lorem egestas dui, et convallis elit erat sed nulla. Donec luctus. Curabitur et nunc. Aliquam dolor odio, commodo pretium, ultricies non, pharetra in, velit. Integer arcu est, nonummy in, fermentum faucibus, egestas vel, odio.

Sed commodo posuere pede. Mauris ut est. Ut quis purus. Sed ac odio. Sed vehicula hendrerit

sem. Duis non odio. Morbi ut dui. Sed accumsan risus eget odio. In hac habitasse platea dictumst. Pellentesque non elit. Fusce sed justo eu urna porta tincidunt. Mauris felis odio, sollicitudin sed, volutpat a, ornare ac, erat. Morbi quis dolor. Donec pellentesque, erat ac sagittis semper, nunc dui lobortis purus, quis congue purus metus ultricies tellus. Proin et quam. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos hymenaeos. Praesent sapien turpis, fermentum vel, eleifend faucibus, vehicula eu, lacus.

Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Donec odio elit, dictum in, hendrerit sit amet, egestas sed, leo. Praesent feugiat sapien aliquet odio. Integer vitae justo. Aliquam vestibulum fringilla lorem. Sed neque lectus, consectetur at, consectetur sed, eleifend ac, lectus. Nulla facilisi. Pellentesque eget lectus. Proin eu metus. Sed porttitor. In hac habitasse platea dictumst. Suspendisse eu lectus. Ut mi mi, lacinia sit amet, placerat et, mollis vitae, dui. Sed ante tellus, tristique ut, iaculis eu, malesuada ac, dui. Mauris nibh leo, facilisis non, adipiscing quis, ultrices a, dui.

Morbi luctus, wisi viverra faucibus pretium, nibh est placerat odio, nec commodo wisi enim eget quam. Quisque libero justo, consectetur a, feugiat vitae, porttitor eu, libero. Suspendisse sed mauris vitae elit sollicitudin malesuada. Maecenas ultricies eros sit amet ante. Ut venenatis velit. Maecenas sed mi eget dui varius euismod. Phasellus aliquet volutpat odio. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Pellentesque sit amet pede ac sem eleifend consectetur. Nullam elementum, urna vel imperdiet sodales, elit ipsum pharetra ligula, ac pretium ante justo a nulla. Curabitur tristique arcu eu metus. Vestibulum lectus. Proin mauris. Proin eu nunc eu urna hendrerit faucibus. Aliquam auctor, pede consequat laoreet varius, eros tellus scelerisque quam, pellentesque hendrerit ipsum dolor sed augue. Nulla nec lacus.

Suspendisse vitae elit. Aliquam arcu neque, ornare in, ullamcorper quis, commodo eu, libero. Fusce sagittis erat at erat tristique mollis. Maecenas sapien libero, molestie et, lobortis in, sodales eget, dui. Morbi ultrices rutrum lorem. Nam elementum ullamcorper leo. Morbi dui. Aliquam sagittis. Nunc placerat. Pellentesque tristique sodales est. Maecenas imperdiet lacinia velit. Cras non urna. Morbi eros pede, suscipit ac, varius vel, egestas non, eros. Praesent malesuada, diam id pretium elementum, eros sem dictum tortor, vel consectetur odio sem sed

wisi.

MAP REGIONS

The map region functions `\DndArea` and `\DndSubArea` provide automatic numbering of areas.

1. VILLAGE OF HOMMLET

This is the village of hommlet.

1A. INN OF THE WELCOME WENCH

Inside the village is the inn of the Welcome Wench.

1B. BLACKSMITH'S FORGE

There's a blacksmith in town, too.

2. FOO'S CASTLE

This is foo's home, a hovel of mud and sticks.

2A. MOAT

This ditch has a board spanning it.

2B. ENTRANCE

A five-foot hole reveals the dirt floor illuminated by a hole in the roof.

CAPITOLO 5: TEXT BOXES

The module has three environments for setting text apart so that it is drawn to the reader's attention. `DndReadAloud` is used for text that a game master would read aloud.

As you approach this module you get a sense that the blood and tears of many generations went into its making. A warm feeling welcomes you as you type your first words.

AS AN ASIDE

The other two environments are the `DndComment` and the `DndSidebar`. The `DndComment` is breakable and can safely be used inline in the text.

THIS IS A COMMENT BOX!

A `DndComment` is a box for minimal highlighting of text. It lacks the ornamentation of `DndSidebar`, but it can handle being broken over a column.

The `DndSidebar` is not breakable and is best used floated toward a page corner as it is below.

TABLES

The `DndTable` colors the even rows and is set to the width of a line by default.

NICE TABLE

Table head	Table head
Some value	Some value
Some value	Some value
Some value	Some value

BEHOLD THE DND_SIDEBAR!

The `DndSidebar` is used as a sidebar. It does not break over columns and is best used with a figure environment to float it to one corner of the page where the surrounding text can then flow around it.

CAPITOLO 6: MONSTERS AND NPCs

The `DndMonster` environment is used to typeset monster and NPC stat blocks. The module supplies many functions to easily typeset the contents of the stat block

MONSTER FOO

Medium aberration (metasyntactic variable), neutral evil

Classe Armatura 9 (12 with *mage armor*)

Punti Ferita 16 (3d8 + 3)

Velocità 30 ft., fly 30 ft.

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	8 (-1)	13 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

Sensi darkvision 60 ft., passive Perception 10

Linguaggi Common, Goblin, Undercommon

Sfida 1 (200 PE)

Innate Spellcasting. Foo's spellcasting ability is Charisma (spell save DC 12, +4 to hit with spell attacks). It can innately cast the following spells, requiring no material components:

A volontà: *misty step*

3/g. ciascuno: *fog cloud*, *rope trick*

1/giorno: *identify*

Spellcasting. Foo is a 2nd-level spellcaster. Its spellcasting ability is Charisma (spell save DC 12, +4 to hit with spell attacks). It has the following sorcerer spells prepared:

Trucchetti (a volontà): *blade ward*, *fire bolt*, *light*, *shocking grasp*

1° livello (3 slot): *burning hands*, *mage armor*, *shield*

ACTIONS

Multiattack. The foo makes two melee attacks.

Dagger. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +3 per colpire, portata 5 m. o gittata 20/60 m., one target. *Colpito:* 3 (1d4 + 1) piercing danno.

Flame Tongue Longsword. Attacco con Arma da Mischia: +3 per colpire, portata 5 m., one target. *Colpito:* 5 (1d8 + 1) slashing danno, o 6 (1d10 + 1) slashing danno if used with two hands, plus 7 (2d6) fire danno.

Assassin's Light Crossbow. Attacco con Arma a Distanza: +1 per colpire, gittata 80/320 m., one target. *Colpito:* 4 (1d8) piercing danno, and the target must make a DC 15 Constitution saving throw, taking 24 (7d6) poison damage on a failed save, or half as much damage on a successful one.

LEGENDARY ACTIONS

The foo can take 3 legendary actions, choosing from the options below. Only one legendary action option can be used at a time and only at the end of another creature's turn. The foo regains spent legendary actions at the start of its turn.

Move. The foo moves up to its speed.

Dagger Attack. The foo makes a dagger attack.

Create Contract (Costs 3 Actions). The foo presents a contract in a language it knows and waves it in the face of a creature within 10 feet. The creature must make a DC 10 Intelligence saving throw. On a failure, the creature is incapacitated until the start of the foo's next turn. A creature who cannot read the language in which the contract is written has advantage on this saving throw.

CAPITOLO 7: COLORS

This package provides several global color variables to style `DndComment`, `DndReadAloud`, `DndSidebar`, and `DndTable` environments.

BOX COLORS

Color	Description
<code>commentcolor</code>	<code>DndComment</code> background
<code>readaloudcolor</code>	<code>DndReadAloud</code> background
<code>sidebarcolor</code>	<code>DndSidebar</code> background
<code>tablecolor</code>	background of even <code>DndTable</code> rows

They also accept an optional color argument to set the color for a single instance. See Table 7.1 for a list of core book accent colors.

```
\begin{DndTable}[color=PhbLightCyan]{cX}
  \textbf{d8} & \textbf{Item} \\
  1 & Small wooden button \\
  2 & Red feather \\
  3 & Human tooth \\
  4 & Vial of green liquid \\
  6 & Tasty biscuit \\
  7 & Broken axe handle \\
  8 & Tarnished silver locket \\
\end{DndTable}
```

d8	Item
1	Small wooden button
2	Red feather
3	Human tooth
4	Vial of green liquid
6	Tasty biscuit
7	Broken axe handle
8	Tarnished silver locket

THEMED COLORS

Use `\DndSetThemeColor[<color>]` to set `commentcolor`, `readaloudcolor`, `sidebarcolor`, and `tablecolor` to a specific color. Calling `\DndSetThemeColor` without an argument sets those colors to the current `themecolor`. In the following example the group limits the change to just a few boxes; after the

group finishes, the colors are reverted to what they were before the group started.

```
\begin{group}
  \DndSetThemeColor[PhbMauve]

  \begin{DndComment}{This Comment Is in Mauve}
    This comment is in the the new color.
  \end{DndComment}

  \begin{DndSidebar}{This Sidebar Is Also Mauve}
    The sidebar is also using the new theme color.
  \end{DndSidebar}
\end{group}
```

THIS COMMENT IS IN MAUVE

This comment is in the the new color.

THIS SIDEBAR IS ALSO MAUVE

The sidebar is also using the new theme color.

COLORS SUPPORTED BY THIS PACKAGE

Color	Description
<code>PhbLightGreen</code>	Light green used in PHB Part 1 (Default)
<code>PhbLightCyan</code>	Light cyan used in PHB Part 2
<code>PhbMauve</code>	Pale purple used in PHB Part 3
<code>PhbTan</code>	Light brown used in PHB appendix
<code>DmgLavender</code>	Pale purple used in DMG Part 1
<code>DmgCoral</code>	Orange-pink used in DMG Part 2
<code>DmgSlateGray</code> (<code>DmgSlateGrey</code>)	Blue-gray used in PHB Part 3
<code>DmgLilac</code>	Purple-gray used in DMG appendix

BIBLIOGRAFIA

- [1] AA.VV. *Dungeons and Dragons - Manuale dei mostri*. Wizard of The Coast, Renton, WA (USA), 2021.