

Appendice PH-B: Pantheon Fantasy- Storici

I pantheon Celtico, Egizio, Greco e Norreno sono interpretazioni fantastiche di religioni storiche dell'antichità del nostro mondo. Comprendono divinità appropriate all'uso durante le partite, slegate dal contesto storico del mondo reale e riunite in pantheon che soddisfano le necessità del gioco.

Il Pantheon Celtico

Si dice che un lato selvaggio si nasconda nel cuore di ogni anima, uno spazio che vibra al suono del richiamo delle oche di notte, il sussurrare del vento tra i pini, all'inaspettato rosso del vischio su di una quercia – ed è in questo spazio che risiedono gli dèi celtici. Sorti dai fiumi e dai ruscelli, la loro forza potenziata dalla maestosità della quercia e la bellezza dei boschi e delle brughiere. Quando il primo cacciatore osò dare un nome al volto visto sul tronco di un albero o alla voce che rimbombava in un ruscello, questi dèi presero vita. Le divinità celtiche sono spesso riverite sia dai druidi che dai chierici, dato che sono fortemente allineate con le forze della natura che i druidi riveriscono.

Il Pantheon Greco

Gli dèi dell'Olimpo si manifestano tramite la gentile risacca delle onde sulla spiaggia e la violenza del tuono che rimbomba tra i picchi avvolti dalle nubi. Le fitte foreste percorse da cinghiali feroci e le placide colline ricoperti da ulivi testimoniano il loro passaggio in terra. Ogni aspetto della natura riecheggia della loro presenza, ed essi si sono ricavati uno spazio anche all'interno del cuore degli uomini.

Il Pantheon Egizio

Questi dèi sono una giovane dinastia di un'antica famiglia divina, eredi del governo del cosmo e del mantenimento del principio divino del Ma'at – l'ordine fondamentale della verità, giustizia, legge ed ordine che pone dèi, faraoni mortali e uomini e donne comuni nel loro giusto e logico posto all'interno dell'universo. Il pantheon Egizio è insolito in quanto ha tre divinità responsabili della morte, ciascuno con un differente allineamento. Anubi è il dio dell'aldilà legale neutrale, che giudica le anime dei morti. Set è il dio caotico malvagio dell'omicidio, forse meglio noto per aver ucciso suo fratello Osiride. Nefti è la dea caotica buona del lutto.

Il Pantheon Norreno

Lì, dove la terra si getta dalle colline innevate nei gelidi fiordi sottostanti, dove i drakkar vengono tirati a riva, dove i ghiacciai si estendono e ritraggono ogni autunno e primavera – quella è la terra dei Vichinghi, la dimora del pantheon norreno. È una terra dal clima brutale, che induce ad un'esistenza brutale. I combattenti di queste lande si sono dovuti adattare a queste impervie condizioni per sopravvivere, ma non hanno troppo risentito dalle difficoltà presentate da questo ambiente. Data la necessità di dover saccheggiare per procurarsi cibo e tesori, è sorprendente che questi mortali siano diventati individui tanto eccezionali. Le potenze che venerano riflettono il bisogno di questi abili combattenti di avere una guida forte e decisa. Essi percepiscono le loro divinità in ogni piega del fiume, nel rimbombo del tuono e nell'eco dei ghiacciai, e ne avvertono l'odore tra i fumi di una casa in fiamme. Il pantheon norreno è diviso in due principali famiglie, gli Aesir (dèi della guerra e del destino) e i Vanir (dèi della fertilità e della prosperità). Una volta nemiche, queste due famiglie adesso sono strettamente alleate contro i loro nemici comuni, i giganti (e i loro dèi, Surtur e Thrym).

Divinità Celtiche

Divinità	Allineamento	Domini Sugeriti	Simbolo
Daghdha, dio del clima e dei raccolti	CB	Inganno, Natura	Calderone ribollente o uno scudo
Arawn, dio della vita e della morte	NM	Morte, Vita	Una stella nera su sfondo grigio
Belenus, dio del sole, della luce e del calore	NB	Luce	Il disco solare e le pietre erette
Brigantia, dea dei fiumi e del bestiame	NB	Vita	Un ponte
Diancecht, dio della medicina e della guarigione	LB	Vita	Rami di vischio e quercia incrociati
Dunatis, dio delle montagne e delle vette	N	Natura	Picco montano sovrastato da un sole rosso
Goibhniu, dio dei fabbri e della guarigione	NB	Conoscenza, Vita	Un maglio gigante sopra una spada
Lugh, dio delle arti, del viaggio e del commercio	CN	Conoscenza, Vita	Un paio di lunghe mani
Manannam Mac Lir, dio degli oceani e delle creature marine	LN	Natura, Tempesta	Onda d'acqua bianca su sfondo verde
Math Mathonwy, dio della magia	NM	Conoscenza	Bastone
Morrigan, dea della battaglia	CM	Guerra	Due lance incrociate
Nuada, dio della guerra e dei combattenti	N	Guerra	Mano d'argento su sfondo nero
Oghma, dio della parola e della scrittura	NB	Conoscenza	Pergamena srotolata
Silvanus, dio della natura e delle foreste	N	Natura	Albero di quercia in estate

Divinità Greche

Divinità	Allineamento	Domini Sugeriti	Simbolo
Zeus, dio del cielo, sovrano degli dèi	N	Tempesta	Pugno che stringe dei fulmini
Ade, dio del sottosuolo	LM	Morte	Ariete nero
Afrodite, dea dell'amore e della bellezza	CB	Luce	Conchiglia
Apollo, dio della luce, della musica e della guarigione	CB	Conoscenza, Luce, Vita	Lira
Ares, dio della guerra e della tirannia	CM	Guerra	Lancia
Artemide, dea della caccia e della nascita	NB	Natura, Vita	Arco e freccia sovrapposti al disco lunare
Atena, dea della saggezza e della civiltà	LB	Conoscenza, Guerra	Gufo
Demetra, dea dell'agricoltura	NB	Vita	Testa di puledro
Dioniso, dio delle feste e del vino	CN	Vita	Tirso (bastone con in punta una pigna)
Ecate, dea della magia e della luna	CM	Conoscenza, Inganno	Luna calante
Efesto, dio dei fabbri e dell'artigianato	NB	Conoscenza	Incudine e martello
Era, dea del matrimonio e dell'intrigo	CN	Inganno	Ventaglio di piume di pavone
Ercole, dio della forza e dell'avventura	CB	Guerra, Tempesta	Testa di leone
Ermete, dio del viaggio e del commercio	CB	Inganno	Caduceo (bastone alato con serpenti attorcigliati)
Estia, dea della casa e della famiglia	NB	Vita	Focolare domestico
Nike, dea della vittoria	LN	Guerra	Donna alata
Pan, dio della natura	CN	Natura	Siringa (flauto di pan)
Poseidone, dio del mare e dei terremoti	CN	Tempesta	Tridente
Tiche, dea della buona sorte	N	Inganno	Pentagramma rosso

Divinità Egizie

Divinità	Allineamento	Domini Sugeriti	Simbolo
Horus Re, dio del sole, sovrano degli dèi	LB	Luce, Vita	Disco solare avvolto da un serpente
Anubi, dio del giudizio e della morte	LN	Morte	Sciacallo nero
Apep, dio del male, del fuoco e dei serpenti	NM	Inganno	Serpente fiammeggiante
Bast, dea dei gatti e della vendetta	CB	Guerra	Gatto
Bes, dea della fortuna e della musica	CN	Inganno	Immagine della dea deforme
Hathor, dea dell'amore, della musica e della maternità	NB	Luce, Vita	Testa di mucca cornuta davanti al disco lunare
Imhotep, dio delle arti e della medicina	NB	Conoscenza	Piramide a gradoni
Iside, dea della fertilità e della magia	NB	Conoscenza, Vita	Ankh e stella
Nefti, dea della morte e della sofferenza	CB	Morte	Corna circondate dal disco lunare
Osiride, dio della natura e del sottosuolo	LB	Natura, Vita	Bastone e mazzafrusto
Ptah, dio delle arti, della conoscenza e dei segreti	LN	Conoscenza	Toro
Set, dio delle tenebre e delle tempeste nel deserto	CM	Inganno, Morte, Tempesta	Cobra attorcigliato
Sobek, dio dell'acqua e dei coccodrilli	LM	Natura, Tempesta	Testa di coccodrillo con corna e piume
Thoth, dio della conoscenza e della saggezza	N	Conoscenza	Ibis

Divinità Norrenne

Divinità	Allineamento	Domini Suggesti	Simbolo
Odino, dio della conoscenza e della guerra	NB	Conoscenza, Guerra	Occhio blu spalancato
Aegir, dio del mare e delle tempeste	NM	Tempesta	Onda oceanica burrascosa
Balder, dio della bellezza e della poesia	NB	Luce, Vita	Calice d'argento incrostato di gemme
Forseti, dio della giustizia e della legge	N	Luce	Testa di uomo barbuto
Frey, dio della fertilità e del sole	NB	Luce, Vita	Spadone di color blu ghiaccio
Freya, dea della fertilità e dell'amore	NB	Vita	Falcone
Frigga, dea della nascita e della fertilità	N	Luce, Vita	Gatto
Heimdall, dio della vigilanza e della lealtà	LB	Guerra, Luce	Corno da musica a spirale
Hel, dea del sottosuolo	NM	Morte	Volto di donna, putrefatto da un lato
Hermod, dio della fortuna	CN	Inganno	Pergamena alata
Loki, dio dei ladri e dell'inganno	CM	Inganno	Fiamma
Njord, dio del mare e dei venti	NB	Natura, Tempesta	Moneta d'oro
Odur, dio della luce e del sole	CB	Luce	Disco solare
Sif, dea della guerra	CB	Guerra	Spada puntata verso l'alto
Skadi, dio della terra e delle montagne	N	Natura	Picco montano
Surtur, dio dei giganti del fuoco e della guerra	LM	Guerra	Spada fiammeggiante
Thor, dio del tuono e delle tempeste	CB	Guerra, Tempesta	Martello
Thrym, dio dei giganti del gelo e del freddo	CM	Guerra	Ascia bipenne bianca
Tyr, dio del coraggio e della strategia	LN	Conoscenza, Guerra	Spada
Uller, dio della caccia e dell'inverno	CN	Natura	Arco lungo

Appendice PH-C: I Piani di Esistenza

Il cosmo pullula di una moltitudine di mondi oltre che di una miriade di dimensioni alternative della realtà, detti i **piani di esistenza**. Questo termine comprende ogni mondo su cui i GM ambientano le loro avventure, tutti contenuti all'interno del reame relativamente comune del Piano Materiale. Oltre quel piano esistono domini di materia ed energia elementale grezza, reami di puro pensiero ed etica, la dimora di angeli e demoni, e i domini delle divinità.

Molti incantesimi e oggetti magici possono attingere energia da questi piani, convocare le creature che vi abitano, comunicare con i loro abitanti, e permettere agli avventurieri di recarvisi in visita. Quando il tuo personaggio avrà ottenuto maggiore potere e raggiunto livelli più alti, potrà camminare su strade fatte di fuoco solido o provare il suo valore su campi di battaglia dove i morti risorgono ogni mattina.

Il Piano Materiale

Il Piano Materiale è il punto di incontro dove le forze filosofiche ed elementali che definiscono gli altri piani si scontrano e formano l'ingarbugliata esistenza della vita mortale e della materia comune. Tutti i mondi di gioco fantasy esistono all'interno del Piano Materiale, rendendolo così il punto di partenza della maggior parte delle campagne e delle avventure. Il resto del multiverso è definito in relazione al Piano Materiale. I mondi del Piano Materiale presentano una diversità infinita, giacché riflettono l'immaginazione creativa di GM che vi ambientano le loro partite, oltre che dei giocatori i cui eroi vi si avventurano. Includono pianeti desertici devastati dalla magia e mondi acquatici frastagliati di isole, mondi in cui la magia si combina ad una tecnologia avanzata e altri intrappolati in una perenne Età della Pietra, mondi in cui gli dèi si manifestano apertamente ai mortali e altri che sono stati abbandonati dagli dèi.

Oltre il Materiale

Oltre il Piano Materiale, i vari piani dell'esistenza sono regni di miti e misteri. Non si tratta semplicemente di altri mondi, ma di qualità diverse dell'essere, formate e governate da principi spirituali ed elementali astratti dal mondo ordinario.

Viaggio Planare

Quando gli avventurieri percorrono altri piani, stanno intraprendendo un viaggio leggendario attraverso le soglie dell'esistenza verso una destinazione mitica dove sperano di completare la loro missione. I viaggi di questo tipo sono argomento di leggende. Affrontare i regni dei morti, mettersi alla ricerca dei servitori celestiali di una divinità, o commerciare con un efreeti nella sua città natale saranno argomenti di storie e canzoni per anni a venire.

Il viaggio per i piani diversi dal Piano Materiale può essere svolto in due modi: lanciando un incantesimo o usando un portale planare.

Incantesimi. Diversi incantesimi permettono un accesso diretto o indiretto ad altri piani di esistenza. *Spostamento planare* e *portale* possono trasportare gli avventurieri direttamente su di un altro piano di esistenza, con diversi gradi di precisione. *Forma eterea* permette agli avventurieri di entrare nel Piano Etereo e da lì raggiungere gli altri piani che esso tange – come i Piani Elementali. L'incantesimo *proiezione astrale* permette agli avventurieri di proiettarsi nel Piano Astrale e viaggiare verso i Piani Esterni.

Portali. Portale è un termine generico per una connessione interplanare stazionaria che collega uno specifico luogo di un piano ad uno specifico luogo di un altro piano. Alcuni portali assomigliano a porte, finestre limpide, o passaggi immersi nella foschia, e il semplice attraversarli permette di compiere il viaggio interplanare. Altri sono luoghi – circoli di pietre, torri svettanti, navi, o addirittura interi paesi – che esistono in più piani contemporaneamente o si spostano in continuazione da un piano all'altro. Alcuni sono vortici, che di solito uniscono un Piano Elementale con un luogo molto simile sul Piano Materiale, come il cuore di un vulcano (che conduce al Piano del Fuoco) o le profondità dell'oceano (per il Piano dell'Acqua).

Piani di Transizione

Il Piano Etereo e il Piano Astrale sono detti Piani di Transizione. Sono reami per lo più vuoti che servono fondamentalmente come mezzo di viaggio da un piano all'altro. Incantesimi come *forma eterea* e *proiezione astrale* permettono ai personaggi di entrare in questi piani e attraversarli per raggiungere i piani che si trovano dall'altra parte.

Il **Piano Etereo** è una dimensione nebbiosa, avvolta dalla foschia, a volte descritta come un grande oceano. Le sue rive, dette Confine Etereo, si sovrappongono al Piano Materiale e ai Piani Interni, cosicché ogni luogo su questi piani ha un posto corrispondente sul Piano Etereo. Alcune creature possono vedere nel Confine Etereo, e gli incantesimi *vedere invisibilità* e *visione del vero* conferiscono anch'essi tale abilità. Alcuni effetti magici si estendono dal Piano Materiale fino al Confine Etereo, in particolare gli effetti che usano l'energia di forza come *gabbia di forza* e *muro di forza*. Le profondità del piano, il Profondo Etereo, sono una regione di foschie turbinanti e nebbie colorate.

Il **Piano Astrale** è il regno dei pensieri e dei sogni, dove i visitatori si recano come anime disincarnate per raggiungere i piani divini e demoniaci. È un grande mare argentato, sia sopra che sotto, in cui fumi turbinanti bianchi e grigi si scontrano con baluginii di luce che assomigliano a stelle lontane. Pozze magiche di luce colorata brillano come monete luminose e roteanti a mezz'aria. In questo luogo si possono incontrare degli occasionali frammenti di materia solida, ma per la maggior parte il Piano Astrale è un dominio aperto e infinito.

Piani Interni

I Piani Interni circondano e avvolgono il Piano Materiale e i suoi echi, fornendo la sostanza elementale grezza di cui tutti i mondi sono composti. I quattro **Piani Elementali** – Acqua, Aria, Fuoco e Terra – formano un anello intorno al Piano Materiale, sospeso all'interno di un reame ribollente noto come **Caos Elementale**.

Ai margini estremi, dove sono più vicini al Piano Materiale (in senso concettuale ma non in senso geografico), i quattro Piani Elementali assomigliano ai luoghi del Piano Materiale. I quattro elementi si fondono allo stesso modo in cui accade nel Piano Materiale, formando terre, mari e cieli. Allontanandosi dal Piano Materiale, i Piani Elementali diventano sempre più alieni e ostili. Qui gli elementi esistono nella loro forma più pura: grandi espansioni di solida terra, fiamme ardenti, acqua cristallina e aria immacolata. Queste regioni sono poco conosciute, così quando si parla del Piano del Fuoco, ad esempio, chi parla di solito intende la regione di confine. Nei recessi più estremi dei Piani Elementali, gli elementi puri si dissolvono e fondono in un infinito tumulto di energie contrastanti e sostanze in collisione detto Caos Elementale.

Piani Esterni

Se i Piani Interni sono la materia e l'energia grezza che compone il multiverso, i Piani Esterni forniscono istruzioni, pensieri e scopo alla sua costruzione. Di conseguenza molti saggi si riferiscono ai Piani Esterni come piani divini, piani spirituali o piani degli dei, dato che i Piani Esterni sono meglio noti come la dimora delle divinità.

Quando si parla delle divinità, le parole impiegate devono essere considerate in senso altamente metaforico. Le loro vere dimore non sono affatto dei "luoghi", ma esemplificano l'idea che i Piani Esterni siano reami del pensiero e dello spirito. Come per i Piani Elementali, una persona può immaginare la parte percettibile dei Piani Esterni come una regione di confine, mentre ampie regioni spirituali si trovano al di là della portata della normale esperienza sensoriale. Anche nelle regioni percettibili, l'apparenza inganna. All'inizio, molti dei Piani Esterni sembrano ospitali e familiari ai nativi del Piano Materiale. Ma il territorio può cambiare a seconda della volontà delle grandi forze che abitano questi piani, che sono in grado di riformarli da zero, effettivamente creando e ricostruendo intere esistenze per meglio soddisfare i loro bisogni divini. Nei Piani Esterni la distanza è praticamente un concetto insensato. Le regioni percettibili dei piani possono sembrare molto piccole, ma possono anche prolungarsi per quello che sembra l'infinito. Gli avventurieri potrebbero effettuare una visita guidata dei Nove Inferi, dal primo al nono strato, in un solo giorno – qualora le potenze degli Inferi così volessero. Oppure i viaggiatori potrebbero impiegare settimane in un faticoso e massacrante viaggio attraverso un singolo strato.

I Piani Esterni più noti sono un gruppo di sedici piani dell'esistenza che corrispondono agli otto allineamenti (esclusa la neutralità) e le piccole distinzioni tra di essi.

Piani Esterni

I piani con un elemento di bene nella loro natura sono detti **Piani Superiori**, dove dimorano creature celestiali come angeli e pegasi. I piani con un elemento di malvagità sono chiamati **Piani Inferiori**, dove abitano immondi come demoni e diavoli. L'allineamento di un piano è la sua essenza, e un personaggio il cui allineamento non corrisponda all'allineamento del piano soffre di un senso di dissonanza, come se fosse fuori posto e a disagio. Quando una creatura buona visita l'Elysium, per esempio (un Piano Superiore neutrale buono), si sentirà in sintonia con il piano, mentre una creatura malvagia si sentirà fuori tono e più che a disagio.

Semipiani

I semipiani sono piccoli spazi extradimensionali con le proprie regole uniche. Sono elementi della realtà che non sembrano rientrare in nessun altro posto. I semipiani si formano in vari modi. Alcuni sono creati da incantesimi, come *semipiano*, o generati dal desiderio di una potente divinità o altra potenza. Possono formarsi naturalmente, come una piega della realtà che è stata strappata dal tessuto del multiverso, o come un universo neonato che brama più potere. Uno specifico semipiano può essere raggiunto tramite un singolo punto che tocca un altro piano. In teoria, l'incantesimo *spostamento planare* può permettere a dei viaggiatori di raggiungere un semipiano, ma trovare la frequenza esatta necessaria per sintonizzare la verga di metallo dell'incantesimo potrebbe essere estremamente difficile. L'incantesimo *portale* è più affidabile, purché l'incantatore conosca l'esistenza del semipiano.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the

owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax And Dave Arneson.

Divinità e Piani di Esistenza 2.0 Copyright 2017, Michele Bonelli di Salci, Federico Farina, Nicola Ricottone.