

# **Necronautica**

**Edizione dei Dannati**



**Avventure ai Confini  
della Ragione**



---

## **Scrittura e progettazione**

James D. Hargrove

## **Bordi e Intestazioni/piè di pagina**

Realizzati da Kjpargeter / Freepik

## **Illustrazioni**

Altre immagini da Open Clipart

## **Edizione Italiana**

Chimerae Hobby Group

[www.chimerae.it](http://www.chimerae.it) • [chimeraehobbygroup@yahoo.it](mailto:chimeraehobbygroup@yahoo.it)

#CHN15 – 1ª Edizione – Luglio 2022

---

# Cos'è Necronautica?

Necronautica è un breve gioco di ruolo di coraggiosi eroi ed eroine che hanno imbracciato le armi contro insondabili forze aliene provenienti da oltre lo spazio e il tempo che minacciano la razza umana e persino il tessuto stesso della realtà. È stato anche il mio primo tentativo nella 24-Hour RPG dall'estate del 2004 (nel 2011, quando Necronautica è stato inizialmente pubblicato). Per coloro che non hanno familiarità con la 24-Hour RPG challenge, si ha il compito di progettare, scrivere e presentare un gioco di ruolo completo in 24 ore.

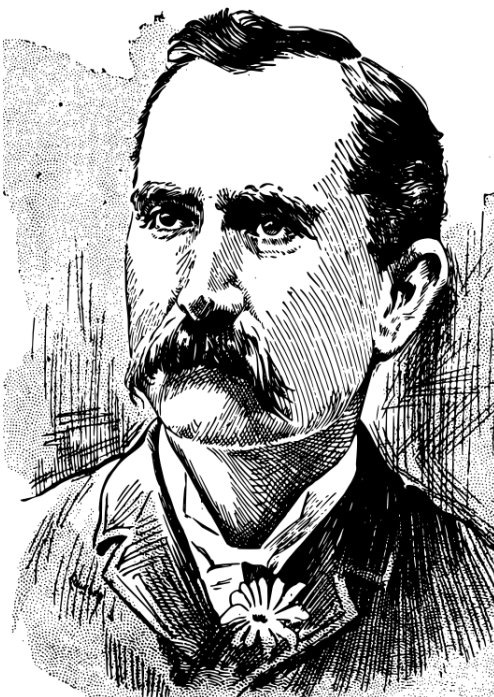
Questa edizione di Necronautica è il risultato di diversi anni di lavoro sul gioco e del miglioramento delle mie capacità. Mentre il gioco in sé non è cambiato molto, quelli di voi che hanno familiarità con la vecchia edizione noteranno alcuni cambiamenti – in primo luogo, la presentazione grafica è molto migliore. Da notare anche che le meccaniche sono ora disponibili tramite la Open Game License, quindi puoi usarle per pubblicare i tuoi progetti, se lo desideri. Infine, sono state apportate alcune modifiche alle meccaniche per migliorare il gioco, a seguito del play-testing effettuato.

Necronautica presuppone ancora una familiarità di base con i giochi di ruolo e come sono tradizionalmente giocati, perciò la discussione di tali cose è considerata più una convenienza che una necessità e, quindi, è messa da parte per concentrarsi su altri aspetti del gioco.

## Creare i personaggi giocanti

I personaggi giocanti in una partita di Necronautica sono uomini o donne che hanno guardato in faccia il caos alieno e sono sopravvissuti con il loro spirito (relativamente) intatto. Sanno quali cose si nascondono negli angoli bui della Terra, al di fuori dello spazio normale, oltre la portata del tempo come l'umanità lo concepisce – e queste dannate cose devono essere fermate!

I personaggi giocanti in una partita di Necronautica sono eroi o eroine che hanno preso le armi contro sinistre forze aliene di caos primordiale che si annidano ai margini della tua visione, oscurate da geometrie non-euclidee e veli di etere. I personaggi giocanti in una partita di Necronautica mettono tutto in gioco per difendere il mondo contro tale caos.



## Tre Punti Deboli

Tutti i personaggi giocanti hanno tre Punti Deboli – tre cose che possono far vacillare anche i più eroici difensori dell'umanità. Questi tre Punti Deboli sono:

**Disumanità:** rappresenta la deformazione della forma umana a livello genetico o metafisico, solitamente per l'esposizione alla magia... o a causa di un'oscura eredità familiare.

**Ferita:** rappresenta il danno del corpo fisico causato dai traumi subiti in combattimento, dall'esposizione a sostanze nocive o a causa di altre situazioni pericolose.

**Follia:** rappresenta la deformazione della psiche umana dovuta allo studio della conoscenza proibita o all'esposizione a cose che l'uomo non era destinato a conoscere.

Questi tre Punti Deboli iniziano tutti con un punteggio di zero - il loro valore cambierà durante il gioco e, a volte, durante la creazione del personaggio, a seconda delle scelte che farai mentre definisci il tuo personaggio.

## Tre Punti di Forza

Oltre a tre Punti Deboli, un personaggio giocante ha anche tre Punti di Forza – tre attributi che aiutano gli eroi nella loro lotta. I tre Punti di Forza sono:

**Umanità:** rappresenta tutto ciò che significa essere un umano, sia a livello genetico che metafisico. Difendere l'Umanità è ciò per cui il tuo personaggio sta combattendo.

**Ragione:** rappresenta la forza d'animo della psiche umana, temprata contro i traumi, e la conoscenza generale accessibile al tuo personaggio.

**Rettitudine:** rappresenta la convinzione che stai combattendo per una giusta causa, che le tue azioni sono legittimate e che il fine giustifica i mezzi.

A questo punto, puoi assegnare 12 punti tra i tre Punti di Forza del tuo personaggio, a patto che nessun Punto di Forza abbia un punteggio inferiore a 1 o superiore a 9. Come nel caso dei Punti Deboli, anche questi valori cambieranno durante il gioco e, a volte, durante la creazione del personaggio, a seconda delle scelte che farai mentre definisci il tuo personaggio.

## Aree di Competenza

Oltre ai Punti di Forza e ai Punti Deboli, un personaggio è anche definito da ciò che conosce. Puoi scegliere fino a tre Aree di Competenza in cui il tuo personaggio può specializzarsi. Queste Aree di Competenza possono rappresentare qualsiasi campo di

conoscenza appropriato al periodo temporale e al luogo in cui sono ambientate le tue partite di Necronautica (le nostre si svolgono nella Londra dell'età vittoriana), e al ruolo specifico che immagini per il personaggio in quel contesto sociale (es. Medicina, Combattimento corpo a corpo, Occultismo).

Scegliere un'Area di Competenza ritenuta "proibita" dall'Arbitro (es. Magia nera) riduce automaticamente di un punto la Ragione del tuo personaggio e gli fa ottenere un punto di Follia. Allo stesso modo, molteplici sconfinamenti in Aree di Competenza che alterano la coscienza abbasseranno di più punti la Ragione del tuo personaggio e gli faranno guadagnare punti multipli di Follia, quindi è meglio prestare attenzione quando ci si immischia in Aree di Competenza proibite.

Indipendentemente dal fatto che un'Area di Competenza spinga il tuo personaggio sull'orlo della pazzia o meno, ti permetterà *sempre* di sottrarre due punti dal risultato di qualsiasi tiro di dado correlato ad essa durante il gioco (vedi la sezione di questo regolamento intitolata "Come fare le cose" per ulteriori informazioni).

## Talenti Soprannaturali

Alcuni personaggi giocanti possono avere a loro disposizione dei Talenti Soprannaturali per aiutarli nella loro lotta contro le forze ultraterrene che minacciano il mondo. Un Talento Soprannaturale è tutto ciò che un umano normale, immutato, non può fare (es. l'abilità di "leggere" la storia di un oggetto toccandolo, la capacità di guarire le ferite con un tocco, la facoltà di "passare attraverso" i muri, ecc.) – infatti, nelle partite di Necronautica, ogni Talento Soprannaturale che il personaggio possiede lo rende un po' meno umano.

Se lo desideri, puoi scegliere di assegnare fino a tre Talenti Soprannaturali per il tuo personaggio – ricorda, tuttavia, che nessun Talento Soprannaturale può essere usato per causare danni agli altri. Per ogni Talento Soprannaturale che prendi, il tuo personaggio perderà un punto di Umanità e otterrà un punto di Disumanità.

## Ferri del mestiere

Nelle partite di Necronautica, l'equipaggiamento funziona in quattro modi principali. Innanzitutto, se il tuo personaggio non possiede un determinato equipaggiamento, non può usarlo nel corso del gioco. In secondo luogo, l'utilizzo di un articolo di equipaggiamento in maniera appropriata ti permette di sottrarre due punti dal risultato di qualsiasi tiro di dado correlato. In terzo luogo, l'uso di equipaggiamento in maniera credibile anche se non convenzionale (es. usare un piede di porco come arma, il calcio di una pistola come martello, ecc.) ti permette di sottrarre un punto dal risultato di qualsiasi tiro di dado correlato. Infine, se si tratta di un'arma, la sua categoria determina quanto danno infliggerà in combattimento in caso di attacco riuscito. Quest'ultimo punto richiede qualche ulteriore spiegazione.

In Necronautica ci sono quattro categorie di base per le armi personali: Leggera (es. pugnale, pistola calibro 22), Media (es. mazza, spada, pistola 9mm), Pesante (es. archibugio, spada a due mani, pistola calibro 45) e Omicida (es. mitragliatrice, bomba a

mano, candelotto di dinamite). Il significato specifico di queste categorie è discusso nella sezione del regolamento intitolata “Tipi di danno e come tenerne traccia” – per ora, ti basta sapere in quale categoria di armi rientra eventualmente il tuo equipaggiamento.

Tutti i personaggi giocanti possono iniziare con un massimo di tre articoli di equipaggiamento personale, oltre ai vestiti – ma fai attenzione a non fare molto affidamento sull’equipaggiamento, perché rischi di ridurre troppo le attitudini del tuo personaggio. Per ogni articolo di equipaggiamento con cui il tuo personaggio comincia a giocare, perde un punto di Rettitudine e ottiene un punto di Ferite (fare troppo affidamento sull’equipaggiamento è una caratteristica dei deboli).

## Come fare le cose

Ci sono tre tipi principali di azioni che un personaggio può intraprendere in una partita di Necronautica – applicare ciò che conosce in una situazione non di combattimento, impiegare Talenti Soprannaturali e tentare di fare del male agli altri.

### Applicare le conoscenze

Durante il gioco vero e proprio, ogni volta che vuoi che il tuo personaggio ricorra a qualsiasi delle sue conoscenze, tira 1d10 e confronta il risultato con il suo punteggio attuale di Ragione. Ricorda che attingere a un’Area di Competenza quando effettui questo tiro di dado ti permette di sottrarre due punti dal risultato. Allo stesso modo, se hai qualche equipaggiamento che ti aiuterà nel tuo compito, potrebbe anch’esso modificare il risultato del dado.

Se il risultato finale, modificato, del tiro di dado è inferiore al punteggio attuale di Ragione del tuo personaggio, il tentativo di applicare le conoscenze ha successo! Se ottieni un risultato uguale o maggiore del punteggio attuale di Ragione del tuo personaggio, ma comunque inferiore a 10, il personaggio ottiene un punto di Follia e perde un punto di Ragione perché le forze oscure assalgono momentaneamente il suo lobo frontale – la buona notizia è che riesce a combattere il caos e la sua applicazione delle conoscenze ha comunque successo. Infine, se ottieni un risultato esatto di 10 con il dado, non soltanto il tuo personaggio guadagna un punto di Follia e perde un punto di Ragione, ma il suo tentativo fallisce perché la sua mente viene pesantemente assalita dalle forze oscure, che lo costringono a perdere la concentrazione.



### Impiegare Talenti Soprannaturali

Durante il gioco, quando vuoi che il tuo personaggio ricorra a un Talento Soprannaturale, tira 1d10 e confronta il risultato con il suo punteggio di Umanità. Se il

tuo personaggio non ha un Talento Soprannaturale definito, non può farne uso – punto. Allo stesso modo, non puoi usare uno specifico Talento Soprannaturale (es. Guarigione Psichica) per fare qualcos'altro (es. Telepatia). Ricorda che alcuni articoli di equipaggiamento possono, con l'approvazione dell'Arbitro, servire come punto focale per le forze soprannaturali, garantendo il normale modificatore di -2 per l'equipaggiamento al risultato del dado quando impieghi un Talento Soprannaturale.

Se tiri meno del punteggio di Umanità del tuo personaggio, il tuo utilizzo del Talento Soprannaturale è riuscito! Se ottieni un risultato uguale o maggiore del punteggio attuale di Umanità del tuo personaggio, ma comunque inferiore a 10, il personaggio ottiene un punto di Disumanità e perde un punto di Umanità perché le forze oscure alterano il suo stesso essere – la buona notizia è che riesce a combattere il caos e a riprendere il controllo del suo Talento Soprannaturale. Infine, se ottieni un risultato esatto di 10 con il dado, non soltanto il tuo personaggio guadagna un punto di Disumanità e perde un punto di Umanità, ma il suo Talento Soprannaturale va completamente fuori controllo perché la sua mente e il suo corpo viene temporaneamente posseduto da entità provenienti da oltre lo spazio e il tempo!

## Fare del male agli altri

Durante il gioco vero e proprio, ogni volta che vuoi che il tuo personaggio ferisca una creatura non umana o un servitore umano dei danni, tira 1d10 e confronta il risultato con il punteggio attuale di Rettitudine del tuo personaggio. Anche in questo caso, le Aree di Competenza e l'equipaggiamento garantiscono i modificatori appropriati (chiedi all'Arbitro in caso di dubbio).

Se il risultato finale, modificato, del tiro di dado è inferiore al punteggio attuale di Rettitudine del tuo personaggio, il tuo attacco ha successo! Se ottieni un risultato uguale o maggiore del punteggio attuale di Rettitudine del tuo personaggio, ma comunque inferiore a 10, la coscienza del personaggio viene momentaneamente scossa, inducendolo a chiedersi se uccidere la creatura o il cultista sia davvero la cosa giusta da fare. Il personaggio perde un punto di Rettitudine e ottiene un punto di Ferita a causa della sua esitazione, ma riprende il controllo appena in tempo per sferrare un attacco con successo. Infine, se ottieni un risultato esatto di 10 con il dado, il tuo personaggio si blocca completamente, sciupando il suo tentativo di attacco e perdendo un punto di Rettitudine, mentre contemporaneamente guadagna un punto di Ferita.



# Chi fa cosa, quando?

Quello che segue è un semplice sistema per determinare quali personaggi agiscono e in quale momento durante il corso di un dato conflitto (di solito un combattimento).

Per iniziare, l'Arbitro decide chi agisce per primo in un certo conflitto, in base alla narrazione (es. se un gruppo di Personaggi Non Protagonisti tende un'imboscata ai Personaggi Giocanti, l'Arbitro stabilisce che uno dei Personaggi Non Protagonisti fa la sua azione per primo durante l'incontro).

Dopo di ciò, il giocatore del personaggio che ha appena agito (inclusi quelli controllati dall'Arbitro) sceglie il personaggio che agisce successivamente. Il processo continua finché tutti i personaggi non hanno agito, dopo di che inizia un nuovo turno del conflitto.

## Tipi di danno e come tenerne traccia

In Necronautica, ci sono tre tipi di danno di base di cui i giocatori dovranno preoccuparsi di tenere traccia – danno fisico, angoscia mentale e perversione assoluta (l'ultimo dei quali denota un cambiamento nell'umanità stessa del personaggio).

### Danno fisico

Il danno fisico in Necronautica si presenta in due diverse forme – danno da combattimento e danno non da combattimento – ognuno dei quali viene trattato come indicato di seguito.

Il danno delle armi in combattimento è puramente una funzione dell'arma usata per sferrare un attacco riuscito. Pugni, calci e armi improvvisate (es. un ombrello) infliggono un punto di Ferita. Le armi portatili Leggere causano due punti di Ferita. Le armi portatili Pesanti provocano quattro punti di Ferita. Le armi portatili Omicide arrecano sei punti di Ferita. Si noti che queste regole si applicano ai danni delle armi utilizzate dai Personaggi Giocanti, ma anche a quelli che potrebbero subire dal nemico (ricorda inoltre che le parole "danno dell'arma" possono essere meglio interpretate come "abilità aliena inspiegabile" nel caso di alcuni nemici).

Inoltre, come già discusso in precedenza, un personaggio può accumulare Ferite fisiche in combattimento se si distrae sul campo di battaglia (vedi "Fare del male agli altri" nella sezione precedente). Ciò è potenzialmente meno letale rispetto al danno dell'arma e viene classificato come un fastidio, anche se uno scenario di "morte da mille taglietti" è possibile se i dadi non ti favoriscono durante una sessione di gioco.

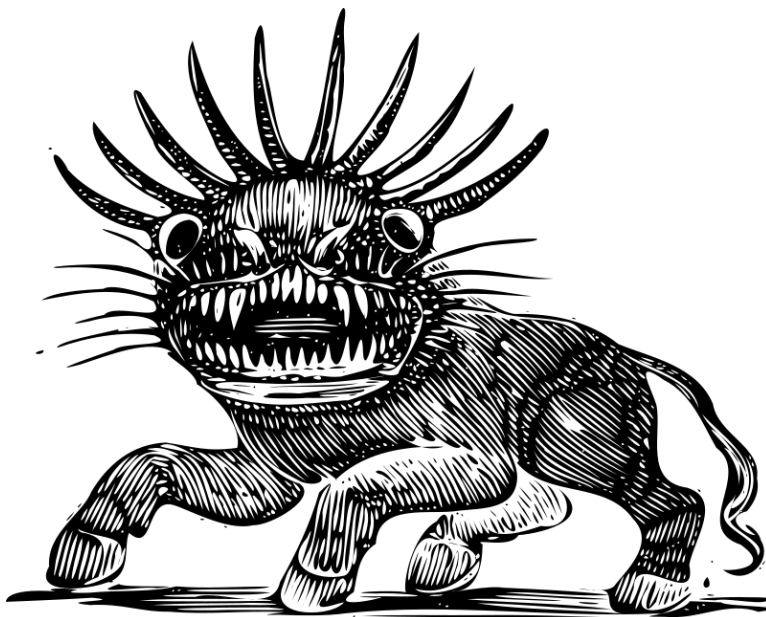
I danni non da combattimento sono un po' più complicati e possono provenire da una miriade di fonti diverse come risultato di un tiro di dado fallito, dalla caduta da grandi altezze all'inalazione di gas velenoso. Il tuo Arbitro deciderà quanto danno non da

combattimento sarà imposto alla Ferita di un Personaggio Giocante, in base alle circostanze specifiche della situazione. Come regola generale, il danno non da combattimento semplicemente fastidioso infligge un punto di Ferita, il danno non da combattimento fisicamente doloroso causa tre punti di Ferita, il danno non da combattimento fisicamente *debilitante* provoca sei punti di Ferita, e il danno non da combattimento che può causare la morte arreca nove punti di Ferita.

Se in qualsiasi momento il valore di Ferita di un personaggio supera il suo punteggio di Rettitudine, le sue lesioni hanno sormontato la sua determinazione a combattere ed egli crolla, esausto. Se il valore di Ferita raggiunge 10 o più, il personaggio abbandona le proprie spoglie mortali (è deceduto). Il danno fisico guarisce senza trattamento di alcun tipo al ritmo di un punto di Ferita per ogni otto ore, al ritmo di un punto di Ferita ogni quattro ore con trattamento medico e istantaneamente con un intervento soprannaturale.

## Angoscia mentale

L'angoscia mentale è, sfortunatamente, abbastanza comune nelle partite di Necronautica, essendo condivisa sia da coloro che indulgono alle conoscenze proibite che in generale da chiunque abbia scelto di combattere contro le bizzarre forze aliene, come spiegato in precedenza in questo regolamento. Detto questo, anche *fare* qualcosa di folle – come fissare direttamente negli occhi di un'antica cosa-dio mentre sta preparandosi ad avvolgerti in una massa di tentacoli frementi e coperti di melma – può causare angoscia mentale sottoforma di punti di Follia.



Come regola generale, l'esposizione a situazioni leggermente inquietanti (es. vedere immagini di un cadavere smembrato) infligge un punto di Follia, l'esposizione a situazioni moderatamente inquietanti (es. vedere dal vivo un cadavere smembrato) causa due punti di Follia, l'esposizione a situazioni estremamente inquietanti (es. vedere un cadavere smembrato che inizia a contorcersi come una massa di vermi) provoca quattro punti di Follia e l'esposizione a situazioni *potenzialmente capaci di far impazzire* (es. rendersi conto di essere circondati da una massa di cadaveri rianimati) arreca ben sei punti di Follia.

Se in qualsiasi momento il valore di Follia di un personaggio supera il suo punteggio

di Ragione, è al limite della pazzia, essendo crollato sotto pressione – almeno temporaneamente. Se un personaggio non è impazzito definitivamente, la sua angoscia mentale può essere alleviata isolandolo dalle situazioni inquietanti per un breve periodo di tempo, calmando i suoi nervi. La Follia diminuisce al ritmo di un punto ogni dieci minuti in cui l'individuo sofferente è isolato da situazioni inquietanti.

Se in qualsiasi momento il valore di Follia di un personaggio raggiunge 10 o più, tuttavia, egli è impazzito del tutto, delirante, irrimediabilmente matto e nessun tipo di terapia lo aiuterà.

## **Perversione assoluta**

Infine, il terzo tipo di danno di cui i personaggi devono preoccuparsi è quello al cuore stesso della loro umanità, della loro struttura genetica e della loro anima immortale. Fortunatamente, questo danno è molto meno comune di quello fisico o dell'angoscia mentale, poiché si verifica *esclusivamente* utilizzando i Talenti Soprannaturali come spiegato in precedenza in questo regolamento (vedi la sezione intitolata "Impiegare Talenti Soprannaturali" per ulteriori informazioni).

Se in qualsiasi momento il punteggio di Disumanità di un personaggio arriva a 10, egli non è più umano e ciò non gli consente di vivere ulteriormente. Questo tipo di danno è semplicemente irreversibile – il rischio di dilettersi con abilità disumane è che, alla fine, si diventa qualcosa che non è più riconoscibile come umano. Poi non dire che non sei stato avvertito.

## **Crescita del personaggio**

Per ogni tre sessioni di gioco in cui un Personaggio Giocante sopravvive, può aggiungere un punto al suo valore di Umanità, Ragione o Rettitudine, purché il nuovo punteggio non sia superiore a nove. Per ogni due sessioni di gioco che sopravvive, può ottenere una nuova Area di Conoscenza oppure acquisire un nuovo Talento Soprannaturale a causa della sua prolungata esposizione a strani poteri alieni. Infine, il nuovo equipaggiamento viene ottenuto durante il gioco, come dettano le circostanze o la trama.

## **Informazioni per l'Arbitro**

Le seguenti informazioni sono fornite esplicitamente per aiutare l'Arbitro nella gestione di una partita di Necronautica, anche se non succede nulla se viene permesso agli altri giocatori di leggere questa sezione del regolamento (in effetti, alcuni potrebbero considerare sportivo far sapere esattamente ai giocatori cosa li aspetta in termini di avversari e difficoltà durante il gioco vero e proprio).

## Personaggi Non Protagonisti

I Personaggi Non Protagonisti sono quei personaggi controllati dall'Arbitro e, come tali, ce ne sono di tre specifiche varietà – Extra, Cast di Supporto e Antagonisti.

Gli Extra sono quei personaggi che esistono principalmente per aiutare a definire l'ambientazione – sono le decorazioni per vetrine del mondo di Necronautica, i servitori senza nome degli alieni malvagi, gli astanti innocenti e così via. Il Cast di Supporto esiste principalmente per definire Antagonisti o Personaggi Giocanti – a differenza degli Extra, il Cast di Supporto ha dei nomi e una sorta di relazione formale con il personaggio che supporta. Esempi di Cast di Supporto includono stretti collaboratori o familiari di un Antagonista o di un Personaggio Giocante. Infine, gli Antagonisti sono i cattivi di Necronautica – sono i personaggi che esistono esplicitamente per combattere contro i Personaggi Giocanti. Gli Antagonisti nel mondo di Necronautica spaziano da potenti leader di culto ad antiche divinità provenienti da oltre lo spazio e il tempo.

I Personaggi Non Protagonisti umani sono realizzati utilizzando lo stesso processo che viene usato per definire i Personaggi Giocanti, anche se sono soggetti ad alcune nuove limitazioni a seconda della varietà alla quale appartengono. Agli Extra vengono concessi solo quattro punti da distribuire tra i Punti di Forza e al Cast di Supporto spettano soltanto otto punti, mentre agli Antagonisti vengono assegnati 12 punti, proprio come ai Personaggi Giocanti. I Personaggi Non Protagonisti alieni sono un'altra faccenda.

I Personaggi Non Protagonisti alieni in Necronautica sono orrori insondabili che fanno venire meno la sanità mentale – non puoi riuscire a capirli neanche se ci provi. Invece dei soliti tre Punti Deboli, le mostruosità aliene ne hanno *uno* solo: la Ferita. Allo stesso modo, gli orrori alieni hanno soltanto due Punti di Forza: Ragione e Rettitudine (anche se il loro concetto di queste cose è assolutamente indecifrabile per i comuni mortali). Gli alieni semplicemente non sono vincolati dalle leggi dell'umanità – non conoscono la follia, né sono composti dagli stessi elementi fondamentali fisici e spirituali di un essere umano. In quanto tali, non sono influenzati dall'angoscia mentale o dalla perversità assoluta.

Quando si creano degli orrori alieni, il loro valore di Ferita parte da zero, secondo le normali regole di creazione dei Personaggi Giocanti, e i punti sono assegnati ai loro due Punti di Forza in base alla varietà di Personaggi Non Protagonisti alla quale appartengono. Agli Extra vengono concessi solo tre punti da distribuire tra i Punti di Forza e al Cast di Supporto spettano soltanto sei punti, mentre agli Antagonisti vengono assegnati dieci punti da suddividere tra i Punti di Forza, proprio come fanno i Personaggi Giocanti. L'ultima differenza tra alieni e umani è il numero di ferite che possono sopportare.

La fisiologia aliena ha molti benefici, ma l'unico di cui Necronautica si occupa è la possibilità di avere un maggior valore di Ferita. Innanzitutto, gli orrori alieni non perdono conoscenza a causa di sforzi eccessivi o sfinimento. In secondo luogo, potrebbero essere necessari *molto* più di dieci punti effettivi di Ferita per mettere in ginocchio (o sui tentacoli, o qualsiasi altra cosa) un'orribile cosa aliena. Come Arbitro, devi scegliere quanti punti di Ferita deve subire una mostruosità aliena prima di essere uccisa o

altrimenti disabilitata (es. respinta nella sua dimensione). Detto questo, una volta che hai scelto un numero, attieni ad esso – cambiare il valore durante il gioco non è giusto verso gli altri giocatori.

## Credito dov'è dovuto

Necronautica ha un grande debito verso gli scritti di H.P. Lovecraft e altri autori dei Miti di Cthulhu. Allo stesso modo, l'idea di eroi d'azione che affrontano minacce ultraterrene viene sia da Necronauts, una storia pubblicata sulla rivista britannica 2000 AD, sia dalle Argonautiche originali di fama storica. Le meccaniche di Necronautica sono state ispirate dall'universo di Warhammer 40k e dai molti giochi che ha generato, così come da 3:16 Carnage Amongst the Stars di Gregor Hutton. Dovresti, naturalmente, cercare tutto questo materiale per una lettura ispiratrice, che renderà migliori le tue partite a Necronautica.

## Epilogo

Quelli di voi che hanno familiarità con la precedente edizione di Necronautica noteranno la mancanza di alcune cose – questo perché più non significa necessariamente meglio. Innanzitutto, è sparito l'elenco dell'equipaggiamento specifico. In secondo luogo, ho tolto anche l'*ambientazione*. Necronautica è più un tema che un'ambientazione – e chi sono io per dirvi che i vostri eroi non possono combattere per il futuro dell'umanità sulle lontane lune di Giove? O nella Londra vittoriana? O per le strade della moderna Los Angeles? Con questa nuova edizione generica di Necronautica, spero che combatterete gli orrori arcani *ovunque* vi porterà la vostra immaginazione.

Cordiali saluti,  
James D. Hargrove



## 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 Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Core Elements Revised Copyright 2005; author James D. Hargrove

Strange Aeons Revised Copyright 2005; author James D. Hargrove

Necronautica Copyright 2011; author James D. Hargrove

Necronautica Edition of the Damned Copyright 2020; author James D. Hargrove

Translated into Italian by Chimerae Hobby Group

## END OF LICENSE

## Declaration of Open Game Content

The entirety of the rules in this document, beginning with the section entitled “Creating Player Characters” and ending with the section entitled “Non-Protagonist Characters” is hereby declared Open Game Content pursuant to Sections 2, 4 and 8 of the Open Game License Version 1.0a.

## Declaration of Product Identity

The portion of this document not specified as Open Game Content above is hereby declared Product Identity as outlines in Section 1 (e) of the Open Game License Version 1.0a.

The name Chimerae Hobby Group and its logo, when used in any context, are Product Identity.