

# CRONACHE DELLA MORTE ETERNA NECHRONICA

n.002 - Gennaio 2024

Quelli che troverete sono gli errata corrige del volume **Nechronica** Prima edizione (che al momento in cui scrivo è l'unica disponibile in Italia).

**Cosa c'è:** troverete la correzione a – *ahimè* – errori che ci sono sfuggiti, errata rilasciate dall'editore Giapponese e soprattutto testi che abbiamo deciso di scrivere in maniera più chiara ed efficace a seguito di tutte le demo che abbiamo fatto. Non troverete la correzione a refusi che non hanno impatto sulle regole del gioco. Eventuali correzioni a **Bambole** di esempio e **Pedine** le troverete direttamente nei materiali revisionati scaricabili gratuitamente dal sito **Narrattiva**.

**Come c'è:** potevamo organizzare le correzioni scrivendo “a pagina XY, terza riga in alto, A dovrebbe leggersi B”. Tutte le errata avrebbero occupato meno di una facciata, ma abbiamo visto la consultazione sarebbe stata lenta e macchinosa, soprattutto quando compariva in un **Pezzo** o un **Potenziamento**. Per essere più chiari abbiamo scelto di riportare l'intero periodo / **Pezzo** / **Potenziamento**.

## AUTOMA (PAG. 88)

### Proteggere

⚡ **Danno** ⚙ **Sp** 🛡 0-1 ⚡-

Quando una **Sorella** dichiara una **Azione Manovra**, il costo di tale azione può essere ridotto a 0 ⚡ **Punti Azione** in cambio del fatto che tu paghi 1 ⚡ **Punto Azione**.

Può essere usato un volta per **Turno** e richiede che entrambe siate d'accordo.

*Se non sbagli il tempismo, puoi sostenere le Sorelle con effetti incredibili. Non combatti da sola.*

### Sono una Bambola

⚡ **Auto** ⚙ - 🛡 **Sé** ⚡-

Nella fase di **Combattimento**, per un solo **Turno**, puoi ignorare tutti gli effetti dei **Legami Corrotti**.

*Il corpo è di una bambola. Il cuore è di una bambola. Come una bambola, non senti dolore... Nel corpo, ovviamente. Nel cuore invece...*

## MOBILE (PAG. 92)

### Tranquillità

⚡ **Auto** ⚙ - 🛡 **Sé** ⚡-

Puoi dare +1 al risultato delle **Prove di Azione**.

*Le azioni calme e controllate possono smuovere parecchio le situazioni. Le tue osservazioni calme e oculate possono dare risultati importanti.*

### Tattiche militari

⚡ **Auto** ⚙ - 🛡 **Sp** ⚡-

All'inizio della fase di **Combattimento**, dopo aver visto il piazzamento dei nemici, puoi scegliere un'altra **Bambola** e spostarla in un'altra **Area** a scelta con l'eccezione dell'**Inferno**.

*Una nuova strategia basata sulle reazioni tattiche. Una formazione versatile conduce a più vittorie.*

## SORELLA (PAG. 96)

### Eleganza

⚡ **Auto** ⚙ - 🛡 **Sp** ⚡-

Quando scegli di pagare un **Punto Follia** per ritirare una **Prova**, scegli un'altra **Sorella**: questa effettua una **Prova di Conversazione** con te.

*I tuoi movimenti sono aggraziati ed eleganti come una danza. Le fanciulle che li vedono rimangono estasiati e te lo fanno notare.*

## BAROQUE (PAG. 98)

### Rinascita

⚡ **Danno** ⚙ - 🛡 **Sé** ⚡-

Alla fine del **Combattimento**, rigenera due **Pezzi** a tua scelta.

*Il tuo corpo torna sempre normale dopo esser stato colpito. Basta solo aspettare.*

### Corpo temprato

⚡ **Danno** ⚙ 1 🛡 **Sé** ⚡-

**Difesa 1.** Puoi usarlo quante volte vuoi per **Turno**, ma solo una per ogni volta in cui prendi **Danno**.

*Sei stata tagliata e ritagliata, distrutta e ricostruita talmente tante volte che ormai non ti fa più né caldo né freddo.*

## GOTHIC (PAG. 100)

### Gioia dell'immoralità

⚡ **Sp** ⚙ 0 🛡 **Sé** ⚡-

Una volta per **Turno**, quando infliggi o ricevi danno, puoi riutilizzare una **Manovra Veloce**, **Reazione** o **Danno**.

*Il momento in cui ti senti più te stessa è quando ferisci qualcuno. Senza pensarci, ti prende una grande esaltazione.*

## REQUIEM (PAG. 102)

### Forma del fucile

⚡ **Reazione** ⚙ 2 🛡 0-1 ⚡-

**Ostacolo 2.** Poi puoi effettuare un **Attacco Fuoco 1** sullo stesso bersaglio.

*Una tecnica di combattimento col fucile. Di solito viene eseguita con due mani, ma alcuni Non-morti riescono con una mano sola.*

## ROMANESQUE (PAG. 104)

### Accordare

⚡ **Veloce** ⚙ 0 🛡 0 ⚡-

Scegli un **Pezzo** danneggiato. Fino alla fine del **Turno** può essere usato normalmente.

*Nota: "Accordare" significa che puoi utilizzare il Pezzo normalmente anche danneggiato, non che puoi usarlo in violazione ad altre regole.*

*Anche se non potresti, danzi lo stesso. Sai come far muovere il tuo corpo anche quando danneggiato.*

## STACY (PAG. 106)

### Decomposizione

⚡ **Auto** ⚙ - 🛡 **Sé** ⚡-

+1 alle **Prove di Attacco** e di **Taglio**. Alla fine di ogni **Turno** e alla fine del **Combattimento** devi danneggiarti un **Pezzo**.

*Il Costo dell'Abilità Decomposizione non può essere manipolato da Manovre che modificano il Costo. Sei obbligato a danneggiare un Pezzo.*

*Sei potente ma fatta male, perdi i pezzi.*

### Proteggere

⚡ **Danno** ⚙ 0 🛡 0-1 ⚡-

Subisci i **Danni** al posto del **Bersaglio**. Puoi utilizzarlo quante volte vuoi per **Turno**. Non funziona contro **+Area**.

*Sei lo scudo che si frappone tra le Sorelle e il pericolo. Agisci come tale.*

## ★ Carne marcia

⚡ Reazione ⚙️ 0 🗑️ 0-2 ⚡-

Utilizzabile solo se sei danneggiata. **Ostacolo 3**.

Ché ti tagli, lancia in giro o strappino a pezzi, rimani un pezzo di carne marcia che intralcia i nemici.

## THANATOS (PAG. 108)

## 💡 Opera di morte

⚡ Auto ⚙️ - 🗑️ Sé ⚡-

Usabile su un **Bersaglio** su cui una **Sorella** ha già fatto con successo una **Prova di Attacco** in questo stesso **Momento**.

Puoi ottenere +1 al risultato della **Prova di Attacco** e ai **Danni**.

Massimizza l'effetto coordinandoti con le altre. Anche per chi non ha più bisogno di ossigeno, ha senso respirare a tempo.

## ★ Carneficina eterna

⚡ Danno ⚙️ 0 🗑️ Sé ⚡-

Utilizzabile solo su un **Bersaglio** a cui stai infliggendo **Danno**.

Puoi usare una solta tutte le tue **Manovre di Attacco** (esclusa quella che ha attivato questa **Manovra**) contro lo stesso **Bersaglio**. Se i tuoi ⚡ **Punti Azione** arrivano a zero o meno, non puoi agire più per questo **Momento**.

Attenzione: se hai zero o meno **Punti Azione**, come normale, non puoi più agire fino alla fine del **Turno**.

Nell'attimo in cui attacchi, scateni tutte le tue armi sul nemico, non concedi tregua. La tecnica definitiva per eliminare i Non-morti.

## PEZZI BASE (PAG. 114)

## 🔪 Torace

⚡ Azione ⚙️ 1 🗑️ Sé ⚡-

Riduci di 1 il **Costo** delle **Manovre** che usi nel prossimo **Momento** di questo **Turno**.

Sostiene il corpo permettendo di attaccare più comodamente e con maggiore forza.

## ARMAMANTI (PAG. 118)

## 🔪 Doppia pistola

⚡ Azione ⚙️ 3 🗑️ 0-1 ⚡-

**Attacco Fuoco 2 +Catena 1**.

Usi due grosse pistole, una per mano, per avere grande potenza di fuoco in combattimento.

NB: sostituisce Fucile Pesante

## 🔪 Valigetta portavalori

⚡ Danno ⚙️ 0 🗑️ Sé ⚡-

**Difesa 1 +immunità a +Esplosione**.

Una valigetta rinforzata che può essere usata come scudo. Può anche essere una custodia di una chitarra o un ombrello o simili.

## ARMAMANTI (PAG. 119)

## 🔪 Jogiri

⚡ Azione ⚙️ 3 🗑️ 0 ⚡-

**Attacco Arma 4; +1 al risultato dell'Attacco**.

Una terrificante arma che combina coltello da macellaio, sega da ossa e lama da punta. Impala la preda con un fendente e la truccia.

NB: sostituisce Cesoi

## 🔪 Ghigliottina volante

⚡ Azione ⚙️ 3 🗑️ 0-1 ⚡-

**Attacco Arma 1 +Taglio +Caduta**.

Sega circolare piena di lame, utile per colpire e tagliare anche numerosi nemici distanti.

## MUTATI 1 (PAG. 120)

## 🔪 Patchwork

⚡ Auto ⚙️ - 🗑️ Sé ⚡-

Alla fine del **Combattimento** rigenera questo **Potenzamento** e un **Pezzo Base** danneggiato.

Sei un patchwork di vari pezzi diversi in forma e dimensione cuciti insieme.

## 🔪 Artigli

⚡ Azione ⚙️ 2 🗑️ 0 ⚡-

**Attacco Corpo 2**.

Artigli lunghi e affilati. Scomodi per la vita quotidiana. Ma non c'è più quotidianità per i Non-morti, quindi non ci sono problemi. Tutto quello che ti rende più pericolosa in battaglia va bene.

## 🔪 Corpo sanguinolento

⚡ Reazione ⚙️ 1 🗑️ 0-1 ⚡-

**Ostacolo 1**.

Sangue vecchio e marcio scorre dentro di te e ricopre buona parte del tuo corpo. Sgorgando abbondante dalle ferite e offusca la vista di chi ti attacca.

NB: sostituisce Corpo sanguinante

## 🔪 Passo del ragno

⚡ Azione ⚙️ 3 🗑️ Sé ⚡-

**Movimento 1; ignora Ostacolo Movimento**.

Hai artigli e ventose ai piedi che ti permettono di attaccarti a pareti e soffitti, muovendoti senza ostacoli.

## MUTATI 2 (PAG. 121)

## 👤 Orecchie da animale

⚡ Auto ⚙️ - 🗑️ Sé ⚡+1

Questo **Potenzamento** non può essere danneggiato da un **Fallimento Critico**.

Ti hanno messo delle orecchie pelose da animale. Ti amplificano i sensi permettendoti di reagire più velocemente. E sono pure carine.

## 👤 Lingua bavosa

⚡ Reazione ⚙️ 2 🗑️ 0-1 ⚡-

**Ostacolo 1 +Caduta**.

Una lunga e grottesca lingua grondante saliva. La usi per difenderti e ostacolare i nemici.

## 🔪 Scaglie

⚡ Danno ⚙️ 1 🗑️ Sé ⚡-

**Difesa 2**.

Il tuo corpo è ricoperto di dure scaglie. Probabilmente non ti rendono più carina, ma sicuramente più resistente.

## MUTATI 3 (PAG. 122)

## 👤 Testa aggiuntiva

⚡ Auto ⚙️ - 🗑️ Sé ⚡+2

Hai una testa aggiuntiva con cui vai d'accordo e che ti permette di reagire più rapidamente.

## 🔪 Corpo di Daruma

⚡ Auto ⚙️ - 🗑️ Sé ⚡-

Puoi dividere i **Danni** che subisci nelle **Gambe** e nella **Braccia** fra le **Zone** del corpo come preferisci. Puoi scegliere anche in caso di **Taglio**.

Il tuo corpo non ha propriamente braccia e gambe, ma questo non ti intralcia. Anzi...



Le bambole Daruma, dette anche bambole Dharma, sono figurine votive giapponesi senza gambe né braccia, che rappresentano Bodhidharma (Daruma in giapponese), il fondatore e primo patriarca dello Zen.

Puoi comunque montare Potenzamenti e Pezzi nelle **Gambe** e nelle **Braccia**. Questa mutazione semplicemente dice che il tuo corpo è un "blob" informe che non ha braccia e gambe identificabili, il che ti permette di spostare e dividere i danni ricevuti su **Braccia** e **Gambe** alle **Zone** come preferisci (**Braccia** e **Gambe** incluse).

## MECCANICI 1 (PAG. 123)

## 🌸 Reattori a getto

⚡ Danno ⚙️ Sp 🗑️ Sé ⚡-

Utilizzabile solo quando stai infliggendo **Danno** tu. Come costo devi danneggiare un **Pezzo Base** a scelta. +1 **Danno Corpo** o **Arma**.

Dal tuo corpo escono dei piccoli reattori, che ti permettono di colpire con più forza, sacrificando però pezzi del tuo corpo.

## MECCANICI 2 (PAG. 124)

### Corpo elettrificato

Azione 2 Sé

Attacco Corpo 1 + Caduta.

Nel tuo corpo scorre elettricità ad alta tensione. Puoi rilassare scariche che stordiscono anche i Non-morti.

## MECCANICI 3 (PAG. 125)

### Martello pneumatico

Azione 2 Sé

Attacco Arma 2; ignora Difesa per questo Attacco. Se colpisce, Movimento 1 sul bersaglio.

Uno spuntone metallico che vibra freneticamente e con forza, per colpire superando ogni ostacolo.

### Gambe blindate

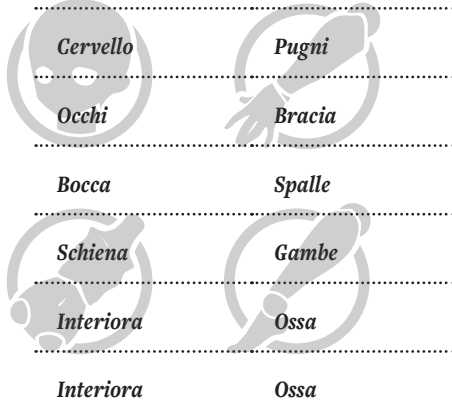
Auto Sé

Difesa 1 solo quando vengono colpite le tue Gambe. Inoltre, quando riesci a muoverti, come parte del movimento puoi usare una Manovra Attacco Corpo o Arma come se fosse Veloce. Il bersaglio deve trovarsi nell'Area di partenza o di arrivo del movimento.

La parte inferiore del tuo corpo è diventata un carrarmato dotato di molteplici gambe meccanizzate. Puoi muoverti e attaccare con più sicurezza. Ma con altrettanta sicurezza si può dire che sei anche meno umana...

## IL SENZIENTE (PAG. 175)

1 9



## PEDINE (PAG. 177)

### Pustole tossiche

Azione 2 Sé

Rinforzi (Megalottera x1). Rimuovi 5 Legione dall'Area bersaglio.

A volte, dove ci sono molti cadaveri, si raccolgono insetti carnivori che si nascondono all'interno dei corpi.

### Propulsori

Auto - Sé

Tutti gli Attacchi Corpo o Arma che hanno come Bersaglio questa Pedina prendono -1 al risultato. In caso di attacchi +Area, il bonus difensivo vale solo per la Pedina che ha effettuato la Manovra.

Mentre svolazzi, è difficile colpirti!

## PEDINE (PAG. 178)

### Travolgere

Veloce 1 Sp

Utilizzabile durante un Movimento. Attacco Corpo 3 contro un Bersaglio nell'Area di arrivo o di partenza.

Dimensione e velocità: grazie a queste caratteristiche puoi portare attacchi veloci e potenti, travolgendo i nemici.

### Violare il Paradiso

Auto - Sé

Le Manovre di Movimento che ti sposterebbero verso il Paradiso costano 1 in meno (minimo 0).

Il Necromante si diverte a vedere la disperazione nelle Bambole quando mette a repentaglio la loro libertà e il loro sorriso.

### Braccia lunghe

Auto - Sé

+1 al Raggio d'Azione degli Attacchi Corpo e Arma.

Spesso insegnare ai Non-morti a usare armi da fuoco è scomodo. Conviene semplicemente allungargli le braccia per colpire da lontano con armi da mischia.

### Rituale del carnefice

Azione 2 0-1

Rinforzi (Macellaio x1). Lancia un dado e rimuovi quel numero di Legione dalla stessa Area.

Attaccando insieme tanti Non-morti se ne può creare uno più grosso e potente. Con abbastanza tempo a disposizione, si possono raggiungere livelli di potenza e grandezza notevoli.

### Contaminare lo spirito

Azione 3 0-1

Terrore 1.

La paura è una malattia che colpisce lo spirito... E in questo caso non puoi sfuggire neanche morendo...

### Fili del burattino

Azione 3 0-1

Attacco Arma 1 + Taglio + Catena (Zombie /10).

Una tecnica per sfruttare il filo da burattino legato agli Zombie e tagliare le Bambole e i nemici.

## PEDINE (PAG. 179)

### Corpi connessi

Auto - 0

Quando ti muovi, le altre Pedine controllate dal Necromante nell'Area di partenza si muovono automaticamente con te nella stessa Area di destinazione (senza dover pagare Punti Azione).

Sono tutti collegati, un unico cumulo di carne, un unico utensile. Non credo ne siano felici...

### Contromisure

Azione 0 Sé

Questa Pedina è immune agli attacchi +Area.

Alcuni Necromanti dedicano molto tempo ad affinare tecniche e strategia di battaglia.

### Costrizione della carne

Auto - 0

Le Pedine nella tua Area possono ignorare +Caduta e non effettuare Movimenti spinte da fonti esterne.

Alcuni pensano che sia un'esistenza infernale, ma il Necromante ogni giorno crea nuove Pedine...