

**Delibera del Consiglio Direttivo IT-DE-CD-2020-27-03-02  
Addendum “Masquerade – V edizione”**

**Manuali Sanzionati**

- **Mind's Eye Theatre: Vampire The Masquerade (2013):** esclusivamente ai fini del regolamento di gioco, integrato di questo stesso Addendum;
- **Italy by Night: i Domini delle Macerie (2020).**

**1) Influenze**

L'uso delle influenze su determinati territori implica la presenza del personaggio in quei territori. Tale vincolo sarà automatizzato via camabase.

**2) Tecniche**

Si può acquistare una tecnica solo se una delle Discipline richieste è fra quelle del Clan del PG. In questo modo ci sarà più diversità fra i personaggi in gioco.

**3) Scienza**

Non permette di fare 1 Downtime per ogni specializzazione sulla scheda.

**4) Fearful Blow:**

Ogni volta che colpisci qualcuno si applicano gli effetti di Dread Gaze, **previo successo in una morra cinese.**

**5) Feast of Shadow:**

La tecnica è impiegabile una volta per scena.

**6) Quickned Blood:**

Spendendo 1 Punto Sangue attiva nei 5 **turni** successivi tutti e 5 i poteri di Celerity insieme.

**7) Fenrir's Boom:**

Non può essere usata con la tecnica Animal Swarm.

**8) Discipline**

I seguenti poteri sono da considerarsi Sfide Mentali vs Fisiche, in cui l'attaccante che usa il potere i Taumaturgia (Mentali+Occulto+Wild) è contrastato dal difensore che tira su fisico (Fisici+Dodge +Wild): Flame Bolt, Pillar of Fire, Engulf, Firestorm, Force Bolt, Control, Gale e Lightning.

**9) The Bone Path ●●● Morbidity:**

Permette di 'pompare' un Wraith fino a livello 6 per l'ora successiva. il Wraith potrebbe ribellarsi contro il suo padrone e fuggire (effettuare quindi un test a morra cinese)

**10) Necromantic Rituals Level 3: Rise, Cerberus:**

Permette di evocare un numero massimo di Cerbero nel proprio rifugio pari ad uno per pallino di negromanzia.

**Delibera del Consiglio Direttivo IT-DE-CD-2020-27-03-02**  
**Addendum “Masquerade – V edizione”**

**11) Thaumaturgy Path of Elemental Mastery ●●●● Summon Elemental:**

Permette di evocare 1 Elementale (Stock NPC 6° Livello) sotto il controllo dell’evocatore per un periodo di tempo limitato che **potrebbe ribellarsi contro il suo padrone e fuggire (effettuare quindi un test a morra cinese)**

**12) Oracular Ability (Costo 2 Punti Merito):**

Non sanzionato.

**13) Intense Vitality (Costo 3 Punti Merito):**

Puoi spendere 1 punto sangue in più rispetto a quello della tua generazione.

**14) Spesa XP**

I neonati non hanno bonus di spesa xp

**15) MC**

Il personaggio riceve 10 xp per livello di MC.

**16) Linee di Sangue**

Le linee di sangue non sono sanzionate dal punto di vista ludico-regolamentare.

**17) Sentieri di illuminazione**

I Sentieri di Illuminazione non sono sanzionati.

**17.a) Golconda (pag. 303)**

La Golconda non è sanzionata.

**18) Computers**

L'Abilità Computers conferisce **soltanto** un'azione di downtime bonus aggiuntiva.

**19) Retainer**

Retainer non conferiscono azioni di downtime.

**19.a) Revenant (pag. 444)**

I Revenant non sono sanzionati.

**20) Altri meriti che influenzano le azioni di downtime**

Sono ignorate le seguenti regole, relativamente al loro impatto sulle azioni di downtime:

**20.a) Ventrue (pag 68)**

**Delibera del Consiglio Direttivo IT-DE-CD-2020-27-03-02  
Addendum “Masquerade – V edizione”**

*If forced to feed in unfamiliar territory, a Ventrue must spend an additional downtime action to come into play at full Blood pool.*

**20.b) Craft (pag 93)**

*System: A character with the Crafts skill may temporarily increase her Resources by spending 2 downtime actions (one to craft the item and one to sell the item). This increases the character’s Resources background by 1 for a month, even if the character does not have current dots in the Resources background, up to a maximum of 5.*

**20.c) Fame (pag 96)**

*System: A character with the Performance skill may temporarily increase her Fame by spending 2 downtime actions (one to promote the upcoming performance, and one to perform).*

**20.d) Herd (pag 102/3)**

*Characters with the Herd background do not have to spend a downtime action feeding each month.*

**20.e) Disciplines (pag 111)**

*Each vampiric clan possesses innate powers of the blood: disciplines that are native to that clan. A vampire can learn those powers easily through experimentation and personal study; this process requires you to spend 1 downtime action between game sessions.*

**20.f) Disease Carrier (4 point flaw)**

*[...] When you spend a downtime action to feed, you must spend an additional downtime action to feed safely, or else you are knowingly murdering mortals by spreading your disease.*

**20.g) Hunted (4 point flaw)**

*[...] You must spend 2 downtime actions each month to avoid the individuals who are actively seeking your Final Death. If you fail to do this, you enter the game with your Healthy wound track filled with aggravated damage.*

**20.h) Patrolling (pag 308)**

*Spending downtime actions to patrol your territory, looking for interlopers, increases the difficulty of feeding for interlopers. Each action you spend patrolling increases the difficulty by 1 downtime action. For example, if you spend 2 downtime actions patrolling, the difficulty for uninvited vampires feeding in your territory increases from 1 downtime action to 3.*

**20.i) Soul of the Homunculi (pag 207)**

*[...] The main benefit of working with a Homunculus is the amount of time and energy it saves you preparing all of your ritual components and performing mundane tasks, granting you 2 additional downtime actions a month.*

**Delibera del Consiglio Direttivo IT-DE-CD-2020-27-03-02  
Addendum “Masquerade – V edizione”**

**20.I) Call of Hungry Dead (pag 181)**

*[...] The next time the target gains downtime actions, she gains one less action for that period. This ritual's effects do not stack.*

**21) Abyssal Mysticism (Costo 3 Punti Merito)**

Viene considerato un rituale. Richiede 1 scena di preparazione per ogni personaggio che usufruisce del viaggio.

**22) Avanzamento Tratti**

Per ciascuna tratto, è possibile eseguire un solo avanzamento al mese (*ad esempio si può portare una disciplina da 2 a 3, un'altra abilità da 3 a 4, ma non una disciplina da 1 a 3 o un attributo da 2 a 4*).

**23) Refund**

In fase di creazione di un nuovo personaggio, oltre che al bonus derivante dalla MC, è previsto un conguaglio di 1,5 punto XP per ciascun diario inviato sul Camabase fino a quel momento dal giocatore (*arrotondati per eccesso, tenendo anche conto dei personaggi giocati in precedenza*)

**24) Fame**

Ogni pallino indica quanto il personaggio sia famoso all'interno della società dei mortali.

- : Il personaggio è conosciuto nel suo quartiere
- : Il personaggio è conosciuto nella sua città
- : Il personaggio è conosciuto nella sua provincia
- : Il personaggio è conosciuto nella sua regione (*previa approvazione TOP*)
- : Il personaggio è una celebrità conosciuto su scala nazionale (*previa approvazione TOP*)

**25) Età & Generazioni Massime**

- a) I personaggi giocanti possono essere di generazione variabile dalla VIII alla XI. Soltanto attraverso l'acquisizione di appositi meriti in fase di creazione del personaggio (Lesser Generation 1, Lesser Generation 2, Thin Blooded) il limite generazionale potrà essere sfiorato verso l'alto.
- b) I personaggi giocanti non possono essere stati abbracciati prima del 1990.
- c) I personaggi giocanti non possono aver passato più di 50 anni come creature soprannaturali. Questo significa che all'interno di questo arco di tempo deve esserci compreso il loro eventuale periodo trascorso come Ghoul.

**26) Sistema dei Favori**

All'interno del nostro sistema di gioco andiamo ad identificare quattro tipologie di favori.

- a) Un favore banale: *è il favore più facile da acquisire e ripagare. Un favore banale non comporta in genere alcun rischio o costo significativo per chi lo concede. Un fratello può ottenere o promettere*

**Delibera del Consiglio Direttivo IT-DE-CD-2020-27-03-02**  
**Addendum “Masquerade – V edizione”**

*un favore banale in cambio di aiuto a trovare sangue, ottenere l’invito a una soirée esclusiva o un nightclub di grido o fare spazio nel suo rifugio. In molti domini, i membri delle coterie si scambiano favori banali senza nemmeno registrarli, sebbene un vampiro che non ottemperi alla sua parte del favore possa trovarsi “accidentalmente” chiuso fuori appena prima dell’alba.*

b) Un favore minore: *richiede un certo sforzo per essere eseguito o ripagato. I favori minori hanno un costo piccolo ma duraturo o comportano qualche rischio fisico, sociale o di altro tipo. Un fratello può promettere o esigere un favore minore votando a favore di un altro in una convocazione di anziani, uccidendo un mortale fastidioso ma non molto importante, dando accesso a un libro di sapienza o un diario antico o fornendo una vena o un riparo in un momento disperato.*

c) Un favore importante: *può alterare in modo diretto o indiretto il flusso delle attività vampiriche di un dominio. Comporta sempre un rischio autentico o una vera spesa, ed entrambe le parti sono generalmente più che inclini ad assolverlo. Qualche esempio di favori importanti: investitura come Filius Maior dell’Eresia Cainita in una città, concessione di ricchi terreni di caccia, svelare un segreto importante, ottenere finanziamenti importanti per i piani di un altro o votare al contrario di quanto ci si aspettava nel consiglio.*

d) Un favore cruciale: *il più raro e prezioso di tutti i favori riconosciuti dai Dannati, e ironicamente forse quello che viene promesso più spesso senza riflettere... quando l’attimo successivo potrebbe portare alla Morte Ultima. Si può ottenere un favore cruciale uccidendo un altro potente vampiro, ma la maggior parte di tali debiti si contraggono in circostanze disperate. I Cainiti hanno promesso favori cruciali in cambio non solo delle loro esistenze, ma anche per proteggere i punti di riferimento, offrire alibi alla giustizia del Principe o anche solo per tenere al sicuro qualche orribile segreto.*

## **26) Rarità dei Clan**

All’interno della cronaca Masquerade v5 di Camarilla Italia tutti i personaggi giocanti utilizzano le seguenti restrizioni. La creazione di Ghouls richiede lo stesso livello di approvazione del Clan a cui appartiene il vampiro che lo ha creato.

- a) **Clan Ordinari** (Approvazione LOW): Caitiff.
- b) **Clan Comuni** (Approvazione LOW): Nosferatu, Toreador, Lasombra, Brujah.
- c) **Clan Non Comuni** (Approvazione LOW): Tremere, Giovanni, Ventrue.
- d) **Clan Rari** (Approvazione TOP): Assamiti, Setiti, Gangrel, Malkavian, Tzimisce, Ravnos.

Non Sanzionati: Baali, Cappadocians, Salubri, Daughters of Cacophony, Gargoyles.

## **27) Adattamenti & Specifiche**

Di seguito ulteriori adattamenti e specifiche per i singoli clan.

- a) **Assamiti**: i PG che vengono giocati all’interno della nostra cronaca prendono il nome di “ Banu Haqim “ ed appartengono all’omonima casta fuggita da Alamut;

**Delibera del Consiglio Direttivo IT-DE-CD-2020-27-03-02**  
**Addendum “Masquerade – V edizione”**

- b) **Caitiff**: i PG che creati possono identificare il loro sire in un altro Caitiff o in un qualsiasi altro Clan. Soltanto gli infanti di altri Caitiff possono avere il difetto “Sangue Debole “ ed appartengono allo stesso Clan;
- c) **Gangrel**: Culto di Lilith: Approvazione TOP;
- d) **Giovanni**: I PG creati devono identificare in un altro Giovanni il loro sire. Approvazione LOW. Appartengono allo schieramento degli “Hecata” seppur mantengano il cognome della famiglia veneziana. Hecata: Approvazione TOP.
- e) **Lasombra**: Amici della Notte: Approvazione TOP;
- f) **Malkavian**: La Rete Malkavian non è sanzionata;
- g) **Nosferatu**: La SchreckNET non è sanzionata. Ai fini del regolamento i Nosferatti (Nosferats) sono da considerarsi un “ Alleati “;
- h) **Ravnos**: I PG appartengono alla “ Jati Roma “ ;
- i) **Toreador**: Ogni PG deve essere legato ad una specifica forma d’arte da esplicitare in fase di creazione del personaggio nel suo background. Approvazione LOW;
- l) **Tremere**: Ogni genere di informazione sulla “Piramide “ o altri casati presenti in gioco: Approvazione TOP.
- m) **Tzimisce**: Ogni PG creato deve essere direttamente legato ad una delle quattro famiglie revenant presenti in Italia (Grimaldi, Zantosa, Obertus, Bratovich). Scelta della famiglia a cui legare il personaggio giocante: Approvazione LOW.
- n) **Seguaci di Set**: i PG che vengono giocati all’interno della nostra cronaca prendono il nome di “Ministero” e rappresentano un gruppo di eretici della Chiesa di Set;
- o) **Ventrue**: La restrizione che costringe ogni Ventrue a nutrirsi di un particolare tipo di sangue non viene sanzionata in quanto consideriamo che la selezione durante l’azione di nutrimento si svolga in automatico.

## **28) Sette**

Le sette rappresentano vere e proprie dottrine politiche, filosofie ed deologie che si sono andate a consolidare nella società vampirica. La particolare tipologia di gioco che offrono è quella degli **infiltrati** all’interno degli autarcati. La creazione di infiltrati richiede lo stesso livello di approvazione della setta a cui appartiene:

- a) **Camarilla** (Approvazione LOW): Assamiti (Banu Haqim), Caitiff (Sangue Debole), Lasombra, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere, Ventrue
- b) **Anarchici** (Approvazione LOW): Brujah, Caitiff, Gangrel, Malkavian, Nosferatu, Ravnos, Setiti (Ministero), Toreador, Tremere, Ventrue
- c) **Autarchici** (Approvazione LOW): Brujah, Caitiff, Gangrel, Giovanni, Lasombra, Nosferatu, Toreador, Ventrue
- d) **Sabbat** (Approvazione TOP): Brujah, Caitiff, Gangrel, Lasombra, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere, Tzimisce