

**Questo addendum è organizzato nelle seguenti sezioni:**

- I. ERRATA E LIBRI ADDIZIONALI:** Una lista degli errata e dei manuali sanzionati per la Venue di Requiem
- II. PERSONAGGI:** Regole base per i personaggi di Requiem (**PC**, “player character”, e **NPC**, non-player character).
- III. CLAN:** Regole pertinenti i vari Clan.
- IV. ORGANIZZAZIONI:** Regole pertinenti le varie organizzazioni/congreghe.
- V. MERITI:** Regole pertinenti i Meriti specifici di Requiem.
- VI. BLOODLINE:** Regole pertinenti le linee di sangue (bloodline).
- VII. DISCIPLINE, DEVOZIONI E RITUALI:** Regole pertinenti i vari poteri dei vampiri.
- VIII. REGOLE DEL NARRATORE E CHIARIFICAZIONI:** Regole opzionali e altro materiale di ambientazione.

#### **I. ERRATA E LIBRI ADDIZIONALI**

**NOTA:** Qualsiasi Disciplina, Devozione, Rituale, Merito o meccanica di gioco indicata nella descrizione di un Clan, di una Linea di Sangue, di una Congrega o di un'altra tipologia di fazione all'interno dei manuali, è da intendersi come riservata esclusivamente a quel gruppo.

##### *A. Ancient Bloodlines (WW25312)*

1. Tutte le meccaniche non relative alle bloodline sono riservate all'uso dell'NST.

##### *B. Ancient Mysteries (WW25311)*

1. La storia e il setting del manuale non sono necessariamente identici a quelli della cronaca Camarilla.

##### *C. Belial's Brood (WW25111)*

1. L'uso delle meccaniche presenti in questo manuale è riservato all'Ufficio dell'NST esclusivamente per NPC.

##### *D. The Blood (WW25002)*

1. Tutto il materiale del manuale, come conoscenza IG, è disponibile a qualsiasi personaggio della venue di Requiem senza bisogno di approvazione speciale.

2. Le regole seguenti **NON** sono da considerarsi sanzionate:

a. Age Induced Torpor (PC. 92)

b. Repeated Specialties (PC. 22)

c. The Sanctity of Merits (PC. 29)

d. The Stench of Foreigners (PC. 78)

e. Dreaming in Death (PC. 93): Meccaniche non sanzionate, ma le descrizioni dei diversi tipi di torpore sono valide.

f. Optional Virtue/Vice Mechanic (PC. 103)

g. Death Wish (PC. 125)

##### *E. Bloodlines: The Chosen (WW25104)*

##### *F. Bloodlines: The Hidden (WW25102)*

1. L'errata per *Bloodlines: The Hidden*, disponibile sul sito White Wolf, è sanzionata.

G. *Bloodlines: The Legendary* (WW25103)

H. *Carthians* (WW25303)

I. *Circle of the Crone* (WW25305)

J. *Coteries* (WW25100)

K. *Daeva: Kiss of the Succubus* (WW25115)

L. *Damnation City* (WW25306)

1. Le meccaniche di questo manuale non sono sanzionate; l'Ufficio del NST si riserva l'implementazione, attraverso il Camabase, di un'interfaccia per la gestione dei Domini.

M. *Danse Macabre* (WW25314)

Le società e le meccaniche presenti in questo manuale non sono sanzionate, a meno che diversamente specificato in questo addendum.

N. *Fall of the Camarilla* (WW25307)

1. Tutte le meccaniche e l'ambientazione di questo manuale sono riservate all'uso da parte dell'NST.

2. Anche se la storia presentata potrebbe essere vera, pochi PC viventi la conoscono: si considera necessaria un'approvazione TOP.

O. *Gangrel: Savage and Macabre* (WW25116)

P. *Ghouls* (WW25110)

Q. *Invictus* (WW25121)

R. *Invite Only* (WW25315)

1. Anche se sanzionato per il gioco, la storia e il setting del manuale non sono necessariamente identici a quelli della cronaca Camarilla.

2. L'appendice – Barbed Worlds – non è sanzionata.

S. *Lancea Sanctum* (WW25001)

T. *Mekhet: Shadows in the Dark* (WW25117)

2. Le meccaniche presenti su questo manuale sono disponibili solo ai Mekhet, a meno che diversamente specificato.

3. L'ipnosi e il lavaggio del cervello non sono sanzionati.

U. *Mythologies* (WW25304)

1. Questo manuale presenta delle leggende che potrebbero o meno essere vere nella cronaca Camarilla. Benché queste storie siano conosciute a tutti i vampiri, le società reali e i nuovi tratti presentati sono riservati all'uso del Master Storyteller, a meno che diversamente specificato.

2. La meccanica del Sin-Eating (p55) è sostituita dal Merito Sin-Eater (p58)

V. *New Wave Requiem* (WW25320)

1. Anche se sanzionato per il gioco, la storia e il setting del manuale non sono necessariamente identici a quelli della cronaca Camarilla.

W. *New Orleans: City of the Damned* (WW25200)

1. Anche se sanzionato per il gioco, la storia e il setting del manuale non sono necessariamente identici a quelli della cronaca Camarilla..

X. *Night Horrors: Immortal Sinners* (WW25308)

1. La storia e l'ambientazione riportati su questo manuale non sono necessariamente quelli della cronaca.

2. Tutti i NPC sono riservati all'uso dell'Ufficio dell'NST.

3. Le meccaniche presentate su questo manuale non sono sanzionate, a meno che diversamente specificato in questo addendum.

Y. *Night Horrors: Wicked Dead* (WW25313)

1. Sanzionato per il solo uso dei NPC, a meno che diversamente specificato su questo addendum.

2. Baykosh [Night Horrors: The Wicked Dead]: Approvazione TOP per NPC

3. Dampyr e qualsiasi cosa di relativo ai Dampyr (anche rituali): Approvazione TOP per NPC
4. The Rizzetti Apparatus [Night Horrors: The Wicked Dead]: Approvazione TOP
5. Stirges/Strix:
  - a. Approvazione TOP per NPC.
  - b. Occult Specialization in Strix: Approvazione TOP, apprendibile solo tramite plotkit nazionale.
- Z. *Nomads* (WW25101)
  - AA. *Nosferatu: The Beast That Haunts the Blood* (WW25114)
    1. Le meccaniche presenti su questo manuale sono disponibili solo ai Nosferatu, a meno che non sia diversamente specificato
  - BB. *Ordo Dracul* (WW25120)
  - CC. *Requiem Chroniclers Guide* (WW25302)
    1. Non sanzionato
  - DD. *Requiem for Rome* (WW25140)
    1. Tutte le meccaniche e l'ambientazione di questo manuale sono riservate all'uso da parte dell'NST.
    2. Anche se la storia presentata potrebbe essere vera, pochi PC viventi la conoscono: si considera necessaria un'approvazione TOP.
  - EE. *Rites of the Dragon* (WW25300)
  - FF. *The Testament of Longinus* (WW22007)
  - GG. *Ventrue: Lords Over the Damned* (WW25112)
  - HH. *VII* (WW25301)
    1. L'uso delle meccaniche presenti in questo manuale è riservato all'Ufficio dell'NST.
- II. *Vampire: the Requiem* (WW25000)
  1. Questo manuale va considerato unicamente per il materiale narrativo e per le bloodline non descritte in Mind's Eye Theatre; The Requiem.

## II. PERSONAGGI

**NOTA:** al fine di tutelare il Setting ed il livello di gioco della Venue, l'Ufficio dell'NST, si riserva la facoltà di revocare eventuali approvazioni concesse in precedenza. A tal fine, invitiamo tutti i soci a mantenere, per i personaggi affidatigli dalla Narrazione, il più alto livello di coerenza interpretativa possibile. Come da Regolamento Interno di Camarilla, la Narrazione ha infatti il compito di preservare la sceneggiatura del gioco.

### A. Background

#### 1. Limiti alla Longevità

PRIMA FASCIA (approvazione automatica)

-postmoderni (abbracciati dagli anni '80 ad oggi)...nessun limite

-dopoguerra (abbracciati negli anni '50-'70)...nessun limite

SECONDA FASCIA (approvazione TOP)

-inizio secolo (abbracciati fra gli anni '10-'40)...max 1 ogni 5 PC prima fascia

-vecchio secolo (abbracciati nel XIX secolo)...max 1 ogni 10 PC prima fascia

-1700 (abbracciati fra 1700 e 1800)...max 1 ogni 20 PC prima fascia

TERZA FASCIA (non sanzionato)

-antichi (abbracciati prima del 1700) I personaggi da inizio secolo a vecchio secolo sono considerati approvazione TOP: lo staff narrativo vuole mantenere mediamente una proporzione di 20:4:2:1 rispettivamente fra personaggi prima fascia, inizio secolo, vecchio secolo e 1700

#### 2. Giovani

a. Abbracciato o divenuto ghoul prima dei 3 anni: non sanzionato (Approvazione TOP per NPC).

b. Abbracciato o divenuto ghoul prima dei 18 anni: Approvazione TOP (Approvazione Low per NPC)

3. Infanti

a. Aver generato progenie nel background (ovvero prima che il personaggio entrasse in gioco) non richiede la spesa di Willpower.

4. Conoscenze storiche:

a. Conoscenze IG dell'ambientazione presentata su Requiem for Rome e Fall of the Camarilla: disponibile attraverso l'interazione con trame nazionali e NPC nazionali.

**B. Tipologie di personaggio**

1. Ghoul

a. Approvazioni

i. Avere Meriti vampirici: Approvazione TOP (Approvazione Low per NPC).

a. Questo non include il merito Haven.

ii. Avere poteri specifici della congrega del proprio regnante: Approvazione TOP (Approvazione Low per NPC).

iii. Coils of the Dragon: Non disponibili.

iv. Discipline specifiche di bloodline: Non disponibili.

b. I personaggi ghoul (sia PC che NPC) hanno l'opzione di usare le regole di creazione descritte su Ghouls (WW25110) invece di quelle descritte su Mind's Eye Theatre: The Requiem (hanno un punto in meno di Moralita, possono cominciare con un secondo punto Disciplina, possono appartenere ad una famiglia ghoul eccetera).

c. Abbracciare un Ghoul: Approvazione Low.

d. Ghoul Families: Approvazione Mid.

i. Dolousi [Belial's Brood]: Non sanzionata per i PC.

ii. Children of Niriti [Ghouls]: Il bonus conferito da questa Ghoul Family è il primo punto di Status di congrega: Circolo della Megea, che il personaggio riceve con l'approvazione della Ghoul Family. I membri della Family poi possono apprendere il primo punto di Cruac, se insegnato da un PC, con un singolo rituale gratuito ad approvazione Low. Ogni ulteriore acquisto di Cruac richiede l'approvazione Top indicata sopra.

2. Draugr [Wicked Dead]

a. Draugr: Non sanzionati per i PC (Approvazione Low per NPC).

i. Le regole per i Draugr sono reperibili su Night Horrors: Wicked Dead. Le regole presentate sul manuale Gangrel non vengono utilizzate.

b. Non-Draugr figlio di un Draugr: Approvazione Low.

3. Larvae [Wicked Dead]

a. Solo NPC. [nell'addendum USA possono essere controllati solo dai Draugr]

**C. Abbraccio**

1. Costo in Willpower per Abbraccio in Gioco:

a. Abbracciare il personaggio giocante di un nuovo giocatore (4 mesi o meno nella venue): 1 punto Willpower temporaneo.

b. Abbracciare il personaggio giocante di un giocatore esperto (piu di 4 mesi nella venue): 1 punti di Willpower permanente, che ritorna automaticamente senza spesa di PX dopo sei mesi.

c. Abbracciare un NPC: si applicano le regole standard (la spesa di 1 punto di Willpower permanente).

d. Il vampiro che spende WP per l'abbraccio deve essere la stessa persona che fornisce il sangue dell'abbraccio stesso.

**D. Blood Potency (Potenza di Sangue)**

1. L'aumento delle caratteristiche Fisiche col sangue è limitato. Quando un personaggio spende punti sangue per incrementare i pool delle estrazioni, il bonus ottenuto da quel sangue non può essere più alto del normale valore non modificato dell'Attributo o +5, qualsiasi sia il maggiore. L'aumento alle caratteristiche fisiche con la Vitae per incrementare i pool fisici conta nel limite di +/10.

2. I personaggi giocanti che devono cibarsi da altri vampiri determinano il loro valore iniziale di vitae in accordo con il VST locale. Prima di entrare in gioco, ogni vitae ulteriore al valore base deve provenire da PC presenti nella giocata. I personaggi che devono nutrirsi di vampiri non possono beneficiare dei meriti Herd od Haven: location. Possono nutrirsi da vampiri NPC a discrezione del VST, ma solo dopo essere entrati in gioco ed aver determinato la loro vitae iniziale.

3. Vinculum:

a. La relazione Reggente/Schiavo esiste solo una volta che entra in gioco il terzo stadio del vincolo.

b. I legami minori (1 passo o 2) non sono considerati violazioni del libero arbitrio per quanto riguarda i propositi di Blood Oath e altri poteri, vampirici o altro.

c. Qualsiasi personaggio il cui regnante diventi inattivo (perché ritirato, in torpore permanente da paletto etc) vede svanire qualsiasi vinculum precedentemente stabilito un anno dopo l'ultimo assaggio.

### **E. Umanità**

1. Golconda

a. Fare passi verso Golconda: Approvazione TOP.

b. Raggiungere Golconda: Approvazione GLOBAL.

2. Penalità

a. Nessun merito che ha a che fare con gli umani, che sia Alleati o Retainer, può superare il punteggio di Umanità (Gregge è un'eccezione a questa regola). Se un personaggio perde Umanità al punto da portarla a essere inferiore a uno o più dei meriti affetti da questa regola, gli vengono risarciti i PX spesi in quei punti.

b. I successi nei tiri sociali mondani sono limitati al punteggio di Umanità (questo sostituisce il Cap nei tiri sociali come da MET REquiem PC. 265-266).

c. I test per resistere alla frenzy non possono avere un pool più alto del punteggio di Umanità + 4. Questo non include le frenzy indotte sovranaturalmente, come quella generata con Animalismo 5.

### **F.Frenesia**

L'estrazione per resistere alla frenesia è un'azione riflessiva, anche quando deve essere un azione estesa.

### **G. Diablerie**

1. Commettere Diablerie: Notifica TOP (Approvazione Low per NPC). Questa notifica deve includere informazioni su tutti i giocatori e i personaggi coinvolti, compreso ciò che è stato guadagnato dalla diablerie.

a. La diablerie in background non richiede archiviazione e non dà alcun beneficio.

2. La diablerie di un NPC non dà alcun beneficio al diablerista, ma tutte le penalità si applicano normalmente.

### **H. Torpore**

1. Per ogni sei mesi di torpore di un personaggio, applica quanto segue:

a. Diminuisce la BP di 1 (fino a un minimo di 1). Non vengono rimborsati PX.

b. Aumenta l'Umanità di 1 (fino a un massimo di 7). Non vengono spesi PX.

c. Mano a mano che la BP scende e l'Umanità sale, ricalcola la durata del torpore.

(Esempio: Bob ha BP 8 e Umanità 3 quando entra in torpore a causa di ferite ricevute, con una durata standard di 80 anni. Dopo sei mesi, la sua BP scende a 7 e l'Umanità sale a 4, portando la normale durata del torpore a sette anni. Dunque ora gli rimangono da "scontare" solo sei anni e sei

mesi di torpore. Dopo altri sei mesi, la sua BP scende a 6 e l'Umanità sale a 5, portando a un tempo standard di torpore di sei mesi. Avendo già scontato più di quei sei mesi, Bob si risveglia.)

### **I. Masquerade [Danse Macabre]**

1. Tutti i PC Vampiri ricevono una categoria di Masquerade come aspetto innato del loro personaggio, a rappresentare come interagiscono con gli umani. Questa Masquerade deve essere scelta nella lista su Danse Macabre, PC. 43-54.
2. Una volta scelta, questa Masquerade fornisce due Asset Skills. Il personaggio guadagna una specializzazione gratis in una di queste due skill e può acquistare i pallini addizionali in entrambe le skill a costo x2 (invece di x3).
3. I ghoul non ricevono una Masquerade.
4. Cambiare Masquerade: dopo la fase di modifica iniziale successiva alla creazione, un personaggio può cambiare la sua Masquerade una sola volta, con approvazione Mid. Questo cambiamento deve essere riflesso nell'interpretazione e nell'interazione con con gli umani. I personaggi devono pagare la differenza causata dall'aumento di costo delle loro vecchie asset skill e specialità ma, al contempo, ricevono un refund appropriato ai livelli da loro posseduti nelle nuove asset skill. Perdonò, infine, la loro specialità gratuita, da piazzarsi in una nuova asset skill.

### **J. Requiem [Danse Macabre]**

1. Tutti i PC Vampiri ricevono una categoria di Requiem come aspetto innato del loro personaggio, a rappresentare il loro ruolo nella società vampirica. Questo Requiem deve essere scelto nella lista di Danse Macabre, PC. 54-61.
2. Una volta scelto, un Requiem fornisce una Asset Discipline. Il giocatore può a quel punto acquistare la sua Asset Discipline ad 1 PX in meno per livello rispetto al normale (ovvero, livello x4 nel caso di una disciplina di Clan, livello x6 nel caso di una disciplina non di clan, livello x5 se è fornita da uno shadow cult ecc). Se la disciplina normalmente è al di fuori del clan, richiede sempre un insegnante PC per i livelli superiori al secondo.
  - a. Enforcer Requiem: L'Asset Discipline per questo Requiem cambia in Protean O una disciplina fisica appropriata (Celerity, Resilience, Vigor).
3. I ghoul non ricevono una Masquerade né un Requiem, e non possono acquisire i due meriti.
4. Cambiare Requiem: dopo la fase di modifica iniziale successiva alla creazione del personaggio, un personaggio può cambiare il suo Requiem una sola volta, con approvazione Mid. Questo cambiamento deve essere riflesso nell'interpretazione e nell'interazione con con la società vampirica. I personaggi devono pagare la differenza causata dall'aumento di costo delle loro vecchie asset discipline ma, al contempo, ricevono un refund appropriato ai livelli già posseduti nella nuova asset discipline.

## **III. CLAN**

### **A. Tutti**

1. Origini di Clan (vari)
  - a. Le specializzazioni in Occult sulle Origini dei Clan devono essere apprese in gioco da plotkit di livello nazionale.

### **B. Daeva**

1. Glass and Chrome [New Wave Requiem]
  - a. Questa regola opzionale è in uso nella Cronaca Globale.

### **C. Gangrel**

1. The Red Surrender [Gangrel: Savage and Macabre]
  - a. Tutti i bonus elencati sotto "Gifts from the Beast" rimangono a +1 fino alla quinta notte consecutiva, dunque salgono a +2. Questi bonus non superano mai il +2.



- b. Tutte le penalità elencate sotto “The Beast Taketh Away” rimangono a -1 fino alla quinta notte consecutiva, e dunque salgono a -2. Queste penalità non superano il -2.
  - c. Lo stato di Red Surrender richiede una corretta interpretazione dal parte del personaggio; qualora non correttamente rappresentata, a giudizio del VST, i bonus ed i malus possono essere revocati.
2. A Rumor of Defiance [Gangrel: Savage and Macabre]: Approvazione Low, usando le stesse regole di Red Surrender (sopra).

#### **D. Julii**

- a. Questo clan non è disponibile per i PC.

#### **E. Mekhet**

1. The Hollow [Mekhet: Shadows in the Dark]:

Approvazione TOP

- a. Elimina la frase "lente d'ingrandimento" dalla descrizione. Sostanze traslucide o trasparenti (finestre, bicchieri, fogli di plastica) non interferiscono con la percezione del Mekhet. Le restrizioni sul riflesso e sulle registrazioni si applicano anche alla voce dell'Hollow, rendendo qualsiasi meccanismo di comunicazione moderno (per esempio i telefoni) inutile per il Mekhet.

2. The Mekhet's Reflection [Mekhet: Shadows in the Dark]

- a. VST e narratori di livello più alto possono usare la regola Mekhet's Reflection come strumento di trama: questo strumento di trama deve essere usato solo come svantaggio, e deve essere problematico come ricevere un livello di danno extra dal fuoco o dal sole. I giocatori non possono dirigere le azioni della loro ombra, ma può consultarsi col VST sulle opzioni.

3. The PostMortem Embrace [Mekhet: Shadows in the Dark]:

Approvazione TOP

#### **F. Nosferatu**

1. Flaws Blooming Like Grave Blossoms [Nosferatu: The Beast That Haunts the Blood]

- a. I personaggi non sono costretti a prendere un difetto tramite questo sistema: è ad uso opzionale concordato tra il giocatore e il VST.

- b. I bonus e le penalità imposte da questo difetto cambiano come segue:

i. Da BP 2 a 5 il bonus è +1 e la penalità -1. ii. Da BP 6 a 10 il bonus è +2 e la penalità -2.

ii. I difetti sono considerati parte del limite +/-10.

iii. Difetti non elencati sul manuale non sono sanzionati.

iv. Un singolo difetto può dare benefici di meccanica.

#### **G. Ventrue**

1. The Malkavian Curse [Ventrue: Lords over the Damned]

- a. La Malkavia è riservata all'Ufficio dell'NST.

### **IV. ORGANIZZAZIONI**

#### **A. Congreghe**

1. Le meccaniche provenienti da un manuale di congrega sono uniche per quella congrega, a meno che diversamente specificato in questo Addendum. Solo i membri di quella congrega possono beneficiare dei poteri di quella congrega (per esempio solo un Santificato può beneficiare degli effetti positivi della Stregoneria Tebana), ma tutti possono subirne gli effetti negativi.

2. Infiltrati nella congrega: non si possono scegliere o beneficiare delle meccaniche di due congreghe. E' necessario sceglierne una.

3. Belial's Brood

- a. PC: Riservata all'utilizzo dell'NST

- b. NPC: Approvazione TOP; fare riferimento al manuale di congrega per le linee guida d'uso.

- c. Specializzazione in Occult (Belial's Brood): Approvazione TOP, apprendibile solo attraverso trame nazionali, non apprendibile da altri PC.
4. Carthian Movement
- a. Carthian Law [Carthians]: Non sanzionata
5. Circle of the Crone
- a. Titoli [Circle of the Crone]
- i. Rex Nemorensis – Approvazione TOP.
6. Invictus
- a. Dynastic Houses [Invictus]
- i. I Casati storici presentati sul manuale sono solo esempi, non intesi affinché un PC ne faccia parte.
- ii. I membri dei Casati storici sono considerati personaggi unici, sotto il diretto controllo dell'NST.
- iii. Un personaggio può essere membro di un solo Casato Dinastico alla volta.
- b. Dynastic Treasures [Invictus]
- i. Conoscenza dei metodi di creazione: Approvazione TOP
- ii. Creazione e/od uso con le meccaniche elencate nel materiale sanzionato: Approvazione TOP.
- c. Duca/Duchessa
- i. Mid Approval per l' Area Locale
- ii. Top Approval con per dark place.
7. Lancea Sanctum
- a. Titoli [Lancea Sanctum]
- i. Arcivescovo (Archbishop): Approvazione TOP.
- ii. Cardinale (Cardinal): Approvazione TOP.
- iii. Santo (Saint): Approvazione TOP.
8. Ordo Dracul
- a. Titoli [Ordo Dracul]
- i. Cavaliere (Dragon Knight): Approvazione TOP
- ii. Gran Maestro (Grandmaster): Approvazione TOP
- iii. Maestro della Luce Morente (Master of the Dying Light): Approvazione TOP; la richiesta deve dimostrare che il personaggio ha superato le prove elencate a p64 del manuale Ordo Dracul.
- iv. Oracolo (Oracle)– Approvazione TOP
- v. Rettore (Provost)– Approvazione TOP
- vi. Giudice Crepuscolare (Twilight Judge) – Approvazione TOP
- b. Rites of the Dragon
- i. Tutti i membri dell'Ordo Dracul conoscono i contenuti del libro e le gerarchie al suo interno descritte; tutti gli altri personaggi hanno bisogno Approvazione TOP per conoscerne il contenuto, averne delle copie o essere a conoscenza dei funzionamenti interni dell'Ordo Dracul.
- c. Fazioni
- i. Sworn of the Ladder [Ordo Dracul] – Approvazione TOP
- ii. Sworn of the Locust [Ordo Dracul] – Approvazione TOP
- d. Mystic Extrapolation [Ordo Dracul]: Approvazione Low per i personaggi Ordo Dracul, non disponibile per gli altri a meno che diversamente specificato.
- i. L'Ordo Dracul ha perfezionato l'abilità di individuare e mappare le linee energetiche, i Nidi del Wyrn e altri luoghi di potere: tali meccaniche sono sanzionate (Ordo Dracul pg 42), a meno che non sia diversamente indicato nel presente Addendum. Anche se non possono vedere linee energetiche e nidi, sono in grado di localizzarli e mappare la loro posizione con facilità, fintanto che possiedono le adeguate, specifiche specializzazioni
9. VII
- a. PC: Riservata all'utilizzo dell'NST.



b. NPC: Approvazione TOP; fare riferimento al manuale di congrega per le linee guida d'uso.  
c. Specializzazione in Occult (VII): Approvazione TOP, e deve essere appresa attraverso trama nazionale. Non è apprendibile da un altro PC.

10. Altre organizzazioni vampiriche

- a. PseudoCongreghe [Danse Macabre]: Riservato all'Ufficio dell'NST.
- b. Wings of the Camarilla [Requiem for Rome]: Anche se i personaggi con un'età adeguata potrebbero essere stati in passato membri di una delle Ali della Camarilla, non vi è nelle notti moderne nessuno beneficio meccanico per averlo fatto. Fanno esclusione i membri della Legio Mortuum.
- c. Legio Mortuum [Requiem for Rome]: non sanzionati come PC. Approvazione MID come NPC.

### **B. Conspiracies**

- 1. Creare una nuova Cospirazione a livello nazionale: Approvazione TOP.
- 2. Entrare in una Cospirazione già creata: Approvazione Low.
- 3. Le Cospirazioni presenti su Danse Macabre non sono sanzionate.

### **C. Shadow Cults**

- 1. Shadow Cult personalizzati: Riservati all'Ufficio dell'NST.
  - a. Vedi la Shadow Cult Creation Guide.
- 2. The Followers of Seth : Approvazione TOP.
  - a. Questo Shadow Cult è disponibile solo ai Mekhet.
  - b. La specializzazione in Occult gratuita ottenuta con Shadow Initiation non può essere usata per Spiriti, o per altre specializzazioni che richiedono approvazione speciale. I suggerimenti sul manuale devono essere considerati le scelte primarie.
- 3. The Moirai: Approvazione TOP
  - a. I Daeva possono unirsi ai Moirai e ricevono Auspex a costo x6.
- 4. The Moulding Room: Approvazione TOP
  - a. Questo Shadow Cult è disponibile solo ai Mekhet.
- 5. Narodnaia Volia [Ancient Bloodlines]: Approvazione TOP
  - a. I Daeva possono unirsi a questo culto e ricevono Auspex a costo x6.
  - b. La disciplina ottenuta al terzo punto di Shadow Initiation ha il suo costo a x6, non x5.
  - c. Questo culto non è considerato un Hunter Compact.
- 6. Samhara: Non sanzionati per i PC (Approvazione TOP per NPC).
- 7. Society of Cyprian: Non sanzionato per PC (Approvazione TOP per NPC e solo per Morbus)

## **V. MERITI**

### **A. Meriti Influenzati dall'Addendum**

- 1. Carthian Interest Groups [Carthians]: Il bonus 9-again conferito da questi meriti non si applica all'attivazione di poteri sovranaturali.
- 2. Carthian Lawyer [Carthians]: Non sanzionata.
- 3. Cacophony Listener [Daeva: Kiss of the Succubus]: Non sanzionato
- 4. Carthian Slang [Carthians]
  - a. Va trattato come un Language Merit, specifico per una città.
  - b. Per personaggi senza Status di Congrega: Movimento Carthiano: Approvazione TOP.
- 5. Crucible Ritual [Ordo Dracul]: Riservato all'NST.
- 6. Dollface [Mekhet Clanbook]: Questo merito è acquistabile da tutti i PC vampiro.
- 7. Devoted [Ancient Mysteries]: riservato all'Ufficio dell'NST
- 8. Fighting Style: Carthian Swarm Tactics: Funziona come descritto. Non è cumulativo con altri stili di combattimento.

- a. ●● Unexpected Strike: Il miglior bonus ottenibile è l'8-again.
9. Geomantic Nexus [Ordo Dracul]: è considerata un'aggiunta al merito Haven per l'Ordo Dracul, ed è a costo base. Può essere condiviso.
10. Ghost Eater [Book of the Dead]: Acquistabile con approvazione Top, solo attraverso una Trama nazionale Approvata.
- a. prendere questo merito richiede una specializzazione in Occulto circa l' Underworld, un tempo significativo speso nell' Underworld per apprendere le meccaniche presenti nel Book of the Dead e nella Trama.
- b. Un personaggio non può mai prendere più di 5 vitae durante una singola sessione di gioco
- c. Questo merito permette al personaggio di nutrirsi di fantasmi al di fuori dell'Underworld come se fossero umani. Per ogni punto di vitae preso il fantasma perde 1 punto essenza e subisce 1 danno letale.
11. Haven:
- a. Sharing: il Merito Haven non può essere condiviso con NPC; i punti di Haven di proprietà di un NPC non possono contribuire a quelli dei PC.
- b. Chapter Library [Immortal Sinners]: non sanzionato. Sostituire con Haven Library
- c. Library (fattore addizionale): Per ogni punto acquistato nel fattore Library, i PC che hanno speso punti nel rifugio hanno un bonus di equipaggiamento di +1 a qualsiasi prova di Intelligenza, Occulto o Academics, purché sia svolta a scopo di ricerca. Questo merito non può portare a bonus cumulativi superiori al +5. Il fattore Library non rappresenta necessariamente libri. A seconda delle Risorse dei vampiri che contribuiscono, la Library può contenere reliquie, vasi, antiche pergamene e altri artefatti che contengono dettagli storici e occulti. Questo fattore è limitato a un massimo della Size del rifugio +1 (per esempio un Have (Size) ●● può contenere al massimo un Haven (Library) ●●●). Questo fattore non è cumulativo con fattore Chapter Library.
- d. Occultation [Mekhet Clanbook]: Questo merito può essere aggiunto da un Mekhet in un Haven condiviso con membri di altri clan. Coloro che hanno un punto o più nello Shared Haven possono localizzarlo normalmente.
12. House Membership [Invictus]:
- a. Questo Merito non può essere usato per ricevere benefici meccanici da NPC parte del Casato.
13. Inherited Ghoul [Ghouls]:
- a. Approvazione Low per ghoul, Approvazione TOP per vampiri, Approvazione TOP per altre creature (Approvazione Low per NPC).
14. Kindred Medium [New Orleans: City of the Damned]: Approvazione TOP.
- a. Questo merito è sempre considerato un merito semplice da 4 pallini.
15. Lordly Palette [Lord Over the Damned]: Disponibile solo a personaggi Ventrue.
16. Murder Status [Invite Only]: Questo merito deve essere acquistato con i PX.
17. Necropolis [Nosferatu: The Beast That Haunts the Blood]:
- a. Chiarificazione: i fattori di questo merito sono acquistabili nella stessa modalità in cui si acquistano i fattori del Merito Haven.
- b. Una Necropoli deve avere una mappatura precisa, che includa tutti i fattori e i tunnel di collegamento della Necropoli, in relazione con le infrastrutture della città in superficie. Questa mappa deve essere resa disponibile alla Narrazione Nazionale, ed è soggetta ad Approvazione TOP.
- c. Bleak Annals:
- i. Chiarificazione: specializzazioni stratificate non sono sanzionate al momento, e questo fattore non è un'eccezione a questa regola.
- ii. Le uniche specializzazioni che possono essere apprese direttamente o condivise sono quelle che non richiedono un insegnante PC o Approvazione superiore alla Low.
- d. Caldarium: questo fattore è in realtà ●, ●●● o ●●●●● punti, non ●●●● o ●●●●●.

- e. Labyrinth Guardians: questo fattore richiede una spesa di sangue rappresentata da una perdita automatica di un punto sangue all'inizio di ogni sessione per tutti i personaggi che hanno speso dei punti nella Necropoli, anche quelli che non li hanno spesi direttamente nei guardiani. Questa spesa non aumenta con l'incremento del numero di guardiani presenti nella stessa Necropoli.
- f. Necropolis Specter: questo fattore può essere acquistato solo a ●●; i livelli più alti sono riservati all'uso dell'NST.
- g. Other Chambers: questo riquadro è riservato all'uso dell'NST
18. PackBlooded [Gangrel: Savage and Macabre]:
- a. Tutti i membri di una coterie che usano questo Merito devono essere nella stessa Cronaca.
19. Regnant [Ghouls]:
- a. Approvazione Low per ghoul, Non disponibile altrimenti.
20. Remnant of Clarity [Ancient Mysteries]:
- a. Da ricordare che le memorie che richiedono approvazione (come ad esempio particolari della Storia Romana dei Vampiri) richiedono approvazione anche se ottenute tramite questo Merito.
21. Sexualized [Ghouls]:
- a. Approvazione Low per ghoul, Approvazione TOP per vampiri.
- b. Non si applica ai test soprannaturali.
22. Shadow Cult Initiation [Mekhet: Shadows in the Dark]: Approvazione Low Approval per membri approvati di uno Shadow Cult.
23. SinEater [Mythologies]:
- a. Riservato all'uso dell'NST
- b. Il requisito "mortale" per questo merito viene rimosso
- c. Un personaggio può guadagnare Umanità grazie all'aiuto di un Sin-Eater non più di una volta nel corso di un numero di mesi pari a 13 meno l'Umanità del personaggio; ogni utilizzo richiede notifica Low da parte del giocatore che interpreta il PC che ne beneficia.
24. Source Sympathy [Ghouls]
- a. Approvazione Low per ghoul, non disponibile altrimenti.
25. Speaker for the Eclipsed [Invictus]
- a. Questo Merito non può essere usato per ricevere benefici meccanici da NPC parte del Casato.
26. Swarm Mind [Gangrel: Savage and Macabre]:
- a. Il personaggio deve già possedere la singola forma dell'animale prima di acquistare questo Merito per quella specifica forma.
- b. Lo sciame creato attraverso questo merito non può infliggere danno, a parte il danno inflitto cibandosi (un letale per punto di sangue assorbito, solo a creature mortali).
- c. Questo Merito non può essere usato in combinazione con la Devozione Husk.
27. Tap the Torpid Mind [Invictus]:
- a. Questo Merito non può essere usato per ricevere benefici meccanici da NPC parte del Casato.
28. Taste of the Strange [Ancient Mysteries]: Approvazione TOP.
- a. Questo Merito può essere acquistato più volte per diverse creature soprannaturali. Ogni acquisto richiede un'Approvazione TOP separata.
- b. Questo merito permette ad un vampiro con BP 7+ di nutrirsi di esseri soprannaturali durante il gioco. Questo non rimuove le limitazioni circa il doversi nutrire di personaggi giocanti all' inizio della giocata come indicato sopra sotto Blood Potency.
34. Tomb [Ancient Mysteries]:
- a. Sharing: il Merito Haven non può essere condiviso. Anche se può essere contenuta in un rifugio condiviso – e benché più personaggi possano avere una Tomb collocata nello stesso rifugio condiviso – solo il personaggio proprietario della Tomb può beneficiarne. In quanto parte del merito Haven ha costo semplice.

35. Torpor Connection [Invictus]:  
a. Questo Merito non può essere usato per ricevere benefici meccanici da NPC parte del Casato.
36. True Worm [Nosferatu: The Beast That Haunts the Blood]:  
a. Questo merito conferisce al personaggio un'azione di Resolve addizionale per periodo di downtime.
37. Unliving Anchor [Nosferatu: The Beast That Haunts the Blood]:  
a. ●●●+: Riservato all' Ufficio dell'NST  
b. Questo merito funziona solo sui fantasmi di Rank 1
38. Unobtrusive [Ghouls]:  
a. Approvazione Low per ghoul, Non disponibile altrimenti.
39. Vice over Virtue [Ancient Mysteries]: Non Sanzionato
40. Virtue's Twin [Invictus]:  
a. Questo Merito non può essere usato per ricevere benefici meccanici da NPC parte del Casato.
41. Vitae Connoisseur [Ancient Mysteries]: Approvazione TOP  
a. La richiesta di approvazione per questo merito deve chiaramente indicare il tipo preferito di vittima del PC.
42. Will of the Dynasty [Invictus]:  
a. Questo Merito non può essere usato per ricevere benefici meccanici da NPC appartenenti al Casato.
43. Zeal [Ancient Mysteries]  
a. Il secondo effetto di questo merito può essere usato solo una volta per sessione

## **VI. BLOODLINE**

### **A. Generale**

- alle bloodline si applicano di default i seguenti livelli di approvazione:
  - con un avus o sire PC: approvazione Mid
  - con un sire o avus NPC: approvazione High
  - bloodlines da libri di congrega: non sanzionate per PC non di quella congrega
  - i NPC possono essere parte di una bloodline ad un livello di approvazione inferiore al normale
- A prescindere da un sire o avus PC o NPC, la Narrazione si riserva di negare l'accesso ad una bloodline, ad esempio per inadeguatezza con la sceneggiatura della Venue o della Continuity in un dato momento, per eccessiva presenza in quella determinata bloodline o altre motivazioni analoghe che attengano alla coerenza e giocabilità della sceneggiatura. Bloodline in linea col Setting, ed in particolare con background di evidente radice italiana (Gethsemane, Icariani, Caporetti, Baddacelli, Sangiovanni etc), avranno possibilità di accesso maggiore rispetto a bloodline non allineate od incoerenti rispetto al Setting.
- Ai fini di preservare la sceneggiatura del gioco, come da Regolamento Interno di Camarilla, l'ufficio dell'NST si riserva di revocare le autorizzazioni per le bloodline, in particolare nei casi in cui un giocatore manchi nella sua corretta interpretazione: in ogni caso, il giocatore avrà sempre un preventivo richiamo, con le specifiche e le spiegazioni sulle mancanze interpretative. La Narrazione tiene a ricordare come una bloodline non sia un banale mezzo per ottenere una Disciplina in più, ma una responsabilità interpretativa che un giocatore assume verso le sua Venue ed, in quanto tale, è tenuto a rispettarla. Eventuali punti esperienza spesi per le aggiunte della bloodline (Discipline, Devozioni etc), in caso di revoca, vengono comunque completamente risarciti.
- Requisiti di Blood Potency: i personaggi che entrano in una bloodline prima dell'ingresso in gioco del personaggio devono soddisfare i requisiti al momento dell'ingresso in gioco, a prescindere da descrizioni di torpore nel background.

a. Una bloodline non può essere attivata nella storia prima del momento in cui è stata creata da Setting.

8. Attivare la Bloodline del Sire: Un personaggio con BP 2 può attivare la bloodline del sire se si avvera una delle seguenti condizioni:

a. Il sire del personaggio era già un membro di quella bloodline al momento dell'abbraccio del personaggio.

b. Il sire del personaggio era un membro della bloodline quando ha abbracciato il sire del personaggio, e il sire del personaggio successivamente ha attivato la bloodline.

9. Tutte le bloodline, pubblicate o personalizzate, mantengono la debolezza di clan del clan originale. L'unica eccezione sono gli Hollow Mekhet, che hanno una debolezza di clan alternativa (ed è quella ad essere mantenuta col passaggio a una bloodline).

10. Bloodline personalizzate:

a. Bloodline con Discipline Personalizzate: Riservate all'NST.

b. Bloodline personalizzate possono essere create fintanto che il creatore ha Blood Potency 6 e spende 1 punto permanente di Willpower (8 PX).

c. Approvazioni:

i. Aggiungere una Disciplina Comune (Animalism, Obfuscate, o Disciplina fisica):

Approvazione TOP con notifica TOP per crearla, Approvazione TOP per entrarci con permesso del creatore (che deve essere Sire o Avus).

ii. Aggiungere una Disciplina specifica di clan (Auspex, Dominate, Majesty, Nightmare, Protean): Approvazione TOP con notifica TOP per crearla, Approvazione TOP per entrarci con il permesso del creatore (che deve essere Sire o Avus).

iii. Sostituire una disciplina standard di clan: Approvazione TOP per crearla, Approvazione TOP per entrarci col permesso del creatore (che deve essere sire o Avus)

a. E' impossibile sostituire le discipline specifiche native del clan (per esempio una bloodline Mekhet non può rimuovere Auspex).

b. E' impossibile avere una bloodline con tutte e tre le discipline fisiche.

c. E' impossibile avere una bloodline con tre discipline sociali specifiche di clan (come un Daeva che guadagna anche Dominate e Nightmare).

d. Parte del procedimento di notifica è una revisione della combinazione delle discipline.

iv. La debolezza scelta per la bloodline deve essere tematicamente appropriata e consistentemente applicabile. Non può essere qualcosa che è possibile mitigare ma non deve neanche essere troppo problematica per il PC. Esempi possono essere trovati nelle bloodline pubblicate. Parte del procedimento di notifica deve essere una revisione della validità della debolezza proposta.

v. Le bloodline personalizzate accessibili a più di un clan non sono sanzionate.

### **B. Bloodline influenzate dall'Addendum:**

1. Adrestoi [Lords Over the Damned]:

a. La bloodline Adrestoi modifica la debolezza in "Qualsiasi Disciplina che richiede una spesa di Willpower ora richiede *anche* la spesa dello stesso quantitativo di sangue. Gli Adrestoi possono spendere Willpower normalmente per avere bonus ai tiri."

2. Angustri [Ghouls]

a. Questa bloodline è sanzionata ai normali livelli di applicazione ed è separata dalla famiglia ghoul, anche se molti membri vengono dalla suddetta famiglia.

b. Le discipline di questa bloodline sono Auspex, Celerity, Majesty e Obfuscate.

c. La debolezza di questa bloodline prevede che un Angustri che si ciba di sangue non proveniente da una vittima non Rom o Mekhet fornisca solo la metà del normale nutrimento.

3. Bohagande [Bloodlines: The Hidden]:

a. Sostituisci la Disciplina Sunnikuse con Nightmare.



- b. La debolezza dei Bohagande va considerata come: "L'aura del personaggio è un vuoto nero, che lentamente assorbe i colori dell'aura delle persone che lo circondano. Anche se questo non rende il Bohagande immune ai poteri di Aura Perception, lo rende estremamente inaffidabile, soprattutto perché pare che cattivi presagi lo seguano. Dunque i Bohagande ricevono una penalità di -3 a tutti i pool di Subterfuge tale è la sfida nei loro confronti. Qualsiasi tiro di fortuna o auspicio usato in loro presenza riceve inoltre una penalità di -3 al pool.
- c. I Bohagande ora ricevono accesso esclusivo alla devozione Sunnikuse (vedi sotto).
4. Khaibit [Bloodlines the Hidden]:
- a. I Khaibit sono una bloodline di servitori e guardie del corpo. Nessun Khaibit può entrare in gioco con la conoscenza della storia della bloodline. Questa dovrà essere rilasciata dall'NST attraverso plotkit.
5. Lynx [Invictus]:
- a. La disciplina di bloodline per i Lynx è Majesty, non Web.
- b. I Lynx ora ricevono accesso esclusivo alle devozioni "Scanning the Web" e "Manipulation the Web" (vedi sotto).
6. Malocusian [Invictus]:
- a. Le discipline di bloodline dei Malocusian includono Majesty, non "Presence".
7. Naditu [Daeva: Kiss of the Succubus Errata]
- a. Questa bloodline è sanzionata ai normali livelli di approvazione.
8. Nepheshimé [Lancea Sanctum]:
- a. questa bloodline è sanzionata ai normali livelli di approvazione
9. Order of St. Martin [Ancient Bloodlines]:
- a. Questa bloodline non riceve meriti alternativi a metà prezzo se è Invictus.
10. The Players [Bloodlines: The Legendary]:
- a. Le Discipline dei Players sono Auspex, Majesty, Obfuscate e Vigor
- b. La debolezza dei Player va considerata come: "Se un membro di questa bloodline fallisce nell'uso di Majesty, deve estrarre una singola carta. Se il risultato non è 8, 9 o 10, il bersaglio diventa immune permanentemente agli utilizzi di quello specifico livello di Majesty da parte di quello specifico Player."
11. Qedeshah [Bloodlines: The Hidden]:
- a. I membri maschi di questa bloodline sono possibili solo tramite un Avus, e seguono le restrizioni e debolezze addizionali della sidebar "Eunuch" a pag. 110 di *Bloodlines the Hidden*.
12. Sangiovangi [Bloodlines: the Chosen]:
- a. Gli zombie dei Sangiovangi seguono le stesse regole base di un retainer e sono ad approvazione Low. Se un retainer mortale/ghoul di un Sangiovangi muore, il Sangiovangi può resuscitarlo come zombie senza costo addizionale.
13. Sons of Cade [Night Horrors: Immortal Sinners]
- a. Questa bloodline è sanzionata ai normali livelli di approvazione, con Notifica TOP, essendo tutti vicini a Jack Cade.
14. Telamones [Night Horrors: Immortal Sinners]

## VII. DISCIPLINE, DEVOZIONI E RITUALI

### A. Generiche

1. Le Discipline a livello 6 o superiore non sono disponibili (e non possono essere rese disponibili artificialmente da nessun potere).
2. Solo i personaggi giocanti possono insegnare Discipline che da MET Requiem richiedono



insegnamento. Gli NPC possono possedere ogni disciplina consentita per il loro tipo di personaggio ad ogni livello di approvazione che lo ST ritiene necessario.

Le Discipline base (quelle descritte in Mind's Eye Theatre: Requiem) richiedono Approvazione Low per essere acquisite, a prescindere dal clan. Le Discipline uniche (incluse Mortualia, Obtenebration e Tenure) non possono essere insegnate a personaggi non appartenenti a quella bloodline, compresi i propri ghoul.

3. I rituali (di Cruac, Stregoneria Tebana, Veneficia eccetera) non sono una pratica discreta, e richiedono adeguata interpretazione per rendere chiaro che il personaggio li stia praticando. Il rituale deve essere propriamente interpretato, o altrimenti annunciato dicendo ad alta voce "sto praticando un rituale di stregoneria del sangue" (o tebana, etc).

4. Qualsiasi effetto che permetta a un vampiro di portare in corpo vitae extra (Vitae Reliquary, Succulent Buboec ecc) non può fornire più sangue del pool naturale non modificato del vampiro. Non ci sono eccezioni a questa regola.

5. Se un vampiro entra in una bloodline o uno shadow cult/secret society che gli permette di acquistare una disciplina a costo ridotto, ricevono in rimborso la differenza nel costo di PX per ogni livello che possedevano già (Per esempio: un Gangrel che ha Auspex 2 entra in una bloodline con Auspex. Riceve un rimborso di 6 px).

a. Questo include l'ottenere il quarto pallino del Merito Requiem come Enforcer.

b. Il costo minore che una disciplina può avere sommando tutte le riduzioni (divenendo di clan per via di una bloodline, per via di iniziazione ad uno Shadow Cult, e/o se è la asset discipline del Requiem) è 4 XP per punto.

6. Se un vampiro entra in una bloodline che causa la perdita di una o più discipline di clan, non va in debito di PX per i livelli già acquistati, ma deve pagare il nuovo costo di clan per eventuali nuovi livelli (esempio: un Khaibit con Oscurazione).

7. Discipline, Devozioni e/o Rituali che forniscono bonus di Armatura non sono mai cumulabili fra loro: si applica soltanto il bonus più alto che, comunque, va a sommarsi al bonus di Armatura mondano.

8. Ogni VST, nella sua mansione di controllo e verifica dei personaggi, è chiamato a segnalare eventuali meccanismi, od interazione fra più meccanismi, nel sistema del gioco ritenuti problematici per lo sviluppo del gioco stesso nella Cronaca. Sulla base di tali segnalazioni, l'Ufficio dell'NST si riserva di aggiornare il presente Addendum, dandone apposita notifica negli opportuni canali istituzionali.

## **B. Discipline e Rituali Influenzati dall'Addendum**

1. Abjurism [Ancient Bloodlines]

a. ●●● Cleanse the Mind: Il numero di successi deve eccedere il numero di successi ottenuto durante l'attivazione del potere bersaglio. Se il potere bersaglio non richiede un test di attivazione è sufficiente 1 successo.

b. ●●●●● Break the Weave: Se l'effetto bersaglio richiede un test di attivazione invece di un test contrastato, i successi di Break the Wave devono superare il numero di successi ottenuto durante l'attivazione dell'effetto bersaglio. Se il potere non ha test di attivazione, usa allora il test contrastato descritto sul manuale.

2. Animalism

a. Questa disciplina non può essere usata su Werewolf o Changing Breed.

b. ● Feral Whispers

Questo potere può essere usato per comunicare con esseri soprannaturali mutati in animali.

3. Ars Speculorum [Mythologies]:

Riservata all'uso da parte dell'NST.

a. Questa disciplina non può essere appresa da un Mekhet Hollow.

#### 4. Auspex

a. Clash of Wills: C'è un errore di scrittura su MET Requiem a p159.

Usa invece questo sistema:

i. Un personaggio con Auspex che incontra un utilizzo di Obfuscate può effettuare un test di Prontezza + Investigazione + Auspex per stabilire il numero di successi di Clash of Wills che ottiene. Questi successi durano per un'ora e sono confrontanti con i successi di attivazione di Obfuscate per vedere se l'utilizzatore di Auspex può penetrarlo. L'utilizzatore di Auspex deve ottenere un numero di successi maggiore dell'utilizzatore di Obfuscate, a meno che il potere di Obfuscate non sia stato attivato di fronte all'utilizzatore di Auspex: in tal caso, in qualità di difensore, è richiesto un numero di successi pari a quelli ottenuti con Obfuscate.

ii. Coloro che usano Obfuscate devono tener nota dei successi ottenuti nell'attivazione: ogni tiro richiede, comunque, la presenza di un Narratore.

iii. I giocatori non possono riefettuare tiri di Clash of Wills o riattivare Obfuscate per ottenere più successi. È il giocatore, non il personaggio, che sa quanti successi ha fatto.

iv. Un Clash of Wills può penetrare anche gli effetti delle Devozioni che includono Obfuscate, o, a discrezione del Narratore, altri poteri di illusione.

b. ●● Aura Perception

i. Il sistema per questo potere è rimpiazzato da quello presentato su Vampire the Requiem (WW25000).

ii. Ogni successo in questo potere dà all' utilizzatore una "domanda" che può essere usata per chiedere "Qual è il tuo..." per tipo di creatura, diablerie, emozioni (una per successo, a partire dalla più forte o predominante). Queste domande possono essere poste in qualunque ordine. Le risposte sono dirette, in quanto molti giocatori non hanno confidenza coi colori indicati. Se un personaggio, tuttavia, non ha esperienza personale con il significato emotivo di uno specifico colore, potrebbe doverne investigare il significato.

c. ●●● Feathers' Flight, The [World of Darkness: Shadows of Mexico]: Non sanzionato.

d. ●●● Playback [New Wave Requiem]: Non sanzionato.

e. ●●●●● Twilight Projection

i. Approvazione TOP.

ii. Un personaggio con Twilight Projection in proiezione astrale può usare i poteri di Auspex Heightened Senses, Aura Perception e Spirit's Touch. Nessun altro potere può funzionare, incluse devozioni basate su Auspex, a meno che diversamente specificato nella descrizione.

iii. Un personaggio il cui corpo viene distrutto mentre sta usando Twilight Projection necessita di Approvazione TOP per continuare la sua esistenza.

#### 5. Blood Oaths [Invictus]

a. Definizioni: Per quanto riguarda questo Addendum, usa le definizioni seguenti:

i. Notaio: il personaggio che utilizza il Blood Oath (Giuramento di Sangue), che vi prenda parte o meno.

ii. Vassallo: un personaggio che giura tramite Blood Oath a qualcun altro; non è necessario che ci sia anche una relazione formale di vassallaggio tra i due.

iii. Signore: un personaggio al quale è stato fatto un Giuramento di Sangue; non è necessario che ci sia una relazione formale di vassallaggio tra i due.

iv. Testimone: se per qualche ragione un Blood Oath viene stretto da qualcuno a se stesso, è necessario che ci sia un testimone presente. Un notaio non può fungere da testimone per il suo stesso Giuramento.

b. Creazione di Oath Generici:

i. Per creare un Blood Oath, il giocatore che interpreta il Notaio deve fornire le esatte parole del

Giuramento con nomi specifici e date omesse (ovvero un Oath Generico) all'archivio delle approvazioni al livello appropriato per la durata richiesta.

ii. Una volta che un Giuramento Generico viene approvato, il Notaio può far giurare secondo quella formula uno o più giocatori. I giocatori dei personaggi che prestano tale giuramento devono mandare notifica via email, entro due settimane dal giuramento, ai rispettivi narratori fino al livello di Approvazione del Giuramento, e devono includere il codice dell'approvazione con la quale il Notaio ha ottenuto tale Giuramento.

*Esempio:* Il giocatore del Notaio Smith chiede che il suo testo per un Giuramento Generico basato su Oath of the Bloody Hands sia utilizzabile in grandi incontri. Il giuramento ha durata di una settimana, e dunque è Approvazione TOP. Una volta che viene approvato, altri personaggi possono prestare questo giuramento; i loro giocatori devono notificare i rispettivi narratori Low e TOP entro due settimane dall'aver prestato giuramento.

iii. I Blood Oaths richiedono approvazioni basate sulla durata del giuramento:

a. Fino a 1 mese: Approvazione TOP.

b. Oltre 1 mese, o indefinito/permanente: Approvazione TOP.

c. I seguenti giuramenti non richiedono approvazione superiore alla Low e quindi possono essere prestati senza precedente notifica: Blood Alliance, Blood-Tell, Running Blood.

d. Notifiche: Le parti influenzate dall'Oath devono mandare una notifica nel Camabase (non via email) entro due settimane dall'averlo stretto e prima di interpretare il personaggio in un altro evento. Il livello della notifica dipende dal livello di Approvazione dell'Oath.

e. Oaths of Performance (Bloody Hand, Blood Focus, Running Blood): devono avere un compito specifico che il vassallo può compiere, in maniera contestualizzata: proteggere un Daeva specifico a un incontro specifico è accettabile; sostenere gli ideali dell'Invictus non lo è.

f. I giuramenti che garantiscono punti in Skill, discipline etc. non possono essere usati come prerequisiti per meccaniche che richiedono tali punti. Per esempio, non è possibile usare la Celerity ottenuta in prestito come prerequisito per una Devozione.

g. Giuramenti Influenzati dall'Addendum:

i. Oath of Blood Alliance:

a. Può essere stretto tra due Invictus a prescindere dallo status relativo.

b. Un personaggio può entrare in questo Giuramento non più di due volte per notte.

c. Se entrambe le parti non conoscono questo giuramento, può essere effettuato da un Notaio esterno.

ii. Oath of Blood Loyalty:

a. Approvazione TOP

b. Non c'è test di Attivazione per questo Oath..

c. Un personaggio può stringere un solo giuramento come questo alla volta, sia come vassallo che come signore (ma non entrambi).

d. La durata di questo Giuramento è sempre permanente. Termina solo con la distruzione di una delle due parti in causa.

e. Questo Giuramento e l'Oath of Blood Service si escludono a vicenda, eccetto per il fatto che un Signore può avere un vassallo fedele tramite Blood Loyalty in aggiunta ai vassalli ottenuti tramite Blood Service.

iii. Oath of Blood Service:

a. Approvazione TOP

b. Questo giuramento deve richiedere che il vassallo svolga un compito che richiede la maggior parte del suo tempo e delle sue energie. Se il vassallo fallisce nel soddisfare la richiesta, perde accesso alle Discipline conferite dallo stesso.

c. Un personaggio può stringere un solo giuramento come questo alla volta come vassallo; un

personaggio può però stringere più giuramenti come questo alla volta come Signore.

d. Questo giuramento e l'Oath of Blood Loyalty si escludono a vicenda, eccetto per il fatto che un Signore può avere un vassallo legato da un Blood Loyalty in aggiunta ai vassalli ottenuti tramite Blood Service.

iv. Oath of BloodTell:

a. Questo Oath può essere appreso dai non Invictus senza approvazione speciale.

b. Quando prestato tra due personaggi, è sufficiente che solo uno dei due conosca questo Giuramento. Alternativamente, due personaggi senza questo Giuramento possono prestarlo tramite un notaio che lo conosce.

v. Oath of the Bloody Hand:

a. Approvazione TOP

b. Non c'è test di attivazione per questo giuramento.

c. Un personaggio può spendere sangue dalla Bloody Hand in aggiunta al sangue del proprio corpo. La Blood Potency del personaggio limita quanto sangue può essere speso dalla Bloody Hand in un singolo turno. Tale sangue si considera in aggiunta al sangue per round che un personaggio può spendere dal suo corpo.

1. Vitae spesa dalla Bloody Hand può essere usata solo per curare le ferite o ottenere bonus nelle caratteristiche Fisiche. Il bonus dell'Aumento Fisico non può eccedere i normali limiti imposti dalla Blood Potency del personaggio.

2. Vitae spesa dalla Bloody Hand non può essere combinata con quella spesa dal corpo del personaggio (per esempio, se viene spesa della vitae dalla Bloody Hand per curare delle ferite, la vitae spesa dal corpo per curare altre ferite nello stesso turno non ha effetto).

d. La vitae contenuta nella Bloody Hand non si ricarica.

e. Un personaggio non può investire nella mano un ammontare di sangue superiore al suo pool massimo naturale non modificato.

f. Il danno subito abbandonando un Oath of the Bloody hand rappresenta un'eccezione alla proibizione delle uccisioni con un colpo solo.

vi. Oath of Burning Blood:

a. Se il personaggio che presta questo Giuramento lo fa volontariamente, può spendere il punto permanente di Willpower al posto del Notaio.

b. Il bonus conferito da questo Giuramento per resistere ai poteri e effetti che porterebbero a infrangere il giuramento può essere sfruttato solo se fallire nel resistere al potere, o all'effetto, potrebbe portare alla rottura del giuramento.

6. Blood Tenebrous [Book of Spirits]

a. da ● a ●●: Approvazione TOP

b. da ●●● a ●●●●●: Riservato all'uso da parte dell'NST. Non sanzionato per l'uso da parte dei PC.

c. L'accesso a questa disciplina non permette al vampiro di parlare la lingua degli spiriti, e pochi spiriti conoscono un linguaggio mortale.

d. ●●: Blood is Life

i. Questo potere non può essere utilizzato per evocare Spiriti.

ii. Questo potere non può essere utilizzato per stringere degli accordi che portino a dei benefici nella meccanica del gioco come, ad esempio, dei Bonus sulle riserve.

7. Bloodworking [Mekhet: Shadows in the Dark]

a. ●● Skewer: Se attivata insieme a Fingertongue, si acquisisce solo 1 vitae per attacco. Se usata contro un non vampiro, il danno da perdita di sangue si applica ai fini del cap ai danni, come da Universal Addendum.

b. ●●●● Erupting Quills: Vigor non si aggiunge all'estrazione per questo potere.

8. Blut Alchemie [Ancient Bloodlines]

- a. Questa disciplina non può essere usata per creare materiali sovranaturali. I materiali che richiedono approvazione speciale devono ottenerla.
- b. Benché sia necessario un laboratorio per usare questa disciplina, non fornisce alcun bonus di equipaggiamento al test della disciplina stessa.
- c. ●●● Internal Athanor
  - i. Effetti aggiuntivi richiedono 2 successi per +1 di Blood Potency o +1 alle notti di durata, non 1.
- 9. Celerity [Mind's Eye Theater: Requiem]
  - a. Il bonus difensivo di Celerity è considerato un modificatore negativo al pool di attacco, e rientra nel consueto massimale di -10 imponibile a questi pool.
    - i. Questo malus di Celerity non può mai essere negato.
    - ii. Questo malus si applica al pool per iniziare una presa (grapple) ma non ai successivi tiri durante la lotta.
  - b. Il bonus di iniziativa di Celerity è considerato parte del pool base.
- 10. Coils of the Dragon
  - a. Costo delle Spire (Coils)
    - i. Ogni spira individuale è considerata una disciplina separata con valore da ● a ●●●● pallini quando si determina il costo in PX.
    - ii. Esempio: Joe il Dragone ha il primo livello di Coils of the Beast. Gli è costato 7 PX. Per acquistare il secondo livello dovrebbe spendere 14 PX. Se invece volesse acquistare il primo livello di Coil of Blood, gli costerebbe 7 PX dato che viene considerata disciplina separata nel conteggio.
  - b. Anoushka's Ladder [Ordo Dracul]
    - i. Disponibile solo per Sworn of the Ladder.
  - c. Coils of Banes
    - i. ●●: Questa Spira permette al personaggio di effettuare un'azione extra di Downtime per ogni periodo di Resolve.
  - d. Coils of Beast
    - i. Le frenesie indotte in maniera sovranaturale possono essere ignorate spendendo 1 punto di Willpower a livello 1 e ignorate senza alcuna spesa col livello 3.
  - e. Coils of Flesh [Ordo Dracul]
    - i. ●: Il beneficio di questa spira non può ridurre la Blood Potency effettiva sotto 1 punto al proposito di determinare la durata del torpore. Il vampiro non può però essere risvegliato con la sua stessa vitae.
  - f. Coils of the Soul [Ordo Dracul]
    - i. da ● a ●●●: Approvazione TOP se appresa da un PC, approvazione TOP altrimenti (Approvazione Low per NPC).
      - a. Enliven the Face: Sostituisci il beneficio con: "Questo livello raddoppia l'umanità del Dragone per quanto concerne la determinazione delle penalità dovute alla bassa Umanità come descritto dell'Addendum Requiem."
        - 1. Esempio: Un personaggio con questo livello che ha Umanità 2 è considerato avere Umanità 4 per quanto concerne le penalità descritte nella sezione II.E.2.
      - ii. ●●●●: Approvazione TOP.
  - g. Coils of Slumber [Ancient Mysteries]
    - i. Approvazione TOP
    - ii. La versione di Coil of Slumber presente in Night Horrors: Immortal Sinners è riservato all'Ufficio dell'NST.
  - h. le spire del drago richiedono un certo tempo per essere sviluppate, lo sviluppo della crisalide richiede il passaggio di alcuni mesi. Prima di poter apprendere una nuova spira è necessario



attendere il passaggio di un numero di mesi moltiplicati per il valore totale da raggiungere in spire, rispetto al periodo in cui si è acquisita la precedente.

1: Esempio: Tizio acquisisce la 4 spira totale, dovrà attendere il passaggio di 5 mesi prima di poter apprendere la quinta. Poi per la sesta dovrà attendere 6 mesi e così via.

## 11. Courtoisie [The Invictus]

a. ●●● Fair Warning, Fairly Given:

i. Questo potere è contestato da Composure + Blood Potency del bersaglio.

ii. Questo potere richiede almeno un turno di osservazione e preparazione, con il bersaglio conscio che un combattimento è imminente.

b. ●●●● Penalty of Discourtesy:

Se il potere si risolve in un pareggio riguardo all'azione di offesa, il pareggio è a favore dello Spina al fine di negare gli effetti, tuttavia nessun Willpower è rubato.

c. ●●●●● Barbed Words

i. Questo potere non ha effetto sui vampiri in torpore. Bisogna udire gli insulti per esserne affetti. I narratori sono incoraggiati ad usare le penalità per l'udito nella descrizione del potere.

ii. Questo potere funziona anche sui non vampiri.

## 12. Crúac

a. Ignora la Extended Actions and Sorcery sidebar, MET Requiem p97. Tutti i costi e le spese per i rituali vanno pagati al primo turno di lancio (a meno che la descrizione del rituale non dica che i costi vengono pagati durante turni consecutivi). Il rituale si completa nel turno in cui vengono accumulati almeno tanti successi quanto il livello del rituale. Solo l'ultima estrazione è considerata nel conteggio dei successi quando si contrappone un tiro di resistenza o si determina l'efficacia del rituale in base alla sua descrizione.

i. Per esempio un personaggio usa Cheval, un rituale di livello 2. Al primo turno paga la vitae necessaria per utilizzare Cruac. Il giocatore ottiene 3 successi. Il numero di successi richiesto per un rituale di secondo livello è 2, dunque il rituale viene completato in quello stesso turno. Essendo quello l'ultimo tiro del test esteso, 3 successi sono conteggiati per determinare l'efficacia del rituale e i suoi particolari.

b. Se un personaggio ha un punteggio di umanità che eccede il limite permesso dal suo punteggio di Cruac, il personaggio ha un mese per ritornare al necessario livello, altrimenti i punti e i rituali oltre il suo limite sono perduti ed i PX restituiti.

Un personaggio non può entrare in gioco in una sessione con un numero di rituali lanciati precedentemente superiore al suo punteggio attuale di Crúac. I rituali permanenti non sono oggetto di questa limitazione.

c. Spirit Crúac (●● Imperious Call; ●●● Servant from the Hidden Realms; ●●● Veiled Curse; ●●●● Eternal Guardian of the Dark Moon): ~~Approvazione Top.~~ [Riservata all'Ufficio dell'NST.](#)

~~i. Nessuno Spirito richiamato con questo potere può attaccare un essere materiale se, prima, non si materializza. L'utilizzo di Numina in maniera ostile o che, comunque, sia teso a recare danno e svantaggio al bersaglio, rientra nella qualifica di attacco.~~

~~ii. Eternal Guardian of The Dark Moon: lo Spirito convocato è massimo di Rango 2.~~

d. LoveLiesBleeding [Circle of the Crone]: Non sanzionato.

e. ● Confidence in Adversity [Circle of the Crone]

i. Se usato in downtime, l'uso di questo rituale richiede 1 azione di downtime.

f. ● Drops of Destiny

i. Il rituale crea un numero di immagini profetiche pari al numero di successi di attivazione, garantendo un bonus di +2 alla riserva di dadi per l'interpretazione di ogni immagine.

g. ●● Prey's Blood [Gangrel: Savage and Macabre]

i. Disponibile solo per personaggi Gangrel.



- h. ●● Rite of the Bloody Crossroads [World of Darkness: Chicago]: Riservato all'Ufficio dell'NST.
- i. ●● Rite of the Circle Path [World of Darkness: Chicago]
- i. Approvazione TOP.
- ii. Questo rituale è specifico per una città. Quando acquistato, bisogna specificare a quale città si riferisce; può, tuttavia, essere acquistato più volte per città differenti.
- l. ●● Succulent Buboos [Circle of the Crone]
- i. Questo rituale dura per il resto della notte o finché non viene utilizzato il sangue.
- ii. Un PC può avere contemporaneamente sul corpo un numero di lanci del rituale massimo pari al suo punteggio di Cruac. Gli effetti totali di questo potere non possono comunque superare il limite al sangue descritto sopra.
- j. ●● Wisdom of the Soul
- i. Il rituale richiede sei ore meno un'ora per pallino di Cruac del ritualista per essere completato. L'opera d'arte prodotta è indecifrabile (sebbene fornisca +3 alle prove di Investigazione o Empatia per cercare di analizzare chi l'ha creata). Nel corso della notte il ritualista potrà ritirare un tiro fallito inerente all'opera, conservando comunque il secondo risultato, anche se inferiore; non è utilizzabile per ripetere il tiro su un secondo rituale di divinazione (es: Drop od Destiny).
- k. ●●● Deflection of the Wooden Doom
- i. Chiarificazione: Quando uno stregone del sangue viene protetto da un utilizzo efficace di Deflection of the Wooden Doom, gli oggetti di legno che vengono usati per tentare l'impalettamento si disintegrano/marciscono/eccetera a contatto. Non viene inflitto alcun danno dall'oggetto di legno al ritualista. Notare che questo effetto funziona solo su oggetti di legno che sono usati esplicitamente nel tentativo di impalettare il ritualista, non semplicemente gli oggetti di legno che toccano il ritualista o che il ritualista tocca di sua spontanea volontà.
- l. ●●● Final Service of the Slave
- i. Il bonus temporaneo fornito da questo rituale funziona normalmente, ma i pallini del retainer ritornano come da regola Sanctity of Merits. Il bonus resta soggetto al limite per i modificatori.
- ii. Il sacrificio del retainer per avere il rimborso di PX è sanzionato normalmente, ma i PX possono essere usati solo per Attributi e Skill. Questa regola non può essere usata per aggirare il limite di categoria del 50% dei PX totali. I pallini di retainer persi non sono soggetti a Sanctity of Merits se il personaggio recupera i PX.
- m. ●●● Hag's Mask [World of Darkness: Shadows of the UK]
- i. Chiarificazione: Questo potere non può essere utilizzato per incrementare attributi, skill o tratti (come Difesa).
- n. ●●● Tiamat Offspring [Circle of the Crone]
- i. Gli Homunculi sono trattati come Retainer ad Approvazione Low.
- ii. In quanto tali, dopo la loro creazione, è comunque necessario acquistare il pregio in scheda. Seguono le normali regole dei retainer quanto a scheda e xp. Non vengono impiegati quindi i template di cui alle pp. 348/349 del MES: the Requiem.
- o. ●●●● Fount of Wisdom [Circle of the Crone]
- i. I benefici ottenuti da Fount of Wisdom sono limitati dalla Blood Potency del personaggio.
- p. ●●●● Thinning the Skin/The TwentyFour Wolves at Twilight [Book of Spirits]: Riservato all'Ufficio dell'Nst.
- q. ●●●●● A Child from the Stones [Circle of the Crone]
- i. I Gargoyles sono trattati come Retainer ad Approvazione Low.
- ii. In quanto tali, dopo la loro creazione è comunque necessario acquistare il pregio in scheda. Seguono le normali regole dei retainer quanto a scheda e xp. Non vengono impiegati quindi i

template di cui alla p. 349 del MES: the Requiem.

iii. I Gargoyle sono senzienti, ma non umani. Possono essere influenzati da poteri che influenzano la mente, ma non da quelli che richiedono che il bersaglio sia mortale (come ad esempio Possession).

r. ●●●● As One [Circle of the Crone]

i. Gli effetti di questo rituale devono essere determinati all'acquisto, ma il vampiro può acquistare diverse versioni del rituale. Meccaniche non elencate nel manuale non sono sanzionate.

ii. Sanctuary: Invocare questo potere è un'azione istantanea.

iii. Make Straight the Royal Highway: Può essere usato per liberarsi da una presa come azione istantanea una volta per notte.

s. ●●●● Feeding the Crone

i. Chiarificazione: Questo rituale non incrementa il limite ai danni del ritualista.

t. ●●●● Heart's Curse [Circle of the Crone]

i. Un personaggio non può essere bersaglio di questo potere più di una volta a notte.

u. ●●●● Ianus' Blessing [Ancient Mysteries]: Riservato all'Ufficio dell'Nst..

v. ●●●● Roving Hut [Circle of the Crone]: questo potere, nei suoi benefici, ha effetto unicamente su personaggi in grado di invocarlo (aventi a loro volta, quindi, acquistato il rituale).

12. Dementation [Ventrue: Lords over the Damned]: Non sanzionato.

13. Despond [Bloodlines: The Legendary]

b. ●●●● Melancholy

i. Il test per vedere se il derangement è attivo va fatto immediatamente.

15. Detournment [Mekhet: Shadows in the Dark]

a. ●●●● Face of New Flesh

i. Usare questo potere è un Peccato a Umanità 2.

b. ●●●● The Soul Transplant

i. Usare questo potere è un Peccato a Umanità 2.

16. Dominate

a. Un soggetto incapace di agire perché sotto l'effetto di Dominate può difendersi normalmente se attaccato.

b. ●●●● Possession

i. L'uso di questo potere non dà accesso alle skill del mortale (incluse quelle Fisiche), ma dà accesso ai suoi attributi fisici.

ii. Questo potere fallisce automaticamente se il personaggio possiede una template superiore (ovvero se il bersaglio è un vampiro, un licantropo, un mago eccetera)

iii. Un vampiro che sta usando Possession deve lasciare il corpo in area di giurisdizione del narratore che supervisiona la sessione alla quale il PC partecipa (ad esempio, all'interno dei confini del Dominio).

iv. I vampiri che vogliono possedere un retainer che somiglia fisicamente al PC devono chiarire la natura di questi retainers col VST prima della sessione e gli può essere richiesto di effettuare una prova di camuffarsi (Disguise) per farlo. Corpi simili o identici a quello originale del PC richiedono Approvazione TOP.

v. Un personaggio che possiede un altro corpo possiede sia un'aura vampirica che un'aura mortale, e quando è soggetto alla percezione dell'aura appaiono entrambe. Un vampiro mantiene il Predator's Taint anche durante la possessione. Un vampiro in possessione non ha il riflesso sfocato.

17. Embrocatation [Bloodlines: The Hidden]: Questa Disciplina non permette di spendere più Vitae per turno di quella permessa normalmente dalla Blood Potency.

18. Essentiaphagia [Ordo Dracul]

- a. il limite di ectoplasma di un Dragolescu è 10.
- b. ●●●●● Ghost Consumption: il Massimo Rank di un fantasma consumato ( ed intrappolato) con questo livello della disciplina è Rank 2. Se un PC consumasse un fantasma con Rank superiore per necessità legate alla storia, le sua abilità sarebbero abbassate al Rank 2 per determinare i benefici.
19. Eupraxia [Ordo Dracul]
- a. ●●● Grace of Eupraxia
- i. Per quel che concerne questo potere, il Vinculum non conta come effetto sovranaturale
- b. ●●●● Zone of Forbiddance
- i. I successi ottenuti per superare il potere sono cumulativi.
20. Gustus [Bloodlines: The Legendary]
- a. ●●● Befoul
- i. Questo potere è un test resistito (ignora il riferimento che lo descrive come prova contrastata precedentemente).
- b. ●●●● Disgorge
- i. Questo è un attacco a proiettile. Il bersaglio beneficia normalmente della sua Difesa (e della sua Celerity se ne ha, ma non dell'Armatura) come contro un normale attacco fisico. L'ammontare di danno è determinato dal numero di successi. Il costo è un punto sangue per attacco.
- c. ●●●●● Puissance of Flesh
- i. Questo potere non può essere usato per acquisire Discipline uniche a un'altra Bloodline. Attributi e Vantaggi ottenuti con questo potere sono sempre limitati al massimale della Blood Potency di chi usa il potere.
- ii. il personaggio può avere solo un "pasto" attivo alla volta tramite questo potere. Appena consuma la carne di un'altra vittima e attiva il potere, perde i benefici della precedente attivazione.
21. Hamartiaphage [Mythologies]
- a. Approvazione TOP se appresa da un PC, Approvazione TOP se appresa da un NPC.
22. Hypnagogia [Ancient Bloodlines]:
- a. Cambia la prima linea dell'ultimo paragrafo dell'introduzione di questa disciplina con: "Usare i livelli di questa disciplina su un bersaglio dormiente o in torpore richiede all'Usiri di essere entro un numero di metri dal bersaglio pari a 10 moltiplicato per il suo livello di BP". Questa disciplina non è ristretta all'uso sui soli vampiri.
- b. ● The Void
- i. Anche se l'Usiri è cosciente della memoria che ruba, una volta che viene immagazzinata nel Void l'Usiri non può accedervi né essa può essergli rubata in nessuna maniera mondana o sovranaturale.
- ii. Le memorie ritornano al proprietario originale solo tramite un secondo uso di questo livello della disciplina.
- iii. Il bersaglio mantiene l'uso delle memorie immagazzinate.
- iv. Per quanto concerne questo potere si definisce "memoria" il tempo di una singola sessione (o una notte)
- c. ●●● The Realm Between
- i. Questo potere funziona su bersagli svegli.
- ii. Usare questo potere non richiede che l'Usiri sia addormentato.
- iii. Per poter usare questo potere l'Usiri deve avere il bersaglio entro linea di vista.
- d. ●●●●● Tabula Rosa
- i. Solo le memorie vanno perse, non Skill o Discipline. Per quanto concerne questo potere una storia è una singola sessione di gioco.
- ii. Questo potere non richiede che l'Usiri sia addormentato se è usato contro un bersaglio sveglio.
23. Insomnium [Bloodlines: The Hidden]

a. ●●●● Blissful Sleep:

Se si bersaglia un vampiro, questo potere porta il bersaglio ad avere Azioni Penalizzate sulle estrazioni non resiste per il resto della scena. Se usato in combattimento, le Azioni Penalizzate durano un numero di turni pari ai successi di attivazione.

24. Institutionalize [Bloodlines: The Hidden]

a. Nessun potere di Institutionalize ha effetto su qualcuno che non sia parte di un gruppo sociale definito, confinato e regolamentato. I narratori devono applicare il loro giudizio nella valutazione per stabilire se queste condizioni sono soddisfatte o meno. Se non vengono soddisfatte, il potere non funziona. La società vampirica, inclusi Clan, Congreghe etc, non possono essere usate per definire il gruppo sociale regolamentato, confinato e definito.

25. Linagem [Ancient Bloodlines]:

a. ●●●●● Distant Mastery

i. Usare questo potere richiede approvazione dal narratore con livello di approvazione più alto nella catena tra i personaggi coinvolti.

26. Loose Alu [Ancient Bloodlines]: A differenza dell'effetto descritto nel libro, questo potere normalmente infligge solo danno letale. Se il danno potrebbe mandare il bersaglio in torpore, si applicano invece gli effetti descritti sul manuale. Tiro resistito: Resolve + Brawl + Blood Potency del bersaglio. Il fallimento non causa perdita automatica di umanità.

27. Majesty

a. ●●●● Barring the Bone Gate [World of Darkness: Shadows of Mexico]: Non sanzionato.

b. ●●●●● Sovereignty

i. Ignora il testo su MET Requiem che descrive come usare questo potere contro azioni ripetute. La pool definitiva di Sovereignty di un personaggio è tirata durante l'attivazione. Usa questi successi contro la pool di difesa contrastata dei difensori quando provano ad infrangere il Sovereignty dell'utilizzatore.

ii. Il personaggio che usa Sovereignty fa un'estrazione singola, contro la quale vengono effettuati tutti i tiri contrastati per la durata del potere.

iii. Il risultato del test stabilisce se un personaggio può attaccare l'utilizzatore di Sovereignty per il resto della scena o meno.

iv. Un tentativo di rompere Sovereignty non conta nel numero massimo di personaggi che possono attaccare il vampiro in un singolo turno.

v. Qualsiasi azione d'attacco (che sia fisico o tramite Discipline dannose) fatta dal personaggio che usa Sovereignty che non sia diretta risposta di un attacco subito, annulla immediatamente l'intero effetto del potere.

per la scena corrente.

28. Meminisse [Mekhet: Shadows in the Dark]

a. ● Create Ties

i. I legami di sangue creati con questo potere sono reciproci.

b. ●● Dipping in the Pool

i. I NPC non possono contribuire a questo potere.

ii. Il bonus ottenuto con questo potere è limitato a un valore pari al punteggio di Meminisse del personaggio.

c. ●●●● The Exchange of Things Past

i. Il pool per questo potere è Ascendente + Empatia + Meminisse, contrastato da Autocontrollo + Blood Potency.

d. ●●●●● The Thief of Minds

i. L'utilizzatore di questo potere deve bere sangue dal bersaglio.

29. Nightmare

a. ●●●● Shatter the Mind

i. Questo potere può essere usato più di una volta per notte su un bersaglio, ma il bersaglio può soffrire solo di un derangement a causa di questo potere.

ii. Le azioni penalizzate causate da questo potere durano per un numero di turni pari ai successi. Tutte le altre durate del potere sono normali.

30. Obfuscate

a. Un personaggio che usa il terzo o il quinto pallino di Obfuscate può iniziare esclusivamente test di osservazione/percezione sul bersaglio senza infrangere gli effetti di Obfuscate.

b. ●●● Cloak of Night

i. Questo potere fallisce in automatico se attivato mentre l'utilizzatore è coinvolto in una presa.

c. ●●●●● Cloak the Gathering

i. Questo potere fallisce in automatico se attivato mentre l'utilizzatore è coinvolto in una presa.

31. Obtenebration

a. ● Night Sight

i. Il potere più utile dei Khaibit è anche quello che loro temono di più e il più pericoloso per le entità spirituali. I vampiri vedono già meglio dei mortali nell'oscurità; questo potere permette ai Khaibit di vedere chiaramente anche quando manca quasi totalmente illuminazione. Anche nell'oscurità totale, il vampiro può distinguere le ombre e quanto sono scure, dall'ebano all'onice alla sabbia. Mentre usa Night Sight, gli occhi del vampiro si riempiono di un'oscurità simile a inchiostro vorticante.

ii. Cost: 1 Vitae

iii. Questo potere non ha test di attivazione.

iv. Azione: Riflessiva

v. Il vampiro non subisce penalità per l'oscurità, e può vedere attraverso qualsiasi ostacolo non solido, come la nebbia o i gas lacrimogeni. Nella luce, il vampiro può vedere le ombre di fantasmi e spiriti come se fossero entità solide. Nell'oscurità, le creature di altri mondi emanano un bagliore bianco e diffuso, come i fantasmi di recente creazione. Le entità stesse devono essere nella luce o nell'ombra perché questi effetti si applichino.

b. ●●●●● Shadow Form

i. L'utilizzatore di questo potere può, spendendo un punto di Willpower, assumere forma tridimensionale (secondo la descrizione data nel Successo Eccezionale).

32. Perfidy [The Invictus]:

a. Ogni livello di questa disciplina è contrastato da Composure + Power Trait del bersaglio.

b. ●●●●● Animus: La perdita di meriti sociali da questa bloodline è restaurata alla velocità descritta da Sanctity of Merits nell'Universal Addendum. Un personaggio può spendere un downtime per merito sociale recuperando così ogni punto perso in quel merito il primo del prossimo mese.

33. Phagia [Bloodlines: The Chosen]

a. ●● Rasping Flesh: il sangue extra per turno acquisito attraverso questo potere è limitato a 1 Vitae.

b. ●●●● Mortal Balm: L'armatura creata da questo potere è considerata un equipaggiamento.

34. Protean

a. ●● Haven of Soil

i. I personaggi non possono muoversi mentre interrati con questo potere.

ii. Lo stato di simil-torpore in cui è il vampiro gli impedisce di attivare discipline mentre è fuso con la sostanza.

b. ●●● Claws of the Deep [Immortal Sinners]

i. Approvazione TOP.

ii. Questo potere non può essere acquistato in congiunzione con Claws of the Wild o The Jungle's Sting; un personaggio può avere solo uno di questi tre poteri.

- c. ●●● Jungle's Sting, The [World of Darkness: Shadows of Mexico]: Non sanzionato.
- d. ●●● Shape of the Beast [Shadows of Mexico]: Non sanzionato. Usa la versione da quattro pallini descritta sotto.
- e. ●●●● Shape of the Beast
- i. Forme animali differenti danno benefici meccanici diversi. La taglia della forma deve essere appropriata alla forma animale.
- ii. Quattro delle opzioni seguenti possono essere scelte per ogni forma animale. Ogni opzione può essere presa una volta sola a meno che diversamente specificato:
- a. Gli artigli infliggono danno letale
- b. Il morso è possibile senza afferrare l'avversario precedentemente
- c. +1 ai pool di attacco
- d. La velocità di corsa è raddoppiata
- e. Forma capace di volare a velocità regolare (Velocità 1 quando non vola)
- f. +3 ai test di percezione mondani con un senso specifico
- g. +2 ai test di percezione mondani con tutti i sensi
- h. +2 alla Difesa se la forma ha taglia inferiore a 5
- i. +1 taglia (può essere scelto due volte)
- j. +2 a un tipo specifico di test non di combattimento
- iii. Gli Attributi base del personaggio restano invariati nella nuova forma. Le riduzioni alla Taglia riducono la Forza e la Salute in maniera proporzionale ma a un minimo di 1.
- iv. Forme principalmente acquatiche ottengono la capacità di nuoto come forma di movimento primaria. La velocità a terra è ridotta a 1, il movimento in aria è impossibile.
- v. Forme animali inventate o mitologiche o estinte non sono permesse.
- vi. Anche se MET: Requiem, PC. 194, dice che un vampiro in forma animale non è soggetto ad Animalismo, questi può comunque essere normalmente affetto da Animalism ●●●●●: Leashing the Beast.
- f. Returning to Human Form: Ritornare alla forma umana richiede un'azione istantanea e, come da descrizione, non può essere influenzata da Instantaneous Transformation.
- 35 Ralab [Circle of the Crone]
- a. ●●●●● Unholy Avatar:
- i. Il bersaglio di questo potere deve essere un NPC. Un PC non può essere scelto come Avatar.
- ii. Sono necessari almeno due anni per preparare il bersaglio di questo potere, e ne può esistere solo uno alla volta. Solo uno può essere preparato prima dell'ingresso in cronaca del PC, e farlo richiede Approvazione TOP. Inoltre, nel corso della cronaca lo stesso PC può creare un massimo di tre Avatar.
36. Sakti Pata [Ancient Bloodlines]
- a. ● Halahala: Usa le regole Poisons and Toxins dell'Addendum Universal, sezione VII.C.
- b. ●●●● Durga's Kiss: Può essere usato solo una volta per sessione.
- c. ●●●●● Yama's Benefice: Ottenere un nuovo corpo non è sanzionato.
37. Sethite Sorcery [Mekhet: Shadows in the Dark]
- a. Richiede Shadow Cult Initiation (Followers of Seth) ●●●
- b. Il costo in PX di Sethite Sorcery è pallini x6.
- c. Sethite Sorcery non è Cruac. I rituali di Cruac elencati non sono disponibili al Sethita, così come devozioni o altre meccaniche basate su Cruac, a meno che diversamente specificato in questo addendum. È una forma separata di stregoneria del sangue.
- i. Conseguentemente, i Sethiti membri del Circolo della Megera devono comprare le due discipline separatamente, pagando i PX per ognuna. Non possono prendere i rituali Sethiti come rituali di Cruac.



- d. Tutti i rituali associati alla Sethite Sorcery sono disponibili solo ai membri del culto.
38. Suikast [Ordo Dracul]
- a. ●●●● The Dragon's Own Fire: Gli stili di combattimento non possono essere usati in combinazione con questo potere.
39. Sunnikuse [Bloodlines: The Hidden]: Non sanzionata nella versione descritta. Usa invece la devozione "Sunnikuse" descritta sotto.
40. Stigmatica [Bloodlines: The Hidden]
- a. Il sangue ottenuto da Transubstantiation of the Starved non può essere reso un Vitae Reliquary tramite la Stregoneria Tebana, e può essere usato al massimo una volta a settimana.
- b. Nessun personaggio può beneficiare di più di un'applicazione di Stigmatica alla volta.
- c. Vedi anche l'errata per Bloodlines: the Hidden, disponibile sul sito White Wolf.
- d. L'uso di questo potere è considerato una tortura solo se il personaggio sta attivamente torturando la vittima.
39. Taurobolium [Bloodlines: The Legendary]
- a. I personaggi Galloi non possono usare Taurobolium su sé stessi. Un personaggio Galloi può, però, usarla su un altro Galloi.
- b. L'uso di questo potere su un PC richiede dieci minuti per livello del potere.
- c. Un Galloi può usare i poteri di Taurobolium su un numero di bersagli massimi a notte pari al suo punteggio di Resolve.
- d. I successi nel tiro di attivazione sono utilizzati per determinare il bonus ottenuto. I successi sono divisi fra Presence e Manipulation come determinato dal soggetto del potere, fino ad un bonus massimo pari ai punti di Taurobolium dell' utilizzatore.
- i. esempio: Bob il Nosferatu attiva la sua disciplina e ottiene 5 successi. Joe il Daeva può allocare tutti i 5 successi a presenza o può dividerli fra le due, sommandone alcuni a presenza ed altri ad ascendente ( 4 e 1, 3 e 2, etc..)
40. Theban Sorcery
- a. Ignora la Extended Actions and Sorcery sidebar, MET Requiem p97. Tutti i costi e le spese per i rituali vanno pagati al primo turno di lancio (a meno che la descrizione del rituale non dica che i costi vengono pagati durante turni consecutivi). Il rituale si completa nel turno in cui vengono accumulati almeno tanti successi come il livello del rituale. Solo l'ultima estrazione è considerata nel conteggio dei successi quando si contrappone un tiro di resistenza o si determina l'efficacia del rituale in base alla sua descrizione.
- i. Per esempio un personaggio usa Blood Scourge, un rituale di livello 1. Al primo turno paga il punto Willpower necessario per utilizzare Stregoneria Tebana. Il giocatore ottiene 3 successi. Il numero di successi richiesto per un rituale di secondo livello è 1, dunque il rituale viene completato in quello stesso turno. Essendo quello l'ultimo tiro del test esteso, 3 successi sono conteggiati per determinare l'efficacia del rituale e i suoi particolari (l'arma dura per 3 turni). Un personaggio non può entrare in gioco in una sessione con un numero di rituali lanciati precedentemente superiore al suo punteggio attuale di Tebana. I rituali permanenti non sono oggetto di questa limitazione.
- b. ●● Prison of Denial [Lancea Sanctum]
- i. Gli effetti di questo rituale vengono negati se il soggetto viene attaccato dallo stregone.
- c. ●● Resistance of Discipline [Lancea Sanctum]
- i. Ogni applicazione di una Disciplina può essere influenzata solo una volta da questo rituale, che il rituale sia efficace o meno.
- d. ●● Sanguine Exaltation [World of Darkness: Chicago]: Approvazione TOP
- i. Solo uno di questi può essere usato per ogni attivazione del rituale.
- e. ●● Trap of Slumber [World of Darkness: Chicago]: Approvazione TOP

- f. ●●● Blood Fire [Lancea Sanctum]: il valore di armatura non sovranaturale del bersaglio si sottrae ai danni, senza tuttavia poter negare il danno completamente.
- g. ●●● Lash Beyond Death [Lancea Sanctum]
- i. Quando il rituale viene attivato, il personaggio deve usare la successiva azione per effettuare l'azione determinata al momento del lancio del rituale.
- h. ●●● Pharaoh's Paces [Lancea Sanctum]
- i. Iniziare un attacco contro qualcuno equivale a toccarlo, e nega gli effetti del rituale.
- i. ●●● Vision of the Will [Lancea Sanctum]
- i. Un soggetto che sta sperimentando la trance indotta da questo rituale rientra nella categoria di Azioni Penalizzate durante il suo corso.
- ii. Questo rituale non può essere usato insieme al merito Inspiring per mettere da parte willpower.
- j. ●●●● Invisible, The [Ancient Mysteries]: Riservato all'Ufficio dell'NST.
- k. ●●●● Spear of Faith [Lancea Sanctum]: Questo potere ha effetto solo sul bersaglio principale.
- l. ●●●●● Fires of Vengeance [Lancea Sanctum]
- i. Un personaggio può subire gli effetti di questo rituale sono una volta per scena.
- m. ●●●●● Night of Hell [Lancea Sanctum]: Approvazione TOP
- i. Questo rituale non causa il risveglio prematuro di un vampiro in torpore, neanche se questo viene danneggiato.
- ii. Una vittima vivente (mortale o meno) dorme ignorando fame e sete fintanto che non subisce il primo letale. Questo in linea di massima avviene dopo tre giorni senz'acqua, a quel punto la vittima si sveglia.
- iii. La vittima guadagna un'alienazione mentale severa che dura un numero di mesi pari ai successi. L'alienazione è scelta dal narratore e deve essere qualcosa di appropriato alla vittima e all'aver sperimentato incubi orribili per tempo prolungato.
- n. ●●●●● Piece of Mind [Ancient Mysteries]
- i. L'uso di questo rituale è un Peccato a Umanità 1.
41. Vigor
- a. Vigor si applica ai test per mantenere la presa o per liberarsi da una presa, ma non per iniziarla.
- b. Vigor è considerato parte del pool base dei test per gli attacchi di Brawl e Weaponry basati su Forza, anche se viene aggiunto solo dopo un colpo andato a segno, come indicato nel MET: Requiem
- c. Ai fini di essere aggiunto ad athletics per la distanza di salto ( ma non per le applicazioni in combattimento) usa le meccaniche da Vampire the Requiem, PC. 141-142. Non permette di saltare come se si stesse "volando".
- d. Per le pool di forza non relative al combattimento, Vigor è aggiunto prima che venga effettuata l'estrazione ed è considerato parte della pool di base. Questo si applica ad ogni applicazione di Forza che non infligge danni (rompere oggetti, sollevarli, scalare, velocità etc).
42. Web [Invictus]: Non sanzionata come descritto.
- a. Vedi la devozione "Scanning the Web".
- b. Vedi la devozione 'Manipulating the Web'.
43. Xinyao [Bloodlines: The Chosen]
- a. ●● Stoke the Flames
- i. Questo potere usa Expression, non Performance.
44. Zagnovny [Ordo Dracul]
- a. Una Vedma può effettuare più tentativi di caccia diversi con lo scopo di raccogliere sangue animale per attivare Zagovny. Considerala un'azione estesa.
- b. ●●● Witch's Gaze

i. Sostituisci il testo sotto Success for Witch's Gaze che inizia con "The next time the character fails at..." con "The next time the target draws a '2' in attempting to use the cursed Skill they suffer an automatic failure (just as if they had drawn an Ace)", ovvero, "la prossima volta che il bersaglio estrae un 2 nel tentativo di usare la Skill maledetta subisce un fallimento automatico come se avesse estratto un Asso".

**C. Devozione Influenzate dall'Addendum:**

1. Devozione personalizzate: Riservate all'uso da parte dell'Ufficio dell'NST.
2. Le Devozioni presenti su Ancient Mysteries non ricevono la riduzione di costo in PX nel caso di Blood Potency alta. Costano il valore indicato in PX per tutti i personaggi, a prescindere dalla Blood Potency.
3. Arcane Sight [MET Requiem]
  - a. Il prerequisito di Cruac ● per questa devozione è ora Bloody Sorcery ●. Cruac, Gilded Cage, Sethite Sorcery, and Theban Sorcery sono tutte ritenute valide, a tal fine.
  - b. Questa devozione non permette di vedere le linee energetiche o i luoghi di potere. Se il PC ha la specializzazione appropriata in Occult (come descritto su Ordo Dracul PC. 42) può per percepire le linee energetiche, i nexus, i Nidi, e altri poteri (vedi "Mystic Extrapolation" sotto Ordo Dracul).
  - c. Questa devozione, una volta attivata, dura una scena. Un test viene però fatto per ogni persona che si vuole analizzare, o per ogni oggetto o luogo (nel caso si cerchino linee geomantiche o luoghi di potere). Il tiro per analizzare un individuo per trovare tracce magiche è penalizzato dalla Composure del bersaglio.
4. Blasé [Invite Only]: Questa devozione può essere attivata solo una volta a turno.
5. Bloody Tandem [Immortal Sinners]:
  - a. Notifica TOP per ogni utilizzo, deve includere le informazioni sul PC partner e il suo giocatore.
  - b. Questo potere può essere attivato solo tra due vampiri alla volta. Mentre si è legati a un altro PC tramite questo effetto, non si può attivare i poteri di quel PC. Il gruppo in Tandem deve essere d'accordo sul terminare questo potere e la loro connessione, affinché il potere abbia termine. Una volta reciso il legame, il potere non può essere riattivato con gli stessi bersagli per un mese.
6. Body Colony [Bloodlines: The Legendary]: Questo potere è limitato dal consueto massimale di danno e, una volta che tale massimale, è stato raggiunto gli insetti eruttano dal corpo ospite. Tentativi di usare questo potere su un individuo già sotto i suoi effetti falliscono automaticamente.
7. Break Vinculum [Ancient Bloodlines]:
  - a. Questa devozione funziona come indicato nel manuale, con normali costi e prerequisiti.
  - b. Con i prerequisiti addizionali di animalismo 2 ed un costo totale della devozione di 21 PX, questo potere può essere reso permanente se entrambi gli utilizzatori di questa devozione (chi la attiva ed il bersaglio) spendono permanentemente un punto di Willpower, prima di lanciare il potere. Il bersaglio deve volere essere liberato dal vinculum, ma tira comunque la resistenza contrastata contro l'attivazione della devozione.
8. Butcher's Hook, Have a Look [Mekhet: Shadows in the Night]
  - a. Approvazione Low per Mekhet; Approvazione TOP per gli altri.
9. Cutting of the Strings, The [Mekhet: Shadows in the Night]
  - a. Disponibile solo per membri dello shadow cult Moirai.
10. Dance of Kali [Ancient Bloodlines]
  - a. Una volta attivato, questo potere dura un numero di turni pari al punteggio di Celerity dell'utilizzatore. Mentre il soggetto è così trasformato, è trattato come uno sciame, e quindi può essere similmente danneggiato dai metodi che danneggiano un Gangrel che sta usando Swarm Mind.

- b. Questo potere richiede 1 punto Willpower e 1 punto vitae per essere attivato, e l'utilizzatore non può attaccare nel turno di attivazione. Ogni attacco successivo richiede 1 punto di Vitae ulteriore, dato che il personaggio usa parti della sua forma di sangue per colpire.
  - c. Questo potere non ignora l'armatura ma ignora la Difesa a meno che il PC non sia a bruciapelo (come per le armi da fuoco). Non ignora Celerity.
  - d. Questo potere non può essere usato per attaccare avversari multipli nello stesso turno (non vengono usate le regole del fuoco automatico).
  - e. Questo potere costa 24 PX.
11. Dark Decree, The [Immortal Sinners]: Riservato all'uso da parte dell'NST.
12. Destructive Might [Ancient Mysteries]: Riservato all'ufficio dell'NST.
13. Dressed to Impress [New Wave Requiem]
- a. Il bonus conferito da questa Devozione si applica solo ai test sociali mondani.
14. EyeCatcher [Immortal Sinners]
- a. Apprendere questa devozione costa 12 px.
15. Eye of the Shiva [Ancient Bloodlines]: questo potere causa azioni penalizzate e dura un numero di round pari ai successi sul tiro di attivazione.
16. Eyes of the Beast [Wicked Dead]
- a. Disponibile a personaggi non Draugr (inclusi PC) con Approvazione Low.
  - b. Questa devozione aggiunge i punti di Auspex come modificatore positivo all'iniziativa. Ignora la parte di testo relativa al mantenimento della Difesa.
  - c. Questa Devozione, una volta attivata, dura un numero di turni uguali al punteggio di Celerity dell'utilizzatore.
17. Freezing Bones [Ancient Bloodlines]: Dura un turno per successo. Causa azioni penalizzate.
18. Gawke [Bloodlines the Legendary]
- a. Il costo di questa devozione è 12 PX.
  - b. Gli effetti di questo potere vengono interrotti se il bersaglio viene attaccato o danneggiato e non conta come azione penalizzata. Una volta che il personaggio fallisce la resistenza, è mesmerizzato fintanto che la performance è attiva o finché il potere non cessa (una scena).
  - c. Usare altri poteri sovranaturali sulla vittima o tentare di legarla di sangue spezza immediatamente l'effetto di questo potere.
19. Ghost Walk [Ancient Bloodlines]: Acquistare Numina richiede Approvazione TOP.
- a. Solo i numina elencati nella descrizione della devozione (MET Ghost Numina) sono acquistabili tramite l'uso di questa devozione.
  - b. Usare il Numina Possession con questo potere ha effetto solo sui mortali (inclusi i ghouls) e solo su NPC.
19. Guardian Vigil
- Sostituire l'intero testo con: "Tramite l'uso di questa devozione, il personaggio non può mai essere preso di sorpresa. Il potere non ha alcun costo di attivazione e si considera sempre attivo, a meno che il personaggio non desideri il contrario".
20. Heart of the Dominant [Invite Only]: Questa devozione funziona solo sui test sociali mondani
21. Hidden Agenda [Ancient Mysteries]: Non sanzionato.
22. Husk [Carthians]
- a. Questa Devozione non può essere usata in congiunzione col merito Swarm Mind.
23. I See You [Nosferatu: The Beast That Haunts the Blood]
- a. Questa Devozione costa 9 PX.
24. Ignore [Carthians]
- a. Questa Devozione fornisce un beneficio alla resistenza automatica ma non alle resistenze contrastate.

25. Indomitable Aura [Bloodlines: The Hidden]  
a. Questa Devozione non nasconde i normali Aura Signifiers (Significati dell'Aura) (p. 161 MET VtR). L'aura color canna di fucile si aggiunge ai significati standard.
26. Infallible Aim [World of Darkness: Chicago]: Approvazione TOP
27. Instant Adoration [Carthians]  
a. Ogni attivazione di questa devozione permette al personaggio di attivare il potere di Majesty Entrancement come azione Riflessiva un numero di volte uguale al suo punteggio di Majesty
28. Killer Instinct[Invite Only]: il limite all' uso di willpower non si applica ai willpower necessari ad attivare un potere.
29. Languor's Denial [Ancient Mysteries]: Non sanzionata per i PC (Approvazione TOP per i NPC).
30. Leader of the Pack [Immortal Sinners]  
a. Il numero di animali influenzati da questo merito in una sola volta e limitato a 15.
31. Liberated Mind [Ancient Bloodlines]: questa Devozione si applica da ogni tentativo soprannaturale di controllare la mente del personaggio. Questo include usi della disciplina di Dominate, certi usi dell' Arcano di Mente ed altri poteri a discrezione del VST . Non si applica ai poteri sociali.
32. Loathsome Foe [Nosferatu: The Beast That Haunts the Blood]  
a. La durata di questa Devozione è un numero di turni pari ai successi nell'estrazione dell'attivazione, non tutta la scena.  
b. Questo potere dimezza il pool solamente dell'individuo contro cui il Nosferatu sta usando il potere direttamente.
33. Makeover [Bloodlines: The Legendary]  
a. Questa Devozione costa 6 PX.
34. Manipulating the Web  
a. Disponibile solo ai Lynx.  
b. Prerequisiti: Auspex ●●●●, Majesty ●●●  
c. Usa il teso del potere Insert/Delete a pag 210-211 di *Invictus*.  
i. Sostituisci, nel tiro di attivazione, Web con Auspex.  
ii. Il Lynx non può "acquistare" la rete alla quale può accedere, ma deve usare gli esempi come linee guida.  
d. Un Lynx deve usare "Scanning the Web" prima di usare questa Devozione nella rete.  
e. Il bonus o la penalità ottenuti con questo potere sono basati sui successi nel tiro di attivazione e non sul punteggio di Web.  
f. Questa devozione costa 21 PX.
35. Manteia [Mekhet: Shadows in the Night]  
a. Disponibile solo ai membri dello shadow cult Moirai.
36. Mark of Shadows [Immortal Sinners]  
a. Questa Devozione costa 15 PX.  
b. Questa devozione ha come prerequisito Resilience, non Fortitude.
37. Memory Theft [Ancient Mysteries]: Riservata all'Ufficio dell'NST.
38. Mercurial Form [Ancient Mysteries]: Riservata all'Ufficio dell'NST.
39. Messenger's Blessing [Lords Over the Damned]  
a. Questa Devozione puo essere utilizzata solo su un individuo che agisce da fattorino per l'utilizzatore.
40. The Methuselah Effect [Mekhet: Shadows in the Night]  
a. Disponibile solo ai membri dello shadow cult Moirai.  
b. Costo: 45 XP.

- c. Questa Devozione non può essere stata usata nel background del personaggio.
41. Mock Mind [Bloodlines: The Legendary]
- a. Questa Devozione costa 21 PX.
42. Monster's Call [Wicked Dead]
- a. Non disponibile ai PC.
- b. Disponibile per NPC non Draugr.
43. Predator's Camouflage [Wicked Dead]
- a. Questa Devozione può essere acquistata da personaggi non Draugr, inclusi PC, con Approvazione Low.
- b. Questa Devozione aggiunge metà del punteggio di Majesty, arrotondato per eccesso, all'Umanità per un numero di turni pari ai successi ottenuti, per quanto concerne il cap ai test sociali (non alle penalità ai meriti e ai testi di frenesia).
- c. Questa Devozione non può ingannare un potere che identifica il personaggio come un vampiro, solo i segni fisici vengono rimossi.
44. Preemptive Reflex [Ancient Mysteries]
- a. Sostituisci il testo nel libro con:
- i. Spendendo 2 Vitae:
- a. Questo potere può essere usato per intercettare un attacco su un altro PC o bersaglio entro la velocità di movimento dell'utilizzatore di Celerity.
- b. Questo potere può essere usato per evitare completamente il danno da una fonte ambientale (come un'esplosione, uno schianto d'auto etc.) a discrezione del VST.
- ii. Spendendo 1 Vitae, con Celerity già attivo:
- a. L'utilizzatore può aggiungere i suoi punti in Celerity alla sua difesa come parte del modificatore di +10, in aggiunta alla penalità già attiva alla pool dell'attaccante. Questo valore di difesa si applica anche contro quegli attacchi a distanza che, normalmente, non la consentono (firearms).
- b. L'utilizzatore può dichiarare Fair Escape, anche se è inseguito da qualcuno con Celerity 5, oppure può negare il Fair Escape attivato attraverso questa Devozione.
45. Restoration of Things Lost, The [Mekhet: Shadows in the Night]
- a. Disponibile solo a membri della bloodline Mnemosyne.
- b. Questa Devozione non può ripristinare memorie perse per la Fog of Ages, anche se può fornire un senso di "maggiore chiarezza" della Nebbia (anche se con poche certezze).
46. Ritual of Nourishment, The [Mekhet: Shadows in the Night]: L'uso di questa Devozione richiede un'azione di downtime dedicata al mese. Questa azione e l'uso della Devozione calma il Riflesso (Reflection) per quel mese, evitando i suoi inganni. Se usata da un Mekhet per un altro Mekhet, entrambi devono spendere l'azione di downtime. L'uso di questo potere influenza un Riflesso alla volta, dunque deve essere usato più volte (con azioni di downtime multiple) per avere effetto su Riflessi multipli.
47. Scanning the Web
- a. Disponibile solo ai Lynx.
- b. Prerequisiti: Auspex ●●, Majesty ●●
- c. Usa il testo del potere Scan a pagina 208-209 di Invictus.
- i. Sostituisci, nel tiro di attivazione, Web con Auspex.
- ii. Il Lynx non deve "acquistare" la rete a cui ha accesso, ma deve usare gli esempi segnati come linea guida.
- d. Il Lynx non deve acquistare tipi di rete extra.
- e. Il Lynx non deve essere fisicamente presente per analizzare un nodo. L'influenza di questo potere esiste solo entro la giurisdizione di una VSS.
- f. Questa devozione costa 15 PX.



48. Shadow Heart [Bloodlines: the Hidden]

a. L'effetto di questa Devozione è sostituito col seguente: una penalità di -3 e imposta a tutti i tentativi di impalettare il personaggio; questa penalità è cumulativa con ogni altra penalità imposta.

49. Shout [Carthians]

a. Se utilizzata in combattimento, gli effetti di questa capacità si limitano a far effettuare Azioni Penalizzate al bersaglio.

49. Soma [Bloodlines the Chosen]

a. Ogni successo permette di alterare il tempo base per il cambiamento di Blood Potency di 1 mese, fino a un massimo di 5 mesi.

50. Spirit Senses [Immortal Sinners][Mekhet Clanbook]

a. Questa Devozione è disponibile solo per i Mekhet e per i personaggi del Circolo della Megera.

b. I requisiti di questa devozione sono Cruac 1 oppure Sethite Sorcery a 1 ed, in entrambi i casi, Auspex a 1 pallino.

c. Questa Devozione costa 5 PX.

d. Questa Devozione può percepire solo fantasmi, a meno che le seguenti condizioni non siano soddisfatte:

i. Approvazione TOP

ii. Prerequisiti cambiati in Auspex ●●, Cruac ●● O Sethite Sorcery ●●

iii. Per vedere gli spiriti nel Crepuscolo il personaggio attiva il potere e spende 1 punto sangue per la scena (nessun punto sangue richiesto per vedere i fantasmi, è necessario solo dichiarare l'attivazione). La Devozione non garantisce al personaggio la capacità di interagire coi suddetti spiriti, e non gli permette di vedere nel loro mondo.

iv. Il costo della Devozione diventa 12 PX (il personaggio può pagare i 7 PX di differenza per migliorare la Devozione che già possiede a livello base, all'approvazione).

51. Sting [Bloodlines: The Legendary]

a. Questa Devozione può essere usata solo una volta per scena su un personaggio.

b. La vittima di questo potere subisce azioni penalizzate per un numero di round pari ai successi nel tiro di attivazione. Se la vittima è un mortale mondano, allora è paralizzato come scritto nel casella di testo del potere.

52. Sunnikuse

a. Disponibile solo a Bohagande.

b. Prerequisiti: Nightmare ●●, Resilience ●●●

c. Test: Wits + Subterfuge + Nightmare vs Resolve + Power Trait

d. Costo di Attivazione: 1 vitae

e. Azione: Riflessiva (Contrastata)

f. Il Bohagande si ciba della fortuna. Se un Bohagande è conscio di un'azione, può tentare di assorbire la fortuna del bersaglio per quell'azione. Il Bohagande può attivare riflessivamente questo potere, anticipando un'azione contro di loro nell'ordine di iniziativa, ma perde la sua azione normale nel turno per assorbire il flusso di fortuna. Se ha successo, il Bohagande impone una penalità pari ai suoi successi (massimo 5) all'azione del bersaglio e guadagna un bonus pari a quei successi (massimo 5) nella sua azione successiva, qualsiasi essa sia. Non c'è tempo limite per questa azione successiva, e il Bohagande non può scegliere quando spendere questa fortuna rubata, verrà sempre utilizzata per il tiro successivo che effettua. Utilizzi strumentali di questa devozione (ad esempio: usarlo su di un Retainer, o su di un'azione senza possibili conseguenze pratiche), al solo fine di ottenerne il bonus, comporteranno il fallimento del potere stesso.

g. Il bersaglio può effettuare un test di Wits + Occult per capire di essere stato bersaglio di una maledizione. I suoi successi devono pareggiare o superare quelli fatti dal Bohagande, per

rendersene conto, e non avrà comunque ragione di sospettare direttamente del Bohagande a meno che non abbia motivo di conoscere la loro fama di divoratori di fortuna.

h. A discrezione del VST, il Bohagande può spendere questa fortuna per avere automaticamente successo in un'azione mondana in maniera impressionante. Questo deve essere fatto per promuovere la storia, ma non può essere sovranaturale per natura o avere a che fare col combattimento.

i. Questa devozione costa 18 PX.

53. Swarm Communion [Bloodlines: The Legendary]

a. Questa devozione costa 21 PX.

b. Questo potere non permette usi ad area di effetti di discipline psichiche.

c. una volta utilizzato con successo su di un gruppo, gli individui del gruppo bersaglio possono essere bersagliati da discipline psichiche ed usare la pool di resistenza più bassa fra tutti gli individui del gruppo

d. Il maggior numero di personaggi che può essere aggiunto ad uno sciame è 20, a meno che il personaggio utilizzi la devozione solo contro propri retainer.

54. Talk of the Town [Invite Only]: Non sanzionato.

55. Threefold Assault [World of Darkness: Chicago]: Approvazione TOP

56. Timed Message [Mekhet: Shadows in the Night]

a. Disponibile solo per i membri dello shadow cult Moirai.

57. The Warding Flesh [Bloodlines: The Chosen]

a. L'effetto di questo potere non è permanente. Quando una qualsiasi creatura senziente diversa dal Noktuku che l'ha creato lo vede, si attiva automaticamente, come per Dread, dura una scena e poi diventa inerte. Warding Flesh può essere usato sullo stesso oggetto nuovamente dopo essere stato consumato.

58. Whisper Campaign [Immortal Sinners]

a. Questa devozione costa 24 PX.

59. Wicked Grasp

a. Questa devozione impone una penalità all'Iniziativa pari al punteggio di Nightmare del personaggio, oltre ad un modificatore bonus alla pool di grapple dell'utilizzatore; non porta il bersaglio al punto di iniziativa più basso in combattimento.

60. Yielding Soil [Immortal Sinners]

a. Questa Devozione non può essere usata su bersagli non consenzienti.

b. Questa Devozione costa 12 PX.

## **VII. REGOLE DEL NARRATORE E CHIARIMENTI**

### **A. Regole Opzionali**

1. Se una Regola Opzionale non è elencata qui di seguito, come sanzionata, non può essere usata nella Cronaca di Camarilla.

2. Minds Eye Theatre Requiem

a. Travel and Vampiric Gatherings (PC. 18)

b. The Fourth Tradition (PC. 21)

c. Deceitful Creatures (PC. 162)

d. Soul Shards (PC. 224)

e. Price of Blood (PC. 327)

3. The Blood (WW25002)

a. Deepening the Blood (PC. 26), come linea guida per lo sviluppo della Blood Potency.

b. Disintegration (PC. 88)

c. Toughness as Intimidation (PC. 90), a discrezione del narratore.

- d. Torpor from Age (PC. 92), come modificato nella sezione II-F.3 di questo Addendum.
- e. From Morality to Humanity (PC. 104). Nota: questo non permette di avere rimborso di PX.
- f. Derangements (PC. 107).
- g. Living on the Edge (PC. 115)
- 4. Circle of the Crone (WW25305)
  - a. Blood of the Gods (PC. 41)
  - b. Quality of Work (PC. 79)
  - c. Achieving Natural Mindlessness (PC. 85)
  - d. Devozione or Depravity (PC. 86)
  - e. Underworlds and the Haven Merit (PC. 121)
  - f. Losing Cruac (PC. 194)
  - g. Acolytes are Wrong (PC. 201)
- 5. Invite Only (WW25315)
  - a. A Murder of Harpies (p 21)
- 6. Lancea Sanctum (WW25001)
  - a. Apostolica (p 78-84)
- 7. New Wave Requiem (WW25320)
  - a. Glass and Chrome (p 26)
  - b. Thinner Masquerade (PC. 43)

### **B. Luoghi di Potere**

- 1. Necropoli [Requiem for Rome]
  - a. Le Necropoli, la loro storia e la loro creazione sono riservate all'Ufficio del NST.
- 2. Wyrms' Nests [Ordo Dracul]
  - a. Le approvazioni degli Wyrms' Nest devono includere la Risonanza.
  - b. I nidi Infestati con portali per l'Underworld e i Crucibles richiedono Approvazione TOP.
  - c. Vedi anche il Wyrms' Nest Guidelines e Wyrms' Nest Complications..

### **C. Spiriti**

- 1. Gli Spiriti richiedono approvazione Top, come NPC, nella Cronaca di Requiem.
- 2. Manipolare o controllare degli Spiriti, per un PC, richiede approvazione TOP nella Cronaca di Requiem.
- 3. Gli Spiriti collegati ai PC possono essere creati unicamente seguendo modelli autorizzati dall'Ufficio dell'NST.
- 4. Ogni meccanica, potere od abilità relativa agli Spiriti è da considerarsi non sanzionata a meno che non sia altrimenti specificato nel presente Addendum.

### **D. Altre regole**

- 1. Danno armi da fuoco
  - a. Chiarificazione: un colpo mirato alla testa di un vampiro potrebbe infliggere danno letale o meno, a discrezione dello ST presente, in base a fattori come calibro e distanza.
- 2. Drinking the Resounding Blood
  - a. Anche se un PC può possedere più di una Risonanza nel suo sangue, qualora stabilito ed approvato dal VST che presiede la sessione, solo un tratto di Risonanza alla volta può essere applicato a un test, con un modificatore massimo di +2 dato dal rituale.
- 3. Impalettamento
  - a. Un vampiro dormiente può sempre essere impalettato con le normali regole: -3 di penalità per colpire il cuore, 5 successi necessari. Il vampiro può tentare di svegliarsi se l'impialettamento non ha successo al primo tentativo.
  - b. In combattimento, l'impialettamento ha successo solo se usato per infliggere danno letale all'ultimo livello di salute del bersaglio. La penalità di -3 per colpire il cuore viene sempre

applicata, ma l'unico scopo è riempire l'ultima casella con danno letale con un paletto o altra arma di legno (frece di legno, dardi per balestra in legno o lance sono ugualmente valide). Il bersaglio entra dunque in torpore e può essere svegliato rimuovendo il paletto, invece di aspettare il tempo necessario o sangue più potente. Questo è considerato un metodo socialmente accettabile per catturare i criminali in una adeguata società dei Dannati, ed è considerato più umano ed onorevole rispetto al torpore vero o la morte ultima. Le regole per usare i paletti come armi normali possono essere trovate su Armory Reforged.