

**Delibera del Consiglio Direttivo n. ITCD180731-01  
Addendum “Masquerade – V edizione”**

**1) Influenze**

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

**2) Tecniche**

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

**3) Scienza**

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

**4) Fearful Blow:**

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

**5) Feast of Shadow:**

La tecnica è impiegabile una volta per scena.

**6) Quickned Blood:**

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

**7) Fenrir's Broom:**

Non può essere usata con la tecnica Animal Swarm.

**8) Discipline**

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

**9) The Bone Path ●●● Morbidity:**

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

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

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

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

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

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

Non sanzionato.

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

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

**14) Spesa XP**

I neonati non hanno bonus di spesa xp

**15) MC**

Il personaggio riceve 10 xp per livello di MC.

**16) Linee di Sangue**

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

**17) Sentieri di illuminazione**

L'acquisizione di sentieri di illuminazione non ha alcun costo.

**18) Computers**

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

**19) Retainer:**

Retainer non conferiscono azioni di downtime.