

**Delibera del Consiglio Direttivo n. 180224-01  
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 Boom:**

Non può essere usata con la tecnica Animal Swarm.

**8) Discipline**

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

**9) The Bone Path ●●● Morbidity:**

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

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

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

**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.

**Delibera del Consiglio Direttivo n. 180224-01  
Addendum “Masquerade – V edizione”**

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

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

**14) Spesa XP**

I neonati non hanno bonus di spesa xp

**15) MC**

Il personaggio riceve 10 xp per livello di MC.

**16) Linee di Sangue**

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

**17) Sentieri di illuminazione**

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.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Delibera del Consiglio Direttivo n. 180224-01  
Addendum “Masquerade – V edizione”**

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

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

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

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

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

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

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

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