

# CAMARILLA ITALIA

## ADDENDUM MASQUERADE 2.7

Data entrata in vigore: 01/04/2017

Ultimo aggiornamento: 07/03/2017

L'Addendum per la Cronaca Masquerade è stato realizzato come segue:

1. **LE REGOLE D'ORO** (poche regole basilari da tenere sempre a mente)
2. **IL LESSICO** (una legenda sul gergo utilizzato in Camarilla Italia)
3. **REGOLE OPZIONALI**
4. **APPROVAZIONI** (regole base sulle procedure di approvazione)
5. **CREAZIONE DEL PERSONAGGIO**
6. **CRONACA CAMARILLA: *DARK RENAISSANCE***
7. **CRONACA SABBAT: *BLOOD & FAITH***
8. **SISTEMA DI GIOCO** (il sistema di regole utilizzato dalla nostra cronaca)
9. **PERSONAGGI NON GIOCANTI** (linee guida)
10. **MANUALI ADDIZIONALI** (una lista di manuali integrativi)
11. **APPENDICE – LORE** (regola per la definizione delle conoscenze)

In **ROSSO** le novità rispetto alla versione precedente del MES;

In **VERDE** le parti integrate dallo Staff Nazionale;

Questo Addendum fornisce le regole per le cronache di gioco di ruolo dal vivo del *Classic World of Darkness* di **Camarilla Italia** e si propone di fornire una guida al gioco attraverso l'organizzazione, incentrata sul mantenimento della cronaca a lungo termine, andando a regolare la progressione del personaggio. I Narratori non sono autorizzati a cambiare o ignorare i livelli di approvazione richiesti oppure prendere decisioni che non competono loro nello sviluppo della sceneggiatura. Le regole che si trovano su questo documento devono essere osservate rigorosamente in quanto regolamento ufficiale per le cronache *Sabbat: Blood & Faith* e *Camarilla/Anarchici: Dark Renaissance*. Non si applica ovviamente alle cronache relative al *New World of Darkness* di **Camarilla Italia**. Alcuni elementi di questo documento sono sotto Copyright della CCP hf.

Tutti i diritti sono riservati.

## I. LE REGOLE D'ORO

- Quando c'è una questione relativa alle norme, all'interpretazione e alle applicazioni delle stesse, la decisione dell'ST (Storyteller) nell'adempimento delle sue funzioni da narratore è sempre corretta. Se un giocatore non è d'accordo con la decisione dell'ST competente in quel momento non deve sostenere le sue ragioni durante la scena di gioco, bensì deve aspettare il termine della suddetta scena, avanzando poi le sue obiezioni sulla decisione con lo stesso narratore, oppure in alternativa presentare ricorso una volta terminata la sessione di gioco alla narrazione tramite gli appositi canali previsti ([anst.masquerade@camarillaitalia.it](mailto:anst.masquerade@camarillaitalia.it)). La narrazione darà una risposta esaustiva ad ogni tipo di domanda o di ricorso effettuato;
- Il mondo trattato nell'ambientazione affronta tematiche per adulti a sfondo oscuro. Questi argomenti includono (ma non si limitano a) morte, sequestro di persona, abuso e follia. Sebbene i personaggi possano commettere atti orribili, non è mai una scusa per mettere un giocatore in una situazione di disagio *fuori gioco*. È responsabilità del giocatore notificare al narratore se alcune tematiche diventano per lui scomode ed è responsabilità del narratore stare in guardia per i giocatori che hanno raggiunto la loro soglia di tolleranza emotiva;
- I giocatori devono avvisare un narratore e uscire dalle scene potenzialmente scomode per la loro sensibilità. I narratori d'altro canto devono chiedere per sicurezza se i giocatori che si trovano in scene traumatiche (ad esempio la violenza sessuale, il sacrificio umano, lo scontro fisico, ecc) si sentono a loro agio ed offrire loro opzioni come "*dissolvenza in nero*" per coloro che preferiscono non partecipare a tale tipo di gioco;
- Se si è a conoscenza che l'interpretazione di un'azione (o la sua meccanica) non è nelle intenzioni di una regola scritta, se per esempio si discosta drasticamente dal buon senso, oppure se è possibile sfruttarla grazie ad un cavillo, ad una formulazione vaga,

oppure magari un'altra scappatoia, si invitano i signori giocatori a non utilizzare quell'interpretazione per non rovinare il gioco a tutti;

- Un narratore durante le sessioni può negare l'ingresso in gioco ad un qualsiasi personaggio che ritenga inadeguato, oppure seguendo lo stesso ragionamento vietare l'interpretazione di un personaggio che si discosta in modo esplicito e rilevante dal contesto dall'ambientazione.

## II. IL LESSICO

**ANST** (Assistant National Storyteller): ST che espleta una o più funzioni dell'NST;

**AVST** (Assistant Venue Storyteller): ST che espleta una o più funzioni del VST;

**BG** (Background): La breve storia che caratterizza un PC/NPC e sulla base della quale sarà completata poi la Scheda del Personaggio;

**Capitolo**: Un distaccamento territoriale dell'associazione: *Roma, Milano, etc*

**CDD** (*Character Development Document*): In Italiano DCP (*Documento Creazione Personaggio*) è il documento alternativo al Background che nello specifico si occupa di caratterizzare il PC a livello sociale, fisico ed emotivo;

**Dark Places**: Area geografica in cui non è presente alcun capitolo attivo di gioco e che, a livello di sceneggiatura, viene gestito direttamente dalla narrazione;

**DT** (Downtime): Intervallo di tempo intercorrente fra due Sessioni di Gioco della medesima Venue in cui i PC possono svolgere una o più azioni;

**Elementi Narrativi**: Storie, PC, NPC, Trame, Discipline, Oggetti;

**Intersessione**: Una sessione di gioco riservata ad uno o più personaggi;

**IG** (In Game): l'elemento a cui ci si riferisce è da considerarsi in gioco;

**LOW** (Low Approval): l'elemento a cui ci si riferisce può essere approvato a discrezione del VST del proprio capitolo nei modi e tempi previsti da questo addendum;

**MID** (Mid Approval): l'elemento di gioco a cui ci si riferisce può essere approvato soltanto dall'Ufficio dell'NST e soltanto nel momento in cui viene trascritto sul registro delle approvazioni è considerato come esistente all'interno della cornice di gioco;

**MC** (Membership Class): Una categoria ordinale che sintetizza il contributo profuso da ciascun socio per il raggiungimento delle finalità associative;

**NPC** (Non-Player Character): personaggio non giocante, interpretato generalmente da un socio-narratore in supporto alla sessione di gioco;

**NST** (National Storyteller): ST che presiede l'Ufficio Nazionale e coordina i lavori;

**OOG** (Out Of Game): l'elemento a cui ci si riferisce non è da considerarsi in gioco;

**PC** (Player Character): personaggio giocante, assegnato ad un socio-giocatore;

**Proxy**: Risoluzione di gioco il cui esito è determinato dalle specifiche domande che la narrazione porge ai soci-giocatori;

**Registro delle Approvazioni**: Si tratta di un documento in cui l'ANST di riferimento autentifica le approvazioni che vengono approvate elaborando un codice che identificherà l'elemento narrativo richiesto;

**Scheda del Personaggio**: documento riferito ad un PC/NPC che si propone di sintetizzarne le caratteristiche sulla base di quanto scritto sul BG/DCP di riferimento;

**Sessione di Gioco:** Un evento ufficiale della Continuity di Camarilla Italia a cadenza generalmente mensile (o stagionale nel caso di eventi particolari);

**VST (Venue Storyteller):** ST che presiede la propria venue di gioco;

**VSS (Venue Setting Sheet):** L'insieme di tutti i Capitoli giocanti facenti parte di una stessa ambientazione (Camarilla/Anarchici o Sabbat);

**TOP (Top Approval):** l'elemento a cui ci si riferisce può essere approvato soltanto dall'NST o dall'ANST di riferimento e soltanto nel momento in cui verrà trascritto sul registro delle approvazioni sarà considerato come esistente all'interno del gioco;

**Ufficio dell'NST:** il gruppo di ANST che gestisce una determinata Continuity;

**VENUE:** parte di una Continuity ufficiale di Camarilla Italia e facente parte di un capitolo dell'associazione. Ogni venue è legata con le altre nazionali ed internazionali;

**VSS :** Ci si riferisce ad una delle due continuity presenti all'interno del Classic World of Darkness e cioè Camarilla/Anarchici oppure Sabbat;

**WP (Willpower):** Punti Volontà. Simulano la resistenza mentale del personaggio;

**XP (Experience Point):** Un punteggio assegnato dallo staff narrativo e volto a simulare l'esperienza acquisita dal personaggio che potrà essere speso per modificare i valori operativi della scheda di riferimento;

### **III. REGOLE OPZIONALI**

- Negli Stati Uniti con il termine di 'regionale' si intende un singolo stato e non è ovviamente l'equivalente delle nostre regioni. Con il termine 'nazionale' invece si intende l'unione di tutte le realtà che compongono gli Stati Uniti. Anche se questo addendum è stato tradotto letteralmente dall'inglese ha tenuto conto di questa distinzione ed utilizzato una terminologia più appropriata alla realtà europea;

### **IV. APPROVAZIONI**

#### **A) Funzionamento**

Tutte le schede del personaggio sono ad Approvazione LOW per quanto concerne la loro creazione ed il loro aggiornamento. Ogni singolo elemento narrativo proveniente dal MET:VtM (che quindi può facilmente essere applicato alla scheda) è da considerarsi ad Approvazione LOW salvo diversa segnalazione in questo stesso Addendum;

I) Tutte le approvazioni ricevute dovranno notificate nel riquadro delle approvazioni presente sulla Scheda del Personaggio, inclusa la presenza di un breve Background che può essere integrato dal Documento Creazione Personaggio (CDD o DCP);

II) Se un socio-giocatore richiede un qualsiasi elemento narrativo presente in gioco ma vincolato all'approvazione ad un altro socio-giocatore sarà questi a dover fare la richiesta di approvazione citando in maniera chiara motivazioni e sforzi di cui si sta rendendo protagonista l'altro giocatore (giustificandoli con opportuni downtime);

III) Qualsiasi elemento narrativo ad Approvazione MID o TOP dovrà essere trascritto nel Registro delle Approvazioni dall'ANST che elaborerà un codice di autenticazione. Fintanto che l'iter non si conclude con la trascrizione del suddetto codice di autenticazione sulla Scheda del Personaggio da parte del VST di riferimento l'elemento narrativo non è da considerarsi esistente ai fini del gioco, nonostante l'effettiva spesa di XP sia da considerarsi fatta;

#### **B) Diritto Acquisito**

Se un qualsiasi elemento narrativo che in un Addendum precedente aveva un altro livello d'approvazione è stato già concesso al giocatore questi non dovrà richiedere una nuova approvazione in quanto quell'elemento è da considerarsi come già approvato.

I) Nello specifico elementi narrativi **che passano dall'essere sanzionati al non essere sanzionati** non sono soggetti alla regola del diritto acquisito e quindi saranno rimossi dalla Scheda del Personaggio che riceverà in cambio i punti esperienza spesi;

II) I Narratori si riservano il diritto di stabilire se il Diritto Acquisito sia applicabili o meno con il cambio di Addendum per la loro Continuity corrente. Membri del Club Internazionale differenti a Camarilla Italia (e quindi non presenti nel Registro Italiano delle Approvazioni) dovranno chiedere al loro narratore di riferimento di fornire per tempo le dovute conferme inerentemente alle approvazioni ricevute;

## **V. CREAZIONE DEL PERSONAGGIO**

#### **A) Personaggi Giocanti (PC)**

Ai soci-giocatori è consentito avere un personaggio primario per ciascuna cronaca della realtà Masquerade (*uno quindi per la Continuity Camarilla/Anarchici e uno per quella di Sabbat*). Nonostante il VST di riferimento abbia sempre l'ultima parola rispetto alle questioni che interessano più da vicino il suo capitolo, il PC potrà beneficiare dei vantaggi descritti in seguito sulla propria Scheda del Personaggio;

I) A ciascun socio-giocatore è consentito avere un PC secondario con un ammontare di XP pari alla metà della propria MC arrotondata per eccesso. Il PC secondario non può far parte tuttavia dello stesso clan (inclusivo delle Bloodline) né seguire la stessa dottrina politica del PC primario. Deve essere scelto fra i Clan Comuni (Approvazione LOW) della setta di riferimento e non può insegnare le discipline ad un altro personaggio. Anche se potranno avere la stessa generazione soltanto uno di loro potrà eventualmente vantare lo Status Sociale di Anziano (Camarilla) oppure ricoprire ruoli significativi e determinanti all'interno del Clero, Inquisizione o Mano Nera (Sabbat);

II) Un PC secondario già esistente potrà essere convertito in PC primario in qualsiasi momento (fermo restando che non leda in alcun modo la qualità del gioco altrui) con Approvazione LOW. In questo caso quello che era il PC primario tuttavia diventerà secondario;

III) I soci-giocatori con più di un personaggio dovranno fare in modo ed assicurarsi di non far interagire i due PC nemmeno indirettamente: qualora ciò si verificasse sarà la narrazione ad intervenire per garantire l'effettiva qualità del gioco;

### **B) XP Derivanti dalla Membership Class**

Il PC primario entra in gioco con 30 XP + 6 XP per MC in fase di creazione del personaggio (ad esempio un socio con MC 5 inizierà con  $30 + (6 * 5 = 30) = 60$  XP). Fermo restando ciò ogni PC primario avrà diritto a queste *Milestones*:

I) MC 3 – Nuovo Background a 3 (Oppure 2 Background a 3 nel caso in cui abbia speso almeno un punto in Generazione oppure se sta giocando un Ghoul);

II) MC 6 – Una nuova Abilità a 3 (Oppure 2 Abilità a 3 nel caso in cui abbia speso almeno un punto in Generazione);

III) MC 9 – Acquisizione di una Disciplina comune a 2 (Oppure 3 se li possiede già);

IV) MC 12 – Acquisizione di 4 punti da spendersi in Attributi da suddividersi fra sociali, fisici e mentali (questi punti non possono farli crescere oltre il massimale previsto). Nel caso in cui non possano essere spesi il PC acquisirà 3 xp aggiuntivi;

V) MC 14 – Acquisizione di una Disciplina comune o non comune a 2 (Oppure 3 se li possiede già);

### **C) Punti Esperienza**

Camarilla Italia a differenza degli altri Club Internazionali utilizza il Sistema del *Graduate Monthly CAP* che sarà spiegato di seguito. Ogni mese un PC guadagna un numero di XP che va da 0 al suo massimale mensile (secondo la tabella). Solamente gli Event XP e XP derivanti da MC (o dalle *Milestones*) oltre che agli XP in fase di creazione sono da considerarsi Overcap (e quindi permettono di sfiorare questo tetto).

<b>XP Ottenuti</b>	<b>CAP Mensile</b>
0-100	10
101-200	8
201-300	6
301-400	4
401 o superiore	2

I) Ogni mese un personaggio giocante acquisisce 3 XP per ogni Sessione di Gioco (Live) a cui ha partecipato ed 1 XP per il Downtime quando questo viene mandato prima della scadenza naturale del Downtime e comprensivo del diario del personaggio

(eventuali proroghe date dall'ST non determinano uno slittamento di questo limite, posto sempre per l'ultimo giorno del mese come da accordi - Luglio 2016);

II) Documento Creazione Personaggio (DCP): Compilando il DCP (background esteso) in ogni sua parte l'ST ha la facoltà di assegnare ulteriori 10 XP in creazione. Come detto poc'anzi questi punti sono da considerarsi come punteggi di creazione, al pari dei punti derivanti dalla propria MC;

#### **D) Event XP**

Gli Event sono XP assegnati al PC per aver partecipato a Sessioni di Gioco speciali occorse durante l'anno. I punti esperienza ottenuti in questo modo hanno un limite massimo di 25 all'anno e sono da considerarsi Overcap (cioè non vengono conteggiati nel computo degli XP ottenuti in un mese). Il VST dovrà sempre segnarli nella Schedadel Personaggio sotto la categoria omonima **Event XP** (e non sotto *Live Game* quindi) per consentire al sistema di tenerli in considerazione.

I) Ogni Regione può ospitare, dietro previa approvazione del Consiglio Direttivo, un evento speciale ogni 3 mesi di gioco (fino ad un massimale di 4 durante l'anno). Questi eventi sono tipicamente ospitati da una singola Venue ed assegnano da 1 a 3 Event XP;

II) Nel caso in cui venga organizzata una Convention in cui vi sia in calendario un evento promozionale e Camarilla Italia sia presente sono garantiti fino a 2 Event XP;

III) Ogni Sessione di Gioco Nazionale, dietro previa approvazione del Consiglio Direttivo e dell'NST, assegnano fino a 4 Event XP ad ogni PC partecipante per giornata di gioco (Questa tipologie di iniziative vengono decise all'inizio o alla fine dell'anno solare);

IV) L'Ufficio dell'NST si riserva la libertà di assegnare Event XP in via del tutto eccezionale qualora si riscontrino condizioni di gioco particolare (ad esempio la sessione di apertura di un altro capitolo; il coinvolgimento in proxy nazionali significativi in ambito nazionale o persino internazionale);

V) Gli Event XP vengono assegnati esclusivamente alla Scheda del Personaggio che partecipa a tale evento (non è prevista la possibilità che vengano dirottati su PC secondari);

#### **E) XP Minimi**

Per i nuovi PC viene stabilito un punteggio minimo da cui partire per completare la Scheda del proprio Personaggio che consiste in 2 XP per ogni mese che è passato dall'inizio della Continuity Internazionale (31 Maggio 2013). Il VST dovrà sempre controllare che tale soglia minima sia rispettata ed eventualmente assegnare punti che mancano qualora non sia stato fatto prima.

I) Per i PC già creati ed introdotti nelle Sessioni di Gioco questa regola viene applicata non tenendo in considerazione nessuno degli eventi live in cui questi era assente;

II) Per quei PC rimasti assenti per un periodo non inferiore ai 6 Mesi dietro giusta motivazione invitiamo i VST a tenere in considerazione anche questo lasso di tempo nel calcolo di questo punteggio;

#### **F) AGR (Accelerated Growth Rate)**

I) Ogni 6 Mesi sarà calcolata la media dei punti esperienza guadagnati dai PC: se la soglia di XP minimi descritto nel punto C) è inferiore a questa media, i nuovi PC (o quelli che hanno avuto più di 6 Mesi di assenza) acquisiranno il diritto di beneficiare del *Tasso di Crescita Accelerato*;

II) Ogni Mese un PC che ricade in questa categoria, ottiene il doppio dei punti esperienza per ogni Sessione di Gioco e la presenzazione del Downtime (in pratica riceverà 6 XP a sessione giocata e 2 XP per ciascun DT comprensivo del diario con un massimale di 20 XP acquisibili al Mese) fino al raggiungimento della soglia prevista;

#### **G) Registrazione del PC**

I) Il VST è responsabile di prendere in esame ed esprimere un giudizio in merito alla bontà dei DCP o Background che i soci-giocatori gli propongono. Ciascuna Scheda del Personaggio dovrà in primo luogo riflettere sempre e comunque le caratteristiche indicate in questi documenti che rappresentano a tutti gli effetti elementi insostituibili per sviluppare il gioco dei PC all'interno della cornice dell'ambientazione;

II) Per importare un PC già esistente in una diversa VSS è necessario ottenere preventivamente tutti i permessi necessari da parte dei VST di riferimenti e poi avanzare una formale richiesta all'Ufficio dell'NST. Per creare un PC su una VSS diversa da quella del Capitolo di Gioco di provenienza è sempre necessaria l'approvazione del VSS della Venue di arrivo;

III) Qualora vengano riscontrate discrepanze fra la copia della Scheda del Personaggio in possesso del socio-giocatore e quella in possesso alla narrazione la copia di quest'ultima è sempre da considerarsi quella di riferimento;

IV) La documentazione completa per un PC è comprensiva de:

- La Scheda del Personaggio ;
- Tutte le Approvazioni registrate ;
- Il Log degli XP che dovrà indicare nello specifico come sono stati assegnati in fase di creazione; come sono stati distribuiti durante la sua crescita ed una lista esaustiva e chiara delle Sessioni di Gioco in cui ha partecipato;



## **H) Revisione della Scheda del Personaggio**

Ogni socio-giocatore ha il diritto di modificare la Scheda del proprio Personaggio entro i 4 Mesi dall'ingresso del PC in gioco. Per effettuare questi cambiamenti è richiesta Approvazione LOW.

I) Questa revisione non consente al PC di cambiare Clan o Generazione ma consente esclusivamente di modificare Attributi, Abilità, Discipline, Meriti con la facoltà di rimuovere una Bloodline a favore del Clan di origine (In concerto con i livelli di rarità previsti dalla setta di riferimento e la disponibilità dei punti Merito);

II) Soltanto con Approvazione MID è permesso modificare la Scheda del Personaggio dopo 4 mesi di gioco ma esclusivamente per correggere un errore commesso in fase di creazione da parte del VST;

III) Soltanto con Approvazione TOP è permesso modificare la Scheda del Personaggio dopo 4 mesi di gioco dietro casistiche non previste dai punti precedenti;

## **I) Ritiro del PC**

Un giocatore può scegliere di ritirare un PC. Una volta ritirato diventa un NPC sotto il controllo del VST (o sotto la supervisione dell'Ufficio dell'NST per garantire la qualità del gioco). Le attività del PC dovranno essere tuttavia limitate soltanto alla risoluzione delle controversie in gioco rimaste ancora in sospeso con gli altri PC.

I) Conflitto di interessi. Nell'eventualità in cui sopraggiunga la morte oppure il ritiro di un PC è richiesto al giocatore di crearne uno nuovo che sia facilmente distinguibile dal vecchio in modo che gli altri soci-giocatori capiscano la differenza istantaneamente;

II) Il socio-giocatore dovrà fare quanto è in suo possesso per minimizzare ogni possibile situazione di *metagame involontario* dovuto alla conoscenza di determinate informazioni da parte del personaggio precedente;

III) Nel caso in cui venga ufficializzato un cambio di PC non sarà possibile per quel giocatore scegliere lo stesso Clan, Branco o Fazione in cui militava con il PC precedente;

IV) Il ritorno di un PC ritirato in gioco, oppure il suo utilizzo come NPC è Approvazione TOP;

## **L) Storia del PC**

Oni giocatore deve creare un BG che sia coerente con l'ambientazione, la storia nazionale e locale, pena la mancata autorizzazione del suo PC.

I) Nella storia del PC vi è la presenza di figure rilevanti del mondo reale o personaggi storiche: Approvazione MID;

II) Il PC è stato coinvolto in eventi storicamente significativi a livello locale, regionale, nazionale: Approvazione MID;

III) Il PC è presente all'interno della cronologia di un'altra Venue: Approvazione TOP;

IV) Le origini del PC sono all'estero: Approvazione TOP;

V) I soci-giocatori sono invitati a creare Background ben strutturati soprattutto a livello emotivo, caratteriale ed introspettivo, sviluppando possibilmente collegamenti relativi ad altri personaggi giocanti già presenti nella venue;

VI) I PC non possono in alcun modo essere ispirati a personaggi fantastici né tantomeno essere personaggi storici e leggendari. Nel caso in cui si ricada in queste casistiche il DCP/BG sarà automaticamente respinto;

VII) È severamente vietato utilizzare nomi appartenenti all'ambientazione della White Wolf di ogni edizione o nomi che siano sotto Copyright (anche se si tratta di nomi non appartenenti alla White Wolf);

VII) Ogni giocatore è obbligato a creare un BG/DCP che non sia offensivo, né che faccia apologia di una corrente politica, né che abusi di parti dell'ambientazione di cui è venuto a conoscenza in altro modo, pena la mancata autorizzazione del proprio personaggio;

VIII) Il Concept che si trova alla base del PC dovrebbe essere un'idea genuina che non rischi in alcun modo di suscitare forti reazioni emotive negli altri soci che partecipano alla Sessione di Gioco. (Ad esempio è lecito prendere ispirazione da un guerriero romano o mongolo ma non è permesso prendere spunto da tematiche più delicate come il nazismo, terrorismo, lo stupro, etc.);

IX) I VST sono invitati a negare qualsiasi BG che possa portare ad un qualsivoglia conflitto con le autorità del mondo reale o con le organizzazioni civiche. Qualsiasi riferimento ad organizzazione eversive del mondo reale nelle email devono includere chiari disclaimer su come tali comunicazioni siano esclusivamente un artificio per l'intrattenimento dei soci;

X) Non sono utilizzabili i BG che vedono l'interazione con creature soprannaturali di altro genere (Lupi Mannari, Streghe, Fate, Cacciatori, Maghi). Le uniche eccezioni a questa regola sono i Ghoul/Revenant con la possibilità da parte del vampiro di esserlo stato in passato e l'interazione con i fantasmi (senza possibilità tuttavia di avere alcuna conoscenza in questa categoria);

## **VI. CRONACA CAMARILLA/ANARCHICI**

**Ultimo aggiornamento: 02/07/2016**

### **A) Alterazioni del Materiale Sanzionato**

Nella cronaca Camarilla/Anarchici Camarilla Italia utilizza il Manuale Mind's Eye Theatre: Vampire the Masquerade con le aggiunte "Errata" e "FAQ" (By Night Studios, 2013). Le regole opzionali non sono utilizzate, a meno di specifiche in questo documento. Non è permesso prendere elementi di regolamento da un qualsiasi altro manuale o supplemento che non sia MET:VtM;

I) La cronaca di Camarilla/Anarchici di Camarilla Italia si avvale del materiale originale della Whitew Wolf pubblicato per la Cornice Narrativa, con alcune customizzazioni internazionali.

II) L'ambientazione della cronaca è il Vampire: The Masquerade Revised quando le varie versioni (*V20, Revised, Non Revised e il MT: Vampire the Masquerade*) vanno in conflitto o nel materiale prodotto da Camarilla Italia qualche elemento è assente;

III) Il Setting presentato in MET: VtM, *Dirty Secrets of the Black Hand, Encyclopedia Vampirica, Kindred of the East, Ebony Kingdom* e tutti gli elementi del Classic World of Darkness sono selettivamente utilizzati per la cronaca Camarilla/anarchici;

### **B) Età dei PC**

I) Età Minima: PC Minorenni anche durante l'Abbraccio richiede Approvazione TOP;

II) Neonati (Generazione 0-1) nati prima del '1700: Approvazione MID;

III) Ancillae (Generazione 2) nate prima del '1600: Approvazione MID;

IV) Età Massima: non è possibile giocare PC con più di 1000 anni dal momento della sua nascita ad oggi. Approvazione TOP.

### **C) Specifiche dell'Età in base al Clan**

I) Cappadocci (Samedi): Non possono essere stati abbracciati prima del 1750 ;

II) Figlie della Cacofonia: Non possono essere state abbracciate prima del 1700;

III) Gangrel (Coyote): non possono essere stati abbracciati prima del 1750;

**IV) Gargoyle: non possono essere stati creati o abbracciati prima del 1200;**

V) Toreador (Ishtarri): Non possono aver aderito alla setta prima del 1985;

VI) Toreador (Volgirre): Devono essere stati Sabbatici prima del 2008;

### **D) Generazione**

I) Generazione 0-2: Approvazione LOW;

II) Generazione 3-4: Approvazione MID;

III) Generazione 5: Approvazione TOP (raggiungibile da PC soltanto attraverso Diablerie con opportune azioni mirate a raggiungere questo obiettivo. Non è in alcun modo possibile acquisire questo valore in creazione). **Approvazione MID per NPC;**

IV) Generazione: Matusalemme: Approvazione TOP per NPC (non concesso ai PC);

### **E) Rarità di Clan e Bloodline**

- I) Clan Comuni/Approvazione LOW [0 punti merito]: Brujah, Caitiff, Gangrel, Malkavian (Knight of the Moon), Nosferatu, Toreador, Tremere, Ventrue;
- II) Clan Non Comuni/Approvazione MID [2 punti merito]: Assamiti (Standard/Vizir), Seguaci di Set, Giovanni, Ravnos, Seguaci di Seth, Giovanni, Ravnos, Toreador (Volgirre);
- III) Clan Rari/Approvazione MID [4 punti merito]: Cappadocci (Samedi), Figlie della Cacofonia/Figli della Discordia, Gargoyles, Seguaci di Set (Vipere), Ravnos (Brahman);
- IV) Clan Rari/Approvazione TOP[4 punti merito]: Lasombra, Tremere Indipendenti, Tzimisce (Carpathian);
- V) **Clan Limitati/Approvazione TOP [6 Punti Merito]: Ventrue (Crociati), Gangrel (Coyotes), Giovanni (Premaschine), Assamiti (Stregoni);**
- VI) Le Bloodlines dei Clan aumentano di 1 grado l'Approval rispetto al ceppo originario, salvo diversa indicazione;
- VII) Riservato all'Ufficio dell'NST: Baali, Brujah (Saggi), Cappadocci (Araldi del Teschio, Lamia), Gangrel (Ahrimanes), Gargoyle, Salubri, Tzimisce;
- VIII) **La Bloodline Volgirre possono acquistare la Disciplina Vicissitudine fino a 3 senza un insegnante;**

### **F) Affiliazione alla Setta**

- I) Anarchici: non è obbligatorio alcun Merito o approvazione per interpretare un anarchico (tranne diverse indicazioni da parte dell'Ufficio dell'NST). Gli Anarchici seguono le regole di MET:VtM Capitolo XI anziché quelle di MET:VtM Capitolo IX (Camarilla) e possono acquistare Meriti e Difetti specifici del setting omonimo. Clan e Bloodlines Anarchici seguono la stessa scala di rarità e livello di approvazione elencate nel punto precedente;
- II) Membro del Sabbat: Si tratta di un Merito da 4 punti con Approvazione TOP per i PC. Questi PC non possono avere specifici Meriti o Difetti descritti nel Capitolo 9 (Camarilla) ma possono acquisire i Meriti e Difetti propri del Sabbat descritti in MET:VtM Capitolo X;
- III) Tremere: Dopo aver preso parte ad un Rituale della Vaulderie un Tremere è sempre identificabile con il Marchio del Traditore imposto dai suoi consanguinei;
- IV) Ex Sabbat: Approvazione MID. Un ex sabbatico non può avere meriti specifici del Sabbat sulla sua Scheda e non gli è concessa alcuna conoscenza relativa agli ambienti Camarillici/Anarchici senza aver prima comprato i punti relativi nel Tratto Lore;

### **G) Autorità di PC/NPC**

- I) Status Anziano: Ottenuto da un PC/NPC in possesso di Generazione 3-4 sveglio almeno da 300 anni oppure con Generazione 3-5 con un'età compresa fra 50 e 300 anni se in possesso del Merito *Machiavellian Prodigy*. Richiede Approvazione MID;

II) Autorità Regionale: vantare una simile autorità nella Setta/Clan (come un Lord Tremere, un Toreador nel Concilio dei Petali, uno Stratega Ventrue, etc) oppure averla vantata in passato: Approvazione MID;

III) Autorità Nazionale: vantare una simile autorità nella Setta/Clan (come Imperatore, Arconte, Membro della Consulta, Dirigente Giovanni, Pontefice Tremere, etc) oppure averla vantata in passato: Approvazione TOP;

IV: Gerarchia del Clan Tremere: entrare in gioco come Reggente di una Cappella richiede prima l'Approvazione del Lord di riferimento. Non è concesso entrare in gioco con un grado superiore al 4°;

V: Gerarchia del Clan Tremere: diventare un Reggente: Approvazione MID. Questo sistema è utilizzato soltanto in specifiche circostanze, come quando si vantano più di 7 apprendisti oppure si cerca di ottenere il controllo di un'area non coperta;

VI: Camarilla: ricoprire o aver ricoperto il ruolo di Alastor richiede Approvazione TOP;

#### **H) Organizzazione interna ai Clan**

I) Assamiti: membro della Rete dei Coltelli richiede Approvazione MID;

II) Malkavian: membro del Ministero dell'Amore, Pretoriani, richiede Approvazione TOP;

III) Il Culto della Gehenna di Anatole è sotto il controllo dell'Ufficio dell'NST ed è giocabile soltanto su invito;

## VII. CRONACA SABBAT

Ultimo aggiornamento: 07/03/2017

### A) Alterazioni del Materiale Sanzionato

Nella cronaca Camarilla/Anarchici Camarilla Italia utilizza il Manuale Mind's Eye Theatre: Vampire the Masquerade con le aggiunte "Errata" e "FAQ" (By Night Studios, 2013). Le regole opzionali non sono utilizzate, a meno di specifiche in questo documento. Non è permesso prendere elementi di regolamento da un qualsiasi altro manuale o supplemento che non sia MET:VtM;

I) La Continuity Sabbat di Camarilla Italia utilizza il materiale originale stampato dalla White Wolf: il sistema di riferimento è quello del Mind's Eye Theatre: Vampire the Masquerade ogni qualvolta le altre versioni (*V20, Revised, Non-Revised, and MET:VtM*) contraddicono con quanto scritto al suo interno;

II) L'ambientazione presentata in MET: VtM, *Dirty Secrets of the Black Hand, Encyclopedia Vampirica, Kindred of the East, Ebony Kingdom, Night of Prophecy* e tutti gli elementi del Classic World of Darkness sono utilizzabili per la cronaca Sabbat soltanto dopo previa consultazione con l'Ufficio dell'NST. Se vi sono dubbi a questo proposito non esitate a contattarci a: [sabbat@camarillaitalia.it](mailto:sabbat@camarillaitalia.it);

### B) NPC

I) Warwick: il tradimento del Nosferatu Antitribu non avvenne in Cleveland, Ohio, ma in Akron, Ohio. Questo cambiamento è per eliminare il problema ad un dominio locale giocato;

II) Madame Guil: la notizia del tradimento della Toreador alla Camarilla diventa di dominio pubblico nel mese di Settembre 2016 sebbene aderisca al Sabbat già durante i primi mesi del 2013 sotto falso nome;

III) Lithrac: l'adesione definitiva dei Samedi al Sabbat si realizza con la morte di Cock Robin nel Giugno 2016;

### C) Età

I) Età Minima: PC Minorenni anche durante l'Abbraccio richiede Approvazione TOP;

II) Età Massima: non è possibile giocare PC con più di 400 anni dal momento della loro nascita ad oggi (Confronta Punto D: Specifiche dell'Età in base al Clan per quanto concerne gli Araldi del Teschio). Sopra i 250 anni: Approvazione MID.

### D) Specifiche dell'Età in base al Clan

I) Le Figlie della Cacofonia non possono essere abbracciate prima del 1700;

II) I Coyote non possono essere stati abbracciati prima del 1750;

III) Araldi del Teschio. Nel caso in cui siano stati abbracciati fra il 1444 ed il 1999 è richiesta l'Approvazione TOP ed in questo caso la loro età deve essere calcolata senza

tener conto di questo lasso di tempo. Nel caso in cui siano stati abbracciati dopo il 1999 è richiesta l'Approvazione LOW.

### E) Generazione

- I) Generazione 0-2: Approvazione LOW;
- II) Generazione 3-4: Approvazione MID;
- III) Generazione 5: Approvazione TOP (raggiungibile da PC soltanto attraverso Diablerie con opportune azioni mirate a raggiungere questo obiettivo. Non è in alcun modo possibile acquisire questo valore in fase di creazione);
- IV) Generazione: Matusalemme: Approvazione TOP per NPC (non concesso ai PC);

### F) Rarità di Clan e Bloodline

I) Clan Comuni/Approvazione LOW [0 punti merito]: Caitiff (Pander), Seguaci di Set (Serpenti della Luce), Gangrel (Coyote), Brujah, Lasombra, Tzimisce, Ventrue (Crociati), **Cappadocci (Araldi del Teschio – Abbracciati dopo il 1999);**

II) Clan Non Comuni/Approvazione MID [2 punti merito]: **Malkavian (Ananke), Nosferatu, Toreador, Ventrue, Tzimisce (Koldun), Assamiti (Vizier), Seguaci di Set (Voudoun);**

III) Clan Rari/Approvazione MID [4 Punti Merito]: **Malkavian, Toreador (Volgirre – membri della famiglia Santacroce), Salubri, Baali (Angellis Ater), Assamiti (Stregoni);**

V) Clan Limitati/Approvazione TOP [6 Punti Merito]: **Cappadocci (Araldi del Teschio - Abbracciati fra il 1444 ed il 1999), Assamiti, Gangrel, Tremere (Telyav);**

VI) Non Sanzionati. I seguenti Clan non sono giocabili all'interno VSS Sabbat - Blood & Faith: Giovanni, Giovanni (Premaschine), Seguaci di Seth, Seguaci di Seth (Vipere), Tremere, Gargoyle, Malkavian (Cavalieri della Luna), Toreador (Ishtarri), Cappadocci (Lamia), Cappadocci (Samedi) Ravnos, Ravnos (Braham), Gangrel (Ahrimanes), Gangrel (Noiad), Brujah (Vero Brujah), Lasombra (Kaysid), Salubri (Healer), Figlie della Cacofonia;

VII) All'interno della VSS Sabbat - Blood & Faith i membri della bloodline Toreador (Volgirre) prendono il nome di *Santacroce* e possono imparare la disciplina *Vicissitudine* senza alcun mentore fino a 3;

VIII) Seguaci di Set (Voudoun): rappresentano la casta sacerdotale dei Serpenti della Luce, esperta nelle pratiche necromantiche proprie della tradizione Voodoo *haitiane*. Le loro discipline *in clan* sono Serpentis, Presenza ed una Via Necromantica a piacere, con la possibilità di acquistarne una seconda da considerarsi *fuori clan*.

VII) All'interno della VSS Sabbat - Blood & Faith i membri della bloodline Baali (Angellis Ater) possono imparare la disciplina *Daimonion* fino a 4;

### **G) Affiliazione alla Setta**

I) Membri della Camarilla o del Movimento Anarchico infiltrati all'interno del Sabbat: Approvazione TOP per i PC che dovranno spendere anche 4 Punti Merito. Questi PC non hanno accesso ai meriti del Sabbat, ma potranno avere i meriti della propria setta di appartenenza;

II) Ex Camarillico/Anarchico: Approvazione TOP. Un ex membro di queste realtà non può avere meriti specifici della Camarilla o del Movimento Anarchico sulla sua Scheda e non gli è concessa alcuna conoscenza relativa agli ambienti del Sabbat senza aver prima comprato i punti relativi nel Tratto Lore;

### **H) Autorità di PC/NPC**

I) Autorità Locale: essere una figura significativa del Sabbat/Clan all'interno della propria Venue oppure esserlo stato in passato (Vescovi, Templari, Ductus, Sacerdoti, Abati): Approvazione LOW;

II) Autorità Regionale: essere una figura significativa del Sabbat/Clan a livello regionale oppure esserlo stato in passato (Arcivescovo, Cavaliere Inquisitore, Secondo della Mano Nera): Approvazione MID;

III) Autorità Nazionale: essere una figura significativa del Sabbat/Clan a livello nazionale oppure esserlo stato in passato (Cardinale, Primus, Prisco, Dominatore della Mano Nera, Giudice Inquisitore, Osservatore/Osservatore Oscuro, Templare della Diocesi Sacra): Approvazione TOP;

### **I) Organizzazioni dei clan**

I) Lasombra, Amici della Notte: Approvazione MID;

II) Tzimisce, Fondazione dell'Eredità Rumena. Approvazione MID;

III) Inquisizione del Sabbat, Mano Nera: Approvazione MID;

IV) Nosferatu, Membri della Rete della Paura (ShrekNET): Approvazione LOW;

IV) Malkavian, Membri della Rete della Follia: Approvazione LOW;

V) Toreador, Corte delle Spine: Approvazione MID;

### **L) Altre realtà**

I) Tzimisce, Membri dell'Intesa di Oradea: Approvazione MID;

II) Curia Cremisi: Approvazione TOP. Sacerdoti di Nod ed Arcivescovo di Nod sono riservati all'Ufficio dell'NST e giocabili soltanto su invito;



III) Il Culto della Gehenna di Anatole è riservato all'Ufficio dell'NST ed è giocabile soltanto su invito. Approvazione TOP;

IV) Assamiti, l'adesione ai Lealisti di Alamut richiede Approvazione MID ed è giocabile soltanto su invito;

V) Progetto N.A.K.U e Progetto Cobweb: l'adesione a questa realtà particolari richiede Approvazione LOW ma è giocabile soltanto su invito;

VI) Corte di Sangue: Approvazione TOP;

## VIII. SISTEMA DI GIOCO

### A) Informazioni generali

I) Mese di Gioco: quando indicato dal VST come periodo di gioco o scadenza si intende un periodo completo di 31 giorni;

II) WP: qualora vengano spesi dei punti volontà questi saranno ripristinati all'inizio della successiva Sessione di Gioco, eccezion fatta per quelli impiegati nell'insegnamento delle nuove discipline. I WP consumati in downtime/intersessione seguono la regola del MET: VtM e saranno invece recuperati al ritmo di 1 WP a notte;

III) Branchi (Sabbat): Un PC può essere membro soltanto di un branco alla volta se vuole beneficiare di un qualsiasi vantaggio derivato da quest'ultimo (Ignoblis Ritae, Status, etc). Cambiare un branco più di una volta ogni 3 mesi: Approvazione TOP;

### B) Tratti Background

Qualsiasi *Background* coinvolga o determini nel suo utilizzo autorità sovraterritoriali segue la seguente regola:

- Per il coinvolgimento di autorità regionali: Approvazione MID;
- Per il coinvolgimento di autorità nazionali: Approvazione TOP;

### I) Risorse (Resources)

Per acquisire questo tratto il personaggio dovrà avere sulla propria scheda un'Identità Alternativa (*Alternate Identity*) oppure un seguace (*Retainer*) che possa interagire al suo posto con la società mortale;

#### II) Identità Alternativa (*Alternate Identity*)

- Acquisire un'identità all'interno del Sabbat/Clan: Approvazione MID;
- Acquisire un'identità al di fuori del Sabbat/Clan: Approvazione TOP;

Un PC deve materialmente possedere il mezzo per cambiare il suo aspetto se vuole preservare le sue vera identità (Discipline, Downtime, etc.). Nel caso in cui un PC in con questo Background voglia sfruttarlo anche durante una Sessione di Gioco dovrà munirsi di un'adeguata customistica.

### III) Fama (*Fame*)

- Fama 1: Approvazione LOW (Il prestigio del PC è tale da essere conosciuto in buona parte della città di origine);
- Fama 2: Approvazione LOW (Il prestigio del PC è tale da essere conosciuto praticamente ovunque all'interno della propria città);
- Fama 3: Approvazione MID (Il prestigio del PC è tale da essere conosciuto praticamente anche nelle città vicine);
- Fama 4: Approvazione MID (Il prestigio del PC è tale da essere conosciuto praticamente ovunque all'interno della propria regione);
- Fama 5: Approvazione TOP (Il prestigio del PC è tale da essere conosciuto in buona parte della penisola);

Con l'acquisizione del primo pallino in Fama ciascun PC vanterà un certo prestigio all'interno della città (Venue) in cui si muove. Non è possibile acquisire questo tratto e riferirlo a realtà vicine/limitrofe ma dovrà sempre riferirsi alla propria venue di riferimento. Detto questo il PC dovrà giustificare in termini di gioco le ragioni per le quali possa vantare una tale notorietà all'interno della società mortale e soprattutto spiegare come riesce a celare la propria vera natura riuscendo così a sopravvivere.

### IV) Rifugio (*Haven*)

Un rifugio (privato o comune) può essere acquistato da un solo PC e le sue proprietà non possono in alcun modo essere sommate a quelle di un altro. Un PC tuttavia potrà avere più rifugi nel medesimo momento.

### V) Influenze (*Influences*)

L'uso delle Influenze all'interno di una determinata Venue impone che il personaggio sia presente fisicamente su quel determinato territorio.

- Realtà che trascendono la Venue del PC: Approvazione MID;
- Utilizzare le Influenze Elite/Underworld su Scala Regionale: Approvazione MID. In questo caso il termine 'Regionale' indica chiaramente il 'Nazionale' così come anticipato nella sezione III. Regole Opzionali;
- L'utilizzo dei Servizi Segreti oppure delle Forze Armate (Esercito, Marina, Aeronautica) è riservato all'Ufficio dell'NST;

IV) L'utilizzo di Attacchi Indiretti non può ridurre la Generazione di un bersaglio;

### VI) Seguace (*Retainer*)

Tutti i Seguaci sovranaturali (Wraith, Ghoul, Revenant, etc) possono avere solamente una Disciplina a loro disposizione, eccezion fatta per gli Szlachta come indicato nella descrizione del Merito a pag. 444 del MET:VtM. I Seguaci Mortali non possono specializzarsi in alcun modo nell'uso delle Discipline.

### C) Meriti dei Clan (*Clan Merits*)

I) Generale – Bloodline: Un PC può acquisire il pregio soltanto se il suo stesso sire possedeva quello stesso merito. Soltanto Seguaci di Set (Vipere), i Gangrel (Coyote), Malkavian (Cavalieri della Luna) e Tzimisce (Koldun) possono ignorare questa regola;

II) Caitiff – Vestigia di Grandezza: Se la Disciplina prescelta è Ottenebramento o Vicissitudine il pregio richiede approvazione MID nonostante il suo costo non risenta di alcuna modifica;

III) Gangrel – Forma della Furia della Bestia: Un personaggio può parlare in questa forma, sebbene sia estremamente difficile comprenderlo;

IV) Giovanni – Seguace Fantasma: Una sola delle Discipline del seguace acquisito con questo pregio può essere scelta fra quelle proprie degli Spettri (*Wraith*);

V) Lasombra – Passaggio nell'Abisso (*Walk in the Abyss*): Questo pregio è la sola maniera per avere accesso agli Oggetti dell'Abisso: i poteri Antichi di Ottenebramento (*Elder*) fra cui le tecniche Banchetto di Tenebra (*Feast of Shadow*) ed Armatura d'Ombra (*Shadow Armor*);

● Limini: Un PC che entra ed esce dall'Abisso attraverso un Limine dimezza il numero di danni aggravati subiti per difetto. Entrare/Uscire dall'Abisso costa al personaggio in termini di salute 1 danno aggravato per ogni ora che passa al suo interno; in termini cronologici almeno 2 ore di tempo;

VI) Tzimisce – Sangue Acido (*Acid Blood*) – Un personaggio in possesso di questa disciplina dovrà superare una sfida con difficoltà **difficile** (Challenging: 20) ogni qualvolta cercherà di creare/nutrire un Ghoul oppure abbracciare un Infante;

VII) Tzimisce - Szlatcha: Qualora un PC non Tzimisce voglia entrare in possesso di uno Szlatcha/Segugio Infernale dovrà comprare un tratto background Retainer ( detto '*capo canile*') almeno a 3 volte a rappresentare il Revenant che se ne occuperà;

VIII) Ventru – Paragon - Questo Seguace è sempre un Crociato e può avere soltanto una Disciplina a scelta fra quelle proprie di questa Bloodline;

IX) Salubri – Rightous Fury – Per utilizzare questo potere il PC deve dichiararlo preventivamente spendendo almeno 1 turno in concentrazione. Irradierà una luce biancastra (dai pugni o dall'arma che brandisce) soltanto nel caso in cui si renda protagonista con successo di un attacco fisico (Melee/Brawl) nei confronti di un bersaglio che ricada in una delle seguenti casistiche.

- Sia in possesso deil Merito Infernal Heritage (Pag. 246 MET:VtM);

- Sia in possesso di uno o più Infernal Power (Pag. 250 MET:VtM);
- Sia in possesso di Daimonion (Pag. 126 MET:VtM);
- Sia un Tremere oppure un Tremere (Telyav);
- Sia un Baali oppure un Baali (Angellis Ater);
- Sia in possesso del Merito: Thaumaturgic Training (Pag. 253 MET: VTM);
- Si sia reso protagonista di una Diablerie;
- Abbia preso parte (attivamente, passivamente, inconsciamente) ad un rito Infernalista;
- Abbia interagito con spiriti o entità infernali/demoniache;
- Abbia interagito con *Artefact Items* relativi dell'infernalismo;

#### **D) Meriti Generali (*General Merits*)**

I) Cercatore della Golconda (*Golconda Seeker*): Approvazione TOP;

II) Potere Infernale (*Infernal Power*): Approvazione MID. Dono – Contratto Blasfemo: Richiede Approvazione TOP se utilizzato come strumento per acquisire un altro potere infernale. Un Demone può punire chiunque fra coloro che usufruiscono (anche inconsapevolmente) della sua energia;

III) Addestramento Necromantico (*Necromantic Training*): Approvazione MID;

IV) Addestramento Taumaturgico (*Thaumaturgical Training*): Approvazione MID;

#### **E) Meriti della Moralità (*Morality Merits*)**

I) Cronaca Camarilla/Anarchici: I Sentieri di Illuminazione all'interno di questa Continuity sono da considerarsi ad Approvazione MID;

II) Cronaca Sabbat: I Sentieri di Illuminazione all'interno di questa Continuity segue le seguenti variazioni rispetto ai costi presenti a pagina 451-452 del MET:VtM.

- Sentieri Comuni [1 Punto Merito]: Approvazione LOW

Sentiero di Caino (*Path of Caine*), Sentiero della Morte e dell'Anima (*Path of Death & Soul*), Sentiero della Notte (*Path of Night*), Sentiero dell'Onorevole Accordo (*Path of Honorable Accord*), Sentiero dei Catari (*Path of Cathari*), Sentiero della Metamorfosi (*Path of Metamorphosi*), Sentiero del Potere e della Voce Interiore (*Path of Power and Inner Voice*),

- Sentieri Comuni [1 Punto Merito] Sentiero del Cuore Ferino (*Path of Feral Hearth*): Approvazione TOP:

- Sentieri Non Comuni [2 Punti Merito]: Approvazione MID

Sentiero di Orione (*Path of Orion*) , Sentiero della Redenzione (*Path of Redemption*), Sentiero di Lilith (*Path of Lilith*);

- Il Sentiero delle Malvagie Rivelazioni (*Path of Evil Revelations*) [3 Punti Merito]: Riservato all'Ufficio dell'NST. Approvazione TOP;

- **Non Sanzionati.** I seguenti Sentieri di Illuminazione sono da considerarsi eretici all'interno della VSS Sabbat - Blood & Faith. Sentiero del Sangue (*Patch of Blood*), Sentiero della Cavalleria (*Patch of Chivalry*), Sentiero dell'Estasi (*Path of Ecstasy*), Sentiero dell'Armonia (*Path of Harmony*), Sentiero del Paradosso (*Path of Paradox*), Sentiero di Typhon-Set (*Patch of Typhon-Set*, *Sentiero del Cuore Bruciato (Path of Scorched Heart)*);

- Per apprendere un Sentiero di Illuminazione avendo Umanità nel caso in cui abbia trovato in gioco un altro PC/NPC disposto ad insegnarglielo un PC deve spendere 9 Azioni Downtime continuative oppure 1 Azione Downtime al mese per un periodo di tempo non inferiore ai 6 mesi di gioco. Nel caso di PC anch'esso in questo arco di tempo dovrà spendere 1 Azione Downtime al mese per 'insegnare' al proprio apprendista il Sentiero di Illuminazione desiderato;

- Per apprendere un Sentiero di Illuminazione avendo Umanità nel caso in cui non abbia trovato in gioco alcun insegnante un PC deve spendere 18 Azioni Downtime continuative oppure 2 Azioni Downtime al mese per un periodo di tempo non inferiore ad un 6 mesi di gioco;

- Una volta acquisito un Sentiero di Illuminazione il PC non potrà più cambiarlo o tornare ad avere l'Umanità. Ogni tentativo ulteriore di alterare la propria morale finirebbe con il far scivolare il personaggio in frenesia (Wassail) diventando un NPC;

III) Sentiero del Cuore Ferino: Un personaggio in possesso di questo pregio non potrà avere le abilità *Guidare*, *Informatica* o *Armi da Fuoco* sulla Scheda del Personaggio;

IV) Il Sentiero della Notte Equa ed il Sentiero della Notte Amica: Approvazione MID. Sono da considerarsi a tutti gli effetti varianti più rare del Sentiero della Notte. Sono raggiungibili da parte di chi è già in possesso del Sentiero della Notte ed esclusivamente attraverso opportune azioni in gioco;

V) I Trattati Bestia di un PC durano dal momento della loro acquisizione fino al termine della successiva Sessione di Gioco o per un periodo di tempo non inferiore ad un Mese;

VI) La lista dei Sentieri di Illuminazione cosiddetti 'Eretici' (MET:VtM pag 451) dovrebbe essere conosciuta ed accettata da chiunque segua un *Sentiero di Illuminazione* come propria morale.

VII) All'interno della nostra cronaca il Sentiero del Paradiso (*Path of Heaven*) è sostituito dal Sentiero della Redenzione (*Path of Redemption*);

## **F) Meriti Specifici Ambientazione Anarchici**

Dhampyr (*Dampiro*): Per i loro 7 punti Disciplina, i Dhampyr possono scegliere soltanto Discipline Comuni a scelta così come previsto dal Merito Vestigia di Grandezza dei Caitiff senza, tuttavia, poter superare il terzo livello nelle stesse. Tecnicamente un Dhampyr nasce dall'unione fra un umano ed un vampiro con il difetto Sangue Debole (*Thin Blooded*);

### **G) Meriti Specifici Ambientazione Camarilla**

I) Diablerie Perdonata (*Forgiven Diablerie*): Approvazione TOP;  
L'atto deve essere stato autorizzato da almeno un Conciliatore (Justicar) del passato o attuale. Un PC con questo difetto ricade nel Divieto di Status per Diablerie (semplicemente non è stato ucciso per il suo crimine);

II) Sire Prestigioso (*Prestigious Sire*): I PC che vogliono scegliere questo pregio devono scegliere un Sire 'Canonico' nel *Prestigious Sire Document* quindi avanzare la propria richiesta all'Ufficio dell'NST. In concerto con ciò dovrà essere compilato il *Global Historical Background* in ogni sua parte;

### **H) Meriti Specifici Ambientazione Sabbat**

I) Membro della Mano Nera: Approvazione MID;

- Nel caso in cui il PC viene chiamato a collaborare con la Mano Nera senza esserne effettivamente un membro: Approvazione LOW (in questo caso ovviamente non potrà beneficiare di alcun bonus proprio dello status di appartenenza all'Ordine Militante);

- L'attivazione del tatuaggio che contraddistingue i membri dell'Ordine Militante (soltanto in questo caso il PC/NPC potrà beneficiare del bonus proprio dello status 'Marchiato' e far valere la sua autorità all'interno della setta): Approvazione MID;

- L'autorità di un membro della Mano Nera è legato al suo 'mandato' e cioè alla missione che gli viene affidata. Una volta che il suo obiettivo è raggiunto il tatuaggio tornerà passivo: non esiste alcuna abilità/potere/disciplina capace di cambiare il suo aspetto poiché si tratta di una runa magica inalterabile;

- Agenti e Secondi della Mano Nera sono da considerarsi agli effetti membri del Sabbat uguali agli altri, sebbene debbano rispondere anche ad una gerarchia esterna a quella del Clero e propria dell'Ordine Militante di cui fanno parte;

- Agenti, Secondi della Mano Nera e Dominatori non possono ricoprire alcuna carica all'interno della gerarchia del Clero (Vescovo, Arcivescovo Cardinale) o all'interno della gerarchia del branco (Sacerdote, Ductus) ma gli viene riconosciuto il diritto di occupare ruoli all'interno della Dottrina Ultra Conservatrice;

II) Membro dell'Inquisizione del Sabbat: Approvazione MID;

Un personaggio con questo pregio è a tutti gli effetti un Giudice Inquisitore in possesso di un *Iron Reliquary*. Questa figura può nominare uno o più Cavalieri Inquisitori.

- Diventare un Paladino (Cavaliere Inquisitore) richiede Approvazione MID e non richiede l'acquisizione del merito '*Membro dell'Inquisizione*'. Questo ruolo gli garantisce lo Status di *Vigilante (Enforcer)* come specificato a pagina 420 del MET: VtM;

- Nel caso in cui il PC viene chiamato a collaborare con l'Inquisizione del Sabbat senza esserne effettivamente un membro: Approvazione LOW (in questo caso ovviamente non potrà beneficiare di alcun bonus proprio dello status di appartenenza all'Ordine Militante);

- Ciascun Giudice Inquisitore è in possesso di un Iron Reliquary. Si tratta di oggetti benedetti capaci di irradiare un potere simile a quello della Vera Fede (True Faith) e pertanto riconducibile a quelli descritti a pag. 491 del MET: VtM. Il suo utilizzo richiede Approvazione TOP;

- Gli Inquisitori sono da considerarsi a tutti gli effetti membri del Sabbat uguali agli altri, sebbene debbano rispondere anche ad una gerarchia esterna a quella del Clero e propria dell'Ordine Militante di cui fanno parte;

- Cavalieri Inquisitori, Giudici Inquisitori ed Osservatori non possono ricoprire alcuna carica all'interno della gerarchia del Clero (Vescovo, Arcivescovo Cardinale) o all'interno della gerarchia del branco (Sacerdote, Ductus) ma gli viene riconosciuto il diritto di occupare ruoli all'interno della Dottrina Ortodossa;

III) Custode di un Testo Sacro (*Keeper of the Sacred Text*): Il rituale che si può attuare deve essere specificato all'acquisizione di questo pregio ed una volta scelto non può essere cambiato. Il Rito fornito dal Tratto Innato (*Innate Trait*) può riguardare qualsiasi Ignoblis o Auctoritas, eccezion fatta per il *Bagno di Sangue*, *Banchetto di Sangue* e la *Caccia Selvaggia*. Richiede Approvazione MID;

IV) Background: Rituals. Nel momento in cui il Sacerdote acquisisce lo Status Ordinato l'Ignoblis Ritae 'Rituale della Visione' si aggiunge alla lista dei rituali a sua conoscenza senza alcuna ulteriore spesa;

V) Ignoblis Ritae: Rituale della Rinuncia. Si tratta di un Ignoblis Ritae della Fazione degli Ultra Conservatori il cui testo può essere individuato a pag. 437-438 del MET: VtM. La cerimonia viene consumata quando un nuovo membro abbraccia la dottrina politica (confrontate il Sabbat4Dummies Parte 2 per ulteriori specifiche);

## I) Discipline

### I) Rarità delle Discipline

- Discipline Comuni: Animalità, Auspex, Velocità, Dominazione, Robustezza, Oscurazione, Potenza, Presenza;
- Discipline Non Comuni: Protean, Demenza, Serpents, Quietus;
- Rare: Tutte le Discipline non menzionate precedentemente;

## II) Imparare le Discipline

- Apprendere una Disciplina da un NPC: Approvazione TOP;
- Apprendere una Disciplina da un PC: Approvazione LOW;

## III) Insegnare le Discipline In-Clan

Quando un personaggio insegna una Disciplina, il PC che la insegna deve dichiararlo attraverso un apposito Downtime al suo VST subendo un Malus di WP pari al tipo di Disciplina che tenta di insegnare.

- Discipline Comuni → 1 WP + 1 Azione Downtime (Approvazione LOW);
- Discipline Non Comuni → 2 WP + 2 Azioni Downtime (Approvazione MID);
- Discipline Rare → 3 WP + 3 Azioni Downtime (Approvazione TOP);

Questa regolamentazione è comprensiva della regola opzionale indicata a pag. 113 del MET:VtM che viene utilizzata da Camarilla Italia;

IV) Discipline e poteri che si attivano grazie ad un Merito, oppure che vengono acquisiti grazie agli XP derivanti dalla MC sono un'eccezione a questa regola;

V) Una volta che un PC entra in gioco può imparare Discipline 'Fuori Clan' (secondo la normativa riportata poc'anzi) rispettando i seguenti livelli di approvazione:

- Discipline Comuni: Approvazione LOW;
- Discipline Non Comuni: Approvazione MID;
- Discipline Rare: Approvazione TOP;

● Fa eccezione a questa regolamentazione un Branco Prestigioso (Cioè un branco fondatore – non Itinerante – che vanta al suo interno la figura di un Vescovo o Arcivescovo unto). In questo caso i membri del branco possono insegnarsi a vicenda le Discipline che vogliono (Approvazione LOW) considerandole Comuni ai fini della spesa di WP e DT;

VI) Discipline Antiche (*Elder Powers* pag. 212 MET:VtM): Approvazione TOP;

## L) Raggio dei Poteri

I) Le Discipline che permettono di viaggiare al di fuori del corpo fisico (Possessione, Proiezione Psicica, Sussumere lo Spirito, etc) cessano di funzionare al di fuori della



VSS di riferimento. Se invece questi poteri vengono utilizzati direttamente al di fuori della VSS (Ad esempio ai fini della risoluzione di un Proxy) il raggio d'azione è approssimativamente di 50 chilometri;

II) Discipline che permettono di avere effetto su PC/NPC piuttosto lontani (Viaggiare nello Specchio, Oratore Fantasma, Richiamo ecc.) falliscono automaticamente se il bersaglio non è nella stessa VSS. Se invece questi poteri vengono utilizzati direttamente al di fuori della VSS (Ad esempio ai fini della risoluzione di un Proxy) il raggio d'azione è approssimativamente di 50 chilometri;

III) Discipline che permettono di percepire PC o luoghi piuttosto lontani (Chiaroveggenza, Scrutare, etc) non possono essere utilizzate su un bersaglio fuori dalla propria VSS. Starà al VST (Nel caso in cui il PC si trovi in un'altra Venue) oppure all'Ufficio dell'NST (Nel caso in cui si stia tentando di sondare un Dark Places) elaborare poi il risultato;

IV) Discipline che non hanno un bersaglio specifico e pertanto producono effetti su chiunque sia entro un certo raggio di distanza (Maestà, Svanire dall'Occhio della Mente, etc) non conta nel computo del numero massimo di attacchi che un PC/NPC può effettuare per turno (pag. 282 MET:VtM);

V) Gli effetti di discipline che utilizzano la tecnologia come computer, telecamere, cellulari (Taumaturgia: Sentiero della Tecnomanzia, pag. 198 MET:VtM) sono limitati ad aree ben specifiche della città come ad esempio un appartamento, un condominio, un capannone, un supermercato, un negozio, una villa o persino un intero isolato;

## **M) Variazioni delle Discipline**

I) Celerità: Oltre che alle restrizioni già previste dall'uso di Velocità (pag. 278 MET:VtM) questa Disciplina non può essere utilizzata per compiere un Attacco a Distanza (Ranged Attack) se il proprio bersaglio si sta difendendo da un Attacco Fisico;

II) Demenza

- Negare (*Negate*): quando questa Disciplina è utilizzata per ignorare un'Arma a Distanza, si ignorano anche proiettili/frecce/dardi che quest'ultima spara;

III) Necromanzia

- Ex Nihilo: Un PC/NPC non può utilizzare alcuna Disciplina su un bersaglio che si trova in questo piano mentre si trova nell'Oltretomba (Shadowlands);

IV) Dominazione

- Mesmerismo (*Mesmerism*): Un PC/NPC non può essere privato della capacità le sue discipline o dei suoi poteri soprannaturali;

V) Oscurazione

- Presenza Invisibile (*Unseen Presence*): Il suo utilizzo non viene interrotto da Maestà;

VI) Proteiforme

- Forma della Bestia (*Shape of the Beast*): i benefici derivanti dal [Focus] della forma di attacco del PC/NPC si accumulano a quelli derivanti della forma del Lupo;

**Focus [Wits]: Qualsiasi animale dotato di pollice opponibile non è utilizzabile;**

VII) Thanatosis

- Necrosi (*Necrosis*): Qualsiasi potere che possa essere utilizzando toccando oppure afferrando un altro PC/NPC non è cumulabile con gli effetti di questa Disciplina;

VIII) Taumaturgia – Via del Fuoco (*Lure of Flames*)

- Colonna di Fuoco (*Pillar of Fire*): I PC/NPC bersagliati da questa Disciplina non risentono dei danni ad area come chiunque altro che si trova all'interno della zona colpita da questo potere.

[Focus] Intelligenza: Il focus si applica soltanto nei confronti del PC/NPC bersagliati da questo potere;

- Movimento della Mente – Volo (*Flight*): I PC/NPC non possono volare durante i turni acquisiti con Celerità;

- Rituale della Padronanza del Sangue (*Blood Mastery Ritual*): utilizzare questo potere non può portare al conseguimento di successi eccezionali;

IX) Daimonion

- Percepire il Peccato (*Sense the Sin*); Angoscia dell'Abisso (*Fear the Void Below*); Conflagrazione (*Conflagration*) Psicomachia (*Psychomachia*) sfruttano le energie infernali per il loro funzionamento;

- Condanna (*Condemnation*): Acquisire questo potere determina per il PC/NPC la corruzione definitiva della sua anima. PC/NPC non possono acquistare questo potere se prima non hanno volontariamente stretto un patto con entità infernale (nello specifico con un demone). In questo caso il PC/NPC diventerà a tutti gli effetti un Infernalista ed acquisirà come propria moralità il Sentiero delle Malvagie Rivelazioni;

N) Variazione sulle Tecniche

I) Per acquisire una Tecnica, almeno una Disciplina delle due deve appartenere al Clan del PC e - diversamente da quanto scritto a pag. 113 del MET:VtM - questi dovrà cercare un NPC/PC che in gioco sia disposto ad insegnargliela.

- **Imparare una Tecnica da un NPC: Approvazione TOP;**
- **Imparare una Tecnica da un PC: Approvazione LOW;**

Quando un PC insegna una Tecnica questi deve dichiararlo attraverso un apposito Downtime al suo VST subendo un Malus di 1 WP e 1 Downtime.

I) Psicosi dell'Echo (*Echo Psychosis*): Nel caso in cui un PC tenta senza successo di venir meno agli effetti di Maestà non provocherà l'interruzione di quest'ultima Disciplina su di lui;

II) *Second Wind*: Per restare in 'concentrazione' un PC non dovrà subire alcun attacco per due turni di gioco (potrà soltanto fare azioni di movimento);

### **O) Abilità**

I) Conoscenza (*Lore*)

L'abilità rispetta i consueti parametri di difficoltà standard previsti dalla tabella a pagina 272 del MES:VtM. Se la POOL del PC è uguale o superiore ai parametri richiesti allora acquisisce automaticamente l'informazione corrispondente.

- Nel momento in cui il PC utilizza questa abilità deve dichiarare quali siano le sue specializzazioni ed il loro livello al VST di riferimento. Nel momento in cui il PC effettua una ricerca in uno dei campi che ha indicato sulla scheda fra le specializzazioni riceverà un Bonus di +5 Wild Card ai fini del raggiungimento dell'informazione desiderata;
- Un PC indipendentemente dal valore complessivo di Conoscenza (**Lore**) può accedere alle informazioni di livello Impegnativo (Livello 4) ed Epico (Livello 5) soltanto se possiede effettivamente una specializzazione in quella determinata area di competenza;
- Alcuni oggetti (*Artefact Items*) posso fornire specializzazioni aggiuntive per comprendere specifiche parti di conoscenza esoterica nascosta. Utilizzare o possedere questa tipologia di oggetti: Approvazione TOP;
- Le informazioni a cui si ha accesso grazie all'Abilità Conoscenza posso differire fra una VSS e l'altra e quindi invitiamo tutti i soci-giocatori a non dare per scontato nessun elemento di gioco;

### **II) Informatica (*Computers*)**

Non possono essere osservate o cancellate azioni di un bersaglio che si trova al di fuori della propria Venue (o Capitolo);

III) PC che hanno sulla Scheda del Personaggio il *Merito: Sentiero del Cuore Ferino* non possono spendere punti in Informatica, Armi da Fuoco o Guidare. Nel caso in cui questi punti siano stati assegnati in fase di creazione del personaggio questi rimarranno sulla Scheda del Personaggio;

#### IV) Scienza (*Science*)

Indipendentemente dalle specializzazioni possedute da un PC questa abilità permette di compiere un'unica azione aggiuntiva che deve essere spesa per portare avanti le proprie ricerche nel campo desiderato. Esperimenti ed attività dovranno svolgersi a seguito di azioni IG volte a procurarsi gli strumenti per poterlo verosimilmente fare.

#### P) Ulteriori Chiarimenti

I) Armatura – Balistica e Rinforzata: Queste qualità sono efficaci soltanto contro attacchi basati su *Lotta, Armi da Fuoco, Mischia e Armi da Tiro*;

II) Assistere il Difensore: Questa tattica può essere utilizzata anche nel caso in cui il PC abbia già subito 2 attacchi nello stesso Round. In questa circostanza il PC potrebbe subire un ulteriore attacco nel round oltre il consentito dal limite imposto agli Attacchi Fisici;

III) Legame di Sangue: Quando un Infante ingerisce del sangue vampirico è immediatamente consapevole sulla sua natura ed è capace di distinguerne il sapore;

IV) Un vampiro può mischiare il proprio sangue con bevande e cibo ed ingerirli in concerto con quanto indicato a pag. 294-295 del MET:VtM;

#### V) Diablerie

Consumare una Diablerie su PC/NPC richiede Approvazione MID.

- Diablerie di un PC in gioco da meno di 6 mesi non fornisce in alcuna circostanza avanzamenti di Generazione;
- I PC devono spendere gli XP necessari per acquisire la nuova Generazione altrimenti fallisce automaticamente e l'anima riesce a fuggire anziché essere consumata.
- Ogni qualvolta un PC consuma una Diablerie la narrazione effettuerà una sfida (con difficoltà in base alla generazione della vittima) per determinare se l'anima del vampiro il cui corpo è stato distrutto sopravviverà all'interno del suo carnefice. Non è dato sapere al PC l'esito di questa sfida;
- L'Acquisizione di 4 Tratti Bestia è istantaneo ed avviene nel momento stesso in cui la Diablerie si sta consumando indipendente dal suo esito. Nel caso in cui ciò determina che il PC scivoli in frenesia saranno applicate tutte le conseguenze del caso;

VI) Umanità: Attraverso la spesa di 1 punto sangue ogni 24 ore un vampiro che abbraccia questa morale può far venir meno il Rigor Mortis dal suo corpo acquisendo le caratteristiche proprie di un essere umano ancora in vita;

VII) Fuga Rapida: Il funzionamento di *Fuga Rapida* viene definito a pg. 277 del MET:VtM. Comunque, il suo uso nei round di Celerità non è automatico se contrastato. Il VST può negare il suo utilizzo se le circostanze logicamente lo impedirebbero (*presa, stanza chiusa, blocco fisico etc*). Una volta che si utilizza Fuga Rapida in una scena, il personaggio non può rientrare all'interno della scena stessa;

VIII) Golconda: Raggiungere la Golconda e qualsiasi passo portato avanti per raggiungerlo (una volta preso il pregio *Cercatore della Golconda*) richiede Approvazione TOP;

IX) Presa: Al fine di utilizzare dei poteri attraverso una presa, un personaggio deve prima aver dato inizio alla presa in questione tramite un attacco disarmato;

X) Abbraccio: Tentativi di trasformare in vampiri qualsiasi altra creatura soprannaturale fallisce automaticamente e si conclude sempre con la morte del bersaglio;

XI) Conclavi & Concili

- Conclave Regionale (Camarilla): Approvazione MID;
- Conclave Nazionale (Camarilla): Approvazione TOP;
- Concilio Ecumenico (Sabbat): Approvazione TOP;
- Sinodo (Sabbat): Approvazione TOP;
- Concistoro (Sabbat): Approvazione GLOBAL;

XIII) Definizione di Infernalista. Nello specifico è da considerarsi infernalista:

- Un PC/NPC appartenente al Clan Baali;
- Un PC/NPC che abbia raggiunto il 5° Livello di Daimonion;
- Un PC/NPC che abbia il Sentiero delle Malvagie Rivelazioni come propria moralità;
- Un PC/NPC in possesso di uno o più Infernal Power;

XIV) Specifica sul Rituale della Vaulderie: Nello specifico la domanda da porsi al PC/NPC è '*Credi nella buona riuscita di questa Vaulderie?*'. L'esito del rituale a livello regolamentare non è determinato da fattori quali la fede dei singoli partecipanti (Cainiti, Bahari, Infernalisti o Atei sono infatti tematiche narrative di gioco che non influenza la buona riuscita o meno della cerimonia) quanto dalla coesione e fiducia che i presenti nutrono fra loro e dalla loro volontà che il rituale possa concludersi con successo;

## **Q) Specifiche sugli Status**

I) Ai fini di far ricaricare (o cambiare) uno Status Permanente si considera come periodi di tempo 'legale' una settimana (*7 giorni di gioco*) oppure la successiva Sessione di Gioco a cui il PC parteciperà;

II) Alcuni Status Temporanei (come specificato già nel MET:VtM) possono essere concessi dall'Ufficio dell'NST come premio per le azioni dei personaggi giocanti (Approvazione MID);

III) Un qualsiasi Status può essere speso nei confronti di qualcuno soltanto se rimane per almeno 30 giorni all'interno della propria giurisdizione.

Ductus/Sacerdote → Giurisdizione va sui membri del proprio branco;

Vescovo → Giurisdizione va su una parte della Diocesi;

Arcivescovo → Giurisdizione va sull'intera Diocesi (o Arcidiocesi);

Cardinale → Giurisdizione va sulla Diocesi Sacra (Insieme delle Diocesi di uno Stato);

● **Regalo d'Addio (Rituale dell'Addio):** Un PC può condizionare chiunque sia stato nella propria giurisdizione (ma che allo stato attuale non lo sia più) con la spesa di uno dei suoi Status entro 30 giorni dalla visita di colui che desidera premiare;

IV) Classe Sociale: Un PC/NPC che fa uso dello Status Permanente di classe sociale (Anziano, Ancilla) ha giurisdizione su ogni PC che sia fisicamente (di persona) in sua presenza ;

V) Comunicazioni Pubbliche: Un PC/NPC che scrive in un qualsiasi canale deve anche riportare al termine del suo comunicato l'elenco di tutti i propri Status (innati, permanenti, temporanei, negativi), aggiornato alla data di riferimento ;

VI) Acquire Status → Negativi e Positivi devono essere annunciati in pubblico ed il giocatore deve cercare di integrarli al meglio nella scena di gioco (devono essere comunque convalidati dal VST più alto in grado presente);

VII) Status Difensore (*Defender*): Quando viene speso per impedire l'acquisizione di 1 Tratto Bestia questo annullamento si verifica prima dell'effettiva perdita di Moralità;

VIII) Status Vigilante (*Enforcer*): Si tratta di uno Status Temporaneo quando fornito da un'autorità della setta. La giurisdizione di colui che lo riceve non si estende oltre quella di chi l'ha concesso;

IX) Stabilito (*Established*): Un PC insultato può perdonare l'offesa e conseguentemente rimuovere lo status Avvisato senza alcuna spesa di status;

X) Onorevole (Honorable): Un PC accusato di mentire può perdonare l'offesa e riappropriarsi in questo modo dello Status come se non lo avesse mai speso;

XI) Sanzionato (Sanctioned): Questo Status temporaneo ha la medesima giurisdizione della autorità della setta che gli ha fornito tale riconoscimento;

XII) Camarilla

- Divieti Specifici del Setting: Membri del Clan Gangrel non subiscono alcun divieto di Status a differenza di quelli del Clan Assamita;
- Registrazione Ars Taumaturgica e Necromantica: Un PC deve registrarsi al fine di ricevere lo status Autorizzato per apprendere Taumaturgia e Necromanzia. Se scoperti, gli stregoni del sangue che non si registrano ricevono uno Status Ban Maggiore;
- Sentieri di Illuminazione: Un membro della Camarilla che si scopre aver intrapreso uno di questi percorsi morali subisce uno Status Ban Maggiore;

#### VIII) Sabbat

- Status Ban Minore: Assamiti *antitritu*, *Ventru* *antitribu* e *Gangrel antitribu*; PC/NPC che abbracciano Umanità come morale;
- Status Ban Maggiore: *Baali (Angellis Ater)*; Tremere (Telyav); PC/NPC senza Branco; Sabbat che non hanno Vincolum più alto di 2 oppure lo hanno superiore a 4;
- L'appartenenza ad una fazione politica da parte di un PC/NPC determina l'acquisizione di uno o più status come indicato a seguire (*Rimandiamo al Sabbat4Dummies Parte 1 e/o Parte 2 per ulteriori spiegazioni*);

#### I) Dottrina degli Ultra Conservatori

- Recluta: N/A;
- Soldato: (*Membro*);
- Sergente: Risoluto, Difensore;
- Cappellano Militare [Fuori Gerarchia]: Devoto, Sfregiato in Battaglia;
- Capitano: Difensore, Coraggioso, Leale (*Vicario*);
- Colonnello: Risoluto, Leale, Affermato, Trionfante;
- Console: Risoluto, Coraggioso, Leale, Affermato;
- Generale: Risoluto, Sfregiato in Battaglia, Leale, Lodato, Affermato;

#### II) Dottrina Ortodossa

- Accolito: N/A;
- Cultista/Zelota/Spiritualista: Unto (*Membro*);
- Magus: Devoto, Unto;
- Confessore [Fuori Gerarchia]: Devoto, Consacrato;
- Maestro: Devoto, Leale, Risoluto (*Vicario*);
- Puro: Leale, Risoluto, Affermato;
- Alto Prelato: Devoto, Leale, Affermato, Risoluto;
- Gran Maestro: Devoto, Leale, Consacrato, Affermato, Lodato (*Gran Vicario*);

#### III) Dottrina dell'Ordine di San Biagio

- Silente: N/A;
- Geniere: Cortese o Leale;

- Occulto [Fuori Gerarchia] Onorevole, Cortese, Lodato;
- Orologiaio, Grande Ingannatore, Scacchista: Cortese e Leale ;
- Tessitore: Cortese, Leale, Lodato (*Vicario*);
- Corifeo: Leale, Cortese, Onorevole, Affermato;
- Demiurgo: Leale, Cortese, Onorevole, Risoluto, Affermato (*Gran Vicario*);

● Un personaggio che aderisce alla *Dottrina Ortodossa* e ricopre la carica di *Confessore* ha la facoltà di insegnare qualsiasi Sentiero di Illuminazione *non eretico* ad un altro Sabbat (quindi può spendere 1 Azione Downtime per insegnare ad un altro personaggio un qualsiasi Sentiero di Illuminazione ricada in queste categorie);

## IX. PERSONAGGI NON GIOCANTI

A) Utilizzare, interagire o muovere qualsiasi NPC Canonico (Cioè presente sui Manuali) richiede Approvazione TOP ;

B) Autorità dei NPC

● Approvazione LOW: Utilizzare, interagire o muovere un NPC con autorità regionale (ricadono in questa categoria le seguenti cariche Ductus, Sacerdote, Vescovo, Vicario, Abate, Templare, Cavaliere Inquisitore, Agente della Mano Nera);

● Approvazione MID: Utilizzare, interagire o muovere un NPC con autorità nazionale (ricadono in questa categoria le seguenti cariche: Arcivescovo, Dominatore, Giudice Inquisizione, Legato degli Amici della Notte, Inviato dell'Eredità Rumena);

● Approvazione TOP: Utilizzare, interagire o muovere un NPC con autorità internazionale (ricadono in questa categoria le seguenti cariche: Cardinale, Prisco, Templare della Diocesi Sacra, Osservatore/Osservatore Oscuro, Serafino, Giudice della Corte del Sangue, Dirigente dell'Eredità Rumena);

● Utilizzare, interagire o muovere qualsiasi NPC Non-Vampiro: Approvazione TOP

● Utilizzare lo Status 'Purificato' (Inquisizione del Sabbat) o 'Marchiato' (Mano Nera): Approvazione MID

C) Organizzazioni Antagoniste

Utilizzare, interagire o muovere un NPG/Realtà di questo tipo richiede:

● Approvazione MID: Utilizzare, interagire o muovere un NPC legato a Concilio dei Decani, Loggia di Chorazin ;

● Approvazione TOP: Fratelli di Sangue, Lhiannan, Nagaraja, Agenti del Progetto Crepuscolo, Brujah (Saggi), Cacciatori con Vera Fede, Demoni;



- Sabbat: NPC Infernalisti (esterni ai Decani) sono ad Approvazione LOW ;
- Sabbat: L'utilizzo di Lealisti di Alamut da parte dei VST come NPC Stock antagonisti è ad Approvazione LOW;
- Camarilla: Salubri (VSS Camarilla), Cappadocii (VSS Camarilla), Baali (VSS Camarilla), Araldi del Teschio (VSS Camarilla);

#### D) Linee Guida per la Creazione di NPC

- Approvazione LOW: Scheda del NPC → MAX 200 XP
- Approvazione MID: Scheda del NPC → MAX 400 XP
- Approvazione TOP: Scheda del NPC → MIN 400 XP

E) Meriti: Gli NPC non pagano alcun punto merito (Rarità & Simili) per Clan, Linea di Sangue, Organizzazioni (Inquisizione, etc) o Sentiero di Illuminazione;

## IX. MANUALI ADDIZIONALI

L'Addendum di Camarilla Italia Masquerade per quanto concerne la Continuity Sabbat si avvale del 'Sabbat4Dummies' come integrazione narrativa agli argomenti qui trattati. Per ogni ulteriore approfondimento vi rimandiamo pertanto all'indirizzo [http://www.camarillaitalia.com/?page\\_id=4848](http://www.camarillaitalia.com/?page_id=4848)

## APPENDICE: CONOSCENZA (LORE)

In termini di sopravvivenza un vampiro impara velocemente qual'è il suo ruolo nel mondo. Fin dalla sua creazione si rende conto di essere costretto a nutrirsi di sangue, di doversi confrontare con la Bestia, ed altrettanto velocemente identifica nel fuoco e nella luce solare due grandi minacce. Dopo aver preso coscienza del suo essere inizia così ad affacciarsi sul mondo di tenebra, cercando un contatto con i suoi simili, ed arrivando inevitabilmente a confrontarsi con un mondo del tutto nuovo di cui scopre in realtà di sapere ben poco. *Lore* si propone di rappresentare proprio la conoscenza del vampiro inerentemente al mondo soprannaturale in cui si trova, alla storia delle creature che si muovono al suo interno, ai loro poteri ed ai loro nemici.

### A) Difficoltà

Alcune conoscenze all'interno del mondo di tenebra sono molto più riservate di altre e può essere molto difficile per un Infante oppure un Neonato entrarne in possesso. La tabella che proponiamo a seguire rispetta i valori consueti di difficoltà presenti nel MET: VtM trattando tuttavia nello specifico questa abilità.

Facile → 5 Tratti

Standard → 8 Tratti

Difficile → 15 Tratti  
Impegnativa → 20 Tratti  
Epica → 30 Tratti

- Il test per determinare se un personaggio riesce o meno ad entrare in possesso di una determinata conoscenza è: Mentali + Abilità: Lore + 5\* + Wild Card (influenzata dal resto della Scheda del Personaggio);

\* → Questo Bonus si aggiunge al punteggio nel caso in cui il PC abbia la specializzazione dell'argomento che vuole approfondire;

### **B) Specializzazioni di Lore (Sabbat)**

A seguire un esempio delle principali specializzazioni dell'abilità. Vi ricordiamo che Conoscenza non è Accademiche: mentre la prima affronta infatti il soprannaturale e tutto ciò che caratterizza il mondo di tenebra la seconda si limita a studiare la mondanità e tutto ciò che è relativo alla società mortale. Ad ogni modo l'ultima parola su dove una categoria possa essere inserita e dove no spetta sempre al VST di riferimento.

- Conoscenza sulle Organizzazioni

Anarchici (Storia della Setta, Clan, etc): Approvazione MID

Camarilla(Storia della Setta, Tradizioni, Clan, Rituali, etc) : Approvazione MID

Sabbat (Storia della Setta, Fazioni Politiche, Clan, Rituali, etc): Approvazione LOW

Mano Nera: Approvazione TOP

Inquisizione del Sabbat: Approvazione TOP

Culto della Gehenna: Approvazione MID

Loggia di Chorazin: Approvazione MID

Circolo dei Decani: Approvazione MID

Inquisizione Cattolica: Approvazione MID

Progetto Crepuscolo: Approvazione TOP

Rete Nosferatu: Approvazione LOW

Rete della Follia: Approvazione LOW

- Conoscenze sul Soprannaturale

Abisso: Approvazione TOP

Infernalisti/Demoni: Approvazione TOP

Fate: Approvazione TOP

Fantasmi: Approvazione TOP

Licantropi: Approvazione TOP

Maghi: Approvazione TOP

Discipline Comuni: Approvazione MID

Discipline Non Comuni: Approvazione MID

Discipline Rare: Approvazione TOP

- Conoscenze sui Clan

Assamiti: Approvazione MID  
Baali: Approvazione TOP  
Angellis Ater: Approvazione MID  
Brujah: Approvazione MID  
Figlie della Cacofonia: Approvazione TOP  
Araldi del Teschio: Approvazione LOW  
Cappadocci: Approvazione MID  
Giovanni: Approvazione TOP  
Lasombra: Approvazione LOW  
Tzimice: Approvazione LOW  
Ventrue: Approvazione MID  
Crociati: Approvazione LOW  
Gangrel: Approvazione MID  
Coyote: Approvazione LOW  
Malkavian: Approvazione LOW  
Ananke: Approvazione MID  
Ravnos: Approvazione TOP  
Toreador: Approvazione MID  
Salubri: Approvazione TOP  
Gargoyle: Approvazione MID  
Tremere: Approvazione TOP  
Seguaci di Set: Approvazione TOP  
Serpenti della Luce: Approvazione LOW