

IT-DE-CS-2019-09-16-01

Parere del Collegio Sindacale n. 2 del 16/9/2019

IL COLLEGIO SINDACALE

- VISTO** lo Statuto di Camarilla Italia, e in particolare gli artt. 6, 7, 16, 17, 20 comma 2, 21, 22, 24 e 32;
- VISTA** la deliberazione dell'Assemblea dei Soci del 4 maggio 2019, con la quale l'Assemblea ha ravvisato la necessità di istituire gli organi eventuali come descritti nel corso dell'Assemblea medesima;
- VISTO** il regolamento 10 maggio 2019, deliberato dal Consiglio Direttivo, recante la disciplina delle "Funzioni, nomina e organizzazione del Collegio dei revisori dei conti, del Collegio sindacale e del Collegio dei probi viri, dell'Associazione Camarilla Italia" (Regolamento Organi Eventuali), e in particolare gli artt. 2, 4, 5, 6 e 7;
- VISTA** la delibera del Consiglio Direttivo del 12 luglio 2019, con la quale sono stati cooptati alla carica di sindaci, i soci Faggella Alessandro, Ferraro Antonio, Piazzalunga Miriam;
- VISTA** la delibera del Collegio Sindacale n. 2 del 1 agosto 2019 con la quale Ferraro Antonio è stato eletto Presidente del Collegio Sindacale;
- VISTA** la delibera del Collegio Sindacale n. 5 del 2 agosto 2019, con la quale è stato stabilito che per quanto attiene alle richieste di pareri di cui all'art. 2 comma 1 lettera b) del Regolamento Organi Eventuali, il Presidente assegna agli altri membri l'istruttoria ovvero trattiene a sé;
- PRESO ATTO** della allegata presentazione regolamento Addendum Mage the awakening del 9 settembre 2019 inoltrata dal Consigliere Marlia, al vaglio del Consiglio Direttivo;
- RITENUTA** la propria competenza;
- PRESO ATTO** della disposizione del Presidente del Collegio Sindacale di assegnare al sindaco Faggella l'istruttoria per detto parere;

DELIBERA ALL'UNANIMITA'

- 1) L'art. 5 della proposta di addendum, nella misura in cui individua per l'assegnazione di xp un range variabile da 2 a 4, contrasta con l'art. 45 comma 2 del RIC, che stabilisce invece una automatica attribuzione di 3xp all'invio del diario mensile. Si ritiene che l'articolo 5 vada riformulato, in quanto nella formulazione attuale 1) incentiva troppo poco l'invio del

- diario, rispetto alla valenza incentivante prevista dal regolamento interno; 2) consente di superare il massimale sancito dal regolamento, pari a 3xp per sessione, e il che parrebbe cozzare fra l'altro con la scelta operata, nell'addendum proposto (art.10), di limitare a 3xp il coefficiente bonus per MC, rispetto ai coefficienti impiegati in altre continuity storicamente e attualmente e di limitare a 50 (art. 11) i px in creazione dovuti a quelli ricevuti come FC e a quelli ottenuti per il bonus MC.
- 2) L'art.8 non risulta essere totalmente chiaro nella sua esposizione. Si suggerisce una rimodulazione dello stesso in tal forma: *“In fase di creazione i P.X. di ogni scheda devono essere assegnati seguendo i limiti percentuale minimali di 30% nei Cammini, 30% negli Attributi, 30% nelle Abilità”*
 - 3) L'art. 9, nella misura in cui assegna un livello di approvazione LOW per la creazione di FC, contrasta con l'art. 47 comma 14 del RIC che stabilisce invece un livello di approvazione TOP per l'immissione in sceneggiatura di un FC. La norma di cui all'art.9 , per come concepita, parrebbe consentire una totale libertà della narrazione locale di disporre degli FC, come fosse un elemento narrativo bagatellare, quasi scontato e dovuto, mentre la creazione di FC, come prevista dal regolamento interno sottoposta alla approvazione TOP, evidenzia l'eccezionalità del ricorso a questo strumento, che deve essere scrutinata dallo staff nazionale.
 - 4) L'art.14 parrebbe sproporzionato rispetto ad una diversa formulazione che consenta, in vece degli accessi vietati in senso assoluto, un accesso previa approvazione appropriata (almeno HIGH). In tal maniera lo staff narrativo si riserva la possibilità di impiegare questo elemento narrativo, senza autocastrarsi a priori, ma valutando di caso in caso.
 - 5) L'art. 30 , punto 4 parrebbe mancare di chiarezza espositiva generale. Si suggerisce di modificare in vece di una forma sintattico/grammaticale maggiormente corretta e usufruibile.

Altresì non si individuano ulteriori elementi di contrasto o vizi contenutistici rispetto al corpus regolamentare associativo in alcuna delle fonti interessate.

16/9/2019

Faggella
Ferraro
Piazzalunga

ALLEGATO – PROPOSTA DI ADDENDUM DEL 9/9/2019

Gli unici manuali sanzionati sono i seguenti:

- **MET Awakening (WW50003)**
- **Mage : The Awakening (WW40000)**

Questo libro viene usato per eventuale materiale e Retaggi non coperti nel MET Mage.

- a) Gli ottenimenti del Perfected Adept “Chi Force” e “perfect Body” aggiungono i pallini di Vita ai loro attributi, non Mente.
- b) Gli ottenimenti degli Uncrowned King “Albedo” e “Rubedo” richiedono rispettivamente : Gnosi 5 e Mente 3 (Albedo), e Gnosi 7 e Mente 4 (Rubedo).
- c) Tutti i contenuti degli altri manuali sono utilizzabili a discrezione della narrazione con approvazione HIGH.

AZIONI E DOWNTIME

1) Downtime: azioni mensili libere

Ogni PG ha a disposizione due azioni mensili. Le risoluzioni sono gestite dalla narrazione e non è possibile inviare correzioni dopo la comunicazione dell'esito.

2) Downtime: azione mensile di studio

Ogni PG ha a disposizione una azione definita "di studio", dove definire la spesa di punti esperienza. L'acquisizione di pallini negli Arcana richiede, oltre alla spesa dei px necessari e dell'aiuto di un maestro per gli Arcana non dominanti, un numero di azioni studio corrispondenti al seguente schema:

| Nuovo Livello Arcana | Numero di azioni studio necessarie |
|----------------------|------------------------------------|
| • | 1 |
| •• | 1 |
| ••• | 2 |
| •••• | 2 |
| ••••• | 3 |

Non è inoltre possibile imparare più di 2 formule ogni mese.

Queste misure sono prese per meglio rispecchiare la necessità dello studio di un mago per padroneggiare le proprie conoscenze.

3) Diari

Ogni giocatore che partecipi ad una sessione locale o nazionale, potrà inviare un diario della stessa entro 3 mesi agli indirizzi dello staff narrativo indicati sui canali sanzionati da ciascuno SNN di continuity.

4) Intersessioni

In caso di azioni concordate fra giocatori che richiedono un'intersessione da tavolo, deve essere inviata da tutti i partecipanti una mail al VST di riferimento per confermare o meno la presenza, ed eventualmente le intenzioni del PG e la preparazione dello stesso.

5) Punti Esperienza

Ogni partecipazione ad una Sessione Live comporta l'automatica attribuzione di 2px.

L'invio del Diario comporta l'automatica attribuzione di 1px.

L'invio del Downtime comporta l'automatica attribuzione di 1px.

6) Regole Opzionali

Solo le seguenti regole opzionali presenti nel manuale sono applicate:

- *Mana Bleed* (p64),
- *Order Expulsion* (p123),
- *Tie to The Land* (p133),
- *Modifying Spell Factors* (p147),
- *Don't Point That Thing at My Planet* (p150),
- *Relinquishing Control of Spells* (p151),
- *Special Spell Factors* (p152-155),
- *Paradox Mitigation* (p158),
- *Creative Thaumaturgy* (p194-198),
- *Permanently Altering Fates* (p229),
- *Influences Numina and The Forsaken* (p419).

PERSONAGGI GIOCANTI

7) Background

Non possono essere creati PG nati prima del 1970

8) Spesa px iniziale

In fase di creazione, i px di ogni scheda devono essere distribuiti nel seguente modo in fase di creazione del PG : 30% Cammini; 30% Attributi; 30% Abilità.

9) Founder Characters

All'avvio di una cronaca, è approvazione LOW inserire un massimo di 1 FC per ogni Ordine al quale conferire 15 px iniziali bonus. Si raccomanda agli ST di valutare attentamente tale attribuzione.

10) Membership Class

Al momento della creazione dei un PG, il socio riceve un quantitativo bonus di px pari alla sua MC associativa x3

11) Limiti creazione scheda

Non è possibile superare il terzo pallino di un Arcana in fase di creazione scheda. La somma dei px ottenuti dallo status di FC e la MC non può superare il massimale di 50 px.

ORGANIZZAZIONI

12) Ordini

- I PG devono possedere lo Status di reale appartenenza ad un ordine e possono essere membri di un singolo ordine per poter imparare formule, avere accesso a Meriti, ecc.
- E' approvazione HIGH possedere pallini di Status di Ordine in più ordini.
- Un PG non può avere più di 3 punti totali di Status di Ordine in più ordini.
- Se un PG acquisisce i vantaggi di base di appartenenza ad un ordine (*es. formule specifiche di ordine, o retaggi specifici*) oppure oggetti specifici come Meriti, diventa HIGH l' approvazione per cambiare lo status di reale appartenenza all' ordine.
- I PG che cambiano il loro status di reale appartenenza per entrare a far parte di un altro ordine, non acquisiscono nuove specializzazioni di formula e conservano i Mudra delle formule del loro ordine iniziale.
- Lo Status di Ordine riflette un sistema a larga scala di un gioco globale:

Status • I PG sono membri ben inseriti nel loro ordine.

Status •• viene da un riconoscimento di lungo termine ed indica un alto livello di importanza in una città od un area con più città interconnesse.

Status ••• (HIGH) indica una significativa importanza in uno stato, provincia, o grande area regionale .

Status •••• (HIGH) rappresenta influenza nazionale.

Status ••••• (HIGH) indica riconoscimento multinazionale e globale.

- Camarilla **Italia** non prevede l'uso di regole meccaniche per incrementare lo Status di Ordine , incluso un tetto massimo di PG di un particolare livello o il supporto numerico richiesto per incrementare lo Status. L' uso di imprese degne di nota e supporto derivante dallo Status , può tuttavia servire come guida per gli ST.
- **P**er rimuovere lo Status di ordine, sono necessari un numero di punti di Status di Ordine uguale a 10 volte lo Status di Ordine del PG in questione. Mentre per l'espulsione dall' Ordine sono necessari un numero di punti di Status di Ordine uguale a 20 volte lo Status di Ordine del PG in questione. Se non c'è abbastanza Status disponibile in una nazione, allora il NST userà a suo giudizio il supporto disponibile come garanzia di Rimozione/Espulsione.
- I PG non possono iniziare a giocare con più di 2 punti di Status di Ordine.

13) Retaggi (Legacy)

- E' approvazione HIGH entrare a far parte di un retaggio, di retaggi della mano sinistra o retaggi antagonisti.
- Un PG può entrare a far parte di un retaggio se non incontra i requisiti di ordine e sentiero con un livello di approvazione HIGH.
- I retaggi personalizzati sono approvazione HIGH; non richiedono che il PG applicante sia quello creatore, ma il PG deve soddisfare i requisiti di Gnosi .
- Per entrare a in gioco a far parte di un retaggio personalizzato , bisogna che il giocatore del PG attivo più anziano di quel retaggio acconsenta. Questo requisito è tralasciato se i personaggi trovano un modo di farlo in game.
- I livelli di approvazione per entrare a far parte di un retaggio personalizzato sanzionato sono

gli stessi di un retaggio comune.

REAMI

14) **Accessibilità**

Con la sola eccezione delle Torri durante il risveglio, nessun PG può accedere ai Regni Superni o altre aree uniche come l' Underworld. I PG non possono visitare, viaggiare, scrutare o manipolare l'Abisso senza approvazione HIGH.

MERITI

15) **Artefatti**

Gli Artefatti sono HIGH. Gli Artefatti presenti nei manuali sono unici, ma possono servire come **spunto** per gli ST, che ne vogliono creare altri.

16) **Oggetti potenziati (Enhanced items)**

Gli oggetti potenziati possono essere creati in game con incantesimi di durata indefinita. Gli incantesimi di Materia possono effettuare alterazioni di proprietà speciali come:

- **Alterare Integrità** (Alter Integrity) : incrementa Durabilità/Struttura
- **Alterare Efficienza** (Alter Efficiency) : Bonus di equipaggiamento
- **Alterare Taglia** (Alter Size) : Incrementare o Ridurre taglia

- Più oggetti potenziati non possono combinati (es. un motore autoriparante non può essere inserito in un'auto con vetri anti-proiettile).
- Gli oggetti potenziati possono essere trattati come fossero infusi, es. un incantesimo da 3 pallini e due incantesimi da 2 pallini possono creare un oggetto potenziato da 5 pallini.
- La riserva di Mana non può eccedere il grado di merito dell' oggetto potenziato.
- Qualunque effetto usato per migliorare un oggetto, rende quell' oggetto un oggetto potenziato di livello pari a quello dell' effetto usato, es. Automobili riparanti sono effetti da 5 pallini ed oggetti con queste modifiche sono oggetti potenziati da 5 pallini.

17) **Oggetti infusi (Imbued Items)**

- Rimpiazzare la frase “ *incantesimi con durata persistente sono considerati poteri persistenti , e tutti gli altri effetti sono considerati contingenti che richiedono un attivazione* ” con la seguente frase “ *Incantesimi con durata indefinita sono considerati poteri persistenti, e tutti gli altri effetti sono considerati contingenti che richiedono un attivazione* “.
- Gli oggetti infusi con calore superiore a 5 pallini possono essere creati solo in game.
- Se un oggetto è sia infuso che potenziato, il suo valore viene calcolato come se fossero due oggetti separati, uno infuso ed uno potenziato, così il costo finale di un oggetto infuso di 3 ed un oggetto potenziato di 4 costa in totale 14 px.
- Quando si creano oggetti infusi, solo l'approvazione HIGH può permettere ad un mago di incrementare il numero di successi permessi da un lancio di incantesimi estesi.
- Tali oggetti non possono essere incrementati più del 50%.

- Oggetti infusi da 6 pallini o superiori sono HIGH.

18) Feticci

- I Feticci nelle venue di Mage the Awakening devono attenersi alle regole presenti alla voce dell'incantesimo *Creare Feticcio* e non le regole sul merito presente in *Werewolf : The Forsaken*, salvo che possono essere usati solo quelli che usano la Numina sanzionata in MET Mage.
- Tali feticci hanno un costo in meriti pari a al rango dello spirito vincolato più ogni numina accessibile oltre alla prima . (Es. un Spirito vincolato di 2° rango con la numina Blast e Terrify, sarebbe un Feticcio da 3 pallini).
- La numina a cui si può accedere attraverso il feticcio è fissata al momento del lancio dell'incantesimo e non può essere cambiata in seguito.
- Lo spirito vincolato deve essere conforme a tutte le regole che governano la creazione degli spiriti.
- Il Mago deve effettuare un azione istantanea di Gnosi + Spirito per risvegliare lo spirito dentro il feticcio, ed usare Gnosi + il grado dello spirito vincolato per attivare la numina, invece del normale test di Power + Finesse.
- Per i massimali di danno della numina d'attacco , usare il livello di Spirito del creatore.
- I Feticci da 1 – 4 pallini sono LOW, quelli da 5 pallini sono HIGH.
- Feticci superiori non sono disponibili.

ARCANUM

19) Limitazioni

Gli Arcana a livelli superiori a 6 non sono possibili nelle cronache. ArchMASTER ed Imperial Mysteries sono riservati ai MASTER Storyteller.

20) Maestria Arcana (Arcana MASTERY)

Rimpiazzare la frase *“Due dei 3 Arcana più alti devono sempre essere degli Arcana Dominanti del suo sentiero”* con la frase *“2 dei suoi primi 3 Arcana devono venire dai suoi Arcana Dominanti del suo sentiero”*.

21) Wards & Ban (Space)

Oggetti e creature non possono essere il bersaglio di una Ward, ma sono protetti se sono entro l'area di efficacia di una Ward. Una volta che un fenomeno bandito è entro l'area di un Ban, questo non è influenzato(es. gli incantesimi possono essere tranquillamente lanciati entro un Ban basato su Primo, e sono influenzati solo quando attraversano il limite delineato dal Ban).

22) Rewrite History (Time)

I pallini non possono essere scambiati in niente che necessiti di una speciale approvazione o notifica nei Database di approvazione.

23) Grant Familiar (Spirit)

La durata dell' incantesimo è persistente (il Merito Famiglio non scompare alla fine dell' incantesimo).

24) Incantesimi che impiegano spiriti (Spirito)

- Spiriti di Rango 3 non possono essere chiamati, vincolati o controllati utilizzando i fattori di prolungamento di durata estesa.
- Quando si evocano, vincolano o controllano spiriti di Rango 4 , i fattori di prolungamento di durata, si considerano transitori.
- Spiriti di Rango 5 non possono essere evocati, vincolati o controllati se non dagli Arcimaghi.
- Viene speso un Willpower point per ogni spirito evocato, vincolato o controllato, questo punto non viene recuperato fino a quando l' incantesimo termina o viene speso un pallino di Willpower per rilasciare l' incantesimo. Ciascuno di questi incantesimi può influenzare un solo spirito.
- Queste restrizioni non si applicano se un incantesimo è semplicemente usato per l'acquisizione di un merito come: Feticcio, Famiglio o Spirito Guardiano. Non si applicano inoltre a quegli incantesimi che risvegliano spiriti o rendono più disponibili e favorevoli nei confronti del mago.

SPELLCASTING

25) Formule

- Le formule di un Ordine possono essere imparate solo dall'Ordine specificato. Questo include le formule presenti nei vari Manuali degli Ordini.
- Quando una formula include il nome di un retaggio, Tradizione , Fazione o altro gruppo che non sia un Ordine, non esistono versioni comuni di quella formula; è approvazione HIGH imparare la formula, se il PG non è membro di quel retaggio, Tradizione , fazione o altro gruppo.
- Gli incantesimi Improvvisati che duplicano gli effetti di formule esistenti che richiedono un approvazione, richiedono lo stesso livello di approvazione.
- Le formule personalizzate approvate sono LOW se imparate in game da altri PG.
- La seguente affermazione presente in MET Mage non è adoperata in Camarilla Italia :
“Incantesimi con effetti multipli, richiedono che ogni singolo effetto debba essere imparato come una formula separata. Per esempio, Telekinetic Strike può essere lanciato nelle versioni di Forze 3, Forze 4, e Forze 5, ciascuna versione è una formula separata”.
- I PG che ottengono la formula base, hanno accesso agli effetti addizionali con l'incremento della loro Maestria Arcana.

26) Lancio di incantesimi istantanei (Instant Spellcasting)

Le penalità prese quando si utilizzano i fattori di modifica agli incantesimi, non possono ridurre il test di lancio al di sotto di 1.

Ulteriori penalità (penalità per mirare, resistenza, ecc.) applicate dopo la creazione dell' Imago dell' incantesimo possono ridurre ancora il test di lancio.

27) Lancio di incantesimi prolungati (Extended Spellcasting)

Per le regole dei massimali di danno ed i limiti di successo, i soli bonus che si possono applicare al test base di lancio degli incantesimi sono quelli derivanti da:

Alta Parlata (HIGH Speech), Willpower, e particolari Dimore.

Incantesimi con un azione definita come prolungata, possono ulteriormente incrementarla seguendo le regole dei rituali di gruppo (p168): gli assistenti possono alzare di +1 il bonus per assistente, fino ad un massimo di +5.

Gli assistenti non possono incrementare i limiti di successo se si intende convertire incantesimi istantanei in incantesimi prolungati.

28) Limitazioni a bonus ed abilità [A.6.04]

- Nessuna abilità o bonus creato con un incantesimo può eccedere il livello di Arcanum del Mago. Questo si applica solo ad abilità o bonus che hanno una variabile basata sul numero di successi ottenuti. Non è applicabile a creature evocate.
- Se un Mago lancia un incantesimo preparato contro un bersaglio vivente, il bersaglio può resistere ai suoi effetti nei seguenti modi :
- Se l'incantesimo è di tipo Resistito allora diventa mirato.
- Quando il mago attiva l'incantesimo deve ottenere almeno 1 successo sul test di attivazione con lo stesso pool usato per lanciare l'incantesimo, modificato dalle difese del bersaglio (vedere regole sugli incantesimi mirati).
- Se l'attivazione succede l'incantesimo ha effetto pienamente, se l'attivazione fallisce allora l'incantesimo scompare.
- Se l'incantesimo è Contestato (Contested) allora il mago deve ottenere un successo più del bersaglio su un tiro di attivazione con lo stesso pool usato per lanciare l'incantesimo, modificato dalle difese del bersaglio.
- Se l'attivazione riesce l'incantesimo ha effetto pienamente, se l'attivazione fallisce allora l'incantesimo scompare.
- Se un PG richiede informazioni da una scheda di un altro PG per lanciare un incantesimo (es. se Contestato, Resistito ecc.), allora quei PG non possono lanciare quell' incantesimo in maniera rituale e tenere quell' incantesimo come preparato per uso offensivo.
- I bonus aggiunti dagli Arcana ad un oggetto, non si sommano ma si applica solo il bonus maggiore .
- Gli incantesimi preparati , inclusi effetti derivanti dall'ambiente circostante, sono limitati dal massimale di danno.

29) Test Sociali e Mentali falliti

Per determinare i test falliti non ripetibili nella stessa scena, considerare gli incantesimi improvvisati come Sociali se la versione della loro formula è contrastata da Resolve o Composure.

30) Magia Simpatetica

- Ogni incantesimo che influenzi più bersagli usa sempre la connessione simpatetica più debole di quei bersagli, fino a quando tutti i bersagli sono a portata a sensoriale.
(Per esempio lanciare l'incantesimo New Threads su se stessi (Sensoriale) diretto ad un mago Conosciuto fuori portata sensoriale senza il suo vero nome potrebbe essere lanciato come fosse "Incontrato").
Si prega di ignorare la prima frase del secondo paragrafo del MET Mage (p 145):
- "Nelle cronache di Camarilla Italia le penalità di Occultamento e Fama sia applicano sia alla magia simpatetica diretta che a quella indiretta".
- Se la penalità applicata per il lancio di magia simpatetica è ridotta al di sotto di -10, il bersaglio può ancora essere affetto da un incantesimo simpatetico.

- Il solo caso in cui non sarebbe possibile, se una penalità abbasserebbe il grado di Simpatia a “Sconosciuto” (per esempio , un bersaglio “incontrato” o “descritto” di cui non si conosca il nome vero).