

Parere del Collegio Sindacale n. 3 del 28/10/2019

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 inoltrata dal Consigliere Marlia in data 14/10/2019, al vaglio del Consiglio Direttivo;
- RITENUTA la propria competenza;
- PRESO ATTO della disposizione del Presidente del Collegio Sindacale di assegnare al facente parte del sindaco Faggella l'istruttoria per detto parere;

DELIBERA ALL'UNANIMITA'

- 1) Le censure segnalate con parere n. 2 del 16/9/2019 si considerano superate dalla nuova elaborazione proposta in data 14/10/2019;
- 2) Si segnala una mancanza di specifica circa gli ambiti di competenza e i soggetti autorizzati ad emanare le approvazioni nominate "consolidate" citate nel paragrafo 2, lettera A, punto 3. In assenza di modifiche all'addendum, il collegio considererà inesistente tale disposizione.
- 3) Si suggerisce una modifica al paragrafo 4, lettera A, punto 6, al fine di maggior chiarezza: "Al termine della fase di creazione del personaggio questi deve aver investito sulla scheda **non meno del 90%** degli X.P. a sua disposizione." In assenza di modifiche all'addendum, questa sarà l'interpretazione della norma da parte del collegio sindacale.

- 4) Si segnala una citazione ultronea dei diritti del Consiglio Direttivo, al paragrafo 4, lettera C, punto 4. Sarà il CD ad esprimersi per eventuali sue competenze di assegnazione straordinaria nei modi e metodi indicati dal regolamento interno (più correttamente, dallo Statuto). In assenza di modifiche all'addendum, questa disposizione si intende inesistente.
- 5) Si consiglia di rimuovere integralmente il paragrafo 2 lettere C ed F perché rischia ridondanze con il regolamento interno.
- 6) Si segnala una mancanza di chiarezza circa i downtime. La regola opzione “*a matter of resolve*” risulta sanzionata al paragrafo 1 lettera A, ma non sanzionata al paragrafo 7 lettera K punto 1. Nell'evidenziare l'opportunità di avvalersi della suddetta regola e di non derogare ad altre regole correlate del MET Awakening, si evidenzia che l'interpretazione del collegio del paragrafo 7 lettera K sarà la seguente: i personaggi hanno a disposizione tre azioni: la prima azione deve svolgersi all'interno della giurisdizione della venue; la seconda azione può svolgersi all'esterno, ma anche all'interno; la terza è una azione speciale dedicata alla spesa di punti esperienza e ad azioni di downtime di cosiddetto studio. Il problema di questa interpretazione, che è l'unica che parrebbe letteralmente possibile, è la scarsa conciliabilità con le regole del MET Awakening riferite al lancio di incantesimi nel downtime. Una possibile soluzione interpretativa sarebbe la seguente: nello svolgimento di ciascuna delle due prime azioni, ed in aggiunta ad essa, il personaggio può lanciare un numero di incantesimi istantanei pari al valore di GNOSI. Nella terza azione, può svolgere, in aggiunta ad essa, un unico incantesimo prolungato. Anche attraverso tale interpretazione, non pare chiaro se possa essere compreso un viaggio astrale all'interno dell'azione di studio, in aggiunta a spese e a incantesimo prolungato, ovvero se il viaggio vada svolto in una delle due azioni precedenti. Similmente per quanto concerne l'oblazione.
- 7) Si segnala una mancanza di chiarezza al paragrafo 4 lettera C punto 6. Non è chiaro se i giocatori hanno diritto a svolgere le intersessioni speciali o le stesse si svolgono a discrezione del narratore che potrà eventualmente decidere di coinvolgere alcuni ed escludere altri giocatori. In considerazione del beneficio rivolto a tutti dell'assegnazione di punti esperienza, fra cui rientrano i punti di esperienza arcana, il collegio ritiene che la narrazione non possa causare pregiudizi o operare discriminazioni fra giocatori e che tutti debbano avere la possibilità di accedere a tali eventi produttivi di esperienza, del pari di come hanno diritto a partecipare alle sessioni di gioco. In assenza di modifiche all'addendum, questa disposizione si intende così interpretata dal collegio sinadacale.

8) Raccomandazioni non prioritarie:

A. Il Collegio evidenzia una tendenza dell'addendum proposto a normare in modo restrittivo l'attività di gioco, rispetto alle disposizioni dei manuali sanzionati. Ciò appare certamente legittimo, ma si invita lo staff narrativo e il Consiglio Direttivo a monitorare periodicamente sulla opportunità di tale scelta anche rispetto alle preferenze dei giocatori e rispetto al rischio di un appiattimento generale delle schede dei personaggi.

B. Si evidenzia che il *refund* come calcolato al paragrafo 4 lettera E, porterà nel lungo termine un grande divario fra personaggi giocanti longevi e personaggi nuovi. Si suggerisce di prendere in considerazione di assegnare un *refund* di 1xp e 1esperienza arcana per sessione di gioco svoltasi a ciascun nuovo personaggio (indipendentemente dalla partecipazione del giocatore) e di assegnare ulteriori 2xp per diario inviato dall'eventuale personaggio precedente.

C. In generale si riscontra una rischiosa operazione di rinvio al previgente addendum generale che potrebbe creare criticità sistematiche. Ferma restando l'approvazione di questo addendum, si invita lo staff narrativo a istituire un progetto per la produzione di un nuovo addendum, da pubblicarsi in futuro, ponendo attenzione a eliminare ogni aporia fra l'addendum proposto e le altre fonti regolamentari.

28/10/2019

Faggella
Ferraro
Piazzalunga

ALLEGATO PROPOSTA DI ADDENDUM DEL 14/10/2019

Mind's Eye Theatre Mage the Awakening ADDENDUM 2019

Questo addendum è organizzato nelle seguenti sezioni:

0. LE GOLDEN RULES: Alcune regole base da tenere sempre a mente.

I. REGOLE OPZIONALI: Un elenco delle regole opzionali dal manuale base Mind's Eye Theatre.

II. APPROVAZIONI: Regole base sul funzionamento delle approvazioni.

III. LIMITAZIONI GENERICHE DI APPROVAZIONE: Una lista dei livelli di approvazione generici.

IV. PUNTI ESPERIENZA: Come l'esperienza viene assegnata nella cronaca.

V. PERSONAGGI GIOCANTI: Regole per creare e mantenere personaggi giocanti (detti anche PG).

VI. PERSONAGGI NON GIOCANTI: Regole per creare e mantenere personaggi non giocanti (detti anche antagonisti o PNG).

VII. SISTEMI: Le meccaniche base usate nella cronaca.

VIII. MERITI: Regole pertinenti i meriti universalmente disponibili.

IX. ARTEFATTI & OGGETTI PARTICOLARI: Regole sugli oggetti disponibili.

X. ORGANIZZAZIONI IN GIOCO: Limitazioni relative agli Ordini ed ai Retaggi

IX. INCANTESIMI: Dinamiche e regole inerenti agli incantesimi

LE REGOLE D'ORO

A. In tutte le situazioni durante una sessione in cui c'è un disaccordo sulle regole e l'interpretazione e applicazione delle stesse, si considera valida l'interpretazione del narratore che presiede la sessione. Se un giocatore non è d'accordo con quella decisione, deve attendere la fine della sessione prima di sporgere lamentele al narratore. Alternativamente può inoltrare i suoi dubbi attraverso la catena degli ST.

B. Il World of Darkness è un'ambientazione che ha a che fare con argomenti adulti inclusi, ma non limitati a, la morte, il rapimento, l'abuso e la pazzia. E' responsabilità dei giocatori notificare al narratore che presiede la sessione se si trovano infastiditi o a disagio di fronte a un determinato argomento trattato nella sessione.

C. Se sai che qualcosa non è specificatamente l'interpretazione di Camarilla Italia di un manuale, o si discosta drasticamente dal buon senso, o è altrimenti sbagliato ma appare possibile a causa di una regolamentazione vaga o della possibilità di aggirare la suddetta regola, non farla. Non essere "quel tipo" di giocatore.

D. Il Mondo di Tenebra utilizza temi estremamente inquietanti. Mentre i personaggi possono, e sicuramente lo faranno, commettere atti orrendi, non e mai una scusa per traumatizzare un giocatore. E' responsabilità di tutti i narratori e dei giocatori chiedersi se i giocatori di determinati PG possono essere inclusi tranquillamente in atti traumatici (per esempio la violenza sessuale, il sacrificio umano eccetera), ed e sempre loro dovere offrire loro opzioni come "svenire" o scene alternative.

E. Approvazioni: L'approvazione comunque è condizionata alla presenza di appropriate

risorse umane nello staff narrativo di continuity che possano seguire con efficacia il background del personaggio. Le approvazioni per elementi narrativi, ove necessarie, sono concesse o rifiutate in base a limiti espliciti che costituiscono la motivazione dell'approvazione. A titolo di esempio, distinguiamo fra:

- approvazioni per oggetti che devono avere restrizioni numeriche/rarità (esempio dell'anzianità dei personaggi)
- approvazioni per oggetti previa verifica di una certa qualità del giocatore (esempio delle spire, che richiede una certa conoscenza delle effettive dinamiche dell'ordine del drago; o esempio di oggetti potenti, non tanto da richiedere il ban, ma a sufficienza da dover venire mantenuto "sotto controllo" e concesso a giocatori che non ne abusino in base alla propria storia disciplinare in termini di metaplaying e bad role playing)

0. MANUALI SANZIONATI

- **WW 50000 - Mind's Eye Theatre Core Rulebook (WoD)**
- **WW 50003 - Mind's Eye Theatre: The Awakening (MtA)**
- **Mage: The Awakening Rulebook (WW40000):** Sanzionato esclusivamente ai fini dell'ambientazione giocata.

- 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) Gli eventuali contenuti degli altri manuali sono utilizzabili a discrezione della narrazione con approvazione TOP.

I. REGOLE OPZIONALI

A. Le Regole Opzionali del Mind's Eye Theatre non sono usate nella cronaca sanzionata, con le seguenti eccezioni, che si applicano a tutte le Venue:

1. **Morality Derangements** (WoD, p103)
2. **A Matter of Resolve** (WoD, p174), vedi anche VII.J
3. **Mana Bleed** (MtA, p64)
4. **Order Expulsion** (MtA, p123)
5. **Tie to The Land** (MtA, p133),
6. **Modifying Spell Factors** (MtA, p147),
7. **Don't Point That Thing at My Planet** (MtA, p150),
8. **Relinquishing Control of Spells** (MtA, p151),
9. **Special Spell Factors** (MtA, p152-155),
10. **Tweaking Paradox** (MtA, p160),
11. **Creative Thaumaturgy** (MtA, p194-198),
12. **Rote Economy** (MtA, p.199)
13. **Permanently Altering Fates** (MtA, p229),
14. **Influences, Numina and The Forsaken** (MtA, p419).

II. APPROVAZIONI

A. Come funzionano le approvazioni :

1. Tutte le schede dei personaggi richiedono Approvazione LOW per essere create e aggiornate. Qualsiasi cosa provenga dal materiale sanzionato che può essere applicata alla scheda del personaggio richiede Approvazione LOW a meno che non sia specificato diversamente in questo documento.
2. Tutte le approvazioni devono includere un commento da ogni giocatore nella catena narrativa. Se un'approvazione raggiunge un determinato livello senza un commento da un narratore precedente, deve essere rimandata al suddetto livello in modo che possa commentarla entro due settimane.
3. Approvazioni Consolidate
 - a. La cronaca fa uso delle Approvazioni Consolidate fintanto che seguono le regole e il formato. Il processo per le Approvazioni Consolidate è disponibile in ogni momento, non solo alla creazione.
 - b. L'approvazione richiesta per un'Approvazione Consolidata è il più alto livello d'approvazione tra quelli richiesti per i vari elementi inclusi nella richiesta. Un personaggio non può entrare in gioco fintanto che l'intera richiesta non è stata evasa e approvata. Ogni elemento entra in gioco solo quando il suo livello di approvazione è stato soddisfatto.
 - c. Singoli elementi potrebbero essere negati nel procedimento di approvazione. Una volta negati, devono essere rimossi dalla giustificazione e dal titolo della richiesta prima di essere passati al livello superiore della catena narrativa.
 - d. Un'Approvazione Consolidata richiede un codice di approvazione come riportato sul regolamento interno.

B. Notifiche

1. Le notifiche richiedono il riconoscimento da parte di determinati ST e sono normalmente usate per motivi di rintracciabilità. Non richiedono l'approvazione standard, anche se devono essere aggiunte all'archivio delle approvazioni di Camarilla (dove disponibile) come al solito. Qualsiasi informazione addizionale richiesta dal Narratore in un commento alla notifica deve essere fornita contestualmente.
2. Elementi che richiedono Notifica entrano in gioco quando il loro livello di Approvazione richiesto viene soddisfatto.
3. I narratori si riservano il diritto di esaminare le notifiche e determinare se sono appropriate o meno per il loro gioco.

C. Lessico di Approvazione Universale

1. **Character Class** (Classe del Personaggio): Gruppo o classificazione la cui scelta è opzionale (per esempio gli ordini e le congreghe).
2. **Character Type** (Tipologia di Personaggio): L'intrinseca (e tendenzialmente non modificabile) classificazione di un personaggio sovranaturale (per esempio il clan), o la classificazione che diventa non modificabile una volta fatta (per esempio la linea di sangue). I personaggi sono automaticamente assegnati ai tipi di personaggio specifici della loro venue (vedi sezione III.C.4) per le eccezioni. Personaggi mortali mondani possono essere assegnati a qualsiasi venue alla creazione (ma devono essere assegnati a una singola venue).
3. **Place of Power** (Luogo di Potere): Un posto dove il potere o la presenza del sovranaturale è specialmente forte in qualche modo (per esempio un Locus, un Nexus, un Portale Chiuso per la Siepe, eccetera).
4. **Player character** (PG): un personaggio interpretato da un giocatore.
5. **Power Stat** (Caratteristica di Potere): La misura della forza interiore di una creatura soprannaturale e della sua affinità. Questo indica la Blood Potency in Requiem, la Primal Urge in Forsaken, la Gnosis in Awakening, e l'Wyrd in Lost.
6. **Storia**: Mentre un Capitolo è una singola sessione di gioco, una Storia è un intero mese.
7. **Storyteller Character** (PNG): Un personaggio creato da uno ST come parte della storia della sua venue.
8. **Temporaneo**: Un periodo di tempo in cui l'elemento indicato esiste e ha un effetto che dura non

più di 1 plot/storia.

9. Venue: Un gioco del Mondo di Tenebra che ruota attorno a un tipo di sovrannaturale (per esempio Forsaken).

10. Malleabile: Questo termine indica che la regola è cambiata in questo ciclo di addendum e che il cambiamento è sufficiente perché l'elemento sia rimborsato ad Approvazione LOW. Questo cambio deve avvenire entro un mese dalla data effettiva dell'addendum.

D. Chiarimenti sulle Approvazioni Universali

1. Debolezze e Fallimenti Critici

a. Alcune tipologie di personaggio o classi descritte nel materiale White Wolf hanno una debolezza o un difetto che fa affidamento al sistema dei "fallimenti critici". Nel gioco live questi personaggi trattano il fallimento automatico (per esempio pescare un asso) come fallimento critico quando è relativo alla loro debolezza o al loro flaw. Questa è un'eccezione alla regola del Mind's Eye Theatre di non usare i fallimenti critici.

2. Probabilità

a. Varie combinazioni di effetti negano al personaggio la regola del 10-again ma permettono la regola dell'8-again o del 9-again. Nel caso di un 9-10 senza però 10-again, l'effetto è cancellato e l'estrazione viene trattata con le normali regole del 10-again. Nel caso di un 8-again senza 10-again, l'estrazione viene trattata come soggetta a un 9-again.

b. La miglior permuta che si può ottenere attraverso qualsiasi mezzo è l'8-again. Non esiste 7-again (o tiro migliore del 7-again).

E. Grandfathering

1. Se qualcosa che era indicato ad uno specifico livello di approvazione in un documento precedente ha ora un livello di approvazione più alto qua, necessita di "grandfathering". Perché possa mantenere l'approvazione, una notifica deve essere mandata allo stesso livello del nuovo livello di approvazione. Questa sezione cambierà con ogni aggiornamento dell'addendum per affrontare problematiche specifiche da una versione all'altra.

2. Elementi ora indicati come Non Sanzionati non richiedono di grandfathering a meno che diversamente specificato.

3. I narratori si riservano il diritto di rivedere gli oggetti che necessitano di grandfathering per comprendere se sono ancora appropriati per il loro gioco.

F. Affiliati senza accesso al Database delle Approvazioni Globale

1. Se un giocatore proviene da un'affiliato che non usa il database delle approvazioni è responsabile di confermare gli elementi che richiedono approvazione speciale o notifica quando vogliono partecipare a un gioco al di fuori del loro gioco di appartenenza. La conferma (scritta o elettronica) deve provenire dall'approvazione più alta degli ST per ogni elemento. Questa è un'aggiunta a ogni altra richiesta della Venue Style Sheet quando si visita un gioco in altra località.

III. LIMITAZIONI GENERALI DI APPROVAZIONE

A. Approvazione LOW

1. Materiale Ufficiale: Tipi di PNG antagonisti che appaiono in libri specifici per la venue.

2. Materiale Ufficiale: PNG antagonisti che vengono da tipologie di personaggio disponibili ai giocatori nella venue. Alcuni aspetti di questi personaggi potrebbero richiedere approvazione superiore, indicata nell'addendum specifico (per esempio alcune bloodline).

3. Età dei Personaggi: PG nati dopo il 1970. PNG dopo il 1900.

4. Personaggio: Riscritture della scheda per membri che hanno giocato alla venue per meno di 4 mesi. Questo può essere fatto una volta per genere (non per personaggio) e solo per il primo personaggio che il giocatore interpreta nel genere. Questa riscrittura non può cambiare un aspetto fondamentale del personaggio, come per esempio il Clan, ma può essere usata come ragione in gioco per lasciare

un gruppo sociale, come per esempio la Congrega o l'Ordine.

5. Qualsiasi cosa sia inteso per il tuo tipo di personaggio o la sua classe proveniente da manuali base della venue e libri specifici di sottogruppo (per esempio e Approvazione LOW per un Guardiano del Velo avere accesso alle meccaniche del libro Guardians of the Veil), a meno che diversamente specificato.

6. Personaggio: Le Alienazioni Mentali e i Difetti provenienti da materiale sanzionato richiedono Approvazione LOW per il quel tipo di personaggio. Non conferiscono PX aggiuntivi.

7. Personaggio: Cambiamento di Vizio/Virtù.

8. Conoscenze IG del Personaggio: Specializzazione "Spiriti" in Occulto per personaggi delle venue Forsaken e Awakening. Specializzazione "Fantasmi" in Occulto per tutte le venue.

9. Attività del Personaggio: breve e leggero RP tra due venue diverse che non ha conseguenze significative sui PG (per esempio un PG mago che contatta un licantropo per chiedere il permesso di entrare nel territorio dei licantropi per qualche ragione transitoria).

10. Autorità del Narratore: Oggetti magici minori, rituali ed effetti che sono parte della trama locale non richiedono approvazione speciale. Devono però essere temporanei, non dare alcun beneficio diretto ai PG e devono essere limitati alla venue locale.

11. Autorità del Narratore: Luoghi di potere temporanei.

12. Spiriti: Rango 1-4 solo in Awakening e Forsaken

13. Autorità del Narratore: Cambiamenti minori a una scena, per esempio invertire una regola interpretata erroneamente durante la sessione. Notifica TOP e necessaria se uno dei partecipanti non è soddisfatto del risultato.

B. Approvazione HIGH

1. Personaggio: Riscrittura della scheda per rendere un personaggio legale e giocabile dopo che un errore è stato fatto (per esempio rimuovere un merito disponibile solo alla creazione acquistato con MC o PX ottenuti in gioco).

2. Personaggio: Acquisto o manipolazione di un PNG specifico di città, come il sindaco o il capo della polizia.

3. Personaggio: cambiamento permanente di venue – includere un PG in una VSS di un diverso genere sovranaturale (per esempio un PG vampiro nella VSS di Forsaken).

4. Personaggio: Accesso a mailing list IG per i personaggi che hanno cambiato venue. Ogni mailing list richiede una specifica Approvazione TOP.

5. Attività del Personaggio: Partecipazione singola o permanente a un gioco di una venue differente (per esempio un PG changeling vuole partecipare a un incontro locale di maghi per vedere se sono in qualche modo collegati con i loro Rapitori; un PG licantropo setaccia l'oscurità al di fuori di un Elysium nella speranza di uccidere il vampiro che ha schiavizzato un suo parente, eccetera). Questo include RP più complesso.

6. Background del Personaggio: Background che incrocia venue differenti (per esempio un PG vampiro con un legame di background con un PG licantropo)

7. Background del Personaggio: Interazione con figure storiche maggiori. Se esteri occorre approvazione TOP degli affiliati o del Dark Place.

8. Background del Personaggio: Essere stato un Hunter prima di diventare una creatura sovranaturale.

9. Autorità del narratore: Usare PNG di un'altra venue che appaiono durante una sessione o interagiscono direttamente con i PG.

10. Autorità del narratore: tutti i luoghi di potere se non diversamente specificato.

11. Autorità del narratore: Uso di NPC locali maggiori, come il capo della polizia.

12. Autorità del Narratore: Qualsiasi oggetto che ucciderebbe un personaggio nonostante la sua precedente salute perfetta (o che lo paralizzasse totalmente o gli neghi possibilità di fuga), o strumenti che portino alla morte immediata o inevitabile.

13. Autorità del Narratore: Alterazioni significative o rimozioni di scene dalla continuity, soprattutto che coinvolgano effetti importanti (per esempio il Torpore o la perdita di un arto).

14. Autorità del Narratore: Sessioni che incrociano due venue, una tantum, con venue permesse specificate nella richiesta (per esempio una sessione che permette il gioco a licantropi e changeling per risolvere una trama che coinvolge entrambe le venue).

15. Autorità del Narratore: uso di agenzie governative statali o ufficiali

16. Autorità del narratore: Utilizzo di un PG morto come fantasma PNG

17. Autorità del Narratore: Uso di materiali radioattivi o armi chimiche/batteriologiche che sarebbero normalmente ristrette al governo (questo non include poteri che replicano questi effetti, fintanto che sono usati a livello locale e non si diffondono).

18. Conoscenze IG del Personaggio: Specializzazione in Occulto su una qualsiasi tipologia oltre quella del proprio personaggio (incluso ma non ristretto ad altri clan, congreghe, corti, ordini, tribu, linee di sangue, titoli nobiliari, eccetera). Questa conoscenza deve essere appresa in gioco da un altro PG a meno che il personaggio non possieda lo status meccanico (Status, Goodwill, Status Secondario, eccetera) di qualche tipo nella tipologia relativa. Una Specializzazione di Occulto e richiesta per qualsiasi conoscenza approfondita sulla tipologia oltre quello che è comunemente conosciuto nel genere.

19. Conoscenze IG del Personaggio: Specializzazioni in Occulto in una template di altra venue (come un Mago che possiede la specializzazione Vampiri). E' obbligatorio possedere queste specializzazioni per conoscere informazioni anche solo di livello elementare sui manuali base delle venue diverse, come per esempio: i Maghi hanno diversi tipi di magia, i Changeling stringono accordi e sognano, il sangue vampirico da assuefazione, e via dicendo. E' richiesta questa specializzazione anche per conoscere debolezze gravi di un template specifico, come il fuoco, l'argento, la luce del sole eccetera.

20. Conoscenza IG del Personaggio: Specializzazioni di altre venue su dettagli specifici (per esempio un werewolf che comprende come funziona il Free Council).

21. Conoscenza IG del Personaggio: La Specializzazione "Spiriti" in Occulto per un qualsiasi personaggio che non faccia parte delle venue Awakening o Forsaken. Questa specializzazione è richiesta dai suddetti personaggi per entrare nel Reame d'Ombra.

22. Conoscenza IG del Personaggio: Specializzazione in Occult su un gruppo antagonista per la venue specifica (per esempio una specializzazione sui VII in vampiri o sui Puri in Forsaken).

23. Conoscenza IG del Personaggio: Specializzazione in Occult relativa agli Hunter.

24. Età del Personaggio: Attualmente minore di 18 anni. I personaggi giocanti non possono essere minori di 16 anni (Approvazione LOW per i PNG).

a. Maturità: La mente e il corpo invecchiano col soggettivo passare del tempo. Un personaggio sperimenta lo scorrere di esso e contestualmente il corpo e la mente maturano come la lunghezza soggettiva del tempo implicherebbe. Personaggi che hanno una mente di 20 anni nel corpo di un bambino di 10 non sono appropriati per la cronaca ufficiale. Allo stesso modo, un personaggio non può avere la mente di un bambino nel corpo di un adulto, a meno di Alienazioni Mentali o altre simili situazioni.

25. Scheda del Personaggio: Infiltrarsi in una tipologia o classe di personaggio diversa con un'identità alternativa (per esempio richiede Approvazione TOP per un membro del Mysterium creare un'identità falsa e infiltrarsi nel Libero Concilio). Non è possibile infiltrarsi in venue differenti.

26. Scheda del Personaggio: Annullamento del ritiro. E' possibile annullare il ritiro di un PG precedentemente ritirato facendolo tornare in gioco con la stessa scheda che aveva al momento di ritiro, modificata se ci sono stati cambiamenti nell'assegnazione dei punti esperienza nel frattempo. Il personaggio col quale questo era stato sostituito viene a sua volta ritirato automaticamente se il giocatore supera il limite di personaggi per la venue.

27. Scheda del Personaggio: Riscrittura della scheda per membri che hanno giocato nella venue oltre i quattro mesi.

28. Scheda del Personaggio: Tipologia di personaggi antagonisti come personaggi giocanti. Include essere un personaggio antagonista anche solamente nel background.

29. Scheda del Personaggio: Avere meriti sociali che rappresentano connessioni con gli Hunter.

- 30. Spiriti:** Rango 5 o più in Awakening e Forsaken, di qualsiasi rango in Requiem e Lost.
- 31. Spiriti:** Far possedere a uno spirito un Numina che duplica gli effetti di un altro potere soprannaturale a un livello più alto del rango dello spirito. Gli spiriti messi come esempio (come quelli pubblicati nel materiale ufficiale) sono un'eccezione a questo e non richiedono approvazione speciale.
- 32. Interazione coi Fantasmi:** Invocare, controllare o in qualsiasi altro modo usare un fantasma per influenzare negativamente un altro giocatore che esiste nella venue. Questa azione richiede un'approvazione diversa ogni volta.
- a.** Questo non include l'uso di capacità che permettono al personaggio di usare le abilità del fantasma, come la disciplina Essentiaphagia, ma solo l'uso di fantasmi contro il quale normalmente non ci si può difendere.
- 33. Spiriti, ecc:** L'uso di una vera divinità o entità divina proveniente da qualsiasi religione è riservato all'uso dell'NST e deve essere usato col giusto rispetto per la fede reale.
- 34. Interazione con gli Spiriti:** Invocare, controllare o in qualsiasi altro modo usare uno spirito per influenzare negativamente un altro giocatore al di fuori delle venue Awakening e Forsaken, incluso lo spiare. Questa richiesta di approvazione va fatta a ogni singolo utilizzo.
- 35. Influenzare il materiale ufficiale:** Utilizzo di qualsiasi oggetto magico unico proveniente da materiale pubblicato.
- 36. Influenzare materiale ufficiale:** Uso di qualsiasi PNG ufficiale che esiste all'interno degli Stati Uniti e i suoi territori.
- 37. Materiale Ufficiale:** Accesso a oggetti tipicamente non concessi al personaggio, nello specifico quelli trovati all'interno di manuali o materiale specifico di altri gruppi o tipologie (per esempio: acquisire un merito o potere di clan o congrega che non è la propria).
- 38. Materiale Ufficiale:** Accesso a elementi non soprannaturali di un'altra venue (per esempio richiede Approvazione TOP per un Daeva acquisire meriti sociali degli Storm Lord).
- 39. Strumento del Narratore:** Accesso a personale militare o attrezzatura/armamenti militari. L'approvazione va richiesta per ogni singolo utilizzo.
- 40. Strumento del Narratore:** Accesso a qualsiasi tipo di "squadra d'assalto" di narrazione (per esempio Moroi) chiamata da un personaggio giocante per influenzare un altro personaggio giocante.
- 41. Strumenti del narratore:** Luoghi di potere mobili.
- 42. Strumenti del narratore:** Luoghi di potere che offrono benefici in punti esperienza a meno che diversamente specificato nell'addendum di venue.

C. Approvazione TOP

- 1. Background del Personaggio:** Dark Places sulla mappa al di fuori dell'Italia: Presenza storica maggiore. Essere una figura storica maggiore (per esempio Giovanna D'Arco, Benito Mussolini, Christopher Marlow, eccetera), aver avuto interazione significativa con una figura storica) o aver avuto effetti significativi su eventi storici (per esempio essere stato il potere segreto dietro la Spagna Franchista).
- 2. Personaggio:** Accesso a Meriti basati su Dark Places (per esempio Contatti in polizia in Egitto, un rifugio su un'isola nei Caraibi, Risorse in una banca svizzera, eccetera.)
- 3. Influenzare il materiale ufficiale:** Utilizzo di personaggi unici ("con nome") o antagonisti provenienti da materiale pubblicato che hanno operato al di fuori degli Stati Uniti.
- 3. Età dei Personaggi:** PNG nati prima del 1900.
- 4. Strumenti del narratore:** Viaggiare, scrutare, interagire con qualsivoglia elemento presente all'interno di un'altra dimensione (Regni Superni, Abisso, etc) da parte di un personaggio giocante o PNG.

D. Benefici soprannaturali intrinseci di una Classe di Personaggio o una Tipologia di Personaggio

- 1.** A meno che specificato diversamente in questo documento o nelle appendici, i personaggi non possono mai avere accesso a meccaniche soprannaturali o benefici intrinseci di un'altra tipologia o

classe di personaggio.

2. Queste regole sono spesso ignorate per dettagli specifici di venue nell'Appendice di questo documento per oggetti e meccaniche che sono comunemente condivise.

E. Livelli di Approvazione alterati

1. Diventare una tipologia o una classe di personaggio alla quale il personaggio normalmente non ha accesso richiede un'approvazione di 2 livelli più alta del normale.

2. Fare azioni IG che influenzano un'area molto grande: **Approvazione HIGH**

3. L'Appendice sull'Interazione tra Venue di questo Addendum spiega gli altri tipi di interazione tra venue differenti, e deve essere seguita.

IV. PUNTI ESPERIENZA

A. Primary Characters

2. Ogni giocatore può avere un personaggio in ogni Venue. Non sono permessi altri personaggi.

3. Membri con più personaggi devono ragionarli e giocarli in maniera tale da non interagire mai in alcun modo, neanche attraverso una fonte secondaria.

4. I personaggi Primari aggiungono un numero di punti esperienza (PX) che dipende dalla Membership Class (MC) del giocatore.

5. I personaggi possono volontariamente allocare meno punti di quelli normalmente disponibili a creazione.

6. Al termine della **fase di creazione del personaggio questi deve aver investito sulla scheda il 90% degli X.P. a sua disposizione.**

B. Membership Class e Punti Esperienza

1. **Personaggi Principali: Al momento della creazione dei un personaggio giocante, il socio riceve un quantitativo bonus di px pari alla sua MC associativa x3.**

C. Guadagnare Punti Esperienza (PX)

1. Dopo essere entrato in gioco un personaggio può guadagnare un massimo di 10 PX al mese (eccezioni a questo sono indicate nella parte relativa all'Esperienza Over-Cap).

2. Possono essere assegnati al massimo 3 PX per ogni sessione **di gioco live a seguito dell'invio del diario relativo**

4. Il CD può deliberare di assegnare fino a 6 PX al mese per attività non relative al gioco.

5. **Il bonus riservato agli FC della cronaca è al massimo 15 PX.**

6. **L'Esperienza Arcana è sanzionata e viene assegnata soltanto a seguito di speciali intersessioni di gioco, preventivamente concordate con l'ANST (fino ad un massimo di 2 al mese). Il punteggio assegnato è di 1 xp arcana addizionale per intersessione, che potrà essere speso dal giocatore per l'acquisizione del tratto GNOSI.**

D. Limitazioni in creazione scheda

1. **Non è possibile superare il 3° livello di un Arcana in fase di creazione scheda.**

2. **La somma dei px ottenuti dallo status di FC e la MC non può superare il massimale di 50 px. Non sono previsti ulteriori P.X. in creazione oltre quelli dati da MC, FC e Refund .**

3. **L'acquisizione di Difetti sulla scheda del personaggio non comporta l'acquisizione di alcun PX aggiuntivo.**

E. Refund

Viene previsto un refund pari a 1 xp per ogni diario inviato da parte dell'ultimo personaggio che sia stato regolarmente introdotto in gioco, più i consueti PX previsti dalla MC del socio (sempre secondo quanto previsto dal punto D.2)

V. PERSONAGGI GIOCANTI

A. Sanzionamento dei Personaggi e Registri

1. Il VST diretto del personaggio deve approvare tutti i personaggi per quella particolare venue.
 - a. Per inserire un nuovo PG nella VSS di un capitolo differente da quello originario, devi avere approvazione del narratore di livello più basso con giurisdizione sia sulla VSS di provenienza che quella dove ti stai spostando.
 - b. Per inserire un nuovo PG in una VSS non locale, è richiesta solo l'approvazione del VST della VSS dove si vuole inserire il PG.
2. Ogni volta che c'è una discrepanza tra i documenti in possesso del giocatore (come la scheda) e quelli in possesso del narratore, viene considerata valida la copia in possesso del narratore.
3. Il registro completo del personaggio include:
 - a. Scheda del personaggio
 - b. Verifica delle approvazioni speciali
 - c. Registro dei punti esperienza
4. Il registro dei punti esperienza deve includere:
 - a. Come sono stati allocati i punti creazione sulla scheda
 - b. Come e stata spesa l'esperienza successivamente
 - c. Una lista di tutte le sessioni alle quali si è partecipato e i PX guadagnati.
 - d. Tutti i guadagni di PX devono essere datati.

B. Ritiro del Personaggio

1. Un giocatore può scegliere di ritirare un personaggio.
2. Una volta ritirato, il personaggio diventa un PNG sotto il controllo del narratore diretto del giocatore (o sotto la supervisione temporanea di un narratore specifico per una sessione o una convention, se necessario).
3. Le attività del personaggio sono dunque limitate a risolvere le cose non concluse con altri personaggi giocanti o elementi della trama, a meno che sia il giocatore che i narratori abbiano concordato che il PG può diventare un PNG ricorrente.

C. Storia del personaggio

1. I giocatori di personaggi la quale storia include essere una figura importante negli affari mortali o sovranaturali dell'area, essendo legati con la storia IG pubblicata dell'area o eventi lì avvenuti, e/o interagendo con la popolazione sovranaturale dell'area (per esempio partecipando a incontri di corte, raduni eccetera), o che hanno vissuto nell'area per più di 100 anni, devono avere l'approvazione del narratore di quell'area. Per storie che hanno impatto al di fuori della nazione originale del personaggio, l'approvazione deve provenire anche dall'NST di quella nazione.
2. I giocatori devono, se possibile, creare un background ben studiato con collegamenti con altri personaggi giocanti.
3. I personaggi giocanti non possono essere reali figure di importanza storica o personaggi inventati riconosciuti (come personaggi di un libro o altro).
4. Qualsiasi concept di personaggio che crei forti reazioni emotive e le cui vittime sono ancora potenzialmente vive nel mondo reale non può essere interpretato. Per esempio, i Mongoli, le cui vittime sono morte da tempo, possono essere interpretati. Nazisti e terroristi, al contrario, non possono.
 - a. I narratori sono incoraggiati a negare qualsiasi background che possa portare a conflitto con autorità reali o organizzazioni civiche.
 - b. Qualsiasi riferimento a organizzazioni terroristiche reali nelle email o in altre comunicazioni deve includere una precisazione chiara sul fatto che sono semplicemente uno strumento di intrattenimento.

5. I giocatori devono creare background per i loro personaggi che siano conformi con la cronaca sanzionata dell'area, o saranno soggetti a desanzionamento.
6. I giocatori non possono creare background per i loro personaggi che siano apertamente offensivi o abusivi, o saranno soggetti a desanzionamento.
7. I personaggi giocanti non possono creare background per i loro personaggi con collegamenti in un qualsiasi Dark Places, previa Approvazione HIGH.
8. I personaggi giocanti non possono essere nati prima del 1970.
9. Nella loro storia i personaggi giocanti non possono aver visitato scrutato o manipolato in alcun modo elementi presenti all'interno dell'Abisso o di un Reame Supremo.
10. Non usate nomi provenienti da lavori White Wolf attuali o precedenti o altro materiale protetto da copyright (White Wolf o non White Wolf).

D. Character Knowledge

1. I personaggi hanno accesso a informazioni IG applicabili alla loro venue e alla loro tipologia e classe. *(es. un personaggio di Forsaken avra comunemente accesso alle informazioni standard di Forsaken e i libri o parti di libri relativi alla sua tipologia e alla sua classe di personaggio).*
2. I personaggi che hanno avuto contatti o che hanno studiato un altro tipo di creatura o societa sovrannaturale, e possono avere conoscenze specializzate sull'argomento, richiedono approvazione speciale. Devono possedere almeno 1 punto nell'abilita Occulto, con una specializzazione nell'area relativa.
3. E' necessario applicare il buon senso. Informazioni riportate in materiale pubblicato e segnate come conoscenza comune non richiedono specializzazione. Informazioni presenti in materiale pubblicato e indicate come particolarmente segrete o rare potrebbero non essere disponibili con alcuna specializzazione.

V. PERSONAGGI NON GIOCANTI

A. Informazioni generali sui PNG

1. Ogni PNG deve essere approvato dal narratore principale della venue relativa.
2. I PNG sono creati come i PG; sono soggetti alle stesse approvazioni a meno che diversamente specificato, come per esempio una cosa segnata come "Approvazione TOP (Approvazione LOW per PNG)".
3. I PNG possono essere creati col numero di PX necessario perché possano supportare la storia. I PX di un PNG possono essere modificati durante la vita del PNG con approvazione da parte del narratore primario.
4. I PNG non possono essere bersaglio di poteri che diano a un PG benefici a lungo termine o permanenti, nè come fonte di tali poteri. Queste limitazioni possono essere ignorate caso per caso, con Approvazione TOP. Per esempio, un Oath of Blood Loyalty non può dare discipline a un PNG nè può essere usato perchè un PG le apprenda da un PNG. Non è intento di questa sezione impedire ai personaggi di usare Possession, poteri che incrementano la capacità di cibarsi, o poteri come Stalwart Servant, che sono esplicitamente creati per applicarsi ai retainer. I giuramenti nella venue Lost sono un'eccezione a questa regola. I narratori devono rimanere vigili e assicurarsi che questi accordi abbiano un giusto rapporto rischio/guadagno, anche quando fatti con dei PNG.

B. Spiriti e Fantasmi

1. Gli spiriti e i fantasmi possono spendere un massimo quantitativo di Essenza a turno pari al loro Rango.
2. Il bonus derivato dall'essenza non conta nel limite dei +/-10
3. Numina:
 - a. **Grant Influence Numina [Astral Realms]:** Questo numina non e al momento sanzionato.
 - b. **In casi in cui un Numina sia disponibile anche su un manuale diverso da quello del Mind's Eye**

Theatre, World of Darkness o Mage the Awakening (come per esempio Book of Spirits) vengono usate esclusivamente le regole presenti nei manuali sanzionati.

c. Gli unici Numina che i fantasmi possono usare sono quelli presenti su Mind's Eye Theatre, World of Darkness, Geist: the Sin Eaters e Book of the Dead.

i. Un fantasma non può usare Numina specifici dei Geist.

4. Strengthen Influence non può fornire un bonus superiore al Rango dello spirito.

VII. SISTEMI

A. Informazioni Generali sul Sistema

1. I test in tutte le venue seguono le regole presentate in Mind's Eye Theatre, eccetto quanto segue. I poll equivalgono a bonus nell'estrazione (con l'eccezione dei casi di "estrazioni multiple" descritti sotto). Se il materiale pubblicato chiede di agire diversamente a livello di sistema, usa la versione live (MET p181-184).

a. Dall'implementazione di questo documento, il sistema ufficiale di risoluzione per Camarilla e tutti i suoi affiliati è "8 div 3". Dopo il calcolo del pool, il successo è ottenuto se la somma del pool totale più la carta estratta è almeno otto (8). Il numero di successi è determinato a intervalli di 3 dall'8 in su (1 successo con 8, 2 con 11, 3 con 14, 4 con 17, e a salire con 20, 23, 26, 29, 32...).

2. Tutte le estrazioni di Moralità (incluse le versioni specifiche di alcune creature come l'Umanità, l'Armonia e la Saggezza) usano il sistema "estrazioni multiple" (multi-draw) come descritto sul MET (p101-102). Bonus e penalità al pool aggiungono o rimuovono carte da estrarre.

3. C'è un conflitto di testo riguardo al numero di personaggi che possono attaccare un bersaglio allo stesso tempo. Viene considerata valida la versione a p26 del MET – quattro attaccanti al massimo per volta.

4. C'è un conflitto di testo riguardo alla spesa di Willpower per avere un bonus in un'estrazione. Un punto di Willpower aggiunge 2 a un Attributo di Resistenza durante un tiro resistito o alla Difesa (ovvero quando colui che spende l'Willpower non sta effettuando il tiro). Quando è utilizzato per dare un bonus al tiro di colui che lo spende, incluso un tiro di resistenza contrastato, il bonus è +3.

5. Le regole sul Successo Eccezionale e il Fallimento Critico non sono utilizzate nel MET o nella Cronaca Globale (leggi sezione II.D.1 per un'eccezione parziale a questa regola).

6. Ogni volta in cui si presenta la meccanica "gli 1 si sottraggono ai successi", sostituiscila con "gli 1 e i 2 contano come fallimenti automatici"

7. Test Sociali: È importante notare che i test Sociali mondani sono considerati meccaniche valide nella Cronaca Globale e dovrebbero essere trattati come tali. Riferitevi alla sezione sulle Abilità Sociali del MET a p84 per ulteriori dettagli. Si raccomanda ai narratori di tenere sotto controllo l'uso dei test Sociali mondani e di incoraggiare i giocatori a interpretare i risultati e gli scontri sociali correttamente.

a. La regola standard "Influence, Don't Adjudicate" (MET p83) è in vigore. I test Sociali mondani non permettono un livello di controllo sul bersaglio comparabile a quello ottenuto da un controllo mentale sovranaturale (per esempio la disciplina Dominate, l'Arcanum Mind e via dicendo). I bersagli di test Sociali mondani non possono essere costretti a partecipare ad atti nei quali il personaggio troverebbe opposizione, né i test Sociali – mondani o sovranaturali – costituiscono un'eccezione alla regola 0.D.

8. Seguire Tracce: Le regole per seguire le tracce descritte su Werewolf the Forsaken (WW30000) p178-179 sono sanzionate per tutte le venue.

9. Durability (Durevolezza): Questa caratteristica non può essere applicata né a PG né a PNG, inclusi oggetti animati (come ad esempio zombie). Ogni punto di Durability viene sostituito con 2 punti di Armatura.

10. All-Out Attack: Un personaggio può decidere di eseguire un all-out attack come parte di un attacco incorpo a corpo. Se lo fa, guadagna un bonus di +2 al pool di attacco, ma non considera la sua Difesa per il resto del turno. Un all-out attack non può essere fatto nello stesso turno in cui la Difesa è già stata usata contro un attacco.

11. Grapple (Lotta): Invece delle meccaniche presenti sul MET (pagina 218-219), si usano i seguenti sistemi modificati secondo il nuovo manuale God Machine Chronicle:

a. Per afferrare un avversario, tira Strength + Brawl – Difesa. Con un successo, entrambi i personaggi sono in lotta. Se il personaggio attaccante ha una corda, una catena o una frusta può aggiungere il bonus dell'arma al pool per afferrare.

b. Durante la lotta, entrambi i contendenti effettuano un'azione di Strength + Brawl contro Strength + Brawl all'iniziativa più alta tra i due lottatori. Il vincitore sceglie una manovra dalla lista seguente:

i. Liberarsi dalla lotta. Il personaggio si può muovere subito ma non effettuare altre azioni.

- ii.** Controllare un'arma: Il personaggio può estrarre un'arma o girare quella del nemico contro di lui. **iii.** Danno: Il personaggio infligge danno equivalente ai successi ottenuti. Se precedentemente il personaggio ha ottenuto il controllo di un'arma, aggiunge il bonus dell'arma al pool.
- a.** Il danno standard è contundente. Il tipo di danno viene migliorato a seconda del tipo di arma o armi naturali coinvolte.
- iv.** Disarmare: il personaggio rimuove un'arma dalla lotta, completamente. Bisogna prima avere successo in una manovra per controllare l'arma suddetta.
- v.** Cadere prono: entrambi i personaggi cadono a terra. E' a quel punto necessario liberarsi prima di potersi rialzare.
- vi.** Trattenere: Il personaggio trattiene l'avversario sul posto. Per il resto del turno nessuno dei due può applicare la difesa agli attacchi nemici.
- vii.** Immobilizzare: se il personaggio aveva precedentemente Trattenuto l'avversario, può successivamente tentare di immobilizzarlo con dell'equipaggiamento costrittivo (lacci di plastica, nastro adesivo, manette eccetera).
- c.** Se più di una persona tenta di afferrare la stessa vittima, si conta come un'azione di squadra. Nel gruppo attaccante, tutti i partecipanti effettuano la prima estrazione di Strength + Brawl per iniziare la presa. Nella lotta, tutti effettuano il tiro in azione contrastata contro la vittima, ma i partecipanti secondari aggiungono i loro successi come bonus al pool dell'attaccante principale. Se il difensore vince, qualsiasi mossa da lui scelta influenza solo l'attaccante primario.
- d.** Un personaggio può rinunciare a resistere alla lotta per attivare un potere non riflessivo, ma deve avvenire al suo punteggio normale di Iniziativa.

B. Limitazioni a Danno e Attacchi

1. Limite agli Attacchi Singoli e Perdita dell'Azione:

- a.** Se un potere o un effetto permetterebbe azioni multiple nello stesso turno, permette invece di effettuare una singola azione come azione avanzata (Advanced Action, MET 182).
- b.** Se un potere o un effetto causerebbe la perdita di un'azione, costringe invece il giocatore a estrarre come se fosse un'Azione Avanzata, ma scegliendo il peggiore dei due risultati. Questo tipo di azione sarà definito Azione Penalizzata (Penalized Action).
- c.** Azioni Avanzate Multiple e Azioni Penalizzate Multiple non sono cumulative; non si pesca mai più di due carte in una singola estrazione.
- d.** Se un'azione è sia Avanzata che Penalizzata, a prescindere da quanti dei due effetti sono stati applicati all'azione, i due effetti si cancellano a vicenda e l'azione viene risolta come una normale.

2. Limite ai danni (Damage Cap):

- a.** Il danno causato da un singolo attacco viene limitato dal valore più alto tra Attributo, Abilità o Equipaggiamento coinvolto nell'attacco. Questo valore non può mai superare 5.
- i.** Per gli attacchi sovranaturali, se il potere sovranaturale rilevante (Disciplina, Arcana eccetera) o la Power Stat è specificatamente parte del pool di estrazione, viene usato come modificatore equipaggiamento e quindi considerato nel calcolare il damage cap.
- b.** Incrementi sovranaturali a un Tratto non aumentano il danno massimo, a meno che diversamente specificato di seguito:
 - i.** La forma Garou e le WarForms per personaggi Forsaken/Puri e Changing Breeds aumentano di 2 il Damage Cap, ma non oltre i 7 punti di danno.
- c.** Qualsiasi attacco che include due fasi di danno nello stesso turno considerano la somma delle due fasi per calcolare il Damage Cap.

3. Tipi di Danno:

- a.** Qualsiasi arma che infligge danni Aggravati alle creature a causa della loro debolezza all'elemento (fuoco per i vampiri, argento per i licanthropi) richiede Approvazione LOW a meno che diversamente specificato nell'addendum di venue.
- a.bis.** per armi che consentano una singola morte quasi automatica (almeno per mortali, ad es. esplosivo) o ferite aggravate o ferite aggravate ai sovranaturali (es. proiettili d'argento), ipotizzare un equivalente di 15 PI con alleati appropriati per l'acquisizione.

i. Esempio: Joe accetta una penalità di -3 per colpire un subordinato col piatto della lama, infliggendo solo danni contundenti.

4. Limitazioni alle Uccisioni Immediate (One-Shot Kills):

Qualsiasi potere che incapacita o paralizza completamente un personaggio e modificato per il gioco sanzionato come segue:

a. Qualsiasi test singolo che negherebbe la Difesa al bersaglio per attacchi successivi ora permette loro di mantenere la propria Difesa.

b. E' necessaria un'Approvazione a livello TOP per ignorare questa restrizione, con l'eccezione dell'impalettamento vampirico che non richiede approvazione speciale.

c. La manovra di lotta "immobilizzare" non mette il personaggio nelle condizioni di poter ricevere un colpo di grazia.

5. Effetti che Terminano quando il Personaggio viene Attaccato:

a. Per i poteri e le abilità causanti una penalità che finisce una volta che il personaggio viene attaccato (per esempio Insomnium 4), questo attacco deve venire necessariamente da una forza ostile. Gli alleati non possono colpire per terminare l'effetto, farlo gli richiede di effettuare un test di

attacco completo e l'abilità continua comunque a funzionare.

6. Comandi Mentali per il Suicidio:

a. Tutti i poteri che permettono la dominazione mentale completa non permettono comunque al personaggio di ordinare al bersaglio il suicidio. Questo include l'impossibilità di dare qualsiasi ordine che causerebbe la perdita di Moralità da 1 a 0.

C. Categorie di Modificatori

1. Un pool per intraprendere un'azione è diviso in "pool base" e "modificatori". Qualsiasi cosa che aumenta o diminuisce il pool base è considerato un modificatore.

a. I modificatori positivi sono applicati prima e non possono portare a un pool superiore al pool normale + 10.

b. I modificatori negativi sono applicati per secondi e possono solo ridurre il pool di 10 punti al di sotto del risultato ottenuto al punto "a" (anche se il modificatore positivo era +0).

i. La Resistenza e la Difesa di un bersaglio non sono considerate modificatori negativi al pool. Di più a seguire su questo argomento.

c. Nessun pool può scendere al di sotto dello zero.

d. Quando l'equipaggiamento è aggiunto al pool base, solo il bonus non modificato viene aggiunto al pool base. Nel caso dell'equipaggiamento migliorato (oggetti magici eccetera), il bonus in eccesso a quello non modificato viene aggiunto come modificatore al pool.

i. *Esempio: Joe il Mago ha una spada incantata +6. Il +3 non modificato della spada viene aggiunto al pool base. Il +3 proveniente dalla magia è considerato un modificatore al pool.*

2. Un "pool base" è la somma non modificata di Attributo + Abilità + Specializzazione, o il pool rilevante come segnato nella descrizione del potere.

3. Per un'azione Resistita, l'attributo di resistenza non modificato è considerato il pool base.

a. Calcola il pool di offesa includendo tutti i modificatori e i limiti.

b. Calcola il pool di resistenza includendo tutti i modificatori e i limiti.

c. Sottrai il pool di resistenza finale dal pool di offesa finale come al solito.

4. La Difesa è leggermente diversa dalle normali Resistenze: il pool base è Attributo non modificato + Armatura + Equipaggiamento.

a. Equipaggiamenti che incrementano la difesa includono le armi in asta e gli scudi. Oggetti magici che incrementano le difese seguono le stesse regole da punto 1.d. Sopra.

b. Il bonus per la Schivata (raddoppiare l'Attributo non modificato o aggiungere un'Abilità attraverso un merito di Schivata) è considerato un'aggiunta al pool base.

i. Abilità sovranaturali che incrementano la Schivata sono considerate modificatori alla Difesa non al pool di base.

c. L'Armatura superati i primi 5/5 punti conta nei limiti ai modificatori invece che come pool base, ma è sempre considerata Armatura per determinarne gli effetti. Per regole più complete

sull'Armatura, vedi la sezione sotto.

- i.** La penetrazione armatura è considerata un modificatore negativo alla componente di Armatura del pool di Difesa (la penetrazione armatura in eccesso al valore di armatura non dà alcun beneficio all'attaccante).
- d.** La copertura è considerata un modificatore negativo al pool di Attacco.
- 5.** L'iniziativa è considerata un pool la cui base include la Dexterity non modificata + la Composure non modificata + i meriti appropriati come Fast Reflexes.
- a.** Stili di combattimento che danno bonus all'Iniziativa sono considerati modificatori al pool.
- 6.** Resistenze contrastate sono considerate un pool la cui base è compresa dall'Attributo di Resistenza non modificato + la Power Stat non modificata.
- 7.** La Salute è considerata un pool la cui base è composta dalla Taglia non modificata + la Stamina non modificata.
- 8.** L'equipaggiamento mondano usato in gioco può conferire al massimo un bonus di +5 a test non di combattimento (MET p193).
- 9.** L'equipaggiamento mondano non può fornire bonus a test soprannaturali.
- 10.** Qualsiasi potere che "dimezza" un pool dell'avversario è sempre soggetto al limite ai modificatori negativi fissato a -10.
- 11.** I punti di willpower spesi per incrementare un pool sono considerati modificatori.

D. Veleni e Tossine

- 1.** Nessun veleno o tossina infligge tutto il suo danno nello stesso momento. Un minimo di un turno deve passare prima che una tossina faccia effetto.
- 2.** Il danno è inflitto a un ritmo non più rapido di un danno a turno, minuto o ora, a seconda della sostanza.
- 3.** L'estrazione di resistenza viene effettuata ogni volta che il danno sarebbe inflitto, finché non sono stati passati un numero di test pari al livello di tossicità del veleno.
- 4.** Applicazioni multiple della stessa tossina aggiungono virulenza al numero totale di estrazioni necessarie; non aumentano il numero di estrazioni da fare in una singola occasione.
- 5.** Non sono sanzionati per l'uso da parte dei PG i veleni non soprannaturali con Tossicità superiore a 5.
- 6.** I Narratori dovrebbero limitare le dosi di veleno che un personaggio può portare con sé, in base alla rarità e alla pericolosità di portarlo sul corpo.

E. Armi ed Equipaggiamento

- 1.** Un personaggio può beneficiare di un solo tipo di armatura protettiva alla volta (per esempio giubbotto antiproiettile mondano o armatura incantata). Tutti gli altri effetti soprannaturali che forniscono armatura (per esempio Unseen Aegis) si sommano a questo equipaggiamento. Un personaggio può avere un massimale di armatura dipendente dal pool di Difesa che può avere (vedi Difesa sopra), 5/5 punti vanno nel pool base e il resto nei modificatori. L'Armatura in eccesso conta come armatura quando la difesa viene negata ed è dunque sempre soggetto alla penetrazione dell'armatura, se rilevante.
 - a.** Tutte le limitazioni specifiche di un potere relative alla somma dei valori di armatura vengono rimosse (per esempio Flesh of Iron può sommarsi a un equipaggiamento protettivo).
 - i.** L'unica eccezione a questo sono le Armature dei Mage, delle quali solo una alla volta è applicabile al pool di Armatura come da MET Awakening. Continuano comunque a essere cumulative con tutti gli altri tipi di armatura soprannaturale.
 - b.** Le penalità date da armature multiple sono cumulative, fino a un massimo di una penalità di 5 a iniziativa e velocità.
 - i.** Le armature pubblicate che indicano una penalità alla Difesa hanno invece un'uguale penalità all'Iniziativa.
 - c.** L'armatura antiproiettile non riduce a bashing il danno inflitto da dardi di balestre, frecce e armi da lancio.

2. Attacchi provenienti da armi a proiettile non da fuoco (per esempio le balestre) non negano al bersaglio la sua Difesa.
3. I narratori possono concedere a un personaggio giocante, occasionalmente, di usare armi improvvisate per infliggere danno aggravato, ma questo non deve essere comune o parte di un attacco pianificato.
 - a. Questa regola non si applica ad altri metodi di infliggere danni aggravati come da materiale sanzionato.
 - b. Effetti di trama che infliggono danni aggravati a creature sovranaturali non richiedono approvazioni speciali ma vanno tenuti attentamente sotto controllo.
4. Oggetti benedetti/Sacri: sono ora definiti con un Merito (vedi sezione Meriti).
5. Equipaggiamento mondano non proibito non definito in un manuale particolare richiede Approvazione LOW fintanto che rappresenta tecnologia realmente esistente. Il VST ha l'ultima parola sul bonus fornito.

F. Gioco per Proxy

1. Il termine "Proxy" si riferisce all'inviare la scheda del tuo personaggio a un narratore, perchè interpreti il tuo personaggio senza la tua presenza fisica.
2. Devono essere date 48 ore al narratore che supervisiona la scena, a meno che lui stesso non faccia un'eccezione. E' sufficiente un'Approvazione LOW per farlo.
3. Perche un personaggio sia interpretato in proxy il giocatore deve fornire la scheda del personaggio, le sue intenzioni, motivazioni, personalita e reazioni a possibili avvenimenti.
4. Quando in proxy, il giocatore garantisce al narratore tutti i diritti sul suo personaggio per la durata del proxy.
5. I narratori possono modificare ulteriormente le regole dei proxy nelle loro VSS.
6. I narratori devono tenere informati i giocatori sui progressi del proxy, dandogli un aggiornamento almeno una volta a settimana, e devono interpretate i personaggi sotto proxy al meglio delle loro capacita e seguendo le istruzioni del giocatore relativo.

G. Economie di Scala nelle VSS

1. I vari narratori possono stabilire le loro personali linee guida per gestire le comodità che alimentano le creature sovranaturali, come la Vitae, l'Essenza, eccetera.
2. Queste specifiche vanno registrate sulla VSS.

H. Exceeding Limits

1. Superare i Limiti

- i. Nessun effetto permette al personaggio di superare in normale limite di spesa di sangue, essenza, mana, glamour o willpower a meno che diversamente indicato in questo addendum o libro White Wolf.

I. Effetti pre-sessione

1. L'attivazione di effetti a inizio sessione che richiedono tempo significativo per essere praticati (come ad esempio Coil of the Beast 3 o rituali specifici) deve essere discussa con l'ST, che puo usare il giudizio personale riguardo alle tempistiche ed altre questioni pratiche.

J. Moltiplicatori e Velocità

1. Quando viene fornito un moltiplicatore, per esempio per la Velocita, forme animali o Celerity, o qualcosa da l'abilita "doppio" o "il migliore di due", queste aggiungono e non moltiplicano.
 - a. *Esempio: Il Merito Gunslinger e la magia di Time 2 "Glimpse of the Future" danno entrambi la possibilita di scegliere il migliore di due estrazioni; se usate insieme, ti permettono di effettuare tre estrazioni, e non quattro, e scegliere la migliore.*

K. Downtimes

1. La regola opzionale “A Matter of Resolve” (MET p 174) **non è sanzionata.**
2. I PG hanno un numero di azioni di downtime pari a 3 per ogni periodo di downtime.
 - a. Il periodo di downtime è un mese, e si avvia al primo giorno del mese successivo.
 - b. La prima azione di ogni mese è detta ‘locale’ e deve essere svolta all’interno del confine territoriale previsto dalla giurisdizione della Venue di appartenenza, che si identifica con la regione in cui si trova la stessa. La sua risoluzione è ad appannaggio del VST locale.
 - c. La seconda azione di ogni mese è detta ‘nazionale’ e può essere svolta al di fuori del limite territoriale previsto dalla giurisdizione della Venue di appartenenza, fermo restando che si tratti di una regione limitrofa a quella in cui si trova la stessa. La sua risoluzione è ad appannaggio dell’SNN.
 - c. All’interno delle prime due azioni di ogni mese il personaggio giocante potrà lanciare un numero di incantesimi (non prolungati e/o rituali) pari al punteggio di Gnosi presente sulla scheda.
 - d. La terza azione di ogni mese è detta di ‘studio’ ed è riservata al solo lancio di un incantesimo prolungato e/o rituale, più l’eventuale spesa di PX sulla scheda. La sua risoluzione è ad appannaggio del VST.
3. Retainer e meriti simili non garantiscono alcuna azione downtime aggiuntiva, ma potranno aiutare il personaggio giocante nelle proprie azioni downtime.

VIII. MERITI

A. Meriti Progressivi e Meriti Semplici

1. Tutte le venue usano la regola relativa ai meriti semplici o progressivi descritta a p32 del MET.
2. I Meriti semplici hanno un singolo valore o un "or" che separa valori diversi.
 - a. *Esempio: Fast Reflexes è un Merito semplice poiché è segnato come "1 o 2" invece che "da 1 a 2 (1 to 2)"*

B. Guadagnare e perdere Meriti

1. Se un PG acquisisce proprietà o accesso a qualcosa in gioco che sarebbe normalmente rappresentato da punti Merito, deve pagare i PX requisiti dopo che è passato un periodo di un mese e il Merito viene aggiunto alla scheda del personaggio. Questo può portare a un debito di PX.
 - a. Questa regola non può essere evitata continuando a cambiare proprietà da una persona all'altra o lasciando l'oggetto in questione in un luogo conveniente dove non è "di proprietà" di nessuno ma ha facile accesso.
2. I pallini Merito non vengono mai persi permanentemente quando le cose che rappresentano vengono distrutte (per esempio un feticcio distrutto o la morte di un retainer).
 - a. I narratori possono rimuovere o ridurre temporaneamente Meriti come parte di una storia se quei meriti sono recuperabili successivamente senza una spesa di PX.
 - b. Quando un Merito viene distrutto, vi sono le seguenti opzioni:
 - i. In caso di un Merito oggetto (Imbued Item eccetera) o Merito di tipo rifugio (Haven di qualsiasi genere), il personaggio può lavorare per rimpiazzare tale oggetto (riparare il feticcio, ricostruire il rifugio o costruirne uno diverso, eccetera). I pallini ritornano sulla scheda quando il rimpiazzo diventa disponibile, a discrezione del narratore.
 - ii. In caso di meriti sociali che vengono attaccati, i pallini ritornano a ritmo di 1 al mese, incominciando dal mese successivo a quello in cui il merito viene distrutto.
3. Se un personaggio perde punti in un Merito condiviso come un Haven o un Totem il narratore deve dare agli altri personaggi coinvolti nella spesa comune la possibilità di coprire la perdita con una loro spesa di PX.

C. Meriti Relativi a Elementi Specifici

1. I personaggi possono avere versioni multiple dei Meriti che rappresentano elementi, oggetti, persone o luoghi specifici.

D. Meriti Relativi a Oggetti Magici

1. I Meriti per gli oggetti magici sono Meriti semplici a livello di costo.
2. Questi oggetti non sono considerati oggetti personalizzati se costruiti seguendo strettamente le regole di creazione esistenti.
3. Tutti gli oggetti di questo tipo devono essere segnati nell'archivio (dove disponibile) perche siano tenuti in considerazione e siano rintracciabili.
4. Gli oggetti da 5 o piu punti richiedono Approvazione TOP a meno che livelli diversi non siano specificati nelle sezioni relative al quel tipo di oggetti.

E. PNG derivanti da Meriti

1. La meccanica relativa ai giochi su larga scala e in uso per quanto concerne la creazione dei Retainer (MET p146). Tutto cio a cui si ha accesso tramite i Meriti Allies, Mentor, Retainer e Meriti simili viene creato e interpretato dai narratori.
2. PNG di questo tipo che rappresentano o interagiscono con agenzie governative richiedono l'approvazione speciale da parte del narratore con giurisdizione al livello relativo a quel corpo o agenzia.
 - a. Esempio: Avere contatti nell'FBI richiede Approvazione TOP dall'NST americano, influenzare la Croce Rossa richiederebbe Approvazione GLOBAL.
3. I Retainer possono avere template sovranaturali minori specifiche della venue del personaggio (per esempio i ghouls in Requiem) ad Approvazione LOW e template sovranaturale nativa della venue del personaggio ad Approvazione TOP.
4. Un Retainer non può mai essere di un tipo di creatura sovranaturale proveniente da una venue diversa a meno che non specificato diversamente da qualche parte nell'Addendum.
5. I regnanti vampiri devono pagare il punto di Willpower mensile per mantenere i loro Retainer ghouls.

F. Meriti di Status Sociali (Regole Generali)

1. Alcuni libri di materiali pubblicato paragonano lo status alla posizione gerarchica in una società. A meno che diversamente specificato in questo documento, il livello di Status non e da considerarsi un requisito per alcuna carica specifica a livello di organizzazione a livello cittadino. Questa regola si riferisce a organizzazioni specifiche dei personaggi giocanti (come ad esempio **gli Ordini**), e non a gruppi di PNG come il Parlamento Cittadino, la polizia locale e via dicendo.
2. Il Merito Status come presentato nel MET non è disponibile per le organizzazioni sovranaturali. Ogni status in un gruppo sovranaturale non specificatamente dettagliato nel manuale sanzionato relativo non e sanzionato per il gioco.
3. I tentativi dei giocatori di sviluppare gruppi sovranaturali di larga scala o organizzazioni che potrebbero garantire un sistema di status differente da quelle standard vanno discusse con l'NST.
4. Qualsiasi bonus sovranaturale allo Status – a prescindere dalla fonte – e soggetto all'approvazione standard per quel livello di Status.

IX ARTEFATTI ED OGGETTI PARTICOLARI

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

B. 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

1. Più oggetti potenziati non possono combinati (es. un motore autoriparante non può essere inserito

in un'auto con vetri anti-proiettile).

2. 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.
3. La riserva di Mana non può eccedere il grado di merito dell'oggetto potenziato.
4. 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.

C. Oggetti infusi (Imbued Items)

1. 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 “*.
2. Gli oggetti infusi con calore superiore a 5 pallini possono essere creati solo in game.
3. 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.
4. 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.
5. Tali oggetti non possono essere incrementati più del 50%.
6. Oggetti infusi da 6 pallini o superiori sono HIGH.

D. Feticci

1. 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 altri manuali della collana Wod (*Werewolf : The Forsaken*) possono essere utilizzati soltanto quelli che usano la Numina sanzionata in MET Mage.
2. Ogni Feticcio ha 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).
3. 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.
4. Lo spirito vincolato deve essere conforme a tutte le regole che governano la creazione degli spiriti.
5. 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.
6. Per i massimali di danno della numina d'attacco, usare il livello di Spirito del creatore.
7. I Feticci da 1 – 4 pallini sono LOW, quelli da 5 pallini sono HIGH.
8. Feticci superiori non sono sanzionati.

X. ORGANIZZAZIONI IN GIOCO

A. Status di Ordine

1. 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.
2. E' approvazione HIGH possedere pallini di Status di Ordine in più ordini.
3. Un PG non può avere più di 3 punti totali di Status di Ordine in più ordini.
4. 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.
5. 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.

6. 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.

7. 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 guidaper gli ST.

8. Per 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.

9. I PG non possono iniziare a giocare con più di 2 punti di Status di Ordine.

B. Retaggi (Legacy)

1. E' approvazione TOP entrare a far parte di un retaggio, di retaggi della mano sinistra o retaggi antagonisti.

2. Un PG può entrare a far parte di un retaggio se non incontra i requisiti di ordine e sentiero con un livello di approvazione TOP.

3. I retaggi personalizzati (creati in gioco da personaggi giocatori) sono ad approvazione HIGH; non richiedono che il PG applicante sia quello creatore, ma il PG deve soddisfare i requisiti di Gnosi .

4. Per entrare a in gioco a far parte di un retaggio personalizzato , bisogna che il giocatore del PG attivo con più Status al suo interno acconsenta.

5. I livelli di approvazione per entrare a far parte di un retaggio personalizzato sanzionato sono gli stessi di un retaggio comune.

XI. INCANTESIMI

A. Arcanum

1. Gli Arcana a livelli superiori a 6 non sono sanzionati. ArchMASTER ed Imperial Mysteries sono riservati ai MASTER Storyteller.

2. 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).

3. *Rewrite History (Time)*. I pallini non possono essere scambiati in niente che necessiti di una speciale approvazione o notifica nei database di approvazione.

4. *Grant Familiar (Spirit)*. La durata dell' incantesimo è persistente (il Merito " Famiglio " non scompare alla fine dell' incantesimo).

B. Incantesimi che coinvolgono spiriti

1. Spiriti di Rango 3 non possono essere chiamati, vincolati o controllati utilizzando i fattori di prolungamento di durata estesa.
2. Quando si evocano, vincolano o controllano spiriti di Rango 4, i fattori di prolungamento di durata, si considerano transitori.
3. Spiriti di Rango 5 non possono essere evocati, vincolati o controllati se non dagli Arcimaghi.
4. 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.
5. 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.

C. Formule degli Incantesimi

1. 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 soddisfa i requisiti richiesti.
2. Gli incantesimi *Improvvisati* che duplicano gli effetti di formule esistenti che richiedono un approvazione, richiedono lo stesso Approvazione HIGH.
3. Le formule personalizzate approvate sono LOW se imparate in game da altri personaggi giocanti
4. 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"*.
5. I personaggi giocanti che ottengono la formula base, hanno accesso agli effetti addizionali con l'incremento della loro Maestria Arcana.

C. 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.

D. 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.

E. Limitazioni a bonus ed abilità

1. 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.
2. Se un Mago lancia un incantesimo preparato contro un bersaglio vivente, il bersaglio può resistere ai suoi effetti nei seguenti modi :
 - a. Se l'incantesimo è di tipo Resistito allora diventa mirato.
 - b. 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).
 - c. Se l'attivazione succede l'incantesimo ha effetto pienamente, se l'attivazione fallisce allora l'incantesimo scompare.

- d. 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.
- e. Se l'attivazione riesce l'incantesimo ha effetto pienamente, se l'attivazione fallisce allora l'incantesimo scompare.

3. Se un personaggio giocante richiede informazioni da una scheda di un altro per lanciare un incantesimo (es. se Contestato, Resistito etc.) questi non potrà lanciare l'incantesimo in maniera rituale e tenerlo come preparato per uso offensivo.

4. I bonus aggiunti dagli Arcana ad un oggetto, non si sommano ma si applica solo il bonus maggiore

5. Gli incantesimi preparati, inclusi effetti derivanti dall'ambiente circostante, sono limitati dal massimale di danno.

5. 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.

F. Magia Simpatetica

1. Ogni incantesimo che influenzi bersagli multipli ha sempre come target del test la connessione simpatetica più debole, fino a quando tutti i bersagli non tornano a portata a sensoriale.

2. 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 si applicano sia alla magia simpatetica diretta che a quella indiretta".

3. Se la penalità applicata per il lancio di magia simpatetica è ridotta al di sotto di -10, il bersaglio non può essere affetto da un incantesimo simpatetico.

G. Mana

1. I Punti-Mana non spesi si conservano alla fine del mese.

2. Il 1° giorno di ogni mese un PG recupera automaticamente un ammontare di 2 Punti Mana + (GNOSIS+COMPUSURE) + WILD CARD con impossibilità di superare i limiti di produzione delle "sorgenti di mana" stesse.

3. senza poter superare i limiti di produzione delle sorgenti stesse.

4. Qualsiasi altro metodo per recuperare Punti Mana (*ad es. sacrificio rituale e/o sacrificio temporaneo di tratti fisici*) è da segnalare preventivamente all'interno di un'Azione Downtime.

5. Il mana a disposizione del PG in nessun caso può superare il massimale previsto dal regolamento.

E. Acquisizione Arcana

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 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.