

IT-DE-CS-2020-03-12-01

Parere del Collegio Sindacale n. 5 del 12 marzo 2020

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 del 3 marzo 2020, con la quale il Consigliere Marlia propone l'adozione dell'Addendum 2020 per la Continuity Masquerade v5 e il Regolamento Staff Narrativo V5;
- RITENUTA la propria competenza;
- DISPOSTO dal Presidente del Collegio Sindacale di assegnare al sindaco Piazzalunga l'istruttoria per la formulazione del parere obbligatorio non vincolante

DELIBERA ALL'UNANIMITA'

- 1) Con riferimento alla proposta di regolamento dello staff narrativo di V5 non si rileva alcuna criticità, evidenziando come la nuova proposta effettuata faccia sue tutte le indicazioni fornite dal collegio col parere 4/2019.
- 2) Con riferimento alla proposta di addendum viene segnalato un possibile contrasto tra quanto riportato nei punti 26 e 27. Il punto 27 parrebbe in contrasto con quanto dichiarato nel punto 26) Rarità di clan in cui il clan Tzimisce è soggetto a Approvazione TOP in quanto Clan Raro. Tuttavia si può intendere il combinato disposto dei due punti nel senso che, fermo restando che l'approvazione per il clan Tzimisce è TOP, la scelta della famiglia cui legarlo è LOW.
- 3) Si segnala necessità anche di ricontrollare la numerazione dei punti che pare non corretta.

Ciò posto, si esprime parere favorevole ad entrambi i documenti.

Faggella
Ferraro
Piazzalunga

ADDENDUM V5

Manuali Sanzionati

- **Mind's Eye Theatre: Vampire The Masquerade (2013):** esclusivamente ai fini del regolamento di gioco, integrato di questo stesso Addendum;
- **Italy by Night: i Domini delle Macerie (2020).**

1) **Influenze**

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

2) **Tecniche**

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

3) **Scienza**

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

4) **Fearful Blow:**

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

5) **Feast of Shadow:**

La tecnica è impiegabile una volta per scena.

6) **Quickned Blood:**

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

7) **Fenrir's Boom:**

Non può essere usata con la tecnica Animal Swarm.

8) **Discipline**

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

9) **The Bone Path ●●● Morbidity:**

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

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

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

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

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

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

Non sanzionato.

13) Intense Vitality (Costo 3 Punti Merito):

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

14) Spesa XP

I neonati non hanno bonus di spesa xp

15) MC

Il personaggio riceve 10 xp per livello di MC.

16) Linee di Sangue

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

17) Sentieri di illuminazione

I Sentieri di Illuminazione non sono sanzionati.

17.a) Golconda (pag. 303)

La Golconda non è sanzionata.

18) Computers

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

19) Retainer

Retainer non conferiscono azioni di downtime.

19.a) Revenant (pag. 444)

I Revenant non sono sanzionati.

20) Altri meriti che influenzano le azioni di downtime

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

20.a) Ventrue (pag 68)

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

20.b) Craft (pag 93)

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

20.c) Fame (pag 96)

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

20.d) Herd (pag 102/3)

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

20.e) Disciplines (pag 111)

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

20.f) Disease Carrier (4 point flaw)

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

20.g) Hunted (4 point flaw)

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

20.h) Patrolling (pag 308)

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

20.i) Soul of the Homunculi (pag 207)

[...] The main benefit of working with a Homunculus is the amount of time and energy it saves you preparing all of your ritual components and performing mundane tasks, granting you 2 additional downtime actions a month.

20.l) Call of Hungry Dead (pag 181)

[...] The next time the target gains downtime actions, she gains one less action for that period. This ritual's effects do not stack.

21) Abyssal Mysticism (Costo 3 Punti Merito)

Viene considerato un rituale. Richiede 1 scena di preparazione per ogni personaggio che usufruisce del viaggio.

22) Avanzamento Trattti

Per ciascuna tratto, è possibile eseguire un solo avanzamento al mese (*ad esempio si può portare una disciplina da 2 a 3, un'altra abilità da 3 a 4, ma non una disciplina da 1 a 3 o un attributo da 2 a 4*).

23) Refund

In fase di creazione di un nuovo personaggio, oltre che al bonus derivante dalla MC, è previsto un conguaglio di 1,5 punto XP per ciascun diario inviato sul Camabase fino a quel momento dal giocatore (*arrotondati per eccesso, tenendo anche conto dei personaggi giocati in precedenza*)

24) Fame

Ogni pallino indica quanto il personaggio sia famoso all'interno della società dei mortali.

- : Il personaggio è conosciuto nel suo quartiere
- : Il personaggio è conosciuto nella sua città
- : Il personaggio è conosciuto nella sua provincia
- : Il personaggio è conosciuto nella sua regione (*previa approvazione TOP*)
- : Il personaggio è una celebrità conosciuto su scala nazionale (*previa approvazione TOP*)

25) Età & Generazioni Massime

a) I personaggi giocanti possono essere di generazione variabile dalla VIII alla XI. Soltanto attraverso l'acquisizione di appositi meriti in fase di creazione del personaggio (Lesser Generation 1, Lesser Generation 2, Thin Blooded) il limite generazionale potrà essere sfiorato verso l'alto.

b) I personaggi giocanti non possono essere stati abbracciati prima del 1990.

c) I personaggi giocanti non possono aver passato più di 50 anni come creature soprannaturali. Questo significa che all'interno di questo arco di tempo deve esserci compreso il loro eventuale periodo trascorso come Ghoul.

26) Sistema dei Favori

All'interno del nostro sistema di gioco andiamo ad identificare quattro tipologie di favori.

Un favore banale: è il favore più facile da acquisire e ripagare. Un favore banale non comporta in genere alcun rischio o costo significativo per chi lo concede. Un fratello può ottenere o promettere un favore banale in cambio di aiuto a trovare sangue, ottenere l'invito a una soirée esclusiva o un nightclub di grido o fare spazio nel suo rifugio. In molti domini, i membri delle coterie si scambiano favori banali senza nemmeno registrarli, sebbene un vampiro che non ottemperi alla sua parte del favore possa trovarsi "accidentalmente" chiuso fuori appena prima dell'alba.

Un favore minore: richiede un certo sforzo per essere eseguito o ripagato. I favori minori hanno un costo piccolo ma duraturo o comportano qualche rischio fisico, sociale o di altro tipo. Un fratello può promettere o esigere un favore minore votando a favore di un altro in una convocazione di anziani, uccidendo un mortale fastidioso ma non molto importante, dando accesso a un libro di sapienza o un diario antico o fornendo una vena o un riparo in un momento disperato.

Un favore importante: può alterare in modo diretto o indiretto il flusso delle attività vampiriche di un dominio. Comporta sempre un rischio autentico o una vera spesa, ed entrambe le parti sono generalmente più che inclini ad assolverlo. Qualche esempio di favori importanti: investitura come Filius Maior dell'Eresia Cainita in una città, concessione di ricchi terreni di caccia, svelare un segreto importante, ottenere finanziamenti importanti per i piani di un altro o votare al contrario di quanto ci si aspettava nel consiglio.

Un favore cruciale: il più raro e prezioso di tutti i favori riconosciuti dai Dannati, e ironicamente forse quello che viene promesso più spesso senza riflettere... quando l'attimo successivo potrebbe portare alla Morte Ultima. Si può ottenere un favore cruciale uccidendo un altro potente vampiro, ma la maggior parte di tali debiti si contraggono in circostanze disperate. I Cainiti hanno promesso favori cruciali in cambio non solo delle loro esistenze, ma anche per proteggere i punti di riferimento, offrire alibi alla giustizia del Principe o anche solo per tenere al sicuro qualche orribile segreto.

26) Rarità dei Clan

All'interno della cronaca Masquerade v5 di Camarilla Italia tutti i personaggi giocanti utilizzano le seguenti restrizioni. La creazione di Ghoul richiede lo stesso livello di approvazione del Clan a cui appartiene il vampiro che lo ha creato.

- **Clan Ordinari** (Approvazione LOW): Caitiff.
- **Clan Comuni** (Approvazione LOW): Nosferatu, Toreador, Lasombra, Brujah.
- **Clan Non Comuni** (Approvazione LOW): Tremere, Giovanni, Ventrue.
- **Clan Rari** (Approvazione TOP): Assamiti, Setiti, Gangrel, Malkavian, Tzimisce, Ravnos.

Non Sanzionati: Baali, Cappadocians, Salubri, Daughters of Cacophony, Gargoyles.

27) Adattamenti & Specifiche

Di seguito ulteriori adattamenti e specifiche per i singoli clan.

- **Assamiti**: i PG che vengono giocati all'interno della nostra cronaca prendono il nome di "Banu Haqim" ed appartengono all'omonima casta fuggita da Alamut;

- **Caitiff:** i PG che creati possono identificare il loro sire in un altro Caitiff o in un qualsiasi altro Clan. Soltanto gli infanti di altri Caitiff possono avere il difetto “Sangue Debole “ ed appartengono allo stesso Clan;
- **Gangrel:** Culto di Lilith: Approvazione TOP;
- **Giovanni:** I PG creati devono identificare in un altro Giovanni il loro sire. Approvazione LOW. Appartengono allo schieramento degli “Hecata” seppur mantengano il cognome della famiglia veneziana. Hecata: Approvazione TOP.
- **Lasombra:** Amici della Notte: Approvazione TOP;
- **Malkavian:** La Rete Malkavian non è sanzionata;
- **Nosferatu:** La SchreckNET non è sanzionata. Ai fini del regolamento i Nosferatti (Nosferats) sono da considerarsi un “ Alleati “;
- **Ravnos:** I PG appartengono alla “ Jati Rroma “ ;
- **Toreador:** Ogni PG deve essere legato ad una specifica forma d’arte da esplicitare in fase di creazione del personaggio nel suo background. Approvazione LOW;
- **Tremere:** Ogni genere di informazione sulla “Piramide “ o altri casati presenti in gioco: Approvazione TOP.
- **Tzimisce:** Ogni PG creato deve essere direttamente legato ad una delle quattro famiglie revenant presenti in Italia (Grimaldi, Zantosa, Obertus, Bratovich). Approvazione LOW.
- **Seguaci di Set:** i PG che vengono giocati all’interno della nostra cronaca prendono il nome di “Ministero” e rappresentano un gruppo di eretici della Chiesa di Set;
- **Ventrue:** La restrizione che costringe ogni Ventrue a nutrirsi di un particolare tipo di sangue non viene sanzionata in quanto consideriamo che la selezione durante l’azione di nutrimento si svolga in automatico.

28) Sette

Le sette rappresentano vere e proprie dottrine politiche, filosofie ed deologie che si sono andate a consolidare nella società vampirica. La particolare tipologia di gioco che offrono è quella degli **infiltrati** all’interno degli autarcati. La creazione di infiltrati richiede lo stesso livello di approvazione della setta a cui appartiene

- **Camarilla** (Approvazione LOW): Assamiti (Banu Haqim), Caitiff (Sangue Debole), Lasombra, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere, Ventrue
- **Anarchici** (Approvazione LOW):: Brujah, Caitiff, Gangrel, Malkavian, Nosferatu, Ravnos, Setiti (Ministero), Toreador, Tremere, Ventrue
- **Autarchici** (Approvazione LOW):: Brujah, Caitiff, Gangrel, Giovanni, Lasombra, Nosferatu, Toreador, Ventrue
- **Sabbat** (Approvazione TOP): Brujah, Caitiff, Gangrel, Lasombra, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere, Tzimisce

REGOLAMENTO STAFF NARRATIVO V5

Art. 1 – Definizione e campo di applicazione

- 1) Il presente regolamento è adottato ai sensi dell'art. 32 dello Statuto con lo scopo di disciplinare:
 - a) la gestione, da parte dei narratori della continuity “Vampire: the Masquerade - quinta Edizione” (d’ora in poi, per brevità “V5”), della sceneggiatura ludico-teatrale di V5;
 - b) l’organizzazione dello staff narrativo di V5.
- 2) In caso di ambiguità interpretative rispetto ad altri regolamenti interni di Camarilla Italia adottati ex art. 32 dello Statuto, limitatamente alle materie di cui ai commi a) e b) dell’art. 1 si regola il caso applicando il presente regolamento.
- 3) I componenti dello staff narrativo di V5 sono officer ai sensi e per gli effetti del regolamento interno di Camarilla Italia (RIC).
- 4) Lo staff narrativo di V5 si compone del NST, di un massimo di 5 ANST, un massimo di 13 **Coterié ST di Clan**, un numero di Coterie ST nazionali variabile in base alle esigenze motivate del NST, di un VST per venue e di un numero di AVST variabile in base alle esigenze motivate dei VST.

Art. 2 – Attribuzioni dei narratori di V5

- 1) Tutti i narratori di V5 partecipano al canale telematico del forum narratori con diritto di intervento non vincolante su qualunque argomento e nel corso delle riunioni telematiche. Per ragioni di efficienza è possibile per lo SNN circoscrivere la partecipazione a determinati sottocanali interni e riunioni a talune categorie di narratori.
- 2) Ogni narratore può proporre ad altri narratori riceventi delle idee per la realizzazione di elementi narrativi, innovazioni procedurali, proposte regolamentari di competenza dei riceventi;
- 3) Il VST, nell’ambito della propria competenza territoriale e nei limiti del livello di approvazione LOW, è narratore competente a:
 - a) elaborare e gestire la sceneggiatura ludica-teatrale della cronaca, anche attraverso la creazione di trame locali e l’integrazione di documenti di ambientazione;
 - b) dirigere e arbitrare le sessioni ludico-teatrali, eventualmente avvalendosi della collaborazione di altri narratori che si siano resi disponibili;
 - c) proporre al NST la nomina degli AVST;
 - d) creare e assegnare personaggi non giocatori locali a sé, ad eventuali AVST, a soci giocatori o narratori individuati che si siano resi disponibili in tal senso;
 - e) coordinare l’interpretazione in sessione e in downtime dei personaggi non giocatori locali;
 - f) risolvere le azioni di downtime locali e ratificare intersessioni locali;
 - g) creare e dirigere i personaggi giocatori locali a livello sia di background che di scheda che di interpretazione;

- h) inserire nel contesto sociale della cronaca e formare i nuovi soci giocatori;
- i) fornire indicazioni accurate e tempestive al coordinamento per le necessità logistiche delle sessioni locali;
- j) monitorare il corretto rispetto dei doveri dei soci giocatori anche ai fini disciplinari;
- k) custodire ogni documento di propria competenza e renderlo immediatamente disponibile a richiesta degli altri narratori;
- l) coordinare i propri AVST;
- m) approvare elementi di setting locale proposti da altri narratori non competenti.

4) L'AVST supporta genericamente il proprio VST e in particolare, per sua delega, svolge anche parzialmente e anche in modo non esclusivo una o più delle funzioni indicate nelle lettere a), b), e), f), g), h), i), j), k) di cui al comma 3. Fra i vari compiti specifici rientra anche quello di coterie storyteller locale, attraverso una delega parziale o totale, per la gestione della coterie locale eventualmente assegnata, con analoghe facoltà e doveri di cui alle lettere b), c), d), e) ed f) comma 9.

5) Il Coterié ST di Clan

- a) riceve in delega la gestione di una specifica coterié nazionale di clan
- b) elabora trame di coterié di clan e ne gestisce le relative azioni di downtime;
- b) propone allo SNN elementi di setting nazionale relativi alla coterié assegnata e al VST elementi di setting locale;
- c) interpreta telematicamente il personaggio non giocante della coterié assegnata ed eventuali personaggi non giocanti di clan occasionali collegati a trame attive;
- d) tiene un registro aggiornato di tutti i personaggi della coterié di clan assegnata;
- e) interpreta dal vivo il personaggio non giocante di coterié fisso, previa autorizzazione dello SNN e tendenzialmente solo nel corso di sessioni di gioco nazionali.

6) Il NST

- a) monitora l'andamento della sceneggiatura ludico-teatrale di V5, assicurando la corretta applicazione da parte dello staff narrativo dei principi dell'Associazione e del rispetto delle regole e fornendo impulso al fine del raggiungimento degli obiettivi dell'Associazione;
- b) nomina e revoca ANST, AVST, VST, SST, Coterié ST di Clan e Coterié ST nazionali, previo parere favorevole del CD;
- c) assegna ai propri ANST una o più delle funzioni di cui alle lettere seguenti, anche parzialmente e in via non esclusiva;
- d) presiede i procedimenti disciplinari per violazioni;

- e) amministra i canali di comunicazione interni dello staff narrativo;
- f) custodisce gli accordi di riservatezza dei narratori e ne garantisce la trasmissione al consiglio direttivo;
- g) organizza e presiede le riunioni dello staff narrativo;
- h) organizza gli eventi nazionali ed eventualmente assegna ad un narratore disponibile, preferibilmente all'interno dello SNN, i compiti di responsabile sceneggiatore per lo sviluppo della sceneggiatura ludico-teatrale dell'evento e per i rapporti col coordinamento e di responsabile registico-arbitrale per la conduzione della sessione ludico-teatrale (possono essere individuati due diversi responsabili o può essere individuato un unico narratore che si occupi di entrambe le responsabilità);
- i) identifica elementi di sceneggiatura erroneamente approvati dai VST, AVST, SNN, SST, **Coterié ST di Clan** e e Coterié ST nazionali per violazione dei livelli di approvazione, della competenza territoriale o per assoluta mancanza di coerenza con il setting, con le regole o con gli obiettivi associativi;
- j) rettifica gli elementi di cui alla lettera i);
- k) gestisce gli elementi narrativi dei dark place;
- l) interpreta telematicamente e dal vivo i PNG nazionali non assegnati ai **Coterié ST di Clan**, Coterié ST nazionali e SST;
- m) elabora trame nazionali e ne gestisce le relative azioni di downtime;
- n) filtra i rapporti con l'estero, anche mediante il portale world of darkness;
- o) elabora linee guida per la creazione dei personaggi giocanti da parte dei VST;
- p) determina la necessità di risolvere una questione di gioco attraverso intersessioni play by mail, individuando un narratore responsabile e circoscrivendone il mandato anche in termini di tempo;
- q) fa osservare il rispetto delle scadenze da parte di VST, Coterié ST, SST e responsabili nominati ad hoc e interviene in caso di inerzia;
- r) elabora format per la gestione della cronaca;
- s) autorizza l'interpretazione dal vivo di personaggi non giocanti di clan, **setta** e nazionali;
- t) modera le discussioni in seno allo SNN;
- u) determina il numero di punti esperienza per la partecipazione alle sessioni locali e nazionali;
- v) indica quali sono i manuali di gioco sanzionati e con quali eccezioni.
- z) approva le Coterié locali e nazionali;

7) Lo SNN si compone del NST e degli ANST e, nel suo complesso, è competente alla approvazione di elementi di sceneggiatura TOP.

8) L'SST

- a) elabora trame per la setta assegnata e ne gestisce le relative azioni di downtime;
- b) propone all'NST elementi di setting di setting nazionali in riferimento alla setta assegnata;
- c) interpreta telematicamente un personaggio non giocatore fisso facente parte della setta di riferimento, ed eventuali personaggi non giocatori occasionali collegati a trame attive;
- d) tiene un registro aggiornato di tutti i personaggi della setta assegnata;
- e) interpreta dal vivo un personaggio non giocatore fisso collegato con la setta assegnata, previa autorizzazione del VST per le sessioni di gioco locali; dell'SNN per le sessioni di gioco nazionali;

9) Il Coterié ST nazionale:

- a) riceve dall'NST una delega parziale, o totale, per la gestione della coterié nazionale istituzionale assegnata;
- b) elabora trame per la coterié assegnata e ne gestisce le relative azioni di downtime;
- c) propone allo SNN elementi di setting nazionali relativi alla coterié nazionale;
- d) interpreta telematicamente il personaggio non giocatore fisso ed eventuali personaggi non giocatori occasionali collegati alla coterié assegnata;
- e) tiene un registro aggiornato di tutti i personaggi di quella coterié;
- f) interpreta dal vivo il personaggio non giocatore fisso della coterié assegnata;

Art. 3 – Decisioni dello SNN

1) Lo SNN decide a maggioranza semplice dei suoi componenti. Nel caso di un numero di proposte diverse sullo stesso tema, superiori a due, il NST o suo delegato ai sensi dell'art. 2 comma 6 lettera t) opera votazioni consequenziali su due proposte alla volta, escludendo via via la proposta che non riceve la maggioranza.

2) I termini per esprimere proposte e votazioni è di 10 giorni dalla pubblicazione della prima proposta. Scaduto tale termine, i membri dello SNN che non hanno partecipato si considerano astenuti e riducono il quorum della maggioranza necessaria.

3) In qualsiasi momento il NST può avocare a sé la decisione. Se non opera in tal senso ed esprime una proposta o un voto, in caso di pareggio il suo voto vale 2.

4) Se non è possibile determinare quale proposta sia preferita dallo SNN (ad esempio vi sia un pareggio fra una proposta di un ANST e la proposta di un altro ANST e nessun altro dello SNN si sia espresso), se la questione è stata posta da un narratore (ivi compreso uno degli ANST che si è espresso), decide il proponente quale delle proposte in pareggio adottare come risposta ufficiale dello SNN.

5) Al fine di favorire dei processi di sintesi fra diverse posizioni, nel corso di una discussione una proposta o un voto già dichiarato, può essere revocato e si può aderire ad una successiva proposta di un altro membro dello SNN o proporre una nuova.

Art. 4 – Competenza territoriale inderogabile

- 1) Il territorio di competenza del VST di Bologna è la provincia di Bologna.
- 2) Il territorio di competenza del VST di Lucca è la provincia di Lucca
- 3) Il territorio di competenza del VST di Milano è il territorio della città metropolitana di Milano.
- 4) Il territorio di competenza del VST di Potenza è la regione Basilicata.
- 5) Il territorio di competenza del VST di Roma è il territorio della città metropolitana di Roma.

Art. 5 – Livelli di approvazione

1) Sono elementi narrativi di livello LOW tutti quegli elementi che non hanno alcun impatto sul setting nazionale, come, a titolo esemplificativo e non esaustivo:

- a) personaggi giocanti locali, purchè privi di collegamenti con dark places e purchè rispettino il rapporto di forze fra fazioni della venue;
- b) trame locali prive di collegamento con dark places;
- c) notizie di dominio pubblico locale che non abbiano un impatto mediatico nazionale;
- d) personaggi non giocanti locali occasionali direttamente collegati ad una trama locale ed abbracciati dopo il 1900;
- e) l'assegnazione di una coterié locale ad un Coterié ST;
- f) riscritture della scheda per giocatori che hanno giocato nella venue per meno di 4 mesi, eccezion fatta per tratti caratterizzanti come il clan, la coterié o la setta.

2) Sono elementi narrativi di livello TOP tutti gli altri elementi narrativi, come, a titolo esemplificativo e non esaustivo:

- a) personaggi non giocanti fissi sia locali che di clan e nazionali abbracciati prima del 1900;
- b) notizie di dominio pubblico che abbiano un impatto mediatico nazionale;
- c) trame nazionali con qualsiasi tipo di collegamento con un dark places;
- d) assegnazione di una coterié nazionale ad un Coterié ST Nazionale **o di Clan**;
- e) nuovi documenti che modificano il setting locale, di clan e nazionale, anche con riferimento ai rapporti di forza fra le fazioni;
- f) ritiro di personaggi giocanti locali.

Art. 6 – Richiesta e concessione delle approvazioni

1) La richiesta di Approvazione viene svolta sui canali interni dal richiedente;

2) Se alla richiesta non segue alcuna discussione il richiedente dovrà sollecitare lo ST responsabile dell'approvazione del caso attraverso una email all'indirizzo istituzionale, con in copia lo staff narrativo nazionale, se non è esso stesso responsabile dell'approvazione. In assenza di risposta, decorsi 10 giorni dal sollecito, la richiesta sarà quindi da intendersi approvata.

3) Lo ST responsabile dell'approvazione potrà:

- a) approvare integralmente;
- b) rigettare integralmente
- c) correggere e approvare
- d) fornire indicazioni e approvare

4) Lo ST responsabile dell'approvazione non può avvalersi della decisione di cui al comma 3 lettera d) per più di una volta su uno stesso tema.

5) E' sempre possibile revocare o correggere da parte dello SNN un elemento narrativo approvato ai sensi del comma 2, che risulti però mancante ai sensi dell'art. 2 comma 6 lettera i).

Art. 7 – Principi dell'attività narrativa

1) Lo staff narrativo di V5 osserva i seguenti principi nell'organizzazione interna della propria attività e nella gestione della sceneggiatura ludico teatrale:

- a) Limitazione nel quantità di personaggi non giocanti;
- b) Limitazione nell'impiego di strumenti OOG nel corso delle sessioni, quali game freeze.
- c) Verosimiglianza degli elementi scenografici;
- d) Trasparenza delle comunicazioni;
- e) Coinvolgimento di tutti i narratori nelle decisioni e cooperazione leale per trovare delle sintesi rispetto a proposte diverse;
- f) Equità nella distribuzione del carico di attività;
- g) Motivazione delle scelte adottate;
- h) Limitazione nel numero degli AVST e Coterié ST nazionali;

Art. 8 – Scadenze

1) Il VST pubblica una scaletta analitica della sessione locale entro 15 giorni dallo svolgimento della medesima. La scaletta si considera definitivamente chiusa a 3 giorni dallo svolgimento, con le eventuali variazioni apposte dal VST a seguito delle eventuali discussioni intervenute.

2) Il narratore responsabile della sceneggiatura di un evento nazionale, pubblica entro 40 giorni una scaletta analitica della sessione. La scaletta si considera definitivamente chiusa a 10 giorni dallo svolgimento, con le eventuali variazioni apposte dal responsabile a seguito delle eventuali discussioni intervenute.

Art. 9 – Downtime e corrispondenze

Downtime e corrispondenze IG fra personaggi avvengono esclusivamente via camabase.

Art. 10 - Diari e punti esperienza

I punti esperienza vengono assegnati nella quantità che il NST determina, dal VST alla ricezione dei diari riferiti alle sessioni locali o nazionali alle quali il personaggio ha partecipato.

Art. 11 - Conoscenze dell'ambientazione

I personaggi conoscono quanto descritto sui manuali sanzionati e sull'ambientazione pubblica di Camarilla Italia, salvo eccezioni in meglio o in peggio indicate nel background

Art 12 – Definizione di Coterié

1) Si definisce Coterié un gruppo in gioco composto da almeno 3 personaggi giocanti, con i seguenti distinguo:

- a) Coterié Istituzionali o Stasis. Si tratta di quelle Coterié approvate all'interno del documento di ambientazione riservata ed assegnate ad un Coterié ST nazionale o rimesse ad un VST per l'eventuale assegnazione facoltativa ad un AVST-Coterie ST locale;
- b) Coterié Temporanee o Eterie. Nascono per iniziativa dei personaggi giocanti ma che non sono sotto la responsabilità gestionale esclusiva di alcun Coterié ST, né nazionale né locale.

2) Un personaggio giocante deve sempre e comunque appartenere ad almeno una Coterié.

3) Ogni Coterié locale, o nazionale è creata ,sul Camabase nell'apposita sezione da SNN;

4) Ogni Coterié, locale e nazionale, è considerata un elemento narrativo ad Approvazione TOP, in quanto trattasi di elemento determinante i rapporti di forza del setting nazionale;

~~5) Si definisce Coterié nazionale Istituzionale un gruppo di gioco composto da personaggi giocanti facenti parte dello stesso Clan;~~