

Parere del Collegio Sindacale n. 6 del 30 luglio 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 "addenda wod, mage + regolamento staff mage" da parte del consigliere Nicola Marlia del 20 luglio 2020, ai sensi dell'art. 2 comma 1 lettera a) del citato "Regolamento Organi Eventuali";
- RITENUTA la propria competenza;
- CONSIDERATO che il Presidente del Collegio Sindacale ha trattenuto a sé l'istruttoria

DELIBERA ALL'UNANIMITA'

di esprimere il seguente parere obbligatorio non vincolante.

PARTE 1 - INTRODUZIONE

- 1.1 Con l'allegata proposta, il NST intende rimodulare il set normativo interno specificamente riferito alle attività delle continuity "New World of Darkness", di fatto Awakening, con una tensione alla pulizia stilistica che è certamente condivisibile. In particolare, per il Collegio Sindacale è certamente opportuno che le regole specificamente tese allo svolgimento dell'attività narrativa siano separate da quelle specificamente tese al disciplinamento dei manuali di gioco rispetto alle specifiche necessità di modifica desiderate dall'Associazione (per motivi tecnici, stilistici, ecc..). Varrà la pena a questo punto brevemente accennare alla

natura e funzione dell'addendum.

- 1.2 Nella nostra Associazione, gli "addendum", istituto di matrice internazionale che deriva direttamente dalla tradizione del vecchio club *The Camarilla*, sono giuridicamente inquadrabili certamente come un regolamento interno, ai sensi dell'art. 32 dello Statuto, nonostante alcune indicazioni contraddittorie (che andrebbero espunte, si pensi all'art. 2 comma 6 lettera v del regolamento staff narrativo V5). Tale previsione è richiamata fra l'altro, a mero fine dichiarativo, dall'art. 1 comma 5 del Regolamento Interno di Camarilla Italia (RIC) al momento vigente. La specifica funzione dell' *addendum*, in veste di regolamento interno, è di indicare ai soci quali siano i manuali di gioco sanzionati per ciascuna continuity, con quali deroghe e aggiunte (cioè il loro disciplinamento), ed assegnando a ciascun elemento di regolamento di gioco o di ambientazione, o categoria di essi, un livello di approvazione che consenta così di declinare a livello operativo le funzioni dello staff narrativo di quella continuity, generalmente ed astrattamente definite nelle altre fonti regolamentari.
- 1.3 La praticità della separazione degli addendum dagli altri regolamenti interni, deriva poi dalla necessità di favorire in modo più celere e puntuale le modifiche degli addendum, che sono strumenti dinamici specie alla luce di uscita di nuovi manuali, introduzione di nuove cronache o modifiche del setting di gioco, rispetto alla staticità dei principi generali e delle regole comuni dell'Associazione.
- 1.4 Ulteriore motivo tradizionale della separazione fra i due tipi di regolamento, atteneva alla previgente attribuzione della competenza all'emanazione diretta dell'addendum da parte del NST, regola questa superata positivamente, anche in ragione del problematico intrecciarsi, fra addendum e altri regolamenti, di disposizioni ridondanti che potevano compromettere le prerogative del Consiglio Direttivo a garanzia del principio di rappresentanza democratica dei soci.
- 1.5 E' indubbio infatti che nel corso dell'evoluzione dell'Associazione, a più riprese alcuni addendum abbiamo introiettato regole generali di organizzazione, così come alcuni regolamenti interni hanno assorbito regole specifiche di attribuzione di livelli di approvazione. In tal senso è sicuramente apprezzabile la tensione del Consigliere proponente verso un chiarimento e una puntuale verifica della separazione funzionale fra i due strumenti normativi interni.
- 1.6 Ciò posto, per il Collegio Sindacale, è assolutamente indifferente che l'addendum riferito al "New World of darkness" (NWOD) - quindi, allo stato attuale riferito alla sola continuity di Awakeing, ma in previsione utile per altre continuity come Requiem o Forsaken - sia costituito da un unico file "misto" che disciplini il MET World of Darkness e tutti i sourcebook del New World of Darkness unitamente ai vari MET specifici delle continuity dei cosiddetti "template maggiori" e relativi sourcebook, ovvero che sia scomposto in più file, di cui uno generale e gli altri specifici di continuity. Ciò che è importante, per il Collegio Sindacale, è che la presentazione delle regole sia coerente e che alla lista dei disciplinamenti validi per tutte le cronache NWOD, segua la lista dei disciplinamenti specifici delle varie continuity considerate, senza possibilità di confusione. Si segnala soltanto che, per praticità nella consultazione da parte dei narratori e dei giocatori, **parrebbe opportuno che tutto ciò che attiene ad un medesimo corpus di manuali sanzionati venisse esposto in un unico file "misto"**, in considerazione del fatto che un socio potrebbe avere necessità di consultare simultaneamente tanto i disciplinamenti generali quanto specifici riferiti alla medesima continuity di gioco. Quindi, sarebbe certamente auspicabile che vi fossero un unico file misto con gli addendum per tutte le continuity NWOD, un addendum per V5 (i cui manuali sanzionati sono diversi rispetto a quelli NWOD), un addendum per Sine Requie, più ulteriori

addendum su file singoli o “misti” per ciascun eventuale nuovo gioco da introdursi con una nuova continuity: ad esempio un unico ulteriore addendum su file “misto” nel caso di introduzione di nuove continuity “Old World of Darkness” (come Apocalypse, Ascension, Masquerade fino alla III edizione).

- 1.7 Parimenti apprezzabile risulta poi l’ipotesi di una unificazione dei regolamenti interni al momento vigenti e delibere integrative del Consiglio Direttivo, con eccezione chiaramente degli addendum per le ragioni sopra esposte, che rimarrebbero quindi documenti separati dal percorso di aggregazione e semplificazione normativa. A tal riguardo, sondata la disponibilità dei membri del Collegio Sindacale, **ai sensi dell’art. 2 comma 1 lettera c) del Regolamento Organi Eventuali, il Collegio Sindacale è disponibile, se richiesto dal Consiglio Direttivo, ad elaborare una bozza di nuovo regolamento interno che aggregi modificandoli e snellendoli, secondo un principio di efficienza e semplificazione, tutti i regolamenti interni vigenti:** “Regolamento Interno di Camarilla Italia”, “Integrazioni al regolamento interno”, “Regolamento staff narrativo V5”, “Regolamento staff narrativo requiem 2.0” (ove non vada abrogato), “Regolamento Organi Eventuali” nonché il qui proposto “Regolamento staff narrativo Awakening”.

PARTE 2 – PARERE SU ADDENDUM “NEW WORLD OF DARKNESS”

- 2.1 Si evidenzia nella tecnica di redazione adottata che, diversamente fra l’altro da quanto preannunciato, non è stato rispettato un principio di segnalazione delle modifiche apportate all’addendum vigente in revisione. In particolare non sono segnalate le cancellazioni e non tutte le aggiunte sono segnalate in rosso. Tale problema è riportato in questa parte del parere ma è esteso anche alla parte 3. Si invita per il futuro ad una maggiore attenzione su questo passaggio, che non comporta grande sacrificio da parte di chi elabora la bozza, ma al contrario pone il Collegio in un eccessivo affaticamento dovendo confrontare con maggiore difficoltà operativa la versione vigente con quella proposta e col rischio di perdere qualche passaggio.
- 2.2 Si nota la rimozione della sezione “regole d’oro”. Tali regole hanno una valenza meramente dichiarativa rispetto alle disposizioni già presenti sul regolamento interno, aggiungendo ad esse un tono più “familiare” nei confronti dei giocatori. Non si ritiene che la rimozione di questo elemento costituisca una criticità comunque.
- 2.3 **Molto grave che manchi il riferimento alle regole opzionali valide dell’unico manuale sanzionato. Si invita a integrare.**
- 2.4 Pagina 2, punto 2, lettera A, comma 1. **Sostituire “Changeling” con “Lost”.** Changeling inserito genericamente può essere fraintendibile con Dreaming (Old WOD) e Lost (New WOD) ed è più coerente con i termini impiegati per le altre continuity citate ad esempio.
- 2.5 E’ stata espunta dalla proposta sezione 2, lettera A, la disposizione della vigente sezione IV, lettera A, comma 4: “Al termine della fase di creazione del personaggio questi deve aver investito sulla scheda non meno del 90% degli X.P. a sua disposizione.” Si segnala che la generica disposizione proposta “I personaggi possono volontariamente allocare meno punti di quelli normalmente disponibili a creazione” parrebbe equivoca perché non consente di comprendere se i personaggi mantengano o meno gli xp non spesi in creazione e, se sì, parrebbe che possano conservare tutti gli xp non spesi. Questa interpretazione parrebbe contrastare con la ratio stessa del disporre di una scheda del personaggio al momento dell’introduzione in gioco del medesimo. Si segnala l’importanza di chiarire il punto.

- 2.6 Sezione 2 lettera B. Il rimando agli addendum specifici di continuity denota una intenzione di consentire una personalizzazione del valore della MC in base ai singoli giochi proposti. Da un lato ciò può apparire asimmetrico rispetto al valore associativo della MC, dall'altro ciò sembrerebbe funzionale a moderare il bonus in base al tipo di regolamento di gioco, nella (si ipotizza) convinzione, sulla quale questo Collegio segnala qualche perplessità, che taluni regolamenti e ambientazioni di gioco del NWOD, all'avanzare degli xp disponibili da parte dei personaggi, si incrinino rispetto alle conseguenze di tali avanzamenti. Si ritiene questo problema funzionale un falso problema. Ben può un addendum intervenire su eventuali ipotesi concrete e specifiche di un impiego dei px che vada a creare effetti asseritamente distorsivi sul gioco (e comunque da dimostrare), moderando tali comportamenti distorsivi, e non tout court riducendo in modo piatto la disponibilità di xp. Se ad esempio il problema rilevato - e si ribadisce, da dimostrare - fosse relativo all'eccessivo potere dei personaggi nel caso di avanzamento di power stats (ad es. BP o Gnosi) o "poteri" (ad es. discipline o arcani), non si capisce per quale motivo debba essere penalizzata anche la spesa di xp in tratti non giudicati egualmente distorsivi (ad es. attributi, abilità, meriti). In tal senso, l'addendum generale potrebbe indicare gli xp attribuiti per MC, mentre gli addendum specifici andare a limitare i tipi di spesa effettuabili. Ciò premesso, per il Collegio, salvo motivazione che espliciti la necessità della differenza fra una continuity e l'altra dello stesso corpus di regole, nell'applicazione di un unico istituto associativo, sarebbe preferibile che l'addendum generale NWOD indicasse un unico bonus da MC valevole per tutte le continuity NWOD. **Stesso dicasi per quanto concerne la lettera E relativa al refund.** Viceversa, ai sensi del ragionamento sopra esposto, sembra ragionevole il rimando di cui alla lettera D circa le limitazioni in creazione, sempre che si tratti di limitazioni specifiche riferite a quei tratti specifici della continuity in questione, e non a tratti comuni (attributi, abilità, meriti comuni).
- 2.7 Non si coglie il senso della rimozione dell'esempio "fast reflexes" dalla sezione 3 lettera A. Ad ogni modo il Collegio è indifferente al riguardo.
- 2.8 Se il tenore dell'addendum generale deve essere appunto...generale...andare a modificare gli esempi riferiti solo a continuity specifiche non ulteriormente definiti. E' il caso alla sezione 3 lettera F comma 1 dell'esempio sugli Ordini. Specificare "...in Awakening". Ad ogni modo il Collegio è indifferente al riguardo.
- 2.9 E' stata rimossa la regola sul seguire tracce, documento vigente sezione 7, lettera A, comma 8, che fa riferimento ad un manuale non sanzionato. Non si capisce esattamente la ragione di questa scelta. Ad ogni modo il Collegio è indifferente al riguardo.
- 2.10 Non si capisce il riferimento a "veleni sovranaturali" e non si capisce il senso di aver proposto la modifica di tale sezione con eliminazione delle vigenti disposizioni sui veleni non sovranaturali. Si invita a chiarire. **Parrebbe utile che il testo vigente rimanga inalterato.**
- 2.11 Si segnala una forte perplessità sull'introduzione della sezione 4 lettera F. Se potrebbe essere utile il primo comma nel semplificare, non si capisce esattamente il motivo soprattutto del comma 2 che **parrebbe una house rule veramente invasiva e tecnicamente incomprensibile.** Limitare ogni potere alla distanza di 15km comporta uno snaturamento profondo di ogni singolo potere che agisce a distanza, in ciascuna delle continuity NWOD, quando sarebbe più appropriato, se mai, specificare un limite - accettabile in quanto tecnicamente argomentato - per ciascuna categoria di poteri o dei singoli poteri trattati individualmente, negli addendum di continuity. Le distanze dell'uso dei poteri sono infatti già previste sui manuali sanzionati. **Si invita a rimuovere l'intera lettera o almeno il secondo comma.**

- 2.12 La sezione 4 lettera H parrebbe più appropriata se inserita in un regolamento che in un addendum. Si invita a valutare.
- 2.13 Mancano completamente, come anche evidenziato dal NST, i contenuti delle vigenti sezioni II, III, V, VI e parte della VII (da lettera F a lettera J). Alcune di tali norme, espunte, non troverebbero più alcuna copertura, causando un vuoto normativo. Altre sono state correttamente considerate sostituite in disposizioni analoghe del regolamento narratori mage proposto, ma ciò non può ritenersi soddisfacente, soprattutto alla luce di un processo di semplificazione e separazione semantica delle norme in esame. **Si invita, eventualmente snellendo, a confrontare le suddette sezioni con gli articoli del regolamento narratori, e assicurare che il contenuto organizzativo e attributivo della competenza sia presente sul regolamento narratori, mentre il contenuto descrittivo di singole disposizioni e delle qualificazioni degli elementi sanzionati per livello di approvazione sia inserito in addendum.**

PARTE 3 – PARERE SU ADDENDUM “AWAKENING”

- 3.1 Si segnala di impiegare il termine “downtime” al singolare.
- 3.2 **Le due regole opzionali Morality Derangements (WoD, p103) e A Matter of Resolve (WoD) andrebbero inserite nell’addendum generale.** Inserire indicazioni sui manuali sanzionati generali del NWOD solo sugli addendum delle specifiche continuity, fa perdere il senso della unificazione. Se le regole comuni a tutto il NWOD devono essere declinate diversamente per ogni singola continuity del NWOD, tanto vale tenere, per ciascuna continuity NWOD, un singolo addendum che accorpi le regole generali e quelle specifiche di quella continuity.
- 3.3 Si invita a riflettere sulla opportunità, *pro futuro*, di mantenere o meno il limite di 3xp per MC. Si veda la spiegazione del Collegio al punto 2.6 del presente parere.
- 3.4 Sez. 4 lettera A comma 1. Allo stato attuale non esistono formule esclusive degli ordini, attesi i manuali sanzionati. Si invita a rimuovere l’esempio citato. Stesso dicasi per il comma 4. Questo è un errore anche della vigente versione.
- 3.5 Sez. 4 lettera A comma 6. La variazione proposta sulle definizioni di status parrebbe indurre in confusione fra lo status 2 e 3, ed esclude la fama a livello internazionale. Si invita a riflettere sull’opportunità di mantenere il vigente sistema.
- 3.6 Sez. 4 lettera A comma 7. Non appare chiara la frase : “Camarilla Italia non prevede l’uso di regole meccaniche per incrementare lo Status di Ordine”. Letteralmente significa che non ci sono meccaniche per incrementare lo status di ordine e che lo status non sia modificabile. Viceversa, il vigente testo, disponendo che “L’ uso di imprese degne di nota e supporto derivante dallo Status , può tuttavia servire come guidaper gli ST” evidenzia la possibilità degli ST di variare discrezionalmente lo status sulla base di ciò che i personaggi fanno. Si invita a riflettere sulla opportunità di mantenere il testo vigente.
- 3.7 Sez. 4 lettera A comma 8. Sarebbe opportuno specificare che la disposizione fa riferimento alla regola di creazione personaggi di cui a pagina 59 del MtA.
- 3.8 Sez. 4 lettera B. **L’introduzione dello status di cammino parrebbe comportare una modifica non solo e non tanto al regolamento, per il quale si qualifica come una nuova**

house rule, quanto all'ambientazione di gioco. Lo status di cammino non è previsto dal manuale sanzionato, che contempla il solo status di ordine e di consilium. Ciò coerentemente con l'ambientazione di gioco che evidentemente non presuppone un "gioco sociale" all'interno dei cammini che, viceversa, rappresentano nell'attuale ambientazione sanzionata una mera caratteristica innata dei personaggi, che non è fondamento di alcuna organizzazione sociale tale da giustificare la qualificazione dei personaggi rispetto ad essa attraverso lo status. In *Mage the Awakening*, in altri termini, Cammino e Ordine non sono istituzioni alla pari. Anzi, il Cammino non è per nulla istituzionalizzato. Fra l'altro, quei meri accenni sui manuali sanzionati alle interazioni sociali all'interno dei cammini, evidenziano l'assenza di dinamiche sociali interne (Acanthus, Thyrsus), la temporaneità delle stesse (Mastigos), e solo in due casi fanno riferimento a un principio gerarchico (Obrimos) o di mera socialità (Moros). Per quanto questa eventuale innovazione, di ambientazione, più che di meccanica, possa comportare spunti di gioco nuovi e interessanti, il Collegio invita a riflettere attentamente sulla natura di tali modifiche rispetto ai manuali sanzionati e, eventualmente, introdurre delle integrazioni all'ambientazione sanzionata che giustificano tale nuova meccanica. In ogni caso, anche per quanto concerne il Cammino si fanno i medesimi appunti di cui al punto 3.5.

- 3.9 **La sezione 4.C è abbastanza incomprensibile.** Si fa riferimento, come nella vigente versione, a delle regole che nei manuali sanzionati sono solo accennate (quelle sui retaggi). Nei manuali sanzionati, l'appartenenza a un retaggio, personalizzato o meno, non consente l'accesso ad alcuna formula specifica. Parrebbe che la proposta voglia far riferimento a manuali che non sono sanzionati. Ma, sulla stessa scia, non si capisce il senso della specifica sui lich-tremere, che non esistono sui manuali sanzionati. Infine, non si capisce il senso di limitare la personalizzazione dei retaggi. Si invita a prendere maggiore consapevolezza del set di regole in questione e modificare il testo in modo coerente con ciò che effettivamente si desidera fare.
- 3.10 Sezione 5, lettera B, comma 3. Non si capisce esattamente il senso della rimozione della possibilità per arcimaghi di controllare spiriti di rango 5. Parrebbe una modifica importante a livello di ambientazione, oltre che di regolamento, andando a modificare i rapporti di forza fra creature sovranaturali. Si invita a riflettere sull'opportunità di mantenere il testo vigente, eventualmente migliorandolo con un unico articolo sintetico. Appare inoltre tecnicamente non comprensibile la rimozione della seconda frase della vigente sezione XI lettera B comma 5. Il rischio parrebbe un depotenziamento importante dell'arcanum spirito.
- 3.11 Sezione 5 lettera H. Il problema censurato riguarda anche l'addendum vigente. Non è chiaro in che senso ritardare l'acquisto di valori di scheda serve a "rispecchiare la necessità dello studio di un mago per padroneggiare le proprie conoscenze", laddove per l'acquisto di quei valori occorra accumulare nel corso del tempo punti esperienza. Sarebbe una duplicazione dell'attesa, tanto più protratta quanto più è importante in termini di pallini, la spesa da sostenere. Si invita a riflettere sull'opportunità di rimuovere del tutto questo limite, anche in considerazione degli altri limiti all'avanzamento di scheda già presenti in addendum.
- 3.12 Per quanto se ne colga la ratio, potrebbero non essere chiare ai giocatori le restrizioni introdotte con riferimento all'uso dell'arcanum mente. Si invita a fare degli esempi nel testo definitivo.
- 3.13 Nuovamente si ripropone l'errore di inserire "a matter of resolve" come regola opzione sanzionata in introduzione dell'addendum, salvo poi specificare che la regola non è sanzionata in sezione dedicata.
- 3.14 Sez. 7. Le indicazioni sulla responsabilità di risoluzione delle azioni nazionali non attengono l'addendum, ma il regolamento interno. Al giocatore non interessa sapere chi gli risolve

l'azione e il narratore deve sapere quali azioni deve risolvere in base a ciò che dispone il regolamento e al ruolo che gli è attribuito nella catena gerarchica. Si segnala che non si fa menzione del viaggio astrale fra le possibili azioni da compiere.

PARTE 4 – PARERE SU “regolamento staff narrativo maghi”

- 4.1 Il regolamento proposto ricalca lo schema del regolamento staff narrativo V5 e pare questa una scelta appropriata soprattutto alla luce di una eventuale unificazione dei regolamenti.
- 4.2 Si suggerisce di rimodulare “Mage” con “Awakening” onde evitare ridondanze con eventuali future continuity di “Ascension”.
- 4.3 Art. 2 comma 5 lettere c), h), t) e art. 3: c'è un refuso in quanto non parrebbe previsto uno SNN.
- 4.4 Le scadenze di cui all'art. 8 non parrebbero credibili rispetto a un bisogno di monitoraggio del NST.
- 4.5 Infine si consideri il commento 2.13.

30 luglio 2020

Faggella
Ferraro
Piazzalunga

Allegato – Presentazione “addenda wod, mage + regolamento staff mage” da parte del consigliere Nicola Marlia del 20 luglio 2020

Buongiorno a tutti,

scrivo principalmente al Collegio Sindacale, mettendo in copia il resto del Consiglio Direttivo.

Diversamente dalle precedenti mail questa sarà un attimo più discorsiva, onde presentare una riflessione in merito.

Presentazione

Nel corso degli ultimi giorni mi sono apprestato a fare alcune modifiche nell'Addendum di Mage: the Awakening. Come da iter una volta fatte le modifiche avrebbe dovuto passare dal qui presente Collegio Sindacale e quindi andare a votazione.

Quando il suddetto documento venne evaso dal Collegio Sindacale, si faceva notare in una nota come, durante una futura revisione, "*sarebbe stato meglio tagliare tutte quelle parti ridondanti e/o obsolete*" e così sono andato ad intervenire nel dettaglio.

Ho fatto quindi una prima lettura del tutto, cercando di dividerlo in due documenti:

- 1) Addenda *New World of Darkness*;
- 2) Addenda *Mage: The Awakening*;

A questo punto però mi sono reso conto di come più che un Addendum era un (passatemi il termine) mescolone di norme, regole e persino indicazioni fuorvianti.

Quello che ne è conseguito è stato un ulteriore 'divisione' del documento fra:

- 1,2) due parti attinenti alla declinazione del regolamento di gioco (gli Addenda) .
- 3) una più attinente alle dinamiche e procedure specifiche dello staff di narrazione di maghi (l'affiancamento di un 'nuovo' *Regolamento per lo Staff di Maghi*).

Conclusione

Andando a concludere in allegato ho inserito i tre documenti di cui vi ho parlato (più un quarto con le cose rimaste fuori) onde seguire il consueto iter di verifica e giudizio da parte del collegio sindacale. Oltre che i due Addenda (**qui in In rosso le parti che sono state modificate/aggiunte**), che si propongono di rappresentare l'evoluzione e lo snellimento del precedente, viene affiancato un 'regolamento staff narrazione mage' sulla falsa riga di quello già approvato per quanto concerne il v5.

In seconda istanza voglio però aprire anche una riflessione in merito a tutte quelle indicazioni 'sui generi's che resteranno fuori, e che mi rendo conto che forse sarebbe d'uopo inserire direttamente nel RIC.

Quando si parla di RIC però mi rendo conto che si passa ad un 'livello superiore/successivo' rispetto a quello pertinente alle questioni di regolamento di gioco e narrazione. Qui il discorso a mio giudizio deve essere il più ampio e condiviso possibile, e soprattutto richiede tempi ed energie ben maggiori di quanto non possa essere un semplice addenda. Sono conscio però che ci sarebbe un aggiornamento in programma (fin da quando abbiamo messo il file 'integrazione del Ric' nella sezione download) ed a questo punto mi chiedo se non potremo approfittarne un domani per integrare tutto ciò, unitariamente (magari) ad un vero e proprio regolamento di narrazione univoco e polivalente

per tutte le realtà che ci troviamo a gestire (in modo che tagliamo tutti questi regolamenti specifici per v5, mage, etc) ed avere soltanto gli addenda in aggiunta.

Ora io non conosco procedure e modus operandi previsti per aggiornare il RIC e per questo ne approfitto per chiedere direttamente al Collegio Sindacale e/o agli ex consiglieri informazioni sull'argomento.

Grazie :)

--

Nicola Marlia

NST, Consigliere

IT2008040516

nicola.marlia@camarillaitalia.it

ADDENDUM WORLD OF DARKNESS

Versione 3.0 del 20/07/2020



- 1) **MANUALI SANZIONATI:** *Manuali della collana del Nwod che utilizziamo.*
- 2) **PUNTI XP:** *Regole pertinenti ai punti xp.*
- 3) **MERITI:** *Regole pertinenti i meriti disponibili.*

4) **SISTEMI:** *Le meccaniche regolamentari della cronaca.*

1) MANUALI SANZIONATI

- **WW 50000 - Mind's Eye Theatre Core Rulebook (WoD)**

2) PUNTI ESPERIENZA

A. Primary Characters

1. Ogni giocatore può avere un **solo** personaggio per ogni **continuity legata al Nuovo Mondo di Tenebra** (*Awakening, Requiem, Changeling, etc*). Non sono permessi altri personaggi.
2. I personaggi aggiungono un numero di punti esperienza (PX) che dipende dalla Membership Class (MC) del giocatore.
3. I personaggi possono volontariamente allocare meno punti di quelli normalmente disponibili a creazione.

B. Membership Class e Punti Esperienza

1. **Confronta Addendum della singola Continuity.**

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. Il CD può deliberare di assegnare fino a 6 PX al mese per attività non relative al gioco.
3. Il bonus riservato agli FC di **ogni** cronaca è al massimo 15 PX.

D. Limitazioni in creazione scheda

1. **Confronta Addendum della singola Continuity.**
2. L'acquisizione di Difetti sulla scheda del personaggio non comporta l'acquisizione di alcun PX aggiuntivo.

E. Refund

1. **Confronta Addendum della singola Continuity.**

3) 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.

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 punti 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:
 - In caso di un *oggetto* (*Imbued Item, etc*) o Merito di tipo rifugio (*Haven* di qualsiasi genere), il

personaggio può lavorare per rimpiazzare tale oggetto (*ad es. riparare il feticcio, ricostruire il rifugio o costruirne uno diverso*). I punti ritornano sulla scheda quando il rimpiazzo diventa disponibile, a discrezione del narratore.

- In caso di meriti sociali che vengono attaccati, i punti ritornano a ritmo di 1 al mese, **iniziando** 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*) perché siano tenuti in considerazione e siano rintracciabili.

4. Gli oggetti da 5 o più punti: Non Sanzionati.

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 ciò a cui si ha accesso tramite i Meriti *Alleati*, *Seguace*, e 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.

3. I Retainer possono avere template sovranaturali minori specifiche della Venue del personaggio (*ghoul per vampiri; famigli per maghi*) ad Approvazione LOW.

4. Un Retainer non può mai essere di un tipo di creatura sovranaturale proveniente da una Venue diversa (*un mago non può aver come servitore un ghoul*).

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 **nei singoli Addendum**, il livello di Status non è da considerarsi un requisito per alcuna carica specifica a livello di organizzazione a livello cittadino. Questa regola si riferisce a organizzazioni specifiche dei personaggi giocatori (*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 **è da considerarsi** 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 – è soggetto all'approvazione standard per quel livello di Status.

4) SISTEMI

A. Informazioni Generali sul Sistema

1. I test in tutte le Continuity 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 pag. 181-184). 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 (pag. 101-102). 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 pag. 26 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 e dovrebbero essere trattati come tali. Riferitevi alla sezione sulle Abilità Sociali del MET a pag. 84 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.
8. 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.
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 (pag. 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.
- c.** 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).
- d.** 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.
- e.** 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 pag. 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, etc.*) 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:
- 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 creatura 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 della Continuità.

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 orapermette loro di mantenere la propria Difesa.
- b. E' necessaria un'Approvazione a livello TOP per ignorare questa restrizione, con l'eccezione dell'impalamento 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, 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 la 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 la 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. Nessuna 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 incantati, infusi, etc.*), il bonus in eccesso a quello non modificato viene aggiunto come modificatore al pool.

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

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

- a. Calcola la pool di offesa includendo tutti i modificatori e i limiti.
- b. Calcola la pool di resistenza includendo tutti i modificatori e i limiti.
- c. Sottrai la pool di resistenza finale dal pool di offesa finale come al solito.

4. La Difesa è leggermente diversa dalle normali Resistenze: la 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 sovranaturali.

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.

3. L'estrazione di resistenza viene effettuata ogni volta che il danno sarebbe inflitto, finché non è passato 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 è sanzionato l'uso da parte dei PG di veleni sovranaturali **a meno di specifiche indicazioni nei singoli Addendum.**

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 sovranaturali che forniscono armatura 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).

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 sovranaturale.

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 (*confronta 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. Raggio Massimo dei Poteri

1. Ogni misura indicata in miglia all'interno dei manuali sanzionati corrisponde alla metà in chilometri, arrotondata per eccesso;

2. Salvo diversa indicazione negli Addendum specifici di Continuity il raggio massimo di poteri è 15 km dal punto in cui si trova il personaggio;

G. Avanzamento Tratti

1. Per ciascun 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 oppure un attributo da 2 a 4*).

H. Azioni Collettive

In linea generale, per azioni che prevedano il coinvolgimento di più personaggi giocanti, dovrà essere seguita la seguente procedura:

- a) i PG devono nominare un '*responsabile*' fra coloro che partecipano all'azione;
- b) il PG '*responsabile*' dovrà spiegare in modo chiaro ed inequivocabile l'azione che il gruppo di giocatori vogliono portare a compimento. Laddove la descrizione non è chiara sarà la narrazione a completare a propria discrezione;
- c) i PG 'partecipanti' devono limitarsi a dichiarare la loro adesione, indicando solo e soltanto eventuali comportamenti divergenti o atteggiamenti specifici che intendono adottare

ADDENDUM

MAGE THE AWAKENING

Versione 1.0 del 20/07/2020



- 1) **MANUALI SANZIONATI:** *Un elenco del materiale che utilizziamo.*
- 2) **REGOLE OPZIONALI:** *Un elenco delle regole opzionali dal Mind's Eye Theatre.*
- 3) **INDICAZIONI GENERALI:** *Le specifiche del regolamento per maghi.*
- 4) **ORGANIZZAZIONI IN GIOCO:** *Regole su Ordini/Cammini.*
- 5) **INCANTESIMI:** *Dinamiche e regole sugli incantesimi.*
- 6) **ARTEFATTI ED OGGETTI PARTICOLARI:** *Regole sugli oggetti omonimi.*
- 7) **DOWNTIMES:** *Specifiche sui downtime*
- 8) **MERITI:** *Ulteriori specifiche sui meriti*

1) 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.

2) REGOLE OPZIONALI

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).

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*).

3) INDICAZIONI GENERALI

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

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

3. **Guadagnare Punti Esperienza:** L'Esperienza Arcana è sanzionata e viene assegnata soltanto a seguito di speciali intersessioni di gioco, preventivamente concordate con **SNN** (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.

4. **Limitazioni in Creazione Scheda:** Non è possibile superare il 3° livello di un Arcana in fase di creazione scheda.

5. **Limitazioni in Creazione Scheda:** 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 .

6. **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.

4) ORGANIZZAZIONI IN GIOCO

A. Status di Ordine

1. I PG devono possedere lo Status di appartenenza ad un ordine **per poter aver accesso agli elementi narrativi esclusivi (es. formule) dello stesso;**
2. Possedere punti di Status di Ordine in più ordini: **Approvazione TOP.**
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*) diventa TOP l'approvazione per cambiare lo status di appartenenza all'ordine.
5. I PG che cambiano il loro status di 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 gioco **nazionale:**

- Status • (LOW):** personaggi che fanno parte di un ordine;
- Status •• (LOW):** personaggi affermati all'interno di un ordine;
- Status ••• (LOW):** personaggi che sono punti di riferimento cittadino;
- Status •••• (TOP)** personaggi che sono punti di riferimento regionale;
- Status ••••• (TOP):** personaggi che sono punti di riferimento nazionale;

7. Camarilla Italia non prevede l'uso di regole meccaniche per incrementare lo Status di Ordine.
8. I PG non possono iniziare a giocare con più di **1** punti di Status di Ordine.

B. Status di Cammino

1. Nel momento in cui un PG viene creato acquisisce automaticamente 1 punto di Status di Cammino;
2. Lo Status di Cammino riflette un sistema a larga scala di gioco nazionale:

- Status • (LOW):** personaggi che si risvegliano su di un cammino;
- Status •• (LOW):** personaggi affermati all'interno del cammino;
- Status ••• (LOW):** personaggi che sono punti di riferimento cittadino;
- Status •••• (TOP)** personaggi che sono punti di riferimento regionale;
- Status ••••• (TOP):** personaggi che sono punti di riferimento nazionale;

4. I PG non possono iniziare a giocare con più di 1 punto di Status di Cammino.

C. Retaggi (Legacy)

1. E' approvazione LOW entrare a far parte o creare un nuovo personaggio che faccia parte di un retaggio, anche della mano sinistra, presente all'interno dei manuali sanzionati (*eccezion fatta per quelli a cui si accenna all'interno dei riquadri 'Altri Retaggi'*).
2. Lich Tremere: Approvazione TOP.
3. Appartenere o meno ad un retaggio è ininfluenza rispetto allo Status di Cammino, che tiene in considerazione solo quello su cui il personaggio si risveglia al momento della creazione.
4. La regola che riguarda i retaggi personalizzati non è sanzionata.
5. Nessun personaggio giocante può entrare in gioco facendo già parte di un retaggio ma dovrà invece entrarci attraverso opportune azioni.
6. Per poter utilizzare le formule magiche di un retaggio un personaggio deve farne parte oppure non

avranno alcun effetto;

5) INCANTESIMI

A. Arcanum

1. Arcana di Livello superiore al 6: Non Sanzionati.
2. *Rewrite History (Time)*. I punti non possono essere scambiati in niente che necessiti di una speciale approvazione o notifica.
3. *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. In riferimento al punto precedente, per spiriti di Rango 4 i fattori di prolungamento di durata estesa, sono da considerarsi transitori.
3. Spiriti di Rango 5 o superiori non possono essere evocati, vincolati o controllati.
4. Per ogni spirito evocato il personaggio è tenuto a spendere 1 Willpower. Questo punto non può essere recuperato finché l'entità non scompare o l'incantesimo per qualche motivo cessa.
5. Queste restrizioni non si applicano se un incantesimo è semplicemente usato per l'acquisizione di un merito come *Feticcio, Famiglio o Spirito Guardiano*.

C. Formule degli Incantesimi

1. Non è possibile imparare formule se non si soddisfano prima i requisiti richiesti.
2. Gli incantesimi *Improvvisati* volti a duplicare gli effetti di formule esistenti, che già richiedano un approvazione, richiedono a loro volta quello stesso livello di approvazione.
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 acquisite 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 (TOP Speech)*, *Willpower*, e particolari *Dimore*. Incantesimi con un azione definita come prolungata, possono ulteriormente incrementarla seguendo le regole dei rituali di gruppo (pag. 168): 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 far 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 personaggio giocante richiede informazioni da una scheda di un altro per lanciare un incantesimo (*es. contestato, resistito etc.*) questi non potrà lanciare l' incantesimo in maniera rituale e tenerlo come preparato per usarlo come offensivo.

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

4. 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.

H. Acquisizione Arcana

L'acquisizione di punti negli Arcana richiede, oltre alla spesa dei PX necessari e dell'aiuto di un maestro per gli Arcana non dominanti, **il passaggio di un numero di mesi corrispondenti al seguente schema:**

Nuovo Livello Arcana	Numero di mesi necessari
•	1
••	1
•••	2
••••	2
•••••	3

Non è possibile imparare più di 2 formule ogni mese. Queste misure sono prese per simulare la progressione del mago con il passare del tempo

I. Restrizioni

1. Multi-Tasking (Mente 3): Le tre azioni che si ottengono sono esclusivamente di carattere mentale (*studio, indagine, ricerca, etc*) e devono essere svolte dal personaggio nella scesa successiva all'utilizzo del potere o andranno perse.

2. One Mind, Two Thoughts (Mente 1): Se usata in downtime consente di fare due azioni della

tipologia 'mentale' per una durata prolungata (*studio, indagine, ricerca, etc*).

6) OGGETTI PARTICOLARI & ARTEFATTI

A. Gli Artefatti sono ad **Approvazione** TOP. Gli Artefatti presenti nei manuali **non sono sanzionati**.

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 **essere** 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 punti e due incantesimi da 2 punti possono creare un oggetto potenziato da 5 punti.
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 punti ed oggetti con queste modifiche sono oggetti potenziati da 5 punti.

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 punti 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 TOP 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 punti o superiore: Non Sanzionato.**

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 nei manuali sanzionati.
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 punti*).
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 punti sono LOW, quelli da 5 punti sono TOP.
8. Feticci superiori non sono sanzionati.

7) 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 **anche al** di fuori del limite territoriale previsto dalla giurisdizione della Venue di appartenenza. **La** sua risoluzione può essere ad appannaggio di un VST (*se l’azione si svolge dentro una delle giurisdizioni riconosciuti nel punto 1*) o dell’SNN (*nel caso di azioni perpetrate in un Dark Places*).
 - c. All’interno delle prime due azioni di ogni mese il personaggio giocatore 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 **un**’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 giocatore nelle proprie azioni downtime.

8) MERITI

1. **Dream** (pag 70 MET): Per poter utilizzare questo merito il personaggio deve dichiararlo ad inizio mese (*se lo fa congiuntamente ai downtime le eventuali informazioni ottenute saranno tenute in considerazione nella produzione delle risposte*).

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 "Mage the Awakening" (d'ora in poi, per brevità "Mage"), della sceneggiatura ludico-teatrale di Mage;
 - b) l'organizzazione dello staff narrativo di Mage.
- 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 Mage sono officer ai sensi e per gli effetti del regolamento interno di Camarilla Italia (RIC).
- 4) Lo staff narrativo di Awakening si compone 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 Mage

- 1) Tutti i narratori di Awakening 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 l'NST 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 poter liberamente:
 - 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.

5) Il NST

a) monitora l'andamento della sceneggiatura ludico-teatrale di Awakening, 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 AVST e VST previo parere favorevole del CD;

c) assegna all'SNN 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 da VST e AVST 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;
 - 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, AVST 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.
- 7) Lo SNN si compone del NST e dai VST e, nel suo complesso, è competente alla approvazione di elementi di sceneggiatura TOP.

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 VST e la proposta di un altro VST e nessun altro dello SNN si sia espresso*), se la questione è stata posta da un narratore (*ivi compreso uno dei VST 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 Lucca è la regione Toscana.
- 2) Il territorio di competenza del VST di Potenza è la regione Basilicata.

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) Tipi di PNG antagonisti **presenti nei manuali sanzionati**.
- b) Personaggi giocanti locali nati dopo il 1950, purchè privi di collegamenti con dark places e purchè rispettino il rapporto di forze fra fazioni della venue.
- c) Personaggi non giocanti locali occasionali, direttamente collegati ad una trama locale ed abbracciati dopo il 1900.
- d) Personaggi non giocanti locali fissi.
- e) riscritture della scheda per giocatori che hanno giocato nella venue per meno di 4 mesi, ecceziofatta per tratti caratterizzanti.
- f) Riscritture della scheda di un personaggio che ha giocato nella Venue per meno di 4 mesi. Questo può essere fatto una volta soltanto ed esclusivamente per il primo personaggio che il giocatore interpreta. La riscrittura non potrà mai cambiare un aspetto fondamentale del personaggio giocante.
- g) Assegnazione di Alienazioni Mentali e Difetti.
- h) Cambio di Vizio/Virtù.
- i) **Creazione di** 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 **negli effetti** alla Venue locale.
- j) **Individuazione di** luoghi di potere temporanei.
- k) **Utilizzo di Spiriti con** Rango 1 - 4.
- l) Cambiamenti minori a una scena, per esempio invertire una regola interpretata erroneamente durante la sessione. Notifica TOP se uno dei partecipanti non è soddisfatto del risultato.
- m) **Uso di PNG minori come il sindaco, prefetto, assessori, etc.**
- n) Trame locali prive di collegamento con dark places;
- o) Notizie di dominio pubblico locale che non abbiano un impatto mediatico nazionale;

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

- a) Personaggi non giocanti, sia locali che nazionali, nati 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) Nuovi documenti che modificano il setting locale, di clan e nazionale, anche con riferimento ai rapporti di forza fra le fazioni.
- e) Ritiro di personaggi giocanti locali.
- f) Riscrittura della scheda di un personaggio che ha giocato nella Venue per più di 4 mesi.
- g) Alternazioni significative o rimozioni di scene dalla Continuity di gioco che riguardino effetti significativi e duraturi sul gioco (torpore, paradosso, perdita di un arto, etc).
- h) Uso di PNG maggiori come un (ministro, un cardinale, etc.) o istituzioni di taratura nazionale (finmeccanica, copasir, etc.).
- i) l) gestione dei Dark Places.
- j) m) Specializzazioni in “Occulto” che riguardino altre realtà politiche o altre tipologie di creature soprannaturali.
- k) Creazione di PNG con meno di 18 anni di età.
- l) Approvazione di Background in cui vengano citate figure storiche, o che mettano in relazione il personaggio con determinati eventi storici.
- m) Trasformare un PG ritirato in PNG, oppure utilizzare il suo fantasma.
- n) Interazione con dimensioni esclusive (Oltretomba, Abisso, Regni Superni, etc).
- o) Utilizzo di Spiriti con Rango 5 o superiore.
- p) Accesso a personale militare o attrezzature ed armamenti militari.
- q) Creazione di oggetti magici maggiori, come artefatti, armi battereologiche o reliquie.

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;

Art. 8 – Scadenze

- 1) Il VST pubblica una scaletta analitica della sessione locale entro **5** 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 **10** giorni una scaletta analitica della sessione. La scaletta si considera definitivamente chiusa a **3** 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 mail.

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

