

IT-DE-CS-2020-11-09-01

Parere del Collegio Sindacale n. 7 del 09 novembre 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, e a seguito della Variazione del Presidente del Collegio inquadrato nella persona di Alessandro Faggella, il Presidente assegna agli altri membri l'istruttoria ovvero trattiene a sé;
- PRESO ATTO della allegata presentazione "Addenda v5 Met" 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:

Si valuta l'allegato in calce proprio.

Non si segnala alcuna rimodulazione necessaria.

Faggella
Ferraro
Piazzalunga

Addendum Masquerade v5 Quinta edizione

Manuali Sanzionati, limitatamente al regolamento e con esclusione dell'ambientazione di gioco:

- V5: Corebook (WW MUH05157);*
- V5: Camarilla (WW MUH051575);*
- V5: Anarch (MUH051576);*
- Chicago by Night 5thq Ediction (VTM5001);*
- Fall of London (MUH052039);*
- Cults of Blood Gods*

Le regole dei suddetti manuali sanzionati sono valide limitatamente al Regolamento Larp di Camarilla Italia Vampire The Masquerade V Edizione (2020), che prevalgono per la conversione del sistema di gioco dal vivo.

Per quanto riguarda l'ambientazione, l'unico documento valido è Italy by Night: i Domini delle Macerie (2020).

1) MC

Il personaggio giocante riceve 10 PX per livello di MC.

2) Limitazione in creazione scheda

I personaggi giocanti sono da considerarsi "Neonati" con le seguenti specifiche:

- a) Possono essere di generazione variabile dalla 11 alla 13. Solo nel caso di 'Sangue Debole' quest'ultima potrà variare fra la 14 e la 16.*
- b) Non possono essere stati abbracciati prima del 1990.*
- c) 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 come Ghoul.*
- d) Si applica la regola del 50%: un massimale pari al 50% dei PX totali di un personaggio può essere assegnato a una singola categoria. Si definisce 'categoria' un gruppo di tratti simili come per esempio (ma non solo): attributi, abilità, meriti, vantaggi soprannaturali, moralità. e) Viene confermato il bonus di 15 PX in partenza.*

3) Refund

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

4) Raggio Massimo

a) Ogni misura indicata in miglia all'interno dei manuali corrisponde alla metà in chilometri, arrotondata per eccesso.

5) Avanzamento Tratti

Per ogni 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).

6) Tratti Background

a) Guadagnare e perdere Tratti Background: Se un PG acquisisce proprietà o accesso a qualcosa in gioco che sarebbe normalmente rappresentato da un Tratto Background, deve pagare i PX requisiti dopo che è passato un periodo di un mese e il Background viene aggiunto

alla scheda del personaggio. Questo può portare a un debito di PX.

b) I Tratti Background non vengono mai persi permanentemente quando le cose che rappresentano vengono distrutte (per esempio un rifugio distrutto o la morte di un retainer).

c) Il Seguace può rappresentare soltanto una creatura di tipo "Ghoul" o un essere umano;

d) Lo Status non può essere acquistato con la consueta spesa di PX. Soltanto attraverso opportune azioni in gioco un personaggio giocante potrà aumentare o perdere pallini in questa categoria. Stesso discorso per i "Difetti" (Evitato, Sospetto) che per i PG sono da considerarsi Approvazione TOP.

e) Non possono essere spesi PX per acquistare "Status". Questo vantaggio può essere guadagnato soltanto attraverso opportune azioni, in gioco, da parte dei personaggi.

7) Chiarimento Discipline

a) Oblivion

Il suo utilizzo è esclusivo e riservato ai due Clan che hanno accesso alle sue specializzazioni. Fra loro i poteri non sono mutuabili (un 'lasombra' non può apprendere un potere del ramo 'Hecata' e viceversa.). Di seguito specifichiamo gli stessi: ▪ Oblivion (Lasombra): Shadow Cloak, Oblivion's Sight, Arms of Ahriman, Shadow

Prospective, Tenebrous Avatar.

▪ Oblivion (Hecata): Fatal Precognition, Where the Shroud Thins, Aura of Decay, Necrotic Plague, Whitering Spirit.

b) Alchimia dei Sangue Debole

Così come è indicato già sul manuale di gioco, la disciplina è esclusiva e riservata ai Sangue Debole.

c) Apprendimento

Un personaggio giocante può apprendere una disciplina che non conosce soltanto attraverso opportune azioni in gioco volte all'individuazione di un mentore disponibile ad insegnargliela.

d) Integrazioni

Per quanto concerne le discipline di 'Vicissitudine' e 'Chimerismo' si faccia riferimento alle specifiche indicate nel documento "Integrazione Discipline v5".

e) Chimerismo

Il suo utilizzo è esclusivo e riservato al Clan Ravnos.

8) Sapienza di Tenebra

Non sanzionata.

9) 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.

▪ Comuni (Approvazione LOW): Nosferatu, Toreador, Brujah, Malkavian, Gangrel, Ventrue; ▪ Non Comuni (Approvazione LOW): Lasombra Tremere, Giovanni, Seguaci di Set, Assamiti; ▪ Rari (Approvazione TOP): Tzimisce, Ravnos, Hecate; ▪ A Libera Assegnazione (Approvazione LOW): Caitiff, Sangue Debole.

10) Ulteriori specifiche sui Clan

Di seguito ulteriori specifiche e chiarimenti sulle discipline dei singoli clan.

▪ Assamiti (Stregoneria del Sangue, Velocità, Oscurazione): 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 (Variabile): i PG creati possono identificare il loro sire in un altro Caitiff o in un

qualsiasi altro Clan.

- *Gangrel (Animalità, Robustezza, Protean): Culto di Lilith: Approvazione TOP;*
- *Giovanni (Oblivion: Hecata, Auspex, Robustezza): I PG creati devono identificare in un altro Giovanni il loro sire. Approvazione LOW. Appartengono allo schieramento degli “Hecata” seppur mantengano il cognome della storica famiglia veneziana. ▪ Lasombra (Oblivion: Lasombra, Dominazione, Potenza): Amici della Notte: Approvazione TOP;*
- *Malkavian (Auspex, Oscurazione, Dominazione): La Rete Malkavian non è sanzionata; ▪ Nosferatu (Animalità, Oscurazione, Potenza): La SchreckNET non è sanzionata. Ai fini del regolamento i Nosferatti (Nosferats) sono da considerarsi un “ Alleati “ al pari di ogni altro tratto di questo tipo; ▪ Ravnos (Animalità, Robustezza, Ascendente): I PG devono appartenere alla “ Jati Rroma “*
- *Sangue Debole (Alchimia dei Sangue Debole): In nessun caso possono acquistare una disciplina o un rituale.*
- *Seguaci di Set (Oscurazione, Ascendente, Protean): 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;*
- *Toreador (Velocità, Auspex, Ascendente): Ogni PG deve essere legato ad una specifica forma d’arte da esplicitare nel suo background in fase di creazione del personaggio. Approvazione LOW;*
- *Tremere (Dominazione, Auspex, Stregoneria del Sangue): Ogni genere di informazione sulla “Piramide “ o altri “Casati” già presenti in gioco: Approvazione TOP.*
- *Tzimisce (Animalità, Auspex, Protean): Ogni PG creato deve essere legato direttamente ad una delle quattro famiglie Revenant presenti in Italia (Grimaldi, Zantosa, Obertus, Bratovich). Approvazione LOW.*
- *Ventrue (Dominazione, Robustezza, Ascendente): 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.*

11) Sette

Le sette rappresentano vere e proprie dottrine politiche, filosofie ed deologie che si sono andate a consolidare nella società vampirica. Andiamo a specificare di seguito la distribuzione dei Clan fra le stesse ed il livello di approvazione perché il personaggio giocante vi appartenga. ▪ Camarilla (Approvazione LOW): Assamiti (Banu Haqim), Lasombra, Malkavian, Nosferatu, Sangue Debole, Toreador, Tremere, Ventrue

▪ *Anarchici (Approvazione LOW): Brujah, Caitiff, Gangrel, Ravnos, Seguaci di Set (Ministero), Nosferatu*

▪ *Autarchici (Approvazione LOW): Brujah, Caitiff, Gangrel, Giovanni, Lasombra, Nosferatu, Toreador, Ventrue, Tzimisce*

▪ *Sabbat (Approvazione TOP): Brujah, Caitiff, Gangrel, Lasombra, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tzimisce*