

**IT-DE-CS-2020-12-22-01**

**Parere del Collegio Sindacale n. 8 del 22 dicembre 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

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;
- Vampire la Masquerade: Companion;

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 giocatore 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 Trattti

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) Trattti Background

a) *Guadagnare e perdere Trattti 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 Trattti 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 esser acquistato con la consueta spesa di PX. Soltanto attraverso opportune azioni in gioco un personaggi giocatore 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 giocatore può apprendere una disciplina che non conosce soltanto attraverso opportune azioni in gioco volte all'individuazione di un mentore disponibile ad insegnargliele.

### d) Valeren / Obeah

Viene richiesto come requisito l'appartenenza al Clan "Salubri" per avere in scheda questi Amalgama.

## 8) Sapienza di Tenebra

Non sanzionata.

## 9) Rarità dei Clan

All'interno della cronaca Masquerade v5 di Camarilla Italia tutti i personaggi giocatori 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, **Salubri**;
- *A Libera Assegnazione* (Approvazione LOW): Caitiff, Sangue Debole.

## 10) Ulteriori specifiche sui Clan

a) 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, Oscurazione, Ascendente*): 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.
- Salubri (*Auspex, Dominate, Fortitude*): Approvazione TOP.

b) Meriti di Clan: Approvazione TOP.

## 11) Sette

Le sette rappresentano vere e proprie dottrine politiche, filosofie ed ideologie 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, Salubri;
- Sabbat (Approvazione TOP): Brujah, Caitiff, Gangrel, Lasombra, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tzimisce