

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

Parere del Collegio Sindacale n. 10 del 16 Novembre 2021

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 "Addendum Mage the Awakening" 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
MAGE THE AWAKENING
Versione 1.3

- 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) **DOWNTIME:** *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. **Mana Bleed** (*MtA*, p64)
2. **Order Expulsion** (*MtA*, p123)
3. **Tie to The Land** (*MtA*, p133),
4. **Modifying Spell Factors** (*MtA*, p147),
5. **Don't Point That Thing at My Planet** (*MtA*, p150),
6. **Relinquishing Control of Spells** (*MtA*, p151),
7. **Special Spell Factors** (*MtA*, p152-155),
8. **Tweaking Paradox** (*MtA*, p160),
9. **Creative Thaumaturgy** (*MtA*, p194-198),
10. **Rote Economy** (*MtA*, p.199)
11. **Permanently Altering Fates** (*MtA*, p229),
12. **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. Guadagnare Punti Esperienza: L'Esperienza Arcana è sanzionata e viene assegnata soltanto a seguito di speciali intersezioni di gioco, preventivamente concordate con SNN (fino ad un massimo di 2 al mese). Il punteggio assegnato è di 1 xp arcana addizionale per intersezione, che potrà essere speso dal giocatore per l'acquisizione del tratto GNOSI.

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

4. Refund: Viene previsto un refund pari a 1 PX per ogni diario inviato precedentemente da parte del giocatore, con ciascuno dei suoi personaggi, più 2 PX, ed 1 PX di 'esperienza arcana' per ogni bimestre a partire dall'inizio della cronaca (Novembre 2019). In aggiunta ai 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 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 che sono punti di riferimento cittadino;

Status ••• (LOW): personaggi che sono punti di riferimento regionale;

Status •••• (TOP) personaggi che sono punti di riferimento nazionale;

Status ••••• (TOP): personaggi che sono punti di riferimento internazionale;

7. L'uso di imprese degne di nota e supporto derivante dallo Status, può tuttavia servire come guida per gli ST.

8. In riferimento alla regola presente a pagina 59 del MtA, in fase di creazione del personaggio non si può assegnare più di 1 punto in Status di Ordine.

I PG non possono iniziare a giocare con più di 1 punti di Status di Ordine.

B. Retaggi (Legacy)

1. Vengono sanzionati soltanto i retaggi personalizzati (*MtA pag 405*), con le seguenti specifiche:

a) non è possibile far entrare in gioco un PG che faccia già parte di un retaggio;

b) per creare un retaggio il PG (che sarà definito "fondatore") deve soddisfare tutti i requisiti previsti da regolamento. Approvazione TOP.

c) ogni ulteriore PG che vuol entrare a far parte di un retaggio personalizzato ha bisogno dell'approvazione esplicita del PG/fondatore.

2. Ogni Conseguimento deve essere già definito nel momento in cui viene fatta la richiesta di approvazione del retaggio personalizzato alla narrazione.
3. Un personaggio potrà far parte soltanto di un retaggio alla volta.

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 possono essere evocati, vincolati o controllati se non da Arcimaghi.
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*. Né a quegli incantesimi che risvegliano spiriti o rendono più disponibili e favorevoli nei confronti del mago.

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 (*MtA 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. 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.

a. Esempio: scelgo di usare questo potere per fare una ricerca di storia, imparare a memoria un antico manoscritto, tradurre in testo dal greco antico all'italiano

b. Esempio: il mio personaggio deve risolvere un enigma magico formulato con delle rune.

Sacrifico una delle mie azioni downtime per studiare i segni, fare una ricerca per capire a quale cultura si riferiscono legati, capire se c'è una logica dietro grazie a cui risolverlo.

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*).

a. Esempio: anziché fare la ronda nel quartiere il mio personaggio sceglie di ricercare nella biblioteca del mio sanctum informazioni sui Locus in città mentre cerco di decriptare un antico testo.

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) DOWNTIME

1. 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.

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.

c. All'interno delle prime due azioni di ogni mese il personaggio giocante potrà lanciare un numero di incantesimi (non prolungati e/o rituali) pari al punteggio di Gnosi presente sulla scheda.

d. La terza azione di ogni mese è detta di 'studio' ed è riservata al solo lancio di un incantesimo prolungato e/o rituale, più un'eventuale spesa di PX sulla scheda.

e. I PG possono investire una delle tre azioni downtime per meditare ed avventurarsi in un 'viaggio astrale' (*MtA Pag 188*).

2. Retainer e meriti simili non garantiscono alcuna azione downtime aggiuntiva, ma potranno aiutare il personaggio giocante nelle proprie azioni downtime.

8) MERITI

1. **Dream** (*MtA pag 70*): 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*).