

IT-DE-CS-2021-16-04-01

Parere del Collegio Sindacale n. 11 del 16 aprile 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 Hunter the vigil" e "regolamento Staff Hunter the vigil" 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 valutano gli allegati in calce propri.
Non si segnala alcuna rimodulazione necessaria.**

Faggella
Ferraro
Piazzalunga

Addendum "Hunter : the vigil"

- 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 Hunters.
- 4) CARRIERA: Specifiche sulle professioni del PG;
- 5) ORGANIZZAZIONI IN GIOCO: Regole su Cospirazioni/Patti.
- 6) INTERSESSIONI: Specifiche su Downtime ed Intersessioni.
- 7) PUNTI ESPERIENZA: Regolamentazione sui Punti Esperienza.
- 8) PRACTICAL EXPERIENCE: Sanzionamento dell'Esperienza Pratica
- 9) V.I.P.: Regole sugli MC Points

1) MANUALI SANZIONATI

- ⌚ WW 50000 - Mind's Eye Theatre Core Rulebook (WoD)
- ⌚ WW 55550 – Hunter: The Vigil (HtV)
- ⌚ WW 55204 – Asylum sanzionato nei meriti: “Bureaucratic Navigator”; “Emotional Detachment”; “Tolerance of Biology”
- ⌚ WW 55002 – Immortals sanzionato nel merito: “Alternate Identity”;
- ⌚ WW 55203 – Reliquary sanzionato nei meriti: “A Little Knowledge”; “Relic”
- ⌚ WW 55100 – Second Sight sanzionato nei meriti: “Animal Empathy”; “Animal Rapport”;
- “Automatic Writing”; “Doubting Thomas”; “Psychic Resistance”; “Psychometry”; “Anti PSI”;
- ⌚ WW 40104 – Banishers sanzionato nel merito: “Fence”
- ⌚ WW 55206 – Dogs of War sanzionato nel merito: “Dogs of War”
- ⌚ WW 60501 – Book of the Dead sanzionato nei meriti: “Mythologist”; “Beacon of Life”;
- ⌚ WW 55202 – Book of Spirits sanzionato nei meriti: “Difficult to Ride”; “Saintly”; “Shadow Contact”
- ⌚ WW 55205 – Midnight Roads sanzionato nel merito: “Ingratiating Wanderer”
- ⌚ WoD 001 – The God-Machine Chronicle sanzionato nei meriti: Anonymity”; “Demolisher”; “Double Jointed”; “Eye of the Stranger”; “Library”; “Medium”; “Mind of Madman”; “Omen Sensitivity”; “Safe Place”; “Sleight of Hand”; “Small Unit Tactics”; “Staff”; “Esoteric Armory”

2) REGOLE OPZIONALI

La regola ‘Risking Willpower’ è sanzionata.

3) INDICAZIONI GENERALI

1. Punti Iniziali: Ogni PG inizia con 20 XP sulla propria scheda.
2. Personaggi Giocanti: Al termine della fase di creazione del PG questi deve aver investito sulla scheda il 90% degli XP a sua disposizione.
3. MC: Al momento della creazione di un PG, il socio riceve un quantitativo di V.I.P. (Very Important Points) pari alla sua MC associativa da investire a piacimento.
4. Endowments: Il costo previsto di questi meriti è 5 XP per pallino.
5. Size: Non è possibile acquisire meriti che aumentano la taglia.
6. Specializzazioni: Sono limitate a 2 per ciascuna Abilità.
7. CPD: Nel momento in cui un socio compila in tutte le sue parti il CPD (Character Profile

Document) e lo invia alla narrazione (hunter@camarillaitalia.it) avrà diritto ad un bonus di 10 XP aggiuntivi.

4) CARRIERA

1. Un PG non può avere più di un archetipo professionale alla volta;
2. Non sono sanzionati i “drawback” del merito “Professional Training” (Hunter: The Vigil, pag.
3. Il quarto livello “On-The-Job Training” viene sanzionato come segue: “ Il PG guadagna + 2 alla combinazione di abilità previste per la carriera scelta “ (Hunter: the Vigil, pag. 75-83)
4. Un PG può cambiare carriera soltanto 1 volta ogni 30 giorni. Per effettuare il passaggio dovrà avere preventivamente le Abilità (Asset Skill) previste dalla nuova. In caso contrario resterà con la precedente finché non soddisferà le richieste. Non è possibile non avere una Professione.

5) ORGANIZZAZIONI IN GIOCO

A. Status

1. Non possono essere spesi XP per acquistare Status. Questa tipologia di merito può essere guadagnata dai PG soltanto attraverso opportune azioni di gioco.
2. Perché un PG acquisisca ‘Status’ dovrà inviare una richiesta ufficiale alla mail della narrazione di Hunter (hunter@camarillaitalia.it) e ricevere la risposta, con indicato un codice di approvazione.

B. Cospirazioni (Conspiracy)

1. Un PG può appartenere soltanto ad una Cospirazione alla volta;
2. Perché un PG possa accedere alle ‘Dotazioni’ (Endowment) c’è bisogno che prima appartenga alla Cospirazione di riferimento. Nel momento in cui non ne farà più parte automaticamente verrà meno la possibilità di utilizzarle.
3. Lo Status di Cospirazione riflette un sistema a larga scala di gioco nazionale:
Status • (LOW): personaggi che fanno parte di una Cospirazione;
Status •• (LOW): personaggi che sono punti di riferimento locali;
Status ••• (LOW): personaggi che sono punti di riferimento regionali;
Status •••• (TOP) personaggi che sono punti di riferimento nazionale;
Status ••••• (TOP): personaggi che sono punti di riferimento internazionale.

C. Patti (Compact)

1. Un PG può appartenere soltanto ad un Patto alla volta;
2. I Patti presenti sul manuale di gioco non sono sanzionati in quanto specifici per gli Stati Uniti. Si faccia riferimento alla seguente tabella per identificare quelli a disposizione nell’ambientazione di Camarilla Italia.

Patto Attributi

Extrema Ratio Extrema Ratio Resolve Stamina
Progetto Bielefeld Bielefeld Project Intelligence Composure
Nucleo Affari Occulti Occult Affairs Office Strength Wits
Club Thanateros Thanateros Club Presence Dexterity
Eredità di Aradia Aradia’s Legacy Intelligence Manipulation

3. I bonus previsti dallo Status (Compact) sono i seguenti:
a) Status 2: +1 ad un Attributo a scelta fra quelli indicati dal punto 2;
b) Status 4: +1 ad entrambi gli Attributi indicati dal punto 2;

6) INTERSESSIONI

1. In riferimento all’Art 43 Comma 2 del RIC vengono sanzionate anche quelle intersessioni che

avvengono in assenza di un ST, purché venga ratificato all'indirizzo ufficiale di Hunter (hunter@camarillaitalia.it) una breve dichiarazione in cui indicare: partecipanti, argomenti trattati, punti salienti della conversazione.

7) PUNTI ESPERIENZA

1. In aggiunta a quanto già sancito dall'Art 45 Comma [2] del RIC in merito all'attribuzione degli XP viene previsto quanto segue. In base al conseguimento di determinati risultati da parte dei PG questi potranno ottenere da 1 a 3 XP per ogni obiettivo raggiunto. A titolo esemplificativo, ma non esaustivo, indichiamo: informazioni sulla vita del mostro, pianificazione di una strategia per distruggere il mostro, buona riuscita di un protocollo di fuga, distruzione di un alleato del mostro, studio della biologia del mostro, ricerca del rifugio del mostro, raccolta informazioni sugli affari del mostro, distruzione del mostro.

2. Definizione della categoria: Mostro. Con questo termine andiamo ad indicare i principali PNG antagonisti di Hunter. A titolo esemplificativo, ma non esaustivo, comprendiamo: changeling, demoni, fantasmi, licantropi, maghi, mummie, prometiani, vampiri, avversari.

8) PRACTICAL EXPERIENCE

1. L'esperienza Pratica (PXP) è un particolare tipo di esperienza che viene assegnata ai PG a seguito della loro partecipazione a determinate sessioni organizzate per questo scopo.

2. Può essere spesa dai PG solo a condizione che la maggior parte dei membri della Cellula concordino sulla spesa.

3. La PXP serve per esclusivamente per acquistare due tipi di tratti:

a) Tattiche (Tactics). In questo caso il tratto sarà trascritto sulla scheda di tutti i personaggi

coinvolti nella richiesta di acquistarla;

b) Progetti Ricerca & Sviluppo (R&D). In questo caso il tratto sarà inserito solo sulla scheda

del PG che detiene fisicamente l'oggetto migliorato;

3. L'iter per effettuare l'acquisto prevede che i PG inviino una mail allo staff (hunter@camarillaitalia.it) esplicitando la loro richiesta. Soltanto nel momento in cui avranno una risposta con indicato il codice di approvazione questa sarà da considerarsi andata a buon fine;

9) VERY IMPORTANT POINTS

1. In fase di creazione del PG i giocatori potranno spendere un qualsiasi numero di V.I.P. a loro

disposizione per acquistare uno, o più tratti, fra quelli aggiornati dalla narrazione in un apposito

elenco entro il 30 gennaio di ogni anno. Qualora i giocatori scelgano di non spendere questi punti potranno farlo quando più lo preferiscono;

2. I V.I.P. consentono di modificare le categorie a cui il PG giocante ha già accesso attraverso i

consueti tratti sulla scheda, oppure di aggiungere determinati oggetti unici al suo inventario. In ogni caso ogni acquisto dovrà essere giustificato nel C.P.D.

3. Nel caso in cui i V.I.P. danno accesso a tratti unici questi saranno a disposizione del solo PG che li acquista. I restanti saranno invece a disposizione di tutti i PG appartenenti alla venue di gioco.

Rimandiamo al Compendium per ulteriori delucidazioni su questo punto.

4. Ogni tratto unico acquistato con i V.I.P. deve essere accompagnato da un codice di approvazione.

Per questo motivo ogni spesa effettuata dai giocatori in questi tratti deve essere documentata dal

VST con una mail alla narrazione di Hunter (hunter@camarillaitalia.it).

REGOLAMENTO STAFF HUNTER: THE VIGIL

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 della sceneggiatura ludico-teatrale di Hunter Rise of Darkness” (d’ora in poi, per brevità “Hunter”);

b) l’organizzazione dello staff narrativo di Hunter.

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 Hunter sono officer ai sensi e per gli effetti del regolamento interno di Camarilla Italia (RIC).

4) Lo staff narrativo di Hunter si compone del NST, di un VST per venue, e di un numero di AVST variabile in base alle esigenze motivate dai VST.

5) La mail ufficiale della narrazione di “Hunter: Rise of Darkness” è

hunter@camarillaitalia.it.

Art. 2 – Attribuzioni dei narratori di Hunters

1) Tutti i narratori di Hunter partecipano al canale telematico del forum narratori con diritto di intervento non vincolante su qualunque argomento e nel corso delle riunioni telematiche. Per ragioni di efficienza è possibile per lo SNN circoscrivere la partecipazione a determinati sotto canali interni e riunioni a talune categorie di narratori.

2) Ogni narratore può proporre ad altri narratori riceventi delle idee per la realizzazione di elementi narrativi, innovazioni procedurali, proposte regolamentari di competenza dei riceventi;

3) Il VST, nell'ambito della propria competenza territoriale e nei limiti del livello di approvazione LOW, è narratore competente a:

a) elaborare e gestire la sceneggiatura ludica-teatrale della cronaca, anche attraverso la creazione di una trama locale;

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 dei personaggi non giocatori locali;

f) 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;

n) coinvolgere i soci in Progetti di Gioco;

o) determinare la necessità di risolvere una questione di gioco attraverso downtime o intersessioni play by mail, individuando un responsabile e circoscrivendone il mandato anche in termini di tempo;

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) n) di cui al comma 3.

5) Il NST

a) monitora l'andamento della sceneggiatura ludico-teatrale di Hunter, 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 ai VST 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 places;

l) interpreta telematicamente e dal vivo i PNG nazionali non assegnati;

m) elabora trame nazionali e ne gestisce le relative giocate;

n) filtra i rapporti con l'estero;

o) elabora linee guida per la creazione dei personaggi giocanti da parte dei VST;

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 nazionali;

t) modera le discussioni in seno agli ST;

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 e la Provincia di Salerno.

3) Il territorio di competenza del VST di Bologna è l'Emilia-Romagna.

4) Il territorio di competenza del VST di Milano è la Lombardia.

Art. 5 – Livelli di approvazione

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

- Personaggi giocanti locali, purché privi di collegamenti con qualsiasi dark places e purché rispettino il rapporto di forze fra fazioni della venue.
- Trame locali prive di collegamento con Dark Places.
- Personaggi non giocanti locali occasionali, direttamente collegati ad una trama locale.
- Personaggi non giocanti locali fissi, purché mortali.
- Riscritture della scheda per giocatori che hanno giocato nella venue per meno di 4 mesi, eccezion fatta per tratti caratterizzanti.
- 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.

- Ritiro di personaggi giocanti locali.
- 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.
- Uso di PNG minori che abbiano cariche politiche o religiose (*sindaco, vescovo, prefetto, etc*)
- Notizie di dominio locale pubbliche che non abbiano un impatto mediatico nazionale.
- Accesso a conoscenze riservate proprie di una particolare tipologia di creatura soprannaturale;
- Assegnazione di uno status, cospirazione o patto, pari o inferiore a 3.
- Approvazione di un progetto di gioco all'interno di una sessione ludico-teatrale locale.
- Approvazione di un CPD (*Character Profile Document*).
- Approvazione di un tratto V.I.P. sulla scheda di un PG facente parte del proprio capitolo.

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

- Notizie di dominio pubblico che abbiano un impatto mediatico nazionale.
- Trame nazionali con qualsiasi tipo di collegamento con Venue e/o Dark Places;
- Nuovi documenti che modificano il setting locale e nazionale, anche con riferimento ai rapporti di forza presenti.
- Personaggi non giocanti nazionali, di qualsiasi natura.
- Riscrittura della scheda di un personaggio che ha giocato nella Venue per più di 4 mesi.
- Alternazioni o rimozioni di scene dalla Continuity di gioco che riguardino effetti significativi e duraturi sul gioco.
- Uso di PNG maggiori nazionali (*ministri, cardinali, ambasciatori, governatori regionali, etc.*) o istituzioni di taratura nazionale (*Leonardo, Eni, Telecom, etc.*).
- Gestione delle Dark Places.
- Creazione di PNG con meno di 18 anni di età.
- Approvazione di Background in cui vengano citati fatti o personaggi reali, o che mettano in relazione il personaggio con determinati eventi storici.
- Trasformare un PG ritirato in PNG e/o suo utilizzo come tale.

- Qualsiasi elemento narrativo Canon presente sui manuali sanzionati.
- Assegnazione di uno status, cospirazione o patto, superiore a 3.
- Accesso a conoscenze riservate proprie di una particolare cospirazione o patto.
- Acquisto di un tratto “ricerca & sviluppo” o “tattica”.

Art. 6 – Richiesta e concessione delle approvazioni

- La richiesta di Approvazione viene svolta sui canali interni dal richiedente;
- 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.
- Lo ST responsabile dell’approvazione potrà:
 - a) approvare integralmente;
 - b) rigettare integralmente
 - c) correggere e approvare
 - d) fornire indicazioni e approvare
- 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.
- 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).
- Ove richiesto un codice di approvazione, questi dovrà essere trascritto dal narratore competente nel Registro delle Approvazioni Nazionali.

Art. 7 – Principi dell’attività narrativa

1) Lo staff narrativo di Hunter 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) Ogni 12 mesi il VST pubblica sul forum un thread riepilogativo per la Venue di gioco di cui è responsabile in cui indicare:

- Gli elementi narrativi presenti (PNG, Mostri, trame locali, etc.);
- Una descrizione dello sviluppo che il gioco avrà nei successivi 6-12 mesi;
- Un prospetto in cui indicare le eventuali sessioni ludico teatrali o eventi telematici svolti;
- Le scalette delle eventuali sessioni ludico teatrali o telematici svolti;
- Un archivio contenente le schede aggiornate;

In riferimento al punto a) e b) l'NST, o l'SNN, può approvare in toto, o richiede modifiche parziali o totali su quanto viene presentato;

2) Il narratore responsabile della sceneggiatura di un evento nazionale, pubblica entro 30 giorni una scaletta analitica della sessione. La scaletta si considera definitivamente chiusa a 7 giorni dallo svolgimento, con le eventuali variazioni apposte dal responsabile a seguito delle eventuali discussioni intervenute.

Art. 9 – Corrispondenze, Downtime, Proxy.

- 1) Le corrispondenze IG fra PG avvengono esclusivamente via mail;
- 2) I Downtime vengono fatti riempiendo il cosiddetto “Modulo Downtime” in cui il giocatore, oltre che descriverci quale sarà la routine del suo personaggio, andrà a dichiarare le azioni preparatorie che intende intraprendere per prepararsi alla Veglia;
- 3) La sessione di gioco si divide al suo interno in due fasi:
 - a) Preludio. Questa è la fase iniziale in cui la narrazione procede alla risoluzione verbale delle eventuali azioni in presenza degli stessi giocatori.
 - b) Avventura. Questa è la parte centrale della sessione di gioco ludico teatrale dal vivo o telematica, in cui ciascun partecipante interpreta il proprio PG o PNG assegnato all'interno della cornice di ambientazione prevista;
- 3) Le risposte alle azioni preparatorie saranno date direttamente nel “Prologo” (nella mezz'ora che precede il time in delle sessioni ludico teatrali o telematiche). Quanto dichiarato invece nel “Profilo di Routine” sarà tenuto conto ai fini della stesura della scaletta dell'evento stesso.
- 4) Nel caso di risoluzioni ad azioni più articolate si potrà scegliere di procedere adottando la formula del play by mail.

Art. 10 - Diari e punti esperienza

- 1) I punti esperienza vengono assegnati dal VST secondo quanto previsto dall'Addendum.

Art. 11 - Conoscenze dell'ambientazione

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

Art. 12 – Progetti di Gioco

- Ogni socio può liberamente proporre al VST un progetto di gioco;
- Il VST può a sua volta proporre ad un socio la stesura di un progetto di gioco, nel

caso in cui il suo PG sia ormai prossimo al ritiro (*ad esempio per l'abbraccio di un vampiro, schiavitù da parte di un demone, etc*);

- Un progetto di gioco non è altro che una sessione ludico teatrale, evento telematico, oppure una serie di intersessioni, ideate dal giocatore, e concordate con il VST, ed arbitrate da un membro dello staff di narrazione, volte ad approfondire un aspetto, o fornire ulteriori spunti di gioco;
- Il giocatore avrà quindi facoltà di caratterizzare una o più scene, richiedendo alla narrazione la partecipazione di uno o più PNG locali fissi oppure occasionali. Su ogni richiesta specifica l'ultima parola è sempre al VST;
- Per fare ciò dovrà inviare una mail alla Narrazione di Hunter (hunter@camarillaitalia.it) spiegando le idee del caso.
- Il progetto di gioco ha finalità educative e pedagogiche. Dare la possibilità ai soci di contribuire con la loro fantasia al processo creativo, prendendo coscienza e familiarizzando, con le dinamiche seguite all'interno dello staff di narrazione.