

IT-DE-CS-2021-04-17-01

Parere del Collegio Sindacale n. 12 del 17 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 è stato deciso che la carica di Presidente sia assunta a rotazione dai membri a partire da Antonio Ferraro, quindi Faggella e Piazzalunga e che quindi, alla data del 1/8/2020, sia nominato Presidente Alessandro Faggella.
- RITENUTO su proposta del membro del Collegio Ferraro che, ai sensi del Regolamento Organi Eventuali art. 2 comma 1 lettera c), sia necessario proporre al Consiglio Direttivo modifiche all'addendum new world of darkness, in considerazione di appurate incompatibilità con gli altri addenda di continuity di awakening, hunter e requiem;
- CONSIDERATO che il membro del Collegio Piazzalunga si astiene di diritto per indisponibilità, nelle more della cooptazione nel Collegio di altro socio;

DELIBERA ALL'UNANIMITA'

Si propone al Consiglio Direttivo l'adozione dell'allegato addendum new world of Darkness. Per comodità di lettura e trasparenza per i soci, si allegano sia la versione vigente con le correzioni proposte, allegato 1 (in rosso le aggiunte; in barrato le cancellazioni), sia la versione consolidata che si propone per l'adozione, allegato 2.

17/4/2021

Faggella
Ferraro

Allegato 1 – Addendum versione vigente con correzioni e aggiunte proposte

ADDENDUM
WORLD OF DARKNESS
PROPOSTA MODIFICA COLLEGIO SINDACALE
16 APRILE 2021



Questo addendum sanziona alcune regole base delle cronache del New World of Darkness (Hunter, Mage, Requiem). Si rimanda agli addenda di continuity per le ulteriori regole specifiche di ciascuna di esse. Nel caso di contrasti, questo addendum prevale. Non vi è contrasto ove, limitatamente ad una certa regola, questo addendum non si esprime o consente la possibilità di deroghe rispetto alla regola generale da parte degli addendum di continuity.

1) **MANUALI SANZIONATI:** *Manuali della collana del Nwod che utilizziamo.*

2) **REGOLE OPZIONALI**

3) **PUNTI XP:** *Regole pertinenti ai punti xp.*

- 4) **MERITI:** *Regole pertinenti i meriti disponibili.*
- 5) **SISTEMI:** *Le meccaniche regolamentari della cronaca.*
- 6) ~~**DINAMICHE**~~ **Variazioni nel tempo del sanzionamento di regole**

1) MANUALI SANZIONATI

- **WW 50000 - Mind's Eye Theatre Core Rulebook (WoD)**
- Ogni continuity stabilisce quali altri manuali sono sanzionati e in che modo. In ogni caso, tutti i manuali MET di continuity (Awakening, Forsaken, Requiem) si considerano liberamente impiegabili come spunto di ambientazione per ciascuna continuity. *Ad es. in hunter è possibile trarre elementi di ambientazione dal MET Requiem; in awakening dal MET Forsaken, ecc...*

2) REGOLE OPZIONALI

A. Le Regole Opzionali del Mind's Eye Theatre non sono usate nella cronaca sanzionata, **salvo diversa indicazione negli addendum di continuity**. ~~con le seguenti eccezioni, che si applicano a tutte le Venue:~~

1. ~~Morality Derangements (p103)~~
2. ~~A Matter of Resolve (p174)~~

3) PUNTI ESPERIENZA

A. Primary Characters

1. Ogni giocatore può avere un solo personaggio per ogni continuity legata al Nuovo Mondo di Tenebra (*Awakening, Requiem, Lost, etc*). Non sono permessi altri personaggi.
2. ~~I personaggi aggiungono un numero di punti esperienza (PX) che dipende dalla Membership Class (MC) del giocatore.~~

B. Membership Class e Punti Esperienza

~~Al momento della creazione di un personaggio giocante, il socio riceve un quantitativo bonus di px pari alla sua MC associativa x3.~~

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.~~
- ~~3. Regola del 50%: Un massimale pari al 50% dei PX totali di un personaggio può essere assegnato a una singola categoria.~~
- ~~4. Si definisce categoria un gruppo di tratti simili come per esempio (ma non solo): Attributi, Abilità, Meriti (inclusi oggetti magici), vantaggi sovranaturali/power stat, moralità.~~

E. 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.~~

Ogni addendum di continuity stabilisce le regole del refund, che ha la funzione di **ridurre** il divario di xp fra nuovi e vecchi personaggi.

4) 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.~~
 - ~~a. Esempio: Fast Reflexes e un Merito semplice poiché è segnato come "1 o 2" invece che "da 1 a 2 (1 to 2)"~~

B. Guadagnare e perdere Meriti

- ~~1. Salvo diversa indicazione negli addendum di continuity, 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 è in uso per quanto concerne la creazione dei Retainer (*MET* p146). Tutto ciò a cui si ha accesso tramite i Meriti *Alleati*, *Sequace*, 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 **di continuity**, 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 giocanti (*come ad esempio agli Ordini in Awakening o le Congreghe in Requiem*), 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.

5) 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 ~~pool~~ **pool** 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 Moraltà (*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 costringitivo (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.
- 12. Seguire Tracce:** Le regole per seguire le tracce descritte su Werewolf the Forsaken (WW30000) p178-179 sono sanzionate per tutte le venue.

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 p182).
- 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 ~~o~~ permette loro di mantenere la propria Difesa.

b. E' necessaria un'Approvazione a livello TOP per ignorare questa restrizione, con l'eccezione dell'impialettamento 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. **Una "pool base" è la somma non modificata di Attributo + Abilità + Specializzazione + equipaggiamento – tratto di resistenza del bersaglio, o la pool rilevante come segnato nella descrizione del potere.**

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).

c. La Resistenza e la Difesa di un bersaglio non sono considerate modificatori negativi al pool.

~~Di più a seguire su questo argomento.~~

d. Nessuna pool può scendere al di sotto dello zero.

e. 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 modificata del bersaglio è considerata componente in negativo della pool base del personaggio che compie l'azione.**

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 **e viene considerata come un pool:** ~~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.

c. Abilità sovranaturali che incrementano la Schivata sono considerate modificatori alla Difesa non al pool di base.

d. L'Armatura oltre ~~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.~~

e. 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).

f. 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. *Allo stesso modo costituisce modificatore al pool qualsiasi altro bonus derivante dalla spesa di tratti temporanei (ad esempio punti sangue in Requiem; punti destino in Awakening)*

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, minuto o ora, a seconda della sostanza.
3. L'estrazione di resistenza viene effettuata ogni volta che il danno sarebbe inflitto, finché non sono stati passati 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 sono sanzionati per l'uso da parte dei PG veleni non sovranaturali con Tossicità superiore a 5.
6. I Narratori dovrebbero limitare le dosi di veleno che un personaggio può portare con sé, in base alla rarità e alla pericolosità di portarlo sul corpo.

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 massimo 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;

G. Avanzamento Tratti

1. **Salvo ove diversamente indicato negli addenda di continuity**, 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*).

6) **Variazioni nel tempo del sanzionamento di regole**

A. Grandfathering

- 1) Se qualcosa che era indicato ad uno specifico livello di approvazione in un documento precedente riceve successivamente un livello di approvazione più alto, viene applicata la dinamica del cosiddetto 'grandfathering'.
 - a) Perché possa mantenere l'approvazione dovrà essere mandata una notifica al narratore competente.
- 2) Elementi narrativi che diventano 'non sanzionati' dopo essere stati approvati in precedenza secondo il consueto iter non richiedono il grandfathering a meno che non sia diversamente specificato.
- 3) L'NST si riserva il diritto di rivedere gli elementi narrativi che necessitano del grandfathering per comprendere se sono ancora appropriati alla funzione stessa per cui sono stati introdotti in gioco.

Allegato 2 – Addendum versione consolidata proposta

Numero delibera direttivo

ADDENDUM WORLD OF DARKNESS



Questo addendum sanziona alcune regole base delle cronache del New World of Darkness (Hunter, Mage, Requiem). Si rimanda agli addenda di continuity per le ulteriori regole specifiche di ciascuna di esse. Nel caso di contrasti, questo addendum prevale. Non vi è contrasto ove, limitatamente ad una certa regola, questo addendum non si esprime o consente la possibilità di deroghe rispetto alla regola generale da parte degli addendum di continuity.

- 1) **MANUALI SANZIONATI:** *Manuali della collana del Nwod che utilizziamo.*
- 2) **REGOLE OPZIONALI**
- 3) **PUNTI XP:** *Regole pertinenti ai punti xp.*
- 4) **MERITI:** *Regole pertinenti i meriti disponibili.*
- 5) **SISTEMI:** *Le meccaniche regolamentari della cronaca.*
- 6) **VARIAZIONI NEL TEMPO DEL SANZIONAMENTO DELLE REGOLE.**

1) MANUALI SANZIONATI

- **WW 50000 - Mind's Eye Theatre Core Rulebook (WoD)**
- Ogni continuity stabilisce quali **altri** manuali sono sanzionati e in che modo. In ogni caso, tutti i manuali MET di continuity (Awakening, Forsaken, Requiem) si considerano liberamente impiegabili come spunto **di ambientazione** per ciascuna continuity. *Ad es. in hunter è possibile trarre elementi di ambientazione dal MET Requiem; in awakening dal MET Forsaken, ecc...*

2) REGOLE OPZIONALI

Le Regole Opzionali del Mind's Eye Theatre non sono usate nella cronaca sanzionata, salvo diversa indicazione negli addendum di continuity.

3) PUNTI ESPERIENZA

A. Primary Characters

1. Ogni giocatore può avere un solo personaggio per ogni continuity legata al Nuovo Mondo di Tenebra (*Awakening, Requiem, Lost, etc*). Non sono permessi altri personaggi.

B. Refund

1. Ogni addendum di continuity stabilisce le regole del refund, che ha la funzione di **ridurre** il divario di xp fra nuovi e vecchi personaggi.

4) 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.
 - a. Esempio: *Fast Reflexes* e un Merito semplice poiché è segnato come "1 o 2" invece che "da 1 a 2 (1 to 2)"

B. Guadagnare e perdere Meriti

1. Salvo diversa indicazione negli addendum di continuity, 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. 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).

3. I narratori possono rimuovere o ridurre temporaneamente Meriti come parte di una storia se quei meriti sono recuperabili successivamente senza una spesa di PX.

4. 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.

5. 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.

6. 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 è 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 di continuity, 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 giocanti (*come ad esempio agli Ordini in Awakening o le Congreghe in Requiem*), 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.

5) 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 pool 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 e

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 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:
 - 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:
 - c. *Liberarsi dalla lotta*. Il personaggio si può muovere subito ma non effettuare altre azioni.
 - d. *Controllare un'arma*: Il personaggio può estrarre un'arma o girare quella del nemico contro di lui.

- e. *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.
- f. Il danno standard è *contundente*. Il tipo di danno viene migliorato a seconda del tipo di arma o armi naturali coinvolte.
- g. *Disarmare*: il personaggio rimuove un'arma dalla lotta, completamente. Bisogna prima avere successo in una manovra per controllare l'arma suddetta.
- h. *Cadere prono*: entrambi i personaggi cadono a terra. E' a quel punto necessario liberarsi prima di potersi rialzare.
- i. *Trattenere*: Il personaggio trattiene l'avversario sul posto. Per il resto del turno nessuno dei due può applicare la difesa agli attacchi nemici.
- j. *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).
- k. 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.
- l. Un personaggio può rinunciare a resistere alla lotta per attivare un potere non riflessivo, ma deve avvenire al suo punteggio normale di Iniziativa.

12. Seguire Tracce: Le regole per seguire le tracce descritte su Werewolf the Forsaken (WW30000) p178-179 sono sanzionate per tutte le venue.

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 p182).
- 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.
- b. Per gli attacchi sovrannaturali, se il potere sovrannaturale 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.
- c. Incrementi sovrannaturali a un Tratto non aumentano il danno massimo.
- d. 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 creature 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 permette loro di mantenere la propria Difesa.
- b. E' necessaria un'Approvazione a livello TOP per ignorare questa restrizione, con l'eccezione dell'impialettamento 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. Una "pool base" è la somma non modificata di Attributo + Abilità + Specializzazione + equipaggiamento – tratto di resistenza del bersaglio, o la pool rilevante come segnato nella descrizione del potere.

- 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).

- c. La Resistenza e la Difesa di un bersaglio non sono considerate modificatori negativi al pool.
- d. Nessuna pool può scendere al di sotto dello zero.
- e. 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. Per un'azione Resistita, l'attributo di resistenza non modificata del bersaglio è considerata componente in negativo della pool base del personaggio che compie l'azione.

5. La Difesa è leggermente diversa dalle normali Resistenze e viene considerata come un pool: 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 al pool base.
- c. Abilità sovranaturali che incrementano la Schivata sono considerate modificatori alla Difesa non al pool di base.
- d. L'Armatura oltre i primi 5/5 punti conta nei limiti ai modificatori invece che come pool base, ma è sempre considerata Armatura per determinarne gli effetti.
- e. 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).

f. La copertura è considerata un modificatore negativo al pool di Attacco.

- 6. L'iniziativa è considerata un pool la cui base include la Dexterity non modificata + la Composure non modificata + i meriti appropriati come *Fast Reflexes*. Stili di combattimento che danno bonus all'Iniziativa sono considerati modificatori al pool.
- 7. Resistenze contrastate sono considerate un pool la cui base è compresa dall'Attributo di Resistenza non modificato + la Power Stat non modificata.
- 8. La Salute è considerata un pool la cui base è composta dalla Taglia non modificata + la Stamina non modificata.
- 9. L'equipaggiamento mondano usato in gioco può conferire al massimo un bonus di +5 a test non di combattimento (*MET* p193).
- 10. L'equipaggiamento mondano non può fornire bonus a test sovranaturali.
- 11. Qualsiasi potere che "dimezza" un pool dell'avversario è sempre soggetto al limite ai modificatori negativi fissato a -10.

12. punti di willpower spesi per incrementare un pool sono considerati modificatori. Allo stesso modo costituisce modificatore al pool qualsiasi altro bonus derivante dalla spesa di tratti temporanei (*ad esempio punti sangue in Requiem; punti destino in Awakening*)

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, minuto o ora, a seconda della sostanza.
3. L'estrazione di resistenza viene effettuata ogni volta che il danno sarebbe inflitto, finché non sono stati passati 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 sono sanzionati per l'uso da parte dei PG veleni non sovranaturali con Tossicità superiore a 5.
6. I Narratori dovrebbero limitare le dosi di veleno che un personaggio può portare con sé, in base alla rarità e alla pericolosità di portarlo sul corpo.

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.
2. 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.
3. Le penalità date da armature multiple sono cumulative-
4. Le armature pubblicate che indicano una penalità alla Difesa hanno invece un'uguale penalità all'Iniziativa.
5. L'armatura antiproiettile non riduce a bashing il danno inflitto da dardi di balestre, frecce e armi da lancio.
6. Attacchi provenienti da armi a proiettile non da fuoco (*per esempio le balestre*) non negano al bersaglio la sua Difesa.
7. 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. Questa regola non si applica ad altri metodi di infliggere danni aggravati come da materiale sanzionato.
8. Effetti di trama che infliggono danni aggravati a creature sovranaturali non richiedono approvazioni speciali ma vanno tenuti attentamente sotto controllo.
9. Oggetti benedetti/Sacri: sono ora definiti con un Merito (*confronta sezione Meriti*).

10. 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;

G. Avanzamento Tratti

1. Salvo ove diversamente indicato negli addenda di continuity, 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*).

6) VARIAZIONI NEL TEMPO DEL SANZIONAMENTO DELLE REGOLE

A. Grandfathering

1. Se qualcosa che era indicato ad uno specifico livello di approvazione in un documento precedente riceve successivamente un livello di approvazione più alto, viene applicata la dinamica del cosiddetto 'grandfathering'. Perché possa mantenere l'approvazione dovrà essere mandata una notifica al narratore competente.
2. Elementi narrativi che diventano 'non sanzionati' dopo essere stati approvati in precedenza secondo il consueto iter non richiedono il grandfathering a meno che non sia diversamente specificato.
3. L'NST si riserva il diritto di rivedere gli elementi narrativi che necessitano del grandfathering per comprendere se sono ancora appropriati alla funzione stessa per cui sono stati introdotti in gioco.