

**Delibera del Consiglio Direttivo IT-RE-CD-2021-07-06-01**  
**Addendum “Masquerade – V edizione”**

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

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

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

Per quanto riguarda l'ambientazione, l'unico documento valido è “Italy by Night: i Domini delle Macerie – Seconda Edizione (2021)”.

**1) MC**

Il personaggio giocatore riceve 10 PX per livello di MC.

**2) Limitazione in creazione scheda**

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

- a) Possono essere di generazione variabile dalla 11 alla 13. *Solo nel caso di ‘Sangue Debole’ quest’ultima potrà variare fra la 14 e la 16.*
- b) Non possono essere stati abbracciati prima del 1990.
- c) Non possono aver passato più di 50 anni come creature soprannaturali. *Questo significa che all’interno di questo arco di tempo deve esserci compreso il loro eventuale periodo come Ghoul.*
- d) Viene confermato il bonus di 15 PX in partenza.

**3) Refund**

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

**4) Raggio Massimo**

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

**Delibera del Consiglio Direttivo IT-RE-CD-2021-07-06-01**  
**Addendum “Masquerade – V edizione”**

**5) Avanzamento Trattati**

Per ogni tratto, è possibile eseguire un solo avanzamento al mese (ad esempio si può portare una disciplina da 2 a 3, un'altra abilità da 3 a 4, ma non una disciplina da 1 a 3 o un attributo da 2 a 4).

**6) Trattati Background**

a) *Guadagnare e perdere Trattati Background*: Se un PG acquisisce proprietà o accesso a qualcosa in gioco che sarebbe normalmente rappresentato da un Tratto Background, deve pagare i PX requisiti dopo che è passato un periodo di un mese e il Background viene aggiunto alla scheda del personaggio. Questo può portare a un debito di PX.

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

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

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

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

**7) Chiarimento Discipline**

a) Oblivion

Il suo utilizzo è esclusivo e riservato ai due Clan che hanno accesso alle sue specializzazioni. Fra loro i poteri non sono mutuabili (*un ‘lasombra’ non può apprendere un potere del ramo ‘Hecata’ e viceversa*). Di seguito specifichiamo gli stessi:

- *Oblivion (Lasombra): Shadow Cloak, Oblivion’s Sight, Arms of Ahriman, Shadow Prospective, Tenebrous Avatar.*
- *Oblivion (Hecata): Fatal Precognition, Where the Shroud Thins, Aura of Decay, Necrotic Plague, Whitering Spirit.*

b) Alchimia dei Sangue Debole

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

c) Apprendimento

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

d) Valeren / Obeah

Viene richiesto come requisito l’appartenenza al Clan “Salubri” per avere in scheda questi Amalgama.

e) Dominazione

Non consente in nessuna circostanza di estorcere frasi di senso compiuto alla vittima, in risposta ad una domanda ad essa rivolta. *Tuttavia è possibile utilizzare “mesmerize” e “submerged directive”,*

**Delibera del Consiglio Direttivo IT-RE-CD-2021-07-06-01**  
**Addendum “Masquerade – V edizione”**

*in circostanze favorevoli a chi usa dominazione (situazione di soggiogamento della vittima come ad es. imprigionamento della vittima), in una scena o in una azione di downtime, per ottenere delle risposte, mediante cenni del corpo della vittima condizionati del tipo "si/vero", "no/falso", "non so". Nel caso si usi “mesmerize” senza disporre di “submerged directive”, chi usa dominazione potrà porre una serie di domande/affermazioni per ciascuna delle quali si effettuerà un singolo test di “mesmerize” (e quindi con risveglio del sangue ogni volta), contrastato come se la vittima fosse sempre resistente e, in caso di successo, si avrà un responso del tipo "si/vero", "no/falso", "non so". Nel caso il personaggio che usa “mesmerize” disponga anche di “submerged directive”, potrà introdurre una suggestione post-ipnotica alla vittima, appropriata per tale intento: in tal caso il sistema è il medesimo, ma viene effettuato un unico tiro di “mesmerize” valevole complessivamente per ogni domanda/affermazione sottoposta nel corso della scena/azione di downtime. In tal modo, i giocatori sono incentivati, nel corso di interrogatori con dominazione, ad utilizzare tale potere per confermare o meno proprie ipotesi, nei limiti della conoscenza cosciente della vittima”*

#### **8) Sapienza di Tenebra**

Non sanzionata.

#### **9) Rarità dei Clan**

All'interno della cronaca Masquerade v5 di Camarilla Italia tutti i personaggi giocanti utilizzano le seguenti restrizioni. La creazione di Ghoul richiede lo stesso livello di approvazione del Clan a cui appartiene il vampiro che lo ha creato.

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

#### **10) Ulteriori specifiche sui Clan**

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

- **Assamiti** (*Stregoneria del Sangue, Velocità, Oscurazione*): i PG che vengono giocati all'interno della nostra cronaca prendono il nome di “ Banu Haqim “ ed appartengono all'omonima casta fuggita da Alamut
- **Brujah** (*Velocità, Presenza, Ascendente*).
- **Caitiff** (*Variabile*): i PG creati possono identificare il loro sire in un altro Caitiff o in un qualsiasi altro Clan.
- **Gangrel** (*Animalità, Robustezza, Protean*): Culto di Lilith: Approvazione TOP;
- **Giovanni** (*Oblivion: Hecata, Auspex, Robustezza*): I PG creati devono identificare in un altro Giovanni il loro sire. Approvazione LOW. Appartengono allo schieramento degli “Hecata” seppur mantengano il cognome della storica famiglia veneziana.
- **Lasombra** (*Oblivion: Lasombra, Dominazione, Potenza*): Amici della Notte: Approvazione TOP;
- **Malkavian** (*Auspex, Oscurazione, Dominazione*): La Rete Malkavian non è sanzionata;

**Delibera del Consiglio Direttivo IT-RE-CD-2021-07-06-01**  
**Addendum “Masquerade – V edizione”**

- **Nosferatu** (*Animalità, Oscurazione, Potenza*): La SchreckNET non è sanzionata. Ai fini del regolamento i Nosferatti (Nosferats) sono da considerarsi un “Alleati” al pari di ogni altro tratto di questo tipo;
- **Ravnos** (*Animalità, Oscurazione, Ascendente*): Devono appartenere alla “Jati Rroma”.
- **Sangue Debole** (*Alchimia dei Sangue Debole*): In nessun caso possono acquistare una disciplina o un rituale;
- **Seguaci di Set** (*Oscurazione, Ascendente, Protean*): i PG che vengono giocati all’interno della nostra cronaca prendono il nome di “Ministero” e rappresentano un gruppo di eretici della Chiesa di Set;
- **Toreador** (*Velocità, Auspex, Ascendente*): Ogni PG deve essere legato ad una specifica forma d’arte da esplicitare nel suo background in fase di creazione del personaggio. Approvazione LOW;
- **Tremere** (*Dominazione, Auspex, Stregoneria del Sangue*): Ogni genere di informazione sulla “Piramide” o altri “Casati” già presenti in gioco: Approvazione TOP;
- **Tzimisce** (*Animalità, Dominazione, Protean*): Ogni PG creato deve essere legato direttamente ad una delle quattro famiglie Revenant presenti in Italia (*Grimaldi, Zantosa, Obertus, Bratovich*). Approvazione LOW;
- **Ventruè** (*Dominazione, Robustezza, Ascendente*): La restrizione che costringe ogni Ventruè a nutrirsi di un particolare tipo di sangue non viene sanzionata, in quanto consideriamo che la selezione durante l’azione di nutrimento si svolga in automatico.
- **Salubri** (*Auspex, Dominazione, Robustezza*).

b) Meriti di Clan: Approvazione TOP.

## 11) Azioni Downtime

Ogni personaggio giocante dispone di 4 azioni di downtime al mese.

a) Potrà scegliere liberamente se e come distribuirle fra quelle di clan, setta, coterié, nazionali e/o trame locali all’interno della propria venue di gioco;

b) Viene prevista anche una quinta azione ‘libera’ che dovrà essere impiegata dal personaggi giocante solo ed esclusivamente per le sue evoluzioni individuali, prive di qualsivoglia legame con una qualsiasi trama.

## 12) Personaggi Giocanti

a) In nessun caso un PG può cambiare la propria venue di gioco, salvo che venga concesso il trasferimento di capitolo al socio ed il VST della città di destinazione valuti possibile l’integrazione nel contesto locale (*ad esempio se l’introduzione del PG non portasse ad uno squilibrio nei rapporti di forza, oppure ad una sovrabbondanza di un clan rispetto ad un altro*);

**Delibera del Consiglio Direttivo IT-RE-CD-2021-07-06-01**  
**Addendum “Masquerade – V edizione”**

- b) Il PG può partecipare a qualsiasi trama locale anche di altre città diversa dalla propria, se qualificato come “personaggio giocante nomade” dallo staff narrativo nazionale.
- c) La qualifica di nomade ad un personaggio giocante, gli comporta la perdita fissa di una azione di downtime al mese.
- d) Il numero massimo di pg nomadi in una venue è pari ad 1/10 dei personaggi giocanti.