

ADDENDUM HUNTER: THE VIGIL

Versione 1.7



- 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*

Delibera del Consiglio Direttivo IT-RE-CD-2021-20-04-02 Addendum “Hunter: The Vigil”

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:** “Ingradiating 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. 68);

Delibera del Consiglio Direttivo IT-RE-CD-2021-20-04-02 Addendum “Hunter: The Vigil”

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

3. I bonus previsti dallo Status (Compact) sono i seguenti:

Delibera del Consiglio Direttivo IT-RE-CD-2021-20-04-02 Addendum “Hunter: The Vigil”

- 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 intersezioni 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 strategie 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, licanthropi, maghi, mummie, prometiani, vampiri, avversi.*

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 sessione 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

Delibera del Consiglio Direttivo IT-RE-CD-2021-20-04-02
Addendum "Hunter: The Vigil"

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 giocatore 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).