

Delibera del Consiglio Direttivo IT-RE-CD-2021-08-11-01 Addendum “Masquerade – V edizione” , modificata dalla delibera IT-RE-CD-2022-05-18-01 in applicazione della delibera dell’Assemblea dei soci IT-RE-AS-2022-05-14-02 (modifica segnata in rosso) .

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 giocante 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).~~

Viene previsto un refund pari a 1 PX per ogni diario inviato precedentemente da parte del giocatore, con ciascuno dei suoi personaggi, più 1 PX per ciascun mese a partire dall'inizio della cronaca (Luglio 2018) e fino al mese di creazione del nuovo personaggio. Tale refund, si aggiunge al bonus di partenza di 15 PX e al bonus di 10 PX per livello di MC.

Nota per la prima applicazione della modifica al refund di maggio 2022:

- 1) lo staff narrativo di V5 provvede ad applicare la suddetta regola per i nuovi personaggi creati da maggio 2022 in avanti;
- 2) sono inoltre interessati dall'applicazione i personaggi creati dopo l'avvio della cronaca (luglio 2018) ed ancora in gioco alla data di maggio 2022. Lo staff narrativo locale, entro il 31 luglio 2022, procede ad una ricognizione dei suddetti personaggi e simula il refund che spetterebbe loro con la nuova regola: nel caso tale refund simulato comportasse una acquisizione di PX superiore al refund già concesso in creazione, ovvero laddove il personaggio non avesse ricevuto un refund in creazione, lo staff narrativo provvede ad assegnare la differenza di PX dovuta al nuovo refund simulato, annotandolo in scheda come "refund maggio 2022";
- 3) Nel caso entro il 31 luglio 2022 lo staff narrativo locale non abbia provveduto all'aggiornamento di cui al punto 2), il giocatore che interpreti allo stato attuale un personaggio assegnatogli dopo l'avvio della cronaca, può autonomamente calcolare la differenza di PX che andrebbe attribuita al personaggio e riportarla analiticamente all'indirizzo masquerade@camarillaitalia.it, affinché lo staff narrativo nazionale provveda al controllo e alla modifica della scheda.

4) Raggio Massimo

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

5) Avanzamento Tratti

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) Tratti Background

a) *Guadagnare e perdere Tratti 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 Tratti 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) Il Vantaggio "Status" non può essere acquistato con la consueta spesa di PX. Soltanto attraverso opportune azioni in gioco un personaggio giocante potrà aumentare o perdere pallini in questa categoria. Stesso discorso per i "Difetti" (Evitato, Sospetto) che per i PG sono da considerarsi Approvazione TOP. (*vedi dopo, punto 13*).

e) Lo "Status" di tutti i PG e PNG i creditati su Camabase, viene aggiornato mensilmente da parte dei narratori locali; i livelli di status che richiedono approvazione TOP vengono aggiornati trimestralmente da parte dello staff narrativo nazionale. *Le oscillazioni possono essere in positivo o negativo.*

Gli Staff narrativi locali e nazionale si organizzano perché sia effettuata una prima assegnazione dello status a tutti i personaggi entro il 30 novembre 2021, ed affinché siano assicurati i successivi aggiornamenti periodici.

Viene inoltre assicurata la visibilità pubblica degli status, se possibile mediante lista personaggi su *camabase* e, fino a che questo non sia compiuto, mediante un elenco provvisorio caricato sulla sezione download del sito, ed aggiornato periodicamente (*vedi dopo, punto 13*).

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.

Soltanto l'alchimista può utilizzare le fiale che lui stesso produce. La disciplina si basa sull'interazione fra il suo sangue soprannaturale e quello umano con la risonanza giusta. La fiala restituisce le sue proprietà (le discipline si attivano) nel momento in cui il liquido riconosce il sangue utilizzato nel processo stesso di creazione, risultando latente in ogni altro.

c) Apprendimento

Un personaggio giocante 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”, 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;
- **Hecata** (*Oblivion: Hecata, Auspex, Robustezza*): I PG creati rappresentano i sopravvissuti del genocidio degli Hecata, ed appartengono ad una delle tre famiglie che un tempo ne facevano parte: *Della Passaglia, Puttanisca, Rossellini*. Approvazione LOW.
- **Lasombra** (*Oblivion: Lasombra, Dominazione, Potenza*): Amici della Notte: Approvazione TOP;
- **Malkavian** (*Auspex, Oscurazione, Dominazione*): La Rete Malkavian non è sanzionata;
- **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 fanno parte del “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. 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;
- **Ventruë** (*Dominazione, Robustezza, Ascendente*): La restrizione che costringe ogni Ventruë 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 giocatore 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 giocatore 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*);
- b) Il PG può partecipare a qualsiasi trama locale anche di altre città diversa dalla propria, se qualificato come “personaggio giocatore nomade” dallo staff narrativo nazionale.
- c) La qualifica di nomade ad un personaggio giocatore, 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.

13) Organizzazioni di Gioco

A. Status (Cittadino)

- 1) Indica la reputazione del vampiro all'interno della comunità locale di vampiri;
- 2) Se un PG cambia città (*a seguito di un cambio di capitolo ad esempio*) il suo Status (Cittadino) torna automaticamente ad 1.
- 3) I PG "Nomadi" possono avere più di un tratto appartenente a questa categoria (ma non potrà superare i 3 pallini).
- 4) Lo Status (Cittadino) si struttura come segue:

Status • (LOW): chi viene riconosciuto cittadino dell'autarcato;

Status •• (LOW): chi partecipa con regolarità alla vita del proprio dominio;

Status ••• (LOW): elemento attivo e propulsivo dell'interesse generale;

Status •••• (LOW): una delle figure di riferimento del dominio, che ha acquisito la fiducia di buona parte degli altri cittadini, al di là della setta di appartenenza;

Status ••••• (LOW): grande conoscitore del territorio e della politica locale dei dannati, soggetto che si è enormemente distinto per anteporre l'interesse dell'autarcato a quello personale;

B. Status (Alleanza del Piagnaro)

- 1) Indica la reputazione del vampiro all'interno dell'Alleanza del Piagnaro;
- 2) Lo Status (Alleanza del Piagnaro) si struttura come segue:

Status • (LOW): chi viene accreditato in quanto nomade o cittadino di un autarcato parte dell'alleanza, e cooptato in una coterie nazionale;

Status •• (LOW): chi è un punto di riferimento della coterie nazionale all'interno del proprio dominio, chi si occupa abitualmente dell'organizzazione dell'Alleanza ;

Status ••• (TOP): chi è un punto di riferimento della coterie nazionale anche al di fuori del proprio dominio, chi svolge un importante lavoro propulsivo nell'organizzazione dell'Alleanza;

Status ••••• / •••••• (TOP): riservato ai PNG fondatori dell'Alleanza;

C. Status (Setta)

- 1) Indica la reputazione del vampiro all'interno della setta di riferimento (*Camarilla, Anarchici, Sabbat*);
- 2) Lo Status (Setta) può essere nascosto;

3) Lo Status (Setta) si struttura come segue:

Status • (LOW): chi viene riconosciuto membro della setta;

Status •• (LOW): chi si adopera attivamente per la setta a livello locale;

Status ••• (TOP): chi si adopera attivamente per la setta a livello nazionale;

Status ••••/••••• (TOP): viene riservato ai PNG;