

## **Camarilla Italia Addendum – Appendice I**

**aggiornato al 10/07/2008**

### **Mortals [M.0.00]**

Mortals è un nuovo genere sviluppato da The Camarilla per l'esplorazione di storie focalizzate sull'esperienza nel Mondo di Tenebra. Molteplici ambientazioni differenti sono possibili all'interno di questo genere. I NST, in consultazione con il MST, possono sanzionare le loro specifiche ambientazioni per il genere Mortals. Tutte queste ambientazioni sono in ogni caso parte integrante dello stesso genere e possono interagire liberamente in background storia e eventi. Templates di qualunque tipo richiedono almeno approvazione High in questo genere; templates minori appartenenti ad altri generi, (ad esempio Ghouls, Sleep-walkers, e wolf-blooded) non sono utilizzabili nel genere Mortals. Un mortale che acquisisce un template maggiore deve essere ritirato dalla narrazione nella venue appropriata. Un giocatore può riguadagnare il controllo del personaggio nella sua nuova venue con approvazione Top.

Non è possibile giocare un personaggio con un template maggiore nella venue Mortals.

### **Creazione del Personaggio [M.0.01]**

Per la creazione del proprio personaggio giocante, seguire le indicazioni riportate in RGN e Camarilla Italia Addendum, senza considerare gli elementi e le specifiche relativi all'applicazione di template maggiori.

L'applicazione di template maggiori – Maghi, Lupi Mannari, Vampiri e Created – ai personaggi giocanti non è consentita.

L'uso delle meccaniche di Wolf Blooded e Ghouls per personaggi giocanti non è consentito.

L'uso di Unseen Sense relativo a creature sovranaturali maggiori – Maghi, Lupi Mannari, Vampiri e Created – richiede approvazione Top.

### **Magia e Fede [M.0.02]**

Per quanto riguarda la Venue di Mortals e queste regole, Magia e Fede si riferiscono a una qualunque azione intrapresa da un personaggio con l'intento di alterare un risultato o effettuare un'azione usando parole, rituali o simili attività.

Il Narratore può assegnare - o sottrarre – un bonus – o penalità – variabile (di solito 1, ma che può arrivare anche fino a tre; in ogni caso, mai oltre) al risultato di un qualunque test che sia stato preceduto dall'utilizzo, da parte di un personaggio, di “Magia” o “Fede”. Questo permette di esplicitare la capacità, da parte di un mortale, di manipolare, anche se solo parzialmente, forze al di là della nostra comprensione. Il bonus/penalità è trasferibile: il personaggio che dà inizio alla “magia” o al rito, di qualsiasi genere esso sia, può dichiarare uno specifico bersaglio. Il bonus/penalità, tuttavia, deve essere applicato al test immediatamente, e non può essere rimandato o effettuato “in previsione”.

Il “rito”, di qualsiasi genere sia, deve di conseguenza anche essere effettuato “sul momento”, e potrebbe richiedere un tempo variabile (in base sia al giudizio dato dal narratore sul modo in cui il

“rito” è stato effettuato, sia al bonus guadagnato dal rito stesso); ogni giudizio, sia di tempo impiegato, sia di meccaniche, è affidato al narratore presente.

L'utilizzo di queste meccaniche, da parte di un qualunque personaggio, è naturalmente vincolato alle competenze possedute dal personaggio stesso, e ad una coerenza di fondo fra setting, situazione e personaggio: indicativamente, un personaggio necessita, per effettuare pratiche del genere, di conoscenze in Occulto o Accademiche, auspicabilmente collegate con specializzazioni rilevanti (es. conoscenze antropologiche legate alla magia, studi occultistici, conoscenze di religioni pagane, ecc.). Il giudizio sulla fattibilità e sull'eventuale riuscita di simili pratiche, ovviamente, è lasciato al narratore presente.

### **La Tavola Rotonda [M.1.00]**

Per questa ambientazione si fa uso del materiale presentato sul sito web del MST. Questo nuovo materiale costituisce un possibile “manuale base” per l’ambientazione Tavola Rotonda del genere Mortals. Anche se questo è il setting di base, non è assolutamente l’unico setting per il genere Mortals. Nel setting italiano, questa ambientazione base prevede delle differenze, come descritto nel documento di ambientazione Mortals.

Nel setting italiano, l’appartenenza ad una delle Società Segrete Mondiali è soggetta ad approvazione Top;

l’appartenenza ad una delle organizzazioni nazionali è soggetta ad approvazione Mid.

**Nota:** per quanto riguarda il Setting italiano, queste informazioni vengono utilizzate prevalentemente dagli ST; per quanto riguarda la conoscenza IC dei personaggi (salvo casi specifici) verrà preso in considerazione solo quanto esposto nel documento di ambientazione italiano. Per quanto riguarda la Tavola Rotonda in Italia, viene presa in considerazione, come conoscenza ufficiale IC, quella relativa all’insieme di Ordine di Teseo e organizzazioni nazionali. In casi di personaggi particolari, o di evoluzioni di setting, possono essere considerate le direttive seguenti.

### **Organizzazioni della Tavola Rotonda – Società [M.1.01]**

I personaggi giocanti non possono mai essere membri di più di una organizzazione della Tavola Rotonda contemporaneamente. Se un personaggio ha acquisito Meriti a costo ridotto per via della appartenenza ad una di queste organizzazioni, è richiesta approvazione High al fine di cambiare appartenenza con un’altra. I personaggi giocanti non possono essere membri degli Eredi Rex Deus. I personaggi non giocanti che siano Rex Deus o Eredi Rex Deus sono riservati all’uso del MST.

### **Meriti di Status di Società (Tavola Rotonda) [M.1.02]**

Nella cronaca di the Camarilla, lo status nella Tavola Rotonda riflette un sistema su larga scala designato per supportare il gioco globale. I personaggi con status 1 sono membri ben riconosciuti della propria organizzazione. Status 2 può essere acquisito con un riconoscimento a lungo termine e indica un alto livello di importanza all’interno di una città o di un’area metropolitana di centri interconnessi. Status 3 (approvazioni High) indica una significativa importanza all’interno di una regione o macro area. Status 4 (approvazione Top) rappresenta un’influenza nazionale, e status 5 (approvazione Master) indica un riconoscimento multi nazionale o realmente globale.

### **Specifiche di sanzionamento [M.2.00]**

#### **World of Darkness: Innocents (WW55004) [Universal]**

Questo libro si considera uno spunto per la creazione di maggiori variazioni di ambientazione per le sessioni, e dunque non ha effetto sulla cronaca ufficiale di The Camarilla.

#### **Skinchangers (WW30205) [Mortals]**

Questo libro è sanzionato con le seguenti modifiche:

- Meccaniche e elementi presi dal primo capitolo richiedono approvazione Top per i personaggi giocanti. I PNG non necessitano approvazioni speciali.
- Il secondo capitolo non richiede approvazioni speciali per i PNG; in altri casi, non è utilizzabile.
- Il terzo capitolo richiede approvazione Global per essere utilizzato.

#### **Second Sight (WW55100) [Mortals]**

Se un personaggio è esposto al potere di trasformazione di un altro, prevale il template originale (the Camarilla usa la prima opzione evidenziata delle tre proposte a p.21-22). Ogni volta che un personaggio perde Meriti a causa di un cambiamento di template, i punti esperienza non vengono riacquisiti o redistribuiti.

L'applicazione di un template fra quelli presentati è soggetta ad approvazione Top. Tutti i Meriti presentati sono soggetti ad approvazione da parte degli ST.

I sistemi del capitolo quattro (Reality Bending Horrors) sono da considerarsi per gli Antagonisti; richiedono approvazione Top per essere applicati ad un personaggio giocante.

Il Merito Anti-Psi richiede approvazione Top per i personaggi giocanti a causa della sua rarità.

I Meriti seguenti sono stati riservati dal MST con lo scopo di futura integrazione nella cronaca attraverso trame: Dream; Dreams of Lust and Terror; Dream Travel; Evocation (solo spiriti); Psychic Illusions; Psychic Vampirism; Spirit Channeling; Soul Jar. Questi Meriti possono essere acquisiti solo attraverso le suddette trame.

#### **World of Darkness: Chicago (WW55200) [Universal]**

Anche se sanzionati per il gioco, storia e ambientazione qui contenuti non sono necessariamente quelli della cronaca ufficiale di the Camarilla. Il MST si riserva il diritto di fare uso dei personaggi non giocanti inclusi. I Rituali e i Meriti sono disponibili con approvazione Mid per qualunque

personaggio giocante, ma la città in cui funzionano deve essere specificata quando vengono acquistati, non può essere cambiata successivamente, e i meriti non possono essere acquistati più volte per diverse città.

Il merito "Tunnel Rat" è sanzionato con approvazione Low per tutte le venue.

### **Tales From the 13th Precinct (WW55001) [Mortals]**

I Meriti da questa fonte non sono sanzionati per la cronaca di Camarilla.

### **Armory (WW55102) [Universal]**

L'equipaggiamento tratto da questo libro è considerato soggetto ad approvazione Top.

In tutti I casi di duplicazione, l'equipaggiamento descritto in Mind's Eye Theatre (WW50000) ha la precedenza su quello descritto in Armory. Ad esempio I "rapiers" seguono le regole del MET invece di quelle di Armory.

Armi con la regola del "9-again" non hanno questa abilità. Armi con la regola "8-again" la vedono sostituita con la regola "9-again". Armi con modificatori al danno superiori a 4 hanno I modificatori ridotti a 4. armi da fuoco con la regola "Burst Fire" perdono questa abilità. Le penalità alla Defense segnalate per le armature penalizzano invece Iniziative.

Oggetti dal Capitolo 3, le regole aggiuntive sulle munizioni nel Capitolo 2 e i Meriti Fisici dell'Appendice non sono sanzionati per il gioco.

Per rappresentare la loro rarità e le possibili ripercussioni legali, qualunque arma automatica è considerata soggetta ad approvazione Top.

Le seguenti armi ed equipaggiamenti sono considerati esclusivo appannaggio militare ed elementi estremamente rari, se non unici, e sono soggetti ad approvazione Top: Machine Guns, Military Tactical Trucks, APCs, IFVs, Main Battle Tanks, Combat Airplanes, and Attack & Gunship Helicopters.

### **The Book of Spirits (WW 55202) [Universal]**

Molti luoghi, personaggi e oggetti sono usati come esempi e non vengono necessariamente utilizzati nella Cronaca Globale di The Camarilla, anche se gli spiriti e "spirit-ridden" negli ultimi capitoli possono essere usati.

Gli Artefatti sono oggetti unici che richiedono approvazione (secondo l'Addendum di Camarilla), ma possono essere utilizzati dai Narratori come basi per altri oggetti. I giocatori non possono richiedere approvazioni per Artefatti, poichè questi sono oggetti che vengono creati e diffusi all'interno del gioco dai Narratori, affinché I Personaggi Giocanti possano interagire con essi. Lo stesso si applica per gli Oggetti Maledetti.

Il paragrafo "Mythic Resonance of Fruit" è utilizzato nella cronaca di The Camarilla.

Il Merito: Spirit's Tongue è considerato soggetto ad approvazione Top per i personaggi Mortali.

Gli meriti possono essere acquisiti solo da mortali o da pg con template minori (Ghouls, Wolf-bloded, Sleepwalkers, etc.)

I Riti: Return to the Borderland, Risen the Warden e Close the Gates richiedono approvazione Top.

Tutte le regole di creazione per gli spiriti seguono gli attuali livelli di approvazione.

### **Reliquary (WW55203) [Mortals]**

Questo libro è sanzionato per il gioco nella venue Mortals.

I Meriti Research e Investigation sono soggetti ad approvazione Low. I Meriti Relic e Relic Analyst sono soggetti ad approvazione Top, e il Merito Relic Creator non è utilizzabile da Personaggi Giocanti.

Le Reliquie sono Meriti semplici con costo compreso fra 1 e 5 pallini e sono soggette ad approvazione Top per essere possedute. Le Reliquie dal Capitolo 2 (A Million Little Things) con Poteri classificati come “unici” o classificati con Poteri superiori a 5 pallini non possono essere utilizzati da Personaggi Giocanti.

### **Asylum (WW55204) [Universal]**

Anche se sono sanzionate per il gioco, le storie e ambientazioni nel libro non sono necessariamente quelle della cronaca di The Camarilla. Il Master Storyteller si riserva il diritto di utilizzare i PNG inclusi.

### **Antagonists (WW55301) [Universal]**

Questo libro è sanzionato senza modifiche.

### **Mysterious Places (WW55302) [Universal]**

Questo libro è sanzionato senza modifiche.

### **Urban Legends (WW55303) [Universal]**

Questo libro è sanzionato con le seguenti modifiche: le meccaniche per “Rush” sono state riservate al MST per uso futuro. Trame che coinvolgono “Bloody Mary” richiedono approvazione Global. I Doppleganger non sono utilizzabili come Personaggi Giocanti.

### **Ghost Stories (WW55400) [Universal]**

Questo libro è sanzionato senza modifiche.

