

Frequently Asked Questions  
Masquerade V5

## Downtime

### Tipologia

Ogni personaggio avrà la possibilità di svolgere 3 azioni DT che saranno strettamente collegate con:

- a) Trame cittadina
- b) Trame di clan
- c) Trame nazionali

Ciascun DT sarà collegabile con una sola di queste per tipo. A queste saranno da aggiungersi:

d) una 4a azione downtime, anch'essa collegabile direttamente ad una una delle trame disponibili, laddove abbiate presente in scheda l'abilità 'informatica'

e) una 5° azione libera, non collegabile direttamente ad alcuna trama, che ciascun giocatore potrà utilizzare a suo piacimento

Sarà possibile per ogni personaggio compiere mensilmente azioni DT inerenti ad una singola trama cittadina, un'azione relativa al Clan ed una Nazionale, per un totale di 3 azioni. Laddove, per esempio, vi fossero più trame inerente alla categoria 'Clan' ovviamente starà al giocatore scegliere su quale spendere la sua azione. L'azione di informatica (quindi la 4a azione) invece sarà collegabile ad una singola trama a qualsiasi delle tre tipologie di trama ivi presentate (locale, clan, nazionale). La richiesta di spesa px dovrà essere inserita nel diario mensile.

Per qualsiasi dubbio o domanda che riguarda l'ambito esclusivamente narrativo sentitevi liberi di contattare: [masquerade@camarillaitalia.it](mailto:masquerade@camarillaitalia.it). Per eventuali problemi tecnici, collegati quindi all'automatizzazione delle DT, o ogni altro elemento critico individuate inerente al funzionamento del camabase scrivete pure a: [camabase@camarillaitalia.it](mailto:camabase@camarillaitalia.it)

### Azioni Cittadine/Intercittadine

**Le azioni downtime cittadine sono limitate ai personaggi delle singole città? Se è così, un'eventuale collaborazione fra personaggi di diverse città non potrà avvenire o ci sarà un metodo per aggiungere partecipanti ad una stessa trama?**

Sì, sono limitate ai personaggi delle singole città. Non potrà avvenire alcuna aggiunta di personaggi terzi inerentemente alle trame cittadine delle città altrui, ciò non toglie che questi possano tuttavia svolgere azioni collettive o parteciparvi grazie all'azione downtime libera.

A tale riguardo stiamo implementando un sistema di gestione e/o scambio di oggetti, risorse e

## Frequently Asked Questions Masquerade V5

prestazioni (legato a meriti, background ed abilità laddove presenti in scheda) che renderà questo aspetto sempre più vario e semplice.

### **Azioni Preparative**

**Le azioni downtime preparative contano come azioni di trama?**

Assolutamente sì.

### **Limite Temporale delle Azioni Downtime**

**Le azioni downtime sono su base mensile?**

Sì! Ad inizio mese il giocatore avrà di nuovo le ‘sue’ azioni downtime disponibili per continuare ad interagire sulle trame che visualizza, scegliendo se seguire o meno i differenti input grazie all’azione libera.

### **Nutrimiento**

**L’azione di nutrimento (o caccia), in assenza di Herd in scheda, è da considerarsi a tutti gli effetti l’unica azione libera del downtime oppure ci deve essere una trama legata ad essa ?**

L’azione di nutrimento (o caccia) non è un’azione di downtime allo stato attuale. Se un giocatore desidera specificare quali strategie adotta può farlo nel diario oppure nelle note previste dal Camabase.

### **Risoluzione**

**E’ legittimo risolvere l’azione downtime di un giocatore che non ha ricevuto alcuno spunto e/o info sulla trama attraverso i consueti canali di gioco (missiva, intersessione o scambio verbale) ? Non si rischia il ‘metaplay’ dal momento in cui questi seleziona sul Camabase una trama di cui il suo personaggio non nulla ?**

Qualsiasi trama che inseriamo sul Camabase deve essere immediatamente giocabile. Se quest’ultima è condizionata da input IG diversi (missive, intersessioni) le andremo ad inserire sul Camabase contestualmente all’input dato. La presentazione della trama deve essere comprensiva di una breve descrizione che può anche da valere da “intro IG” per i personaggi, dunque incipit narrativo laddove non ve ne siano altri. Tutto quello che sa il giocatore lo sa anche il personaggio.

### **Azione Downtime di PG Ritirati**

**Sono lecite le azioni downtime di un personaggio ritirato?**

## Frequently Asked Questions Masquerade V5

Nel caso di ritiro per qualsiasi ragione di un personaggio giocante, i suoi downtime che possano impattare sull'ambientazione, oppure influenzare altri personaggi giocanti, vengono risolti a discrezione del narratore. Se il PG è ritirato in quanto distrutto, l'Azione Downtime non si considera svolta qualora non sia ancora risolta, in osservanza del principio della dipendenza della definizione temporale dell'azione dalla decorrenza della risoluzione. In conclusione, se un personaggio giocante ha un'azione downtime pendente, è come se quest'ultima non fosse mai stata fatta.

### **Complessità delle Azioni Downtime**

#### **Quanti azioni un giocatore può inserire in un downtime?**

Un giocatore può inserire nell'azione di downtime tutto quello che vuole fare. La narrazione, tendenzialmente, risolverà tutte le dichiarazioni. In casi di una quantità chiaramente abnorme di indicazioni, la narrazione potrebbe, nella risoluzione, precisare al giocatore che non ha il tempo per fare tutto, e rimandare il giocatore a fare una ulteriore azione di downtime. Tuttavia, la regola è di scrivere tutto quello che si vuole. Infatti, le trame sono concepite dalla narrazione per fornire elementi conoscitivi progressivi via via che vengono effettuate risoluzioni, per cui è impossibile che un giocatore, con una singola azione di downtime, possa concludere immediatamente la trama. Piuttosto, se avrà descritto una azione particolarmente articolata, potrebbe ricevere più informazioni o accedere a più intersessioni collegate a diversi filoni di risoluzione della trama medesima. Il narratore, specularmente, nel caso di indicazioni concatenate fra loro in una medesima azione di downtime, blocca la catena al momento in cui arriva alla prima indicazione del giocatore che produce un output di livello superiore a quello in cui il giocatore si trova, rispetto alla evoluzione della trama.

*Es. 1 . La trama prevede tre livelli di informazioni per giungere alla soluzione: a) l'accesso ad un obitorio, b) lo svolgimento di una autopsia e c) l'analisi di un proiettile rinvenuto nel corpo. Il giocatore fa una azione di downtime indicando che vuole 1) documentarsi sui turni di guardia dell'obitorio, 2) individuare un medico corrotto di fiducia, 3) poi rubare un furgone, 4) scassinare l'entrata dell'obitorio, 5) trafugare il corpo, 6) far condurre l'autopsia dal medico di fiducia. Il narratore risolve l'azione dando una risposta sui punti da 1) a 5) , poiché arrivati al punto 5) si giunge al livello 1 di soluzione della trama, posto che il giocatore parte dal livello 0.*

### **Sequenza delle Azioni Downtime**

#### **Un personaggio può fare un'azione downtime prima di un'altra?**

Nel caso in cui un giocatore voglia fare un'azione downtime prima di un'altra basta che lo dichiari nella stessa, esplicitando con una nota l'ordine con cui vuol procedere.

## Trame

### Nome Pubblico

#### **Con che nome sono caricate le trame sul Camabase?**

Si tratta generalmente di titoli generici che la narrazione ritiene adatti. Per comprendere se un input ricevuto magari in sessione sia collegabile ad una trama o meno basta leggere con attenzione la descrizione della stessa nell'apposito riquadro del Camabase, ed il gioco è fatto!

### Limiti

#### **Un personaggio a quante e quali trame può partecipare? Se un giocatore non conosce il nome della trama può parteciparci comunque? E se sì come?**

Il giocatore può partecipare a tutte le trame che vede disponibili nei limiti di 1 azione per trama cittadina, 1 azione per trama locale ed 1 azione per trama nazionale. Le trame hanno tutte un loro nome che i giocatori lo vedono di default.

### Accesso

#### **Se un giocatore coglie un input , magari in sessione, circa una trama che non è di competenza del suo personaggio, questi può utilizzare la sua azione libera per interagire con quell'elemento narrativo?**

Assolutamente sì. Il giocatore non vedrà la trama (se mai esistesse) inerente a quell'elemento quale disponibile da selezionare sul Camabase, ma sarà la Narrazione a rispondere alla sua iniziativa, dando seguito ad un'un'eventuale azione downtime libera di questo genere.

### Segretezza

#### **Come può un personaggio gestire il problema della segretezza nel partecipare alle trame?**

Ogni riferimento alle informazioni di gioco contenute nelle trame presenti sul Camabase rientra completamente nella categoria del cosiddetto 'metaplay' e sarà sanzionato come tale. E' altresì tassativamente vietato tentare di coinvolgere un altro personaggio su una trama attraverso stratagemmi OOG in quanto ciò potrà avvenire esclusivamente venendone a conoscenza attraverso i canali IG (missive, intersessioni o scambi verbali durante le sessioni ordinarie).

### Ausilio da parte di Terzi

#### **In che modo un personaggio può farsi aiutare per svolgere una trama?**

## Frequently Asked Questions Masquerade V5

Non è consentito chiedere esplicitamente ad un altro giocatore “per favore inserisci la tua azione downtime sul Camabase per la trama xyz” ma si dovranno utilizzare strumenti IG fra i personaggi come missive, intersessioni o sessioni ordinarie.

## Intersessioni

### Segretezza

**Come può un personaggio gestire il problema della segretezza nel partecipare alle intersessioni?**

Laddove sia necessario mantenere segretezza sulla partecipazione alle intersessioni (ad esempio il personaggio di Tizio che ha intenzione di seguire di nascosto quello di Caio mentre parla con Sempronio) si dovrà procedere mediante preventiva comunicazione via mail alla narrazione locale (o nazionale, a seconda del tipo di intersessione) dichiarando il suo modus operandi e relative specifiche delle sue azioni, in modo che la narrazione possa gestire l’esito dell’intersessione o le eventuali comunicazioni ai partecipanti.