

Downtime

Con il termine Downtime si intendono quelle giocate che possono essere fatte tra un evento ed un altro di Lunae Murmura. Ogni giocatore ha un numero finito di Downtime che può utilizzare come meglio crede, scegliendo tra le diverse possibilità, i differenti Downtime hanno un “costo” differente nel numero di azioni.

A prescindere dal tempo che intercorre tra un evento e l'altro, ogni giocatore ha 3 azioni a sua disposizione, i Downtime che possono intrapresi sono i seguenti:

- **Attacco(3pt):** Con questa azione si intende sia l'attacco fisico vero e proprio, frontale o agguato che sia. O attaccare in qualche modo un Background (un servitore, le Risorse, ecc.) o socialmente un altro personaggio.
- **Caccia(1a attivazione 1pt, 2a attivazione 2pt):** Di base consideriamo che i personaggi caccino quanto basta per restare in pari senza spese di azioni. Tra un evento e l'altro, salvo azioni che li abbiano portati a spenderne, i pg non perdono Punti Sanguine, ma potrebbero aver necessità di recuperarne. Questo Downtime rappresenta un maggiore impegno e tempo speso nel recupero del sangue.
- **Supporto(2pt):** Si tratta di un'azione con cui si va difendere in qualche modo un altro personaggio oppure se stessi e i propri possedimenti. In alternativa permette di sostenere/favorire un altro giocatore nel compiere una azione di downtime oppure offrire aiuto ad un altro personaggio in qualunque modo anche non compreso nella lista dei downtime (esempio insegnare discipline, rituali, ecc...)
- **Incremento Background(1a attivazione 1pt, 2a attivazione 2pt):** Come è facilmente intuibile si tratta di compiere azioni atte ad incrementare in qualche modo un proprio Background, oppure si può anche aiutare un alleato a compiere tale incremento. Non sempre basterà una sola azione spesa per portare a termine la crescita, più alto è il Background che si vuole migliorare, più necessiterà impegno.
- **Indagine(2pt):** Le informazioni possono essere conseguite in più modi, questa azione può essere compiuta attraverso metodi differenti a seconda delle possibilità ed approccio del vostro personaggio. Andando all'avanscoperta di un luogo, parlando con le persone o andando a rubare fascicoli privati in qualche ufficio ad esempio.
- **Meditazione (1a attivazione 1pt, 2a attivazione 2pt):** Si parla spesso delle ferite del corpo ma le ferite dell'animo o la stanchezza mentale possono essere più impegnative da recuperare, soprattutto quando ti basta un po' di sangue per rimettere in sesto il fisico. Con questo Downtime si intende il prendersi del tempo per se stessi, e riacquistare energie mentali, o più volgarmente Punti Volontà.

Ogni giocata che si intende eseguire andrà specificato il tipo e sotto spiegato come si intende compierla, non sarà necessario scrivere un racconto ma solo spiegare in che modo, con le possibilità e risorse del personaggio, si intende portare a termine l'azione. Per le azioni più semplici saranno i narratori a risolvere tramite tiri, tenendo conto della scheda del giocatore, per dare il responso delle azioni intraprese prima dell'evento successivo. Per alcune azioni sarà necessario giocare in una sessione da “tavolo” (potenzialmente online) in cui i partecipanti all'azione e uno o più narratori giocheranno la risoluzione della giocata intrapresa.

Possibili Azioni di Downtime

Compilando le tabelle sotto sarà possibile inviarci le azioni di downtime eseguite dal proprio personaggio seguendo le direttive precedentemente descritte

Tipo di Azione ▾

Tipo di Azione ▾

Tipo di Azione ▾
