

Rozpocznij tutaj!

Cześć! Witamy w Świecie Mroku. To mroczne i pełne niebezpieczeństw odbicie naszej rzeczywistości, gdzie potwory chowają się za fasadą normalności.

Broszura, którą trzymasz właśnie w ręku, jest punktem wyjścia do zabawy w *Wampira: Maskaradę*.

OSTRZEŻENIE DOTYCZĄCE ZAWARTOŚCI

Scenariusz *Świeża krew* zawiera szczegółowe opisy śmierci, przemocy fizycznej – w tym użycia broni palnej, fikcyjnych metod zadawania przemocy (użycie pazurów, ugryzienia), stalkingu, rozlewu krwi oraz jej picia – a także używania alkoholu i narkotyków.

Wampiry są uwikłanymi w wieczności drapieżnikami, popychanymi do działania przez nadprzyrodzone moce, nad którymi próbują zapanować. Ich egzystencję definiuje jeden druzgocący fakt: do przeżycia potrzebują krwi. W większości przypadków picie krwi oznacza zrobienie komuś krzywdy, a może nawet pozbawienie go życia. Bez względu na to, jak bardzo cnotliwy jest wampir w dniu swojego Spokrewnienia (rytuału przemieniającego człowieka w wampira), szybko orientuje się, że jego nieżycie zależy od kompromisu pomiędzy tym, co etyczne, a tym, co niezbędne do przetrwania.

Wampir: Maskarada to gra właśnie o takich kompromisach moralnych. Jak daleko bohaterowie mogą się posunąć, aby przetrwać? Albo aby odnieść sukces? Oszustwa i przemoc, do których ucieknie się wampir, skrzywdzeni i zdradzeni przezeń ludzie – oto kwintesencja prawdziwego horroru. *Wampir* opowiada o utracie Człowieczeństwa, krok po kroku, aż pozostaną

tylko potwory. Dlatego gracze powinni przygotować się na rozgrywkę poruszającą tematy przemocy, desperacji i wyzysku.

Pojawiający się w tych opowieściach ból powinien pozostać całkowicie fikcyjny. Zanim rozpoczniecie zabawę, przedyskutujcie wspólnie preferencje i odporność na wrażliwe tematy każdego z uczestników. Dzięki wyznaczeniu jasnych granic gracze będą mogli w pełni zanurzyć się w swoich ulubionych posępnych tematach, jednocześnie omijając te nieprzyjemne dla innych. W trakcie rozgrywki mogą jednak pojawić się różne zwroty akcji, o których wcześniej nie pomyśleliście. Jeśli gracz lub Narrator zauważy, że historia zmierza w niepokojącym kierunku, może, a nawet powinien przerwać zabawę, aby przedyskutować inne rozwiązanie danej sytuacji. Narrator może manipulować daną sceną: pominąć ją, skorygować, skierować na inne tory lub podsumować, jeśli dla wszystkich będzie to oznaczało lepszą zabawę. Gracze powinni być otwarci na takie zmiany.

Budowanie zaufania i troska o innych to wasza wspólna odpowiedzialność. Podczas rozgrywki każdy powinien o tym pamiętać.

WITAJCIE, WSZYSCY GRACZE

Ten **Zestaw startowy** przeznaczony jest dla trzech typów graczy: od tych najbardziej początkujących, aż do tych zaprawionych w bojach.

Świeżak

Być może widziałeś film lub serial o wampirach. A może natrafiałeś na Świat Mroku, oglądając *LA by Night* lub grając w *Vampire: The Masquerade – Bloodlines*. Jeśli kiedykolwiek wyobrażałeś sobie, jak to jest być wampirem, to ta gra jest właśnie dla ciebie!

Fan gier fabularnych

Jesteś fanem gier fabularnych i przeszywa cię dreszczek emocji, kiedy w kulminacyjnym momencie sesji musisz wykonać ten decydujący rzut kośćmi. Na pewno odnajdziesz się w Świecie Mroku! Na kartach postaci znajdziesz moce i możliwości każdego z bohaterów. Kości dodają grze nieprzewidywalności, a problemy można rozwiązać na wiele różnych sposobów.

Jednak w przeciwieństwie do gier, w których wcielasz się w herosa, **Wampir** pozwala ci odegrać rolę potwora. Większość zagrożeń ma aspekt polityczny lub społeczny. Twoje relacje z innymi i to, jak je pielęgnujesz, nadają grze charakteru.

Weteran

Pamiętasz **stronę XX** i jak to było trzymać w ręce nowiutki podręcznik do **pierwszej edycji Wampira: Maskarady**. Wiele z elementów Świata Mroku nie uległo żadnym zmianom. Wciąż znajdziesz tu główne klany, a nieczuli Książęta nadal egzekwują Maskaradę.

Nocne życie zmieniło się od czasów sprzed Czerwonej Gwiazdy. Starszyzna zwarła szyki, Druga Inkwizycja szaleje, a Głód twojego bohatera stał się centralnym punktem opowieści. Zobacz sam, co się zmieniło i jakim wyzwaniom będziesz musiał stawić czoło.

ZANIM ZACZNIECIE

Ten **Zestaw startowy** zawiera folder plików, z których będziecie korzystać podczas rozgrywki. **Masz zgodę na wydrukowanie wszystkich dokumentów zawartych w tym zestawie na użytek własny**. Niektóre dokumenty zawierają też wersję dostosowaną do ekonomiczniejszego druku. Zalecamy wydrukowanie przynajmniej tych gotowych kart postaci, których zamierzasz użyć.

Poza tą broszurą folder zawiera: **Scenariusz**, **Przewodnik gracza**, **siedem kart postaci**, **mapę relacji oraz zestaw kart ofiar i wrogów**. Jeśli zdecydujesz się nie drukować kart ofiar i wrogów, możesz skorzystać z tabeli z Dodatku II w Scenariuszu.

Wybierzcie **Narratora**. Jego zadaniem będzie poprowadzenie wam historii oraz rozstrzyganie o zasadach. Tylko Narrator ma dostęp do **Scenariusza**. Wszystkie pozostałe osoby są od teraz graczami. Gracze rozpoczynają od wybrania dla siebie jednej z zawartych w **Zestawie startowym** postaci. Każda z nich jest fikcyjną osobowością o wyjątkowej przeszłości, możliwościach i ambicjach. W tym zestawie bohaterami są młode żółtodzioby, które dopiero poznają Świat Mroku i muszą trzymać się razem, aby przetrwać.

Przewodnik gracza zawiera szczegółowe informacje o zasadach gry. Przeznaczony jest on głównie dla Narratora, ale gracze też mogą do niego zajrzeć.

Mapa relacji to przydatne narzędzie służące do zarysowania powiązań pomiędzy postaciami. Ta mapa to tylko pomoc; relacje mogą się stale zmieniać. Warto uaktualniać mapę co jakiś czas, wraz z rozwojem i zanikiem animozji czy romansów.

Do rozgrywki będziecie potrzebować również dziesięciościennych kości. Można znaleźć je we wszystkich dobrych sklepach z grami lub w sieci. Będziecie potrzebować kości w dwóch kolorach. Zalecamy używanie **czarnych** jako zwykłych kości i **czerwonych** jako **kości Głodu**.

Scenariusz napisano, używając odniesień do możliwych wyników na oficjalnych wampirzych kostkach. Jeśli będziecie używać standardowych kości, sprawdźcie stosowne informacje w **Przewodniku gracza** na s. 8.

Gra rozwija się w miarę tego, jak bohaterowie wchodzi w interakcje ze sobą nawzajem i z otaczającym światem. Twoim zadaniem, jako Narratora, będzie opisywanie i ożywienie tego świata z pomocą przygotowanych przez nas materiałów. Będziesz stawiać przed graczami wyzwania i oferować postaciom ciekawe wybory, oraz decydować o ich konsekwencjach. Nie myśl o sobie jak o przeciwniku graczy czy przeszkodzie. Wszyscy jesteście tu w tym samym celu: aby wspólnie opowiedzieć wspólną historię.

Gdy będziecie gotowi rozpocząć grę, odłóżcie na bok telefony komórkowe i znajdźcie jakieś miejsce, w którym możecie sobie wygodnie usiąść i dobrze się przy tym słyszeć. Pamiętajcie, aby mieć na uwadze potrzeby wszystkich, i przysłuchiwać się grze nawet, kiedy w niej aktywnie nie uczestniczycie.

