

Začněte zde!

Ahoj příteli, vítěj ve Světě temnoty. Jde o temný a hrozivý odraz našeho světa, kde se za fasádou normalnosti skrývají monstra. Text, který čteš, je vstupní branou do hry *Upíři: Maškaráda*.

VAROVÁNÍ PŘED NEVHODNÝM OBSAHEM

Průvodce příběhem obsahuje barvitě popisy smrti, fyzického násilí - včetně používání zbraní, fantasy násilí (drápy, kousání), pronásledování, gore, pití krve - a také užívání drog a alkoholu.

Upíři jsou predátoři, dědicové věčného života, při kterém je drží nadpřirozenými síly, s nimiž svádí nekončící boj o svou duši. Jejich existenci určuje jeden podstatný fakt: k přežití potřebují krev. Při získávání krve ve většině případů někomu ublížíte, možná jej i zabijete. Nezáleží na tom, jak ctnostným člověkem byl upír v noc svého přijetí (proces, při kterém se z člověka stane upír). Brzy pochopí, že nekončící zápas o přežití vyžaduje neustálý kompromis mezi zásadami a potřebami.

Hra *Upíři* zkoumá tyto morální kompromisy. Jak daleko postava zajde, aby přežila? Nebo uspěla? Jde o podvody a násilí, které je upír ochoten spáchat a o lidi, kterým je ochoten ublížit a zradit je. Tam se nachází skutečná hrůza. *Upíři* jsou o obětování své **Lidskosti**, krůček po krůčku, dokud nezůstane jenom monstrum. Hráči by se měli připravit, že dojde na zkoumání násilí, zoufalství a beznaděje.

Bolest v příbězích musí zůstat fiktivní. Je vhodné, aby si ještě před hraním celá skupina prodiskutovala preference a tolerance každého jednotlivce. Až po stanovení limitů se mohou všichni účastníci plně ponořit do oblíbených temných témat a necítit se při tom nepříjemně. Prodiskutujte i případné nečekané dějové zvraty. Pokud některý hráč nebo Vypravěč zjistí, že se příběh ubírá pro něj nepříjemnou cestou, přerušete hru a proberte s ostatními alternativní řešení. Vypravěči mohou danou scénu přeskočit, pozměnit, přeměrovat nebo jen shrnout popisem. Hráči by měli být k takovým změnám vstřícní, všem to zlepší zážitek.

Důvěra a ohleduplnost jsou kolektivní zodpovědnost. Při hře si toho musí být všichni vědomi.

VÍTEJTE, HRÁČI

Tato **startovní sada** cílí na tři typy hráčů, od nováčků po zkušené veterány.

Čerstvá krev

Možná se jen díváš na seriály nebo filmy o upírech. Možná znáš specifické upířské prostředí díky streamovaným pořadům **LA by Night** nebo videoherní sérii **Vampire: Masquerade – Bloodlines**. Pokud tě někdy napadlo, jaké by to bylo, být upírem, je tato příručka přesně pro tebe.

Fanoušek her na hrdiny

Jsi fanda do stolních her na hrdiny a baví tě napětí při rozhodujícím hodu kostkou v klíčovém okamžiku příběhu? Zde najdeš spoustu známých materiálů. Karty postav s jejich schopnostmi, kostky dodávají jistou míru náhody při řešení konfrontací a volnost při řešení problémů.

Ale na rozdíl od her, kde hraješ hrdinu, ti *Upíři* umožní hrát za monstrum. Většina hrozeb má politický nebo společenský charakter, ale těžiště hry určují tvé vztahy k ostatním a to, jak se k nim chováš.

Navráťivší veterán

Pamatuješ si kauzu **Strana XX? A první vydání hry Upíří: Maškaráda?** V současné hře najdeš mnoho totožných prvků, mnohdy stále na svém místě. Jsou zde všechny ze základních klanů a bezcitní vládcové Kamarily stále prosazují Maškarádu.

Pravda, noční život je jiný, než tomu bylo před Rudou hvězdou. Starší se uzavřeli před ostatními, Druhá inkvizice je na vzestupu a v popředí zájmu je především hlad tvé postavy. Pojď se podívat, jak se svět změnil a jakým novým nebezpečím je třeba čelit.

NEŽ ZAČNETE

Startovací sada obsahuje několik dokumentů, které můžete v úvodním scénáři použít. **Máte výslovné povolení vytisknout si pro osobní potřebu všechny dokumenty obsažené v této sadě.** Některé z dokumentů obsahují alternativní černobílou verzi vhodnou pro tisk. Bylo by dobré si vytisknout alespoň předpřipravené postavy, za které chcete hrát.

Kromě tohoto dokumentu obsahuje svazek **Průvodce příběhem, Referenční příručku, sedm předpřipravených postav, mapu vztahů a sadu karet.** Pokud se rozhodnete si karty netisknout, lze v případě potřeby použít alternativní tabulky pro **kořisti a protivníky.**

Rozhodněte, kdo bude **Vypravěčem.** Jeho úkolem bude zprostředkovat ostatním přichystaný příběh a rozhodovat o pravidlech. Vypravěč si vezme **Průvodce příběhem.** Všem ostatním budeme od této chvíle říkat hráči. Hráči začnou tím, že si vyberou jednu z postav, které jim jsou k dispozici. Každá z nich je fiktivní osobou s jedinečnou historií, schopnostmi a cíli. Ve startovací sadě jsou vaše postavy mladí uprchlíci, snažící se najít své místo v novém temném světě. Pokud chcete přežít, musíte se spolehnout jeden na druhého.

Podrobnější informace najdete v **Referenční příručce.** Ta je určena především pro Vypravěče, ale mohou do ní nahlédnout i hráči.

Mapa vztahů je užitečný nástroj ke znázornění, co k sobě postavy navzájem cítí. Mapa je pouze vodítkem, vztahy se mohou měnit, protože neustále vznikají nová přátelství a spory a zanikají ty staré. Mapu proto aktualizujte, kdykoli to bude nutné.

Ke hraní si musíte pořídit desetistěnné kostky. Ty seženete v herních obchodech, hračkářstvích nebo na internetu. Kostky potřebujete ve dvou barvách. Pro běžné kostky doporučujeme **černou** barvu, pro **hladové kostky červenou.** K sehnání jsou i oficiální kostky hry **Upíří.**

Pokud používáte oficiální kostky, prostudujte si odstavec *Použití speciálních kostek* v **Referenční příručce, str. 7.**

Hra se odvíjí od interakce hráčských postav mezi sebou a okolním světem. Vypravěč bude zodpovědný za odehrání tohoto světa pomocí materiálů, které jsme vám poskytli. Bude připravovat úkoly, předkládat postavám zajímavé volby a rozhodovat o jejich výsledcích. Ale nepovažujte Vypravěče za protivníka hráčů. Všichni jste tu ze stejného důvodu: vyprávět poutavý příběh, na kterém se společně podílíte.

Jakmile budete připraveni začít hrát, odložte telefony a vyhledejte místo, kde se pohodlně usadíte a budete dobře slyšet. Berte ohled na ostatní a dávejte pozor, i když zrovna aktivně nehrajete.

