W ubiegłym miesiącu White Wolf udostępnił możliwość uczestniczenia w niezapomnianej przygodzie testach piątej edycji Wampirem Maskarady (V5) na zasadach pre-alpha playtest na World of Darkness Berlin, z udziałem ponad 100 testerów z 26 różnych krajów. Dziś czas na Ciebie

Dzisiaj dzielimy się z wami Vampire: Maskarade 5th Edition (V5) pre-alpha playtest kit, który zawiera zasady piątej edycji oraz specjalny scenariusz o charakterze pre-alpha. Zapraszamy was aby wspólnie ze sobą pogłębiać scenariusz, porozmawiać o tym, a następnie dzielić się swoimi opiniami bezpośrednio z White Wolf za pośrednictwem ankiety online. Doceniamy Waszą opinię i cenimy wkład. Miejcie wpływ na kształt 5 edycji Wampira.



Mistrz Gry: Rafał Pośnik

System: Wampir Maskarada 5 Edycja

Tytuł Sesji: Ostatnia Noc – Bunt Anarchistów

Scenariusz stworzony przez: Martin Elricsson, Ken Hite i Karim Muammar

W ramach: Berlin by Night

Opis sesji:

Nocna twarz Berlin ma burzliwą historię. Pół wieku miasto było definiowane poprzez konflikt między dwoma książętami - nędznym feudalnym panem Gustavem Breidensteinem na wschodzie i jego dzieckiem Wilhelmem Waldburgem, który czerpiąc z historycznych wzorców tytułował się "oświeconym" władcą. Wkrótce po słynnym klęsce, w którą zamieszany był zdradziecki Starszy – podszywający się pod samego Caine’a -, Gustav Breidenstein padł ofiarą straszliwej plagi krwi, która zdziesiątkowała miasto. Wilhelm opuścił Berlin, pozornie niezdolny do funkcjonowania bez wielowiekowej rywalizacji z swoim Stwórcą.

Tron Wilhelma, krótko pozostawał pustym. Jego miejsce zajął wampir z Klanu Malkav, który kazał tytułować się Nowym Księciem Berlina - Abraham Wolff. Podczas rządów Wolffem ostatnie szczątki Sabatu przyłączyły się do rosnących szeregów Anarchów. Inni poszli na wschód, dołączając do krwawego tygla jakim była wojny w imię Gehenny. W tym czasie Kościół Caine’a stał się popularny wśród Spokrewnionych szukających wypełnienia duchowej pustki, nie ulegając Vaudlerie i agresji Ducha Historii, który nawiedził Berlin. Kult nabrał pewności, gdy Wolff obwołał się jego lokalnym zwierzchnikiem i utrzymał tytuł Patriarchy przez całą jego krótkie panowanie.

W 2010 roku Waldburg powrócił. Ogłosił, że członkowie Kościoła i Anarchiści "stanowią zagrożenie i ryzyko dla Camarilla" i wykluczył ich ze swego Dworu i Elysium. Od tamtej pory jego panowanie stało się coraz bardziej podobne i podobne do rządów jego ojca. Stało się krwawym obrazem złego zarządzanie ze skorumpowanym i podzielonym Primogen. Oczywiście, niektórzy ze Spokrewnionych Anarchistów w Berlinie mają to, co można by nazwać anarchistyczną tożsamością. Wierzą w rewolucję i że istnieje możliwość jest nowego porządku. Dla większości jednak takie pomysły wydawały się nieprawdopodobne. Camarilla jest wieczna i nigdy nie zostać złamana. Dla wielu wampirów Berlina, Anarchiści stali się chlebem powszednim.. Oznacza to, że nie zapraszano tych wampirów Elysium i do Camarilla, można powiedzieć, że traktowano ich jak gówno, a ich obowiązkiem było uciekanie przed potężną Camarillą. Taki był powszechny pogląd. Aż do ostatniej nocy.

Rewolucja była niespodzianką dla większości Spokrewnionych w Berlinie. Zarówno Anarchistów, jak i Członków Camarilli. Wszyscy myśleli, że Anarchiści muszą żyć w nędzy przez następne dziesięciolecia, ale teraz okazuje się, że Camarilla stała się papierowym tygrysem. Upadek władzy i rozpaczliwa walka o przeżycie to nastrój dzisiejszego Berlina. Wampiry, które były częścią reżimu dyktatorskiego księcia Wilhelma, podobnie jak wszyscy słudzy tyranów w czasach rewolucji, będą musieli stawić czoło konsekwencjom ich działań. Przypomnij sobie wszystkie historie o dyktatorach i ich współmałżonkach, którzy polują na obywateli, których uciskają i wiesz, co się wydarzy. To czy stary reżim przetrwa powinno przynieść pewną dozę autorefleksji i poczucia winy. Oraz mnóstwo pytań od młodych wampirów - czy my - Camarilla - naprawdę zasługują na przetrwanie?



White Wolf , Świat Mroku i Wampir: Maskarada ma długą i dumną tradycję pokazywania współczesnych problemów za pomocą mrocznej soczewki jakim jest ten świat RPG. W trakcie opracowywania piątej edycji Vampire (V5), cel to podkreślenie i dumna kontynuacja tradycji. My jednocześnie chcemy wspierać niezwykle dobre gry RPG i płynące z nich doświadczenia. System Wampira piątej edycji stara się eksplorować trudne i niepokojące tematy oparte na odważnym dziedzictwie poprzednich edycji. Nie planujemy rezygnować z tej praktyki- ukazywania realnych problemów przez pryzmat RPG - praktyki, która była jedną z głównych części Wampira przez ćwierćwieczną historię najlepszej gra RPG o potworach.

Nie miej złudzeń, bohaterowie V5 to potwory i złoczyńcy. Poprzez nich chcemy, aby gracze mogli zobaczyć sektę Camarilla z perspektywy Anarchistów. Zobaczyć Camarille, jako przewrotną i uprzywilejowaną klasę starożytnych wampirów, którzy przestrzegają przestarzałego kodeksu moralności i mają obsesję na punkcie polityki i prawdziwych polityków. Sektę Wampirów chcących pozostać u władzy za wszelką cenę . Postacie gracza są napisane tak aby byli postrzegani jako dyktatorzy i współpracownicy odpowiedzialni za okrutny reżim. Być może zasługują na zdjęcie ciężaru władzy z ich barków, być może nawet zasługują na zdjęcie tego ciężaru wraz z głową z ich szyi. Natura klątwy Caine’a sprawia, że ​​każdy wampir żyje w grzechu. Wampiry muszą żyć z krwi ludzkiej. Im dłużej istnieją, tym dłużej pielęgnują własne zło, stają się coraz dalsze i obce światu wokół nich. Ich działania mają straszne konsekwencje dla nich samych i innych. Niektóre z nich można uznać za naprawdę złe. Ten wewnętrzny konflikt leży u podstaw historii VTM od czasu stworzenia gry. To jest sama istota przekleństwa Caine'a i sprawia, że ​​najlepszym scenariusze do wampira jest walka z bohaterem i najgorszym obłudnym potworem.

Zapewniamy wam ten kontekst, dzięki czemu nasi gracze mogą zrozumieć, dlaczego i w jaki sposób White Wolf podjął pewne decyzje. Musimy jasno stwierdzić, że materiał przeznaczony jest dla dojrzałych odbiorców i oznakować go w ten sposób. Chcemy jeszcze raz stwierdzić, że nasza wizja V5 przynosi Wampirowi powrót do korzeni jako opowieści o moralności, o źle, położonej w najciemniejszych miejscach naszego świata. Współczesne, realne horrory i okrucieństwa są ważną częścią świata przedstawionego . Możemy i chcemy sprawić, że treść gry będzie przejrzysta dla tych, którzy tego potrzebują, dając wam sprawiedliwe ostrzeżenie. Chcemy, aby nasz mroczny ton gry został naprawdę zauważony, dając tym samym okazję do korzystania przez naszych graczy ze świata, który opowiada historie o prawdziwie osobistym i politycznym przerażeniu.

Zespół V5

Linki:

Zestaw Playtest - <https://whitewolf.box.com/v/v5prealphaplaytest>

Kontrola Playtest - <https://www.surveymonkey.com/r/v5prealphasurvey>

Pamiętajcie, z dniem 1 sierpnia zamkniemy ankietę sprawdzającą do gry w trybie alpha.

