



WAMPIR: MASKARADA POMOCNE LEKTURY

Wampir: Maskarada, Podręcznik Główny, 1996 II Edycja:

Wydanie: polskie;

Punkty Wolne: 0

Opis: Choć przeczytanie tej pozycji nie skutkuje otrzymaniem Punktów Wolnych, jest ono nieodzowne do wzięcia udziału w grze. Nawet postaci Pariasów powinny zaznajomić się z opisem istoty, jaką jest wampir, podstawowych Klanów Nieumarłych, oraz społeczeństwa Spokrewnionych. Jest to więc lektura całkowicie obowiązkowa dla każdego, kto chciałby wziąć udział w Nyktofilli! Jednak, z uwagi na to, iż LARP nie stanowi gry w stylu klasycznego RPG, zrozumiemy, jeśli pominiecie rozdziały dotyczące mechaniki czy tworzenia postaci, opisujące zasady stosowane w zwykłych grach fabularnych. Alternatywne rozwiązania, które wystarczą do stworzenia bohatera na potrzeby LARPU, zostały przedstawione na stronie ErroS.

Wampir: Maskarada, Podręcznik Gracza, I Edycja:

Wydanie: polskie;

Punkty Wolne: 2

Opis: Lektura niezbędna dla każdego, kto chciałby wcielić się w rolę Obywatela lub Starszego. Rozwija informacje o klanach i społeczeństwie Wampirów. Zawiera także wiele pomocnych wiadomości dotyczących grania Nieumarłym, jak również podstawowe informacje o Klanach Niezależnych. Zaznajomienie się z nią owocuje nie tylko poszerzeniem swej wiedzy o systemie, ale i otrzymaniem 2 Punktów Wolnych. Naprawdę warto!

Elysium The Elder Wars 1994, WW2233

Wydanie: angielskie;

Punkty Wolne: 0

Opis: Pozycja niezbędna dla graczy, pragnących wcielić się w Starszych. Ukazuje sposób w jaki myślą starożytne i potężne Wampiry, a także objaśnia zasady wedle których działają. Próba wejścia do tej gry, bez znajomości jej praw może okazać się bardzo nierozsądna – dlatego też nalegamy, by każdy kto chce wcielić się w kilkusetletniego krwiopijcę koniecznie zaznajomił się z tą pozycją. Bez wiedzy w niej zawartej może przekreślić swe szanse już na początku gry...

Księgi Klanu (Clanbooks):

- Brujah 1992, WW2051
- Nosferatu 1993, WW02054
- Malkavian 1993, WW 02053
- Gangrel 1993, WW02052
- Toreador 1994, WW 02056
- Tremere 1994, WW2057
- Ventrue 1994, WW 02058
- Tzimisce 1995, WW 02061
- Setite 1995, WW2060
- Assmite 1995, WW 02059
- Lasombra 1996, WW2062
- Ravnos 1997, WW02064
- Giovanni 1997, WW2063

Wydanie: polskie (Klany: Assamitów; Gangrel i Lasombra), angielskie (pozostałe Klany);

Punkty Wolne: 1

Opis: Pozycja pomocna dla każdego gracza, który chciałby wcielić się w rolę Obywatela i absolutnie niezbędna dla prowadzących postacie Starszych. Opisuje charakter danego Klanu, jego historię i strukturę. Przedstawia najważniejsze osobistości danych Linii Krwi i daje dostęp do wielu tajemnic, które mogą okazać się niezwykle cenne dla postaci. Należy zaznaczyć także, iż każdy gracz, pragnący wcielić się w postać z Klanu Niezależnego musi koniecznie znać swoją Księgę Klanu. Przeczytanie tej pozycji nagradzane jest ponadto 1 Punktem Wolnym.

Uwaga: Ponieważ wersje późniejsze, niż II Edycja zawierają zupełnie inne historie i informacje, nalegamy, by każdy z graczy dokładnie sprawdził z jakim wydaniem ma do czynienia. Wersje Revised nie mają nic wspólnego z uniwersum Nyktofilli, więc informacje w nich zawarte nie będą najprawdopodobniej użyteczne – a nawet mogą wprowadzać czytelnika w błąd, utrudniając wczucie się w postać.

Wymagane lektury z uwagi na Rolę:

Parias:

- Podręcznik główny: wersja Pl;

Obywatel:

- Podręcznik główny: wersja Pl;

- Podręcznik gracza: wersja Pl;

Starszy:

- Podręcznik główny: wersja Pl;

- Podręcznik gracza: wersja Pl;

- Księga klanu, którym gracz będzie grał: w wersji Pl dostępne są księgi: Assamitów, Gangreli, oraz Lasombra, pozostałe w wersji En;

- Elysium The Elder Wars: wersja En;