

Wstęp Dzielnica Grozy to gra fabularna oparta na Freeform Universal RPG. Powstała z myślą o wspólnym tworzeniu i opowiadaniu ciekawych historii. Do gry wystarczy kartka papieru, coś do pisania oraz kilka standardowych, sześciennych kostek do gry (k6). Jedną z uczestniczących w grze osób jest Narratorem. Opisuje ona pozostałym graczom, co się dzieje wokół stworzonych przez nich postaci. Postacie te, rzucone w wir wydarzeń, realizują własne cele i mierzą się z różnymi wyzwaniami. Gra jest formą rozmowy, w której gracze wcielają się w role bohaterów i bohaterów przeżywających wspaniałe przygody.

Świat Gry Dzielnica Grozy to historia wampirów zamieszkujących alternatywną wersję dziewiętnastowiecznych londyńskich slumsów. Wygnani przez wampirzych lordów i pozbawieni ich protekcji muszą sami chronić swój nowy dom przed różnymi niebezpieczeństwami. Wampiry są prawie nieśmiertelne: zabija je tylko słońce lub ścięcie głowy. Są jednymi z najniebezpieczniejszych istot, nie są jednak jedynymi drapieżnikami Londynu.

Oto kilka przykładowych zadań do wylosowania przez narratorkę:

- 1 Nowy wampir pojawia się w dzielnicy
- 2 Pełnia przebudziła watahę wilkołaków
- 3 Łowcy wampirów polują na drużynę
- 4 Morderca utrudnia łowy
- 5 Wojna gangów rujnuje dzielnice
- 6 Coś załęgło się w ścieżkach płosząc zwierzęta

Przebieg Gry Narrator opisuje pozostałym graczom, co się dzieje wokół ich bohaterów, tworząc scenę. Informuje graczy, jak ich postacie postrzegają świat. Gracze deklarują, co robią ich postacie. Jeśli działania bohatera mogą zakończyć się porażką, Narrator może zdecydować o konieczności wykonania testu przez gracza. Brak testu oznacza efekt "Tak" lub "Tak, ale...". Gracz może zażyczyć sobie wykonania testu, jeśli nie zgadza się z jednym z tych efektów. Efekt testu jest wiążący. Testy wykonują tylko gracze prowadzący bohaterów. Nieudany test, oprócz konsekwencji fabularnych, zwiększa również poziom Grozy.

Wampir Gracza Zanim gracz wcieli się w swoją postać musi wybrać lub wylosować kilka rzeczy.

Imię, czyli jak nazywa się jego wampir.

Nadludzka Cecha, czyli dziedzinę, w której nasz wampir przewyższa ludzi. Wylosuj lub wybierz:

- 1 Siła
- 2 Wytrzymałość
- 3 Zmysły
- 4 Uroda
- 5 Szybkość
- 6 Bystrość

Nadludzka Cecha daje możliwość przerwania testu związanego z daną cechą.

Postać Bestii, czyli forma, którą może przybrać wampir kiedy tylko zechce. Wylosuj lub wybierz:

- 1-2 Stado małych nietoperzy
- 3-4 Hybryda z długimi pazurami i skrzydłami nietoperza
- 5-6 Duży wilk

Postać Bestii daje nowe fizyczne możliwości, jak np. latanie, szybsze przemieszczanie się lub efektywną walkę bez broni.

Słabość, czyli drobnostka, która uspokaja wampira i jest dla niego bardzo ważna. Wylosuj lub wybierz:

- 1 eleganckie ubranie
- 2 piękne ciało
- 3 trumna
- 4 ulubiony człowiek
- 5 błyskotki
- 6 sztuka

Opis, czyli kilka słów o wyglądzie, ubiorze, czy nawykach.

Groza Jest wskaźnikiem balansu między człowieczeństwem a bestią. Mieści się w skali od 1 do 6. Jeśli kiedykolwiek będzie konieczne zwiększenie go powyżej górnej granicy, postać zmienia się w potwora, a gracz traci nad nią panowanie i musi stworzyć nowego wampira. Poziom Grozy wzrasta zawsze przy nieudanym teście oraz w trakcie przybrania Postaci Bestii. Zmniejszyć go może oddanie się słabości (každorazowo zmniejsza poziom Grozy o 1) lub wypicie krwi (raz na sesję zmniejsza poziom o k6, następne mają jedynie aspekt fabularny).

Poziom grozy ma również wpływ na wygląd wampira. Na poziomie 1 wygląda praktycznie jak człowiek, jednak im wyższy poziom Grozy, tym postać jest bledsza, oczy bardziej przekrwione, a kły potrafią się same wysunąć. Należy pamiętać, że wampiry nie otrzymują normalnych obrażeń. Regenerują się niemal natychmiast, a po ranie pozostaje tylko ślad w postaci Grozy.

System FU Mechanika Freeform Universal RPG została stworzona przez Nathana Russella.

Cent RPG został stworzony przez Jarosława Daniela i Tomasza Misterkę.

Dzielnica Grozy

Karta Wampira

Imię	Groza
Nadludzka Cecha	
Postać Bestii	
Opis	

k6	Efekt	
6	Tak i ...	Sukces z dodatkowymi korzyściami
5	Tak	Sukces
4	Tak ale ...	Sukces, ale coś poszło nie tak
3	Nie ale ...	Porażka, ale coś się udało
2	Nie	Porażka
1	Nie i ...	Porażka z konsekwencjami

Dzielnica Grozy

według Rafała Rogozińskiego na podstawie Cent RPG



Grafika: Przemek Kozłowski, Korekta: Kasia Woźnica

Patroni:

