

Gentleman, welcome to **FIGHTCLUB** role fighting game

Grę fabularną na bazie zasad
Hard Core Microlite 20
([https://alexschroeder.ch/wiki/
2008-08-07_Hard_Core_M20](https://alexschroeder.ch/wiki/2008-08-07_Hard_Core_M20))
z inspiracji game jamem Rentpunk
(<http://rentpunk.tumblr.com/>)
i oczywiście wiadomym filmem,
popełnił sil.
Tę i inne dziwne gry
znajdziesz na grynarracyjne.pl

Pierwsza zasada klubu walki - nie rozmawiajcie o klubie walki.

Po prostu kiedy chcecie i macie okazję - zagrajcie.

Druga zasada klubu walki - nie rozmawiajcie o klubie walki.

Nie tłumaczę czym jest fight club, RPG i jak co grać. Nie piszę żadnego fluffu, designerskich not itd. Tylko zasady.

Trzecia zasada klubu walki - kiedy ktoś mówi „stop” albo puszcza farbę, koniec walki.

Punkty Życia wynoszą tyle co Cecha Siła + rzut k6 na poziom. Przerzucić przed

każdym spotkaniem w klubie. Jeżeli PŻ osiągną 0, postać jest nieprzytomna. Kolejne obrażenia redukują Siłę. Gdy ta spadnie do zera, postać umiera.

Czwarta zasada klubu walki - walczy tylko dwóch facetów.

Inicjatywa jest określana na początku każdej walki i wynosi bonus Zręczności + k6. W razie remisu powtórz rzuty. Postać z inicjatywą może zaatakować, wygłosić mowę, albo się poddać.

Jeżeli atakujesz: Rzuć k20 i dodaj swój poziom. Gdy wyrzucisz więcej niż Obrona przeciwnika, zadajesz obrażenia.

20 zawsze oznacza trafienie i zadanie maksymalnych obrażeń. 1 zawsze oznacza, porażkę, a do tego nie możesz atakować w następnej rundzie.

Zwykle zadajesz k6+ bonus Siły obrażeń, przeciwnik traci tyle Punktów Życia.

Jeśli się bronisz określ Obronę. To rzut k20+bonus Zręczności.

20 zawsze oznacza, że postać zadaje przeciwnikowi k6+bonus Siły obrażeń.

1 zawsze oznacza, że przeciwnik (o ile trafi) zadaje podwójne obrażenia.

Piąta zasada klubu walki - na raz może trwać tylko jedna walka.

Podczas każdej walki w której nie walczysz, odzyskujesz k6 Punktów Życia.

Punkty Siły odzyskujesz w tempie 1 na dzień.

Szosta zasada - bez koszulek, bez butów.

Nie będzie rozpisek pancerzy, broni, innych przedmiotów.

Siódma zasada - walki trwają tak długo, ile potrzeba.

A potem każdy wraca do swojego życia. Za każdy dzień, który minął od poprzedniego spotkania, rzuć k6 dodając bonus Zaradności. Zsumuj wyniki i dodaj lub odejmij tyle punktów Doświadczenia.

Jeżeli Doświadczenie przekroczy wartość 20*obecny poziom, poziom postaci zwiększa się o jeden. Dodaj dowolnie dwa punkty do wybranej Cechy lub po jednym do dwóch, a jedną obniź o jeden. Przelicz bonusy.

Jeżeli Doświadczenie spadnie poniżej 20*poprzedni poziom, poziom zmniejsza się o jeden. Odejmij dwa punkty Cech i dodaj jeden. Przelicz bonusy.

Jeżeli doświadczenie spadnie poniżej 0 - postać skończyła grę w bardzo smutny sposób. Nową będziesz mógł stworzyć dopiero na kolejnym spotkaniu w klubie.

I ósma i ostatnia zasada - jeśli to jest twoja pierwsza noc w klubie walki, musisz walczyć.

Na kartce napisz CV postaci. Następnie zapisz Cechy. Są trzy: Siła, Zręczność, oraz Zaradność. Rzuć 3k6 dla każdej. Oblicz bonus Cechy czyli: (Cecha-10)/2, zaokrąglane w dół. Postać zaczyna na 1 poziomie, z k6 punktami Doświadczenia.