

RÉSZEG MEDVE HARCOS

Írta: Keeton Harrington

Ebben a szerepjátékban olyan orosz ügynököket alakítasz, akik a mai, modern moszkvai csatornákban tanyázó részeg medvék jelentette fenyegetéssel harcolnak.

Szabályok

Dobj d6-tal a releváns statisztika alá a sikerhez. Ha van megfelelő szakértelmed, vagy használható felszerelésed, adj 1-et a stathoz a teszt idejére.

Statisztikák

Négy stat írja le a karaktered. Állíts fel rangsort köztük 1-től 4-ig, ahol a 4 jellemzi a legmagasabb szintű képességet, és az 1 a legalacsonyabbat.

HATALOM

GYORSASÁG

VONZERŐ

RÉSZEG MEDVE ISMERET

A **HATALOM** szolgál a részeg medvék, vagy alattvalóik elleni közelharchoz, illetve a fizikai cselekvésekre. A **GYORSASÁG** a medvék támadásának elkerülésére, illetve ügyességi, mozgékonyági teszteknel szükséges. A **VONZERŐT** a másokkal történő interakciók során használhatod. A **RÉSZEG MEDVE ISMERET** (rövidítve **RMI**) egy különleges stat - ha a karakter egy egész kört eltölt egy medve megfigyelésével és sikeres tesztet dob, a dobott értéket hozzáadhatja a következő tesztjéhez. Használhatod arra is, hogy megtudj dolgokat a részeg medvékről.

Szakértelmek

A szakértelmek szabadon értelmezettek. Válassz magadnak, amit akarsz. Egy releváns szakértelmet kapsz minden stathoz; például választhatod ezeket: „Pofánverni a Részeg Medvéket, Akrobatika, Hazudozás, és Részeg Medvék Búvóhelyei”.

Felszerelés

Az ügynökök kapnak egy pisztolyt, amikor belépnek az ORMES-be (Orosz Részeg Medve Ellenes Szervezet). Ezen felül választhatnak még két másik felszerelést, amit ott-honról hoznak, vagy a szervezettől kérnek. Lehetséges példák: autó, menő napszemüveg, kard, medve detektor. További eszközök a küldetés során szedhetők fel. A szokásos felszerelések 1-et adnak a tesztelés célszámához. A luxus holmik (sportkocsi, smaszterpuska, láncfűrész, ...) 2-t adnak a teszthez, de két szokványos tárgyba „kerülnek” és nehezebb ilyenekre bukkanni. Néhány eszköz szükséges

lehet bizonyos akciókhoz; nehezen lehet pl. autós üldözést elképzelni autók nélkül.

Harc és Sérülések

Hogy eltalálj valakit a harcban, dobj a megfelelő statra. Ha egy karaktert megtámadnak, dobhat **GYORSASÁG**ot, hogy időben kitérjen - ha sikerrel járt, nem kap sebzést. Akinek nem sikerül, levonja a támadó által dobott értéket a saját statjaiból. Az összes harc így zajlik le. A kapott sérülés elosztható a statok között (vagyis a karakter, aki 4 sérülést kapott, mind a négy statjából levonhat egyet-egyet). A karakter gyógyíthatja magát, vagy másokat egy sikeres **GYORSASÁG** dobással; a visszakapott mennyiség annyi, amennyit dobott. A karakterek minden találkozás esemény után csak egyszer gyógyíthatók.

Az Ellenség - A Részeg Medvék

Egy közönséges *Részeg Medve* **HATALOM 5** és **GYORSASÁG 3** értékekkel bír, és nincsenek releváns szakértelmei. Ha az kell, hogy a medve megtegyen valamit, ami nincs itt kifejtve, improvizálj valami eredményt.

Szintén bemutatkoznak a *Fejlett Részeg Medvék*, akiknek **HATALOM 5** és **GYORSASÁG 4** értékeik vannak, és emberszerűen összefordíthatják az ujjukat fegyverek és eszközök használatára.

A *Nindza Medvék* a medveközösség csendes gyilkosai, akik jellemzően egyedül tevékenykednek. **HATALOM 3** és **GYORSASÁG 5** értékeik vannak, és gyakran használnak dobócsillagokat és lopakodást, hogy eliminálják az ellenfeleiket.

A *Medvefőnökök* a medvenemzettség nagyurai. **HATALOM 4**, **GYORSASÁG 4**, **VONZERŐ 4**, és **RMI 4** értékeik vannak. Gyakran körülveszik őket alacsonyabb rangú medvék, akik teljesítik a parancsaikat.

Kalandötletek

- Részeg Medvék okoznak bajt a helyi lokálban! Két közönséges és egy fejlett medve túl sok vodkát ivott és most bajt kevernek.

- Egy nagyhatalmú Medvefőnök utazik a páncélozott autójában az egyik városból a másikba. Most kell lecsapnotok rá és eliminálni, míg gyengébb!

- Részeg Medvék rajzanak ki a csatornákból. Mi a pokolért történik ez? Találjátok ki!

- Akadályozzatok meg egy ügyletet a Részeg Medvék és az orosz maffia között!

- Üssetek rajta a Részeg Medvék egyik erődítményén, ami tele van Ninja Medvékkel!