

WIELKIE WAKACJE JASONA STATHAMA

Autorzy: Grant Howitt i Chris Taylor
Pomysł: Sean Smith

Jason Statham, gwiazda kina o międzynarodowej sławie, jest na wakacjach. Wakacjach, które z powodu impulsywności Jasona oraz machinacji jego rywala Wesleya Snajpera mogą zostać zrujnowane! To od **was**, utalentowanej drużyny zawodowców opłacanych przez studio Jasona, zależy, czy będzie się on dobrze bawił.

Wybierz klasę postaci

Jason Statham jest grany przez Mistrza Stathama (MS). Każda z klas postaci zaczyna grę z 3 punktami **Stabilności** i 0 punktów **Adrenaliny**.

Prawnik

Znajomość prawa **9**
Nawijka **7**
Szczegółarz **6**

Goryl

„Moje ręce są bronią” **8**
„Te bronie też są bronią” **8**
„Byłem w służbach...” **6**

Przewodnik

Wiedza o okolicy **7**
„Proszę za mną” **6**
Sporty ekstremalne **5**

Agent

Wiedza o Stathamie **8**
Nieudany aktor **6**
Prochy **6**

Zasady gry

Gdy próbujesz coś zrobić, a MS uzna, że istnieje możliwość niepowodzenia, rzuć 1k12. Wyrzucenie **1** oznacza epicki sukces, **2-4** – sukces, **5-11** – sprawy przybierają zły obrót, a **12** – totalna porażka. Jeśli działasz w ramach zdolności swojej klasy postaci, **sukces liczy się od 1 do wartości zdolności**, a nie tylko do 4.

Za każdym razem, gdy rzucasz 1k12, rzuć też 1k6. Jest to kość Stathama. Jeśli wyniki na obu kościach się pokrywają, znaczy to, że Jason zrobił coś nieprzewidywalnego!

Wesley Snajper

Wesley poluje na znane i lubiane gwiazdy kina akcji, by dokonywać na nich obłąkańczych aktów zemsty. Co prawda przysięgł, że nigdy więcej nie strzeli do nich ze swojego wielkokalibrowego karabinu, ale nie zawaha się popełniać innych występków. **W każdej scenie Wesley będzie mieszał z dystansu.** Gracze nie mogą powstrzymać go bezpośrednio i będą zmuszeni poradzić sobie ze skutkami jego działań.

Adrenalina

Jeśli przeprowadzana akcja przybrała zły obrót i była niebezpieczna, MS może uznać, że postać odniosła obrażenia lub dopadł ją stres, i przesunąć jeden punkt ze **Stabilności** do **Adrenaliny**. Za każdym razem, gdy rzucasz 1k12, dodaj do wyniku wysokość swojej Adrenaliny. Gdy twoja Stabilność osiągnie 0, umierasz albo całkiem ci odbija, ewentualnie z jakiejś innej przyczyny nie jesteś już w stanie dbać o to, by Jason mógł się cieszyć wakacjami.

Sceny

Każda rozgrywka składa się z czterech scen. MS rzuca 1k20, by sprawdzić, gdzie Jason ma zamiar się uda danego dnia oraz w jaki sposób Wesley chce mu uprzykrzyć życie. To ostatnie powinno być trzymane w tajemnicy aż do ostatniej chwili. W ostatniej, czwartej scenie MS rzuca dwa razy na każdą z opcji (miejsce i machinacje) i stara się połączyć rezultaty.

Przed rozpoczęciem sceny MS i gracze wybierają po jednym z **Zegarów Stathama**. W tej scenie oba wybrane zegary będą odmierzali czas do **Stanu Zagrożenia**.

Każda scena rozpoczyna się od opisu (składającego się z ostro pociętych i niezbyt logicznie połączonych ujęć) budzącego się Jasona lub Jasona wjeżdżającego z buta do (tu wstaw jakąś miejscówkę), a najlepiej obu tych rzeczy na raz. Scena kończy się, gdy MS uzna, że się kończy.

Zegary Stathama

Gdy MS zdecyduje, że wzrosło prawdopodobieństwo, by Jason zmarł, znudził się, posmutniał lub został aresztowany, zaznacza 1k3 ośmin na odpowiednim **Zegarze**. Gracze zawsze powinni mieć możliwość, by temu zaradzić.

Jeśli rezultat rzutu zapełni **Zegar**, Jason znajdzie się w korespondującym **Stanie Zagrożenia**. Oznacza to, że należy natychmiast przejść do sceny w nim opisanej. Gracze mają jedną jedyną szansę na to, by zapobiec katastrofie i ocalić wakacje Jasona. Jeśli im się nie uda, zostaną zwolnieni!

Gracze mogą redukować postęp na Zegarach odpowiednio udanymi akcjami, odejmując 1 ośminę za małą akcję, 2 ośminy za średnią i 3 ośminy za dużą akcję naprawczą.

Losowe miejsca wakacyjnych wypad(k)ów (1k20)

1. Galeria sztuki (wysokiej lub niskiej).
2. Tor psich wyścigów.
3. Mini zoo.
4. Autostrada (jesteście w drodze dokądś tam).
5. Kafejka na bulwarze (niekoniecznie zachodzącego słońca).
6. Muzeum kandelabrow.
7. Świątynia.
8. Park krajobrazowy.
9. Bank (podejmujecie gotówkę).
10. Zajęcia jogi/pilatesu.
11. Zacisze spa.
12. Rezerwat węgorzy.
13. Snorkeling.
14. Luksusowa restauracja.
15. Przystań (pływanie na bananie).
16. Przystań wędkarska (wędkujecie).
17. Otwarcie jakiejś gali.
18. Sklep z łakociami.
19. Port jachtowy (marina).
20. Rezerwat sów.

Machinacje Wesleya Snajpera (1k20)

1. Tanie dranie (dranie tanie niesłychanie!)
2. Wesley strzela do wielkiej torby pełnej kokainy (należącej do Jasona) i ta rozsypuje się po całej okolicy.
3. Ważny NPC obrywa kulkę (spokojnie, to tylko lekki postrzał w ramię).
4. Kandelabr urywa się i leci wprost na głowę Jasona!
5. Pożar!
6. Niedźwiedzie!
7. Trzoda na gigantcie!
8. Krach na giełdzie!
9. Węgorze!
10. Jason jest poszukiwany za przemyt egzotycznych ptaków.
11. Jason został wrobiony w porwanie.
12. Wyciskacz też wyświetlany na ogromnym ekranie.
13. Ponure memento mori.
14. Rozwiązała ciotka.
15. Wielce skomplikowana maszyna Rube'a Goldberga o nieznanym, ale na pewno złowrogim przeznaczeniu.
16. Zapadnia!
17. Tama pęka!
18. Pojawia się sexy fem-Statham zwodząc i rozpraszając Jasona.
19. Pojawia się zgorzkniała „ex” Jasona.
20. Jason został wrobiony w bigamię.

Stan Zagrożenia: Jason Statham umiera.

Stan Zagrożenia: Jason Statham załamuje się i ryczy jak bóbr na środku gwarnej ulicy, co prowadzi do katastrofy PR-owej.

Stan Zagrożenia: Jason Statham trafia do aresztu i trzeba go uwolnić.

Stan Zagrożenia: Jason Statham dzwoni do swojej mamy (granej przez Helen Mirren) i prosi, aby przyjechała i zabrała go do domu.



Polska wersja: Goblin Drukarski – Stowarzyszenie Awangarda
Tłumaczenie: Bartłomiej Zarzycki „Chronos”
Redakcja: Patrycja Nasiadko „Bułka”
Skład: Matylda Naczyńska



Zegar śmierci



Zegar smutku



Zegar uwięzienia



Zegar znudzenia