

# WIELKIE WAKACJE TOMKA KAROLAKA

Autorzy: Grant Howitt i Chris Taylor, Pomysł: Sean Smith  
Autor hacka: Mikołaj Kowalewski

Tomek Karolak, gwiazda kina o nie do końca międzynarodowej sławie, jest na wakacjach na Mazurach. Wakacjach, które z powodu impulsywności Tomka oraz machinacji jego nemezis Bogusława Flinty mogą zostać zrujnowane! To od **Was**, utalentowanej drużyny zawodowców opłacanych przez studio Tomka, zależy czy będzie się on dobrze bawił.

## Wybierz klasę postaci

Tomek Karolak jest grany przez Mistrza Karolaka (MK). Każda z klas postaci zaczyna grę z 3 punktami **Stabilności** i 0 punktów **Adrenaliny**.

### 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

### Prawnik

Znajomość prawa 9  
Nawijka 7  
Szczegółarz 6

### Agent

Wiedza o Karolaku 8  
Nieudany aktor 6  
Prochy 6



## Zasady gry

Gdy próbujesz coś zrobić, a MK uzna, że istnieje możliwość niepowodzenia, rzuć 1k12. Jeśli wypadnie **4 lub mniej**, odnosisz sukces (na **1** jest to super sukces), na **5 i więcej** sprawy przybierają zły obrót, a na **12** bardzo zły obrót. 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 Karolaka. Jeśli wyniki na obu kościach się pokrywają, znaczy to, że Tomek zrobił coś nieprzewidywalnego!

## Boguś Flinta

Boguś poluje na znane i lubiane gwiazdy kina, by dokonywać na nich obłąkańczych aktów zemsty. Co prawda przysiągł, że nigdy więcej nie będzie do nich strzelał ze swojego, nabytego niegdyś na Stadionie, kałacha, ale nie zawaha się przed dowolnym innym postępkim. **W każdej scenie Boguś będzie mieszał z dystansu**, tak, że gracze nie będą mogli powstrzymać go bezpośrednio, a będą zmuszeni radzić sobie ze skutkami jego działań.

## Adrenalina

Jeśli przeprowadzana akcja przybrała zły obrót i była niebezpieczna, MK 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, albo z jakiejś innej przyczyny nie jesteś już w stanie dbać, by Tomek mógł się cieszyć wakacjami.

## Sceny

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

Przed rozpoczęciem sceny MK i gracze wybierają po jednym z **Zegarów Karolaka**. W tej scenie oba wybrane zegary będą odmierzaly czas do **Stanu Zagrożenia**.

Każda scena rozpoczyna się od opisu (składającego się z ostro pociętych i niezbyt logicznie połączonych ujęć) budzącego się Tomka lub Tomka (dość pokracznie) wchodzącego z buta przez drzwi, a najlepiej obu tych rzeczy na raz. Scena kończy się, gdy MK uzna, że się kończy.

## Zegary Karolaka

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

Jeśli rezultat rzutu zapełni **Zegar**, Tomek znajdzie się w korespondującym **Stanie Zagrożenia**, co oznacza, że należy natychmiast przejść do sceny w nim opisanej. Gracze mają jedną jedyną szansę na zapobieżenie katastrofie i ocalenie wakacji Tomka. Jeśli im się nie uda zostaną zwolnieni! Gracze mogą redukować postęp na Zegarach odpowiednio udanymi akcjami, odejmując 1 ośminę za małą, 2 ośminy za średnią i 3 ośminy za dużą akcję naprawczą.



Zegar śmierci

### Stan Zagrożenia:

Tomek Karolak umiera.



Zegar smutku

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



Zegar uwięzienia

**Stan Zagrożenia:** Tomek Karolak trafia do aresztu i trzeba (?) go uwolnić.



Zegar znudzenia

**Stan Zagrożenia:** Tomek Karolak dzwoni do swojej mamy (granej przez Beatę Tyszkiewicz) i prosi, aby przyjechała i zabrała go do domu.

## Losowe miejsca wakacyjnych wypadków (1k20)

1. Galeria sztuki (wysokiej lub niskiej)
2. Trasa nielegalnych wyścigów polonezów i innych złomów
3. Mini zoo
4. Wąska pruska aleja
5. Smażalnia ryb (niekoniecznie z mrożonki)
6. Mauzoleum Hindenburga
7. Piramida w Rapie
8. Poniemieckie bunkry w Mamerkach
9. Poczta (wysyłacie pocztówkę babci)
10. Plan programu „Makłowicz w podróży”
11. Nocleg w krzyżackim zamku
12. Eksperymentalna hodowla tarpanów w Popielnie
13. Rower wodny w kształcie kaczuśki
14. Buda z Polskim Kebabem Prawdziwych Patriotów
15. Przystań (pływacze na bananie)
16. Przystań wędkarska (wędkujecie)
17. Prawdziwe polskie wesele™ z poprawinami, wodzirejem i zespołem disco polo
18. Sklep z barachłem za pięć złotych
19. Zatoka Zamordeje
20. Rezerwat sów

## Machinacje Bogusia Flinty (1k20)

1. Tanie dranie (dranie tanie niestychanie!)
2. Boguś strzela do wielkiej torby pełnej kokainy (należącej do Tomka) i ta rozspjuje się po całej okolicy
3. Ważny NPC (grany przez Małgorzatę Kożuchowską albo Czarka Pazurę) obrywa kulkę (spokojnie, to tylko lekki postrzał w ramię)
4. Poroże jelenia urywa się i leci wprost na głowę Tomka!
5. Pożar!
6. Niedźwiedzie!
7. Żubry na gigantcie!
8. Sztandarowa gra wielkiego polskiego studia znów przesunęła!
9. Węgorze!
10. Tomek jest poszukiwany za bimbrownictwo
11. Tomek wrobiony w porwanie
12. Polska komedia gansterska wyświetlana na dużym ekranie
13. Koncert nokturnów Szopena przypomina Tomkowi o nieuchronnie zbliżającej się śmierci
14. Rozwiązał ciotka (grana przez Katarzynę Figurę)
15. Wielce skomplikowana maszyna Rube'a Goldberga o nieznanym, ale na pewno złowrogim, przeznaczeniu
16. Czarcia zapadka!
17. Śluza na kanale się zacina!
18. Pojawia się sexy Lady Karolakowa zwodząc i rozpraszając Tomka
19. Pojawia się zgorzkniała „ex” Tomka (grana przez Agatę Kuleszę)
20. Tomek wrobiony w bigamię

Polska wersja: **Goblin Drukarski – Stowarzyszenie Awangarda** na podstawie „**Jason Statham's big vacation**”  
w tłumaczeniu: Bartłomieja „Chronos’a” Zarzyckiego  
**Redakcja:** Patrycja „Bułka” Nasiadko  
**Skład, ilustracja:** Matylda Naczyńska