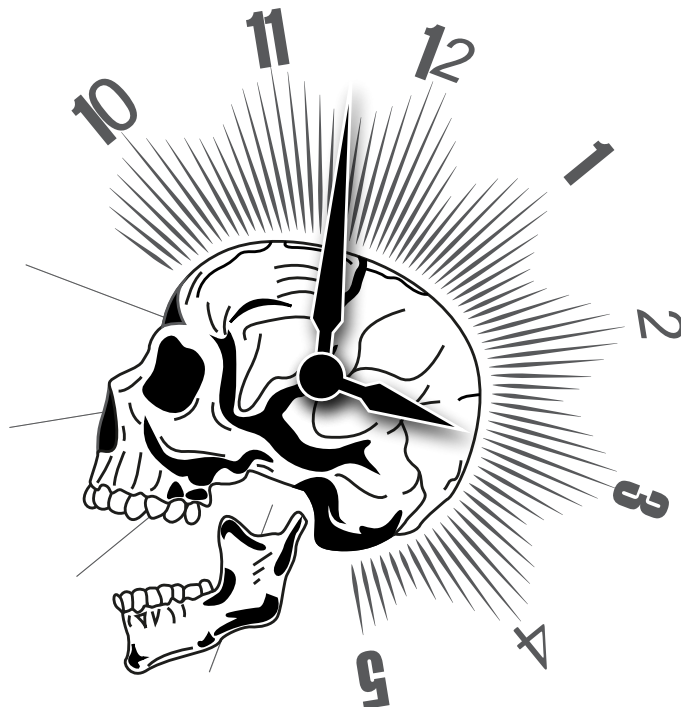


CHRONO POGO

Autor: el Miko,
elmiko@opbstudios.com



CO I GDZIE?

Tu i teraz. Grasz siebie. Ty i twoi współgracze odkryliście urządzenie pozwalające podróżować w czasie i przestrzeni (w innym tempie niż jedna sekunda na sekundę). Istnieje tylko jeden rozsądny kierunek, w jakim mogą zmierzać wydarzenia po tak wielkim odkryciu. Próba przejścia kontroli nad światem <demoniczny śmiech™>.

CZEGO POTRZEBUJESZ I JAK TO WYKORZYSTAĆ?

- kostkę **Fudge/Fate**, możesz zastąpić ją klasyczną **k6**, wynik **1-2** oznacza minus, **3-4** pustą ściankę, a **5-6** plus;
- kostkę dziesięciościenną (**k10**);
- stoper;
- kilka kartek i coś do pisania (ewentualnie notatnik w telefonie).

Wszyscy gracze zaczynają od stworzenia swojej karty postaci. Powinna ona zawierać **5 pustych kratek** opisanych nagłówkiem Skoki oraz **10 miejsc** na zapisanie elementów swojego wyposażenia w sekcji kieszenie.

JAK GRAĆ?

Chrono Pogo jest grą turową, w **każdej turze gracze wykonują po jednym skoku**. Po tym, gdy gracz zakończy swoją podróż, powinien odznaczyć jedną z kratek na swojej karcie postaci. Kiedy wszyscy gracze zakończą swoje skoki, tura się kończy i rozpoczyna się kolejna, chyba że gracze wyskakali już wszystkie dostępne podróże w czasie.

Kolejność skoków w turze gracze wyznaczają rzucając k10.

Ruchy wykonywane są od największego do najmniejszego wyniku. W przypadku remisu osoby, których dotyczy ta sytuacja ponawiają rzuty, ustalając kolejność między nimi. Następnie, w określonej kolejności gracze wykonują swoje skoki przez czas i przestrzeń. Gdy wszystkie podróże w czasie zostaną wykonane, gra się kończy, a gracze ustalają, który z nich jest najlepszy.

Kierunek skoku określa się przed rozpoczęciem podróży, rzucając kością Fate. Jeśli na kości wypadł **plus**, **skok musi zostać**

wykonany w przyszłość, jeśli **minus** – **w przeszłość**. Jeśli gracz wyrzucił pustą ściankę, sam wybiera kierunek swojej podróży. Dokładne miejsce i czas podróży zależy od decyzji gracza.

W trakcie skoku gracz ma **dokładnie minutę** na opisanie swoich działań. Po upływie tego czasu wraca on do początkowego położenia i czasu. Po powrocie podróżnicy wspólnie decydują jak, jeśli w ogóle, skok wpłynął na ich linię czasu. Następnie kolejna osoba wykonuje skok w czasie.

Każdy gracz może mieć ze sobą tylko **10 przedmiotów**, zanotowanych na jego karcie postaci. Powinny być to przedmioty podręczne i niebędące pojemnikami zwiększającymi pojemność ekwipunku. Gracz może podróżować z całym dobytkiem tam i z powrotem w czasie. Grę rozpoczyna się z przedmiotami oraz ubiorem wybranym przez siebie. Części ubioru nie wliczają się w limit.



CZEGO NIE WOLNO ROBIĆ?

Graczom nie wolno **zniszczyć świata** ani **zabijać innych graczy**, bądź w inny sposób usuwać ich z linii czasu. To cios poniżej pasa.

JAK WYGRAĆ?

W celu wygranej należy przekonać współgraczy do swojej dominacji nad światem, albo chociaż dzielnicą. Wszyscy **gracze wspólnie podejmują decyzję, kto został zwycięzcą** w oparciu o konsekwencje opisanych przez nich skoków, czyli który z podróżników stworzył sytuację pozwalającą zdobyć władzę nad światem i zgnieść pozostałych pod swoim obcasem.