

Mechanika Freeform Universal RPG
 stworzona przez: Nathan Russell,
 Cent RPG stworzył: Jarosław Daniel
 Tomasz Mistrka
 Coony RPG stworzył: Ola Skibińska
 Tomasz Mistrka
 Wszystkie powyższe dzieła są udostępnione na
 licencji: „Uznanie autorstwa 3.0 Unported (CC BY
 3.0)”: <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>
 Logo opracowane na podstawie ikon autorstwa
 Andy Meneely i Delapouite (CC BY 3.0) <https://game-icons.net>

Przykład testu w grze

Szprycha obserwuje w nocy automata z chipsami. Jest ciemno. Jej kryjówka jest daleko. To dwie kostki udrudnienia. Wieczorem, przebiegłe naciągająca linkę, by utworzenie klapy automatu ją poluzowało. To da jej sygnał, że coś się dzieje. Jedna kostka udrudnienia. Rzut jest udrudniony – kostka udrudnienia i testowa. Interpretowana jest kostka z gorszym wynikiem.

Z automatu znikają chipsy. Ślady (okruchy, rozetrwana paczka) prowadzą na wybieg goryli, ale te zaklinają się, że nie mają z tym nic wspólnego. Kto jest złodziejem? Gang szczurów okrada automaty, wykorzystując myszy do wyjmowania paczek i lelki (matę nocne ptaszki) do ich przemytu, przez wybieg goryli. Nieśteży paczki się czasem rozrywają. Szczury porwały myszom młode, a lelkom grożą rozbić im ją. Szczury prowadzą w kanałach knajpę, w której popisowym daniem są chipsy w serowym sosie.

Mini Przygoda

COONY RPG



Akta Szopów

Karciarz - iluzjonista, specjalista od sztuczek karcianych.
 Atrybuty: Charyzmatyczny, Inteligentny, Zręczny.
 Wyposażenie: znaczone karty.

Spadzik - marzy o lataniu, na razie opanował wersję z góry na dół.
 Atrybuty: Ciekawski, Pomysłowy, Zwinnny.
 Wyposażenie: duży parasol.

Gouda - ochroniarzka, lubi pomagać innym. Piliuje porządku.
 Atrybuty: Silna, Sprytna, Zwinnna.
 Wyposażenie: złamana deska.

Szprycha - ponoć wszędzie się wciśnie.
 Atrybuty: Inteligentna, Przebiegła, Szybka.
 Wyposażenie: szprycha rowerowa.

Przykłady postaci

Daisy: Femme fatale podziemia ZOO.
 Zwana damą w masce. Nieuchwytna, sprytna i groźna. Płotka głosi, że to ona zwinęła skorpę staramu żołniewi w czasie jego snu i nakozyła bielikowi, jako karę za kłapanie dziobem. **Rocket**: Tajemniczy szop. Techniczny wynalazca. Jeśli potrzebujesz broni, która narobi dużo hukku, albo specjalistycznego sprzętu - warto nawiązać z nim kontakt, ale nie ma nic za darmo. Uwielbia czekoladę i colę. **Mściciele**: Szopia organizacja, skupiająca wyrzutków z Akademii. Działają na granicy, przyjmując zlecenia od wszystkich. Jedyny warunek - musi im się to opłacać.

Siera: Oddział WOZ, w skład którego wchodzi szopy z miejscowego ZOO. Przeznaczony do zadań specjalnych. Chodzą płotki, że jego członkowie mają abonament na maszynę z ciasteczkami.

Osobistości i Organizacje

W grze

Szopy są niemal stworzone na agentów WOZ lub potencjalnych łotrów. W tym drugim przypadku będą niezwykle trudnym przeciwnikiem, choć tworzone przez nie grupy nie będą zbyt liczne.

Popularne Koncepcje: Agent, Iluzjonista, Ochroniarz, Saper, Wynalazca, Zwiadowca, Żołnierz.

Popularne Atrybuty: charyzmatyczny, ciekawski, inteligentny, pomysłowy, przebiegły, silny, sprytny, szybki, zręczny, zwinnny.

Popularne wyposażenie: zardzewiały łom, pudełko zapalek, biurowe spinacze, puszka coli, bambusowy wachlarz, ostre szydełko, plastikowe talerzyki, gaz pieprzowy, urwany łańcuch, dziecięca hulajnoga, wiatraczek na baterie, czapka z daszkiem, obtłuczone lusterko, okulary przeciwsłoneczne, podniszczony kapelusz, podarta parasolka.

KARTA POSTACI	
Ksywa:	_____
Koncepcja:	_____
Atrybuty:	_____
Wyposażenie:	_____
WOZ:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Stany Postaci:	
<input type="checkbox"/> Krwotok	<input type="checkbox"/> Strach
<input type="checkbox"/> Oszłomienie	<input type="checkbox"/> Zatrucie
<input type="checkbox"/> Rana	<input type="checkbox"/> Zmęczenie
Więcej gier na https://funtrpg.com	