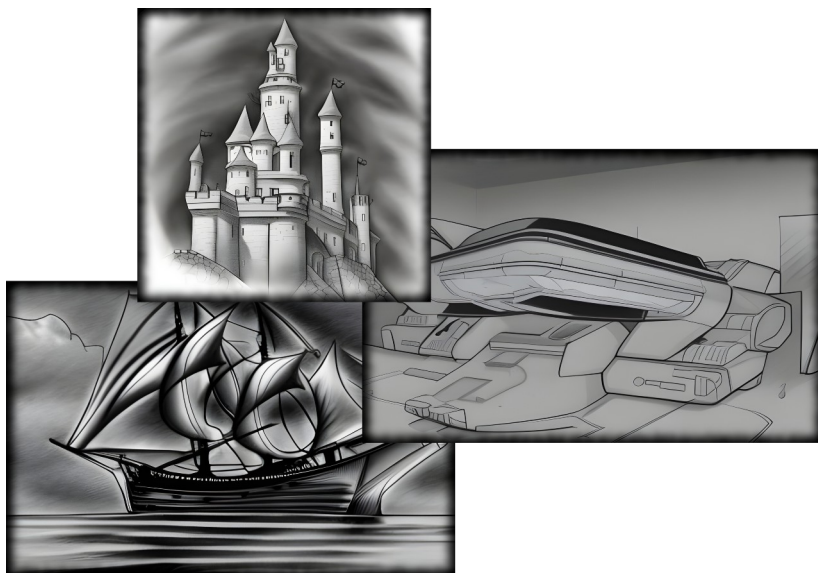


# HUB RPG

autor: Tomasz Misterka



autor: Tomasz Misterka  
wersja: 1.0  
wydawnictwo: Hieroglif  
rok wydania: Luty, 2023  
miejsce wydania: Warszawa  
ISBN: 978-83-953160-5-0

# Spis treści

Wstęp.....	5
Przygotowanie do gry.....	6
Szybkie tworzenie świata gry.....	6
Przebieg gry.....	7
Postać Osoby Grającej.....	7
Wyposażenie.....	8
Punkty Sławy.....	9
Stany i życie postaci.....	10
Rozwój Postaci.....	11
Testy.....	11
Szybki sąd.....	13
Interpretacja wielokrotności.....	13
Rola ON.....	14
Tworzenie gry.....	16
Ekonomia.....	16
Tworzenie wyzwań.....	17
Postacie Niezależne (PN).....	18
Licencje.....	19



## Wstęp

HUB RPG to gra fabularna oparta na Freeform Universal RPG. Jej celem jest wspólne tworzenie i opowiadanie ciekawych historii. HUB RPG to system narracyjny. Wszystkie osoby grające mogą mieć wpływ na fantastyczne światy, w których toczyć się będą wasze gry, a system testów stosuje w interpretacji wyników sukcesy z kosztem i porażki niosące ze sobą korzyści.

Podczas gry wcielicie się w postaci poszukiwaczek i poszukiwaczy przygód. Możecie zmienić losy fikcyjnego świata gry, osiągnąć własne cele i stawić czoła wszelkim przeciwnościom losu.

Do gry wystarczy kilka kartek papieru, coś do pisania oraz kilka standardowych, sześciennych kostek do gry (**k6**). Przydatne mogą być też drobne znaczniki lub żetony.

Jedna z uczestniczących w grze osób zostaje Narratorką lub Narratorem (**ON**). Opisuje ona pozostałym osobom grającym (**OG**), co się dzieje wokół stworzonych przez **OG**, fikcyjnych postaci. Postaci te, rzucone w wir wydarzeń, realizują własne cele i mierzą się z różnymi wyzwaniami. **OG** podejmuje decyzje, jak zachowują się postaci przez nie prowadzone. W ten sposób wpływają na kształt tworzonej historii. Mogą też wspierać **ON**, podzuczając własne pomysły na kształt świata i tworząc dodatkowe wątki.

Gra jest formą rozmowy, podczas której odgrywane są role bohaterek i bohaterów, przeżywających wspaniałe przygody. **ON** i **OG** wspólnie tworzą opowieść. Od Was zależy, jak bardzo będzie niezwykła i jak dobrze będziecie się bawić.

- **Istotne dla gry terminy, zostały pogrubione.**
- *Przykłady użycia zasad zostały oznaczone kursywą.*

## **Przygotowanie do gry**

Określcie, w co gracie. Jeśli jest to gotowa przygoda lub uniwersum – jakie postacie biorą w niej udział. **HUB RPG** jest zgodny z innymi systemami opartymi na mechanice Freeform Universal RPG. Gotowe uniwersa i przygody, które możecie wykorzystać znajdziecie na stronie [FuntRPG.com](http://FuntRPG.com). Możecie też stworzyć własny świat lub jego fragment.

## **Szybkie tworzenie świata gry**

Niech każda osoba, biorąca udział w grze, powie jedno – dwa zdania, zawierające istotne informacje o tworzonym uniwersum. Przedyskutujcie wasze pomysły i zapiszcie finalne założenia świata. Postarajcie się uwzględnić wszystkie idee.

*Wiele lat temu, w świat uderzył meteor, który spowodował katastrofę. Cywilizacje pogrążyły się w chaosie potęgowanym przez lata głodu. Dziś przerażające potwory i zmutowane zwierzęta przemierzają dzikie tereny. Dawne siedziby magów zmieniły się w śmiertelne pułapki, pełne cennych skarbów i starożytnych tajemnic. Grupy poszukiwaczy przygód eksplorują je w nadziei na zysk.*

## Przebieg gry

**ON** opisuje **OG**, co się dzieje wokół ich postaci, tworząc scenę (**Gdzie? Kiedy? Kto tam jest? Co się dzieje?**). Informuje **OG**, jak ich postacie odczuwają świat zmysłami i co się wokół nich dzieje. **OG** deklarują, co robią ich postacie.

Jeśli podjęte przez nie działania mogą się zakończyć porażką, **ON** może zdecydować o konieczności wykonania testu przez **OG**.

Brak testu oznacza efekt „**Tak**” lub „**Tak, ale...**” w zależności od sytuacji i uznania **ON**. **OG** może zażyczyć sobie wykonania testu, jeśli nie zgadza się z jednym z tych efektów. Efekt testu jest wiążący.

## Postać Osoby Grającej

W zależności od ustaleń w waszej grupie postacie są tworzone przez **OG** albo **ON** (czasami może tego wymagać np. scenariusz). Niezależnie od tego, kto tworzy postać, każda z nich ma **Imię**, **Koncepcję**, **Motyw działania**, trzy opisujące ją **Atrybuty** i jeden element **Wyposażenia** – charakterystyczny przedmiot.

**UWAGA** Przy określaniu atrybutów postaci, rozważ schemat, w którym dwa z nich odpowiadają za cechy psychofizyczne, a trzeci jest specjalizacją.

Używaj wzorców popkultury i krótkich zwrotów. Wystarczy jedno, dwa zdania:

*Jaśmina to profesjonalna zabójczyni. Jest szybka, zręczna i zna się na truciznach. Jej ulubiona broń to żelazny wachlarz, złożony z wielu ostrzy. Szuka brata.*

*Hrotwar to rubaszny najemnik. Celnie strzela, jest wytrzymały i sprytny. Posiada automatyczną kuszę. Wiecznie brakuje mu pieniędzy, które przepuszcza w karczmach.*

Podczas tworzenia puli kości do testów, zwróć uwagę, czy możesz użyć **Koncepcji, Atrybutów, Wyposażenia** i omówionych poniżej **Stanów** postaci. Mogą one ułatwiać, ale i utrudniać pewne działania.

*Rubaszność może dać Hrotwarowi kostkę ułatwienia podczas nawiązywania kontaktów z innymi najemnikami, ale też kostkę utrudnienia podczas rozmów o interesach na szlacheckim dworze.*

Postacie tworzone przez **OG** mają ogólną wiedzę o świecie, w którym żyją. Relacjach w nim panujących, obyczajach i ekonomii. **OG** mogą tą wiedzę nabywać w trakcie gry, ale nie powinna być ona niedostępna dla ich postaci. Testy dotyczące fantastycznego świata powinny dotyczyć jedynie specjalistycznej, niedostępnej ogólnie wiedzy.

## **Wyposażenie**

Dla postaci szczególną wartość mają przedmioty, które można przypisać do roli **Wyposażenia**. Pozwalają podczas testów, w których są używane, dodać kostkę ułatwienia.

**Wyposażenie** dostępne dla postaci powinno być w jakiś sposób z nią związane. Uzupełniać jej rys fabularny. **Przedmiot będący wyposażeniem dla jednej postaci, nie musi być wyposażeniem dla innej.** Ma to odzwierciedlenie również w trakcie testów.

W przeciwieństwie do Atrybutów, które mogą być ograniczone tylko stanami, Wyposażenie może ulec uszkodzeniu lub utracie. Takie wydarzenie powinno mieć sens fabularny. Wyjątkiem jest tu **Wyposażenie jednorazowego użytku**, które po wykorzystaniu go do testu ulega zużyciu.

*Olaf wybrał jako wyposażenie zestaw noży do rzucania. Jest naturalne, że podczas przygód część z nich będzie tracił, ale też uzupełnienie zestawu nie jest dla niego skomplikowane. Ich posiadanie implikuje, że umie posługiwać się nożami.*



*Wyposażeniem Gerdy jest zestaw leczniczy. Oznacza to, że umie go używać i ma pojęcie o medycynie. Uzupelnienie zestawu również nie jest dla Gerdy problemem.*

*Olaf może pożyczyć Gerdzie swoje noże, ale nie oznacza to, że Gerda cudownie nauczy się ich używać. To samo dotyczy zestawu leczniczego. Olaf nie stanie się medykiem bez pewnej praktyki. Wymiana wyposażenia między postaciami nie jest równoznaczna z możliwością uzyskania kostki ułatwienia podczas testu za jego używanie.*

**UWAGA:** Wyposażeniem mogą być też nieruchomości, towary i zwierzęta. Posiadanie „majątku ziemskiego” ma swoje wady i zalety, a wasza gra nie zawsze musi być dedykowana poszukiwaniu przygód. Może koncentrować się na dworskich intrygach i dyplomacji.

## **Punkty Sławy**

Na początku gry **postać OG** otrzymuje jeden **Punkt Sławy**. Może go wydać w trakcie gry na przerzucenie nieodpowiadającego rzutu wszystkimi kostkami. Taki przerzut może być wykonany tylko raz na test. Dodatkowe Punkty Sławy może przydzielić **ON** w trakcie gry, jako nagrodę. Jeśli podczas testu zostanie wyrzucony dublet, **postać OG** również uzyskuje Punkt Sławy, o ile wynik zostanie użyty do jego interpretacji.

*Ania wykonywała ułatwiony test trzema kostkami, na których wypadła piątka i dwie trójki. Ponieważ ma prawo wyboru wyniku do interpretacji, decyduje się na trójki. Zyskuje drugi Punkt Sławy w zamian za „Porażkę z korzyścią” - patrz rozdział **Testy**.*

## **Stany i życie postaci**

Stany postaci odzwierciedlają jej poziom zdrowia psychofizycznego. W większości przypadków postać rozpoczyna grę jako zdrowa, bez zaznaczonych żadnych stanów. Na karcie postaci znajduje się dziewięć najczęściej występujących podczas przygód stanów. Stany mogą być pozytywne i negatywne.

- Stany negatywne dodają kostkę utrudnienia do **każdego** testu.
- Stany pozytywne dodają kostkę ułatwienia do **każdego** testu.

Po zaznaczeniu trzech stanów negatywnych warto rozważyć, czy postać nie powinna znaleźć bezpiecznego miejsca, aby podreperować zdrowie.

**Otrzymanie czwartego stanu negatywnego** (i każdego kolejnego) oznacza konieczność wykonania testu, czy postać przeżyła. Liczba kostek utrudnienia w takim teście jest równa sumie stanów negatywnych.

- Wynik **1-2** w tym teście oznacza **śmierć**.
- Wynik **3-4** oznacza **stan terminalny**. Postać nie może podejmować żadnych działań. Brak natychmiastowej pomocy ze strony innych postaci, również prowadzi do nieuniknionej śmierci.
- Wynik **5-6** oznacza, że postać nadal może działać, z uwzględnieniem wszelkich utrudnień wynikających z jej stanu zdrowia.

## Rozwój Postaci

Jeśli postaci zakończą misję lub dokonają wielkich czynów, otrzymują w nagrodę dodatkowy **Punkt Sławy**, z którym rozpoczną kolejną przygodę.

W szczególnych przypadkach, zamiast dodatkowego Punktu Sławy **ON** może pozwolić **OG** wykonać test, którego pozytywny wynik będzie oznaczał zdobycie przez postać dodatkowego Wyposażenia. Test powinien być wykonany z określeniem trudności zgodnej z listą z rozdziału **Ekonomia**. Test może zostać ułatwiony przez wydanie posiadanych **Punktów Sławy**.

Zdobycie w ten sposób nowego wyposażenia oznacza też nabycie umiejętności jego użytkowania.

## Testy

Testy w tej grze wykonują tylko **OG**. Niepowodzenie testu oznacza powodzenie działań podejmowanych przez przeciwników postaci lub niekorzystne zmiany sceny (np. uszkodzenie lub utratę ich wyposażenia).

Na test składają się trzy kroki:

- **Określenie ilości kostek:**
  - Każdy element sceny lub charakterystyki bohatera utrudniający akcję postaci powoduje dodanie do puli kostki utrudnienia.
  - Każdy element sceny lub charakterystyki bohatera ułatwiający akcję postaci powoduje odjęcie kostki utrudnienia, lub dodanie do puli kostki ułatwienia.
  - Kostki ułatwienia i utrudnienia się anulują.
  - Na końcu do puli należy dodać kostkę testu (zawsze rzuca się przynajmniej jedną kostką).

- **Wykonanie testu — rzut kostkami:**
  - Jeśli ułatwień jest więcej niż utrudnień (**test ułatwiony**), **OG** wybiera wynik do interpretacji.
  - Jeśli utrudnień jest więcej niż ułatwień (**test utrudniony**), **ON** wybiera najgorszy wynik.
- **Interpretacja wyniku testu:**
  - Efekty sukcesu i korzyści opisuje **OG** lub **ON**.
  - Efekty porażki i komplikacji opisuje **ON**.

Interpretacja wyniku testu tworzy stany dotyczące postaci lub sceny, które wpływają na kolejne testy. W zależności od efektu stany mogą być tymczasowe lub trwałe.

<b>k6</b>	<b>Efekt</b>	<b>Opis</b>
<b>6</b>	<b>Tak i...</b>	Sukces z dodatkową, korzyścią (kostka ułatwienia w następnym teście).
<b>5</b>	<b>Tak</b>	Sukces.
<b>4</b>	<b>Tak, ale...</b>	Sukces z komplikacją (kostka utrudnienia w następnym teście).
<b>3</b>	<b>Nie, ale...</b>	Porażka z korzyścią (kostka ułatwienia w następnym teście).
<b>2</b>	<b>Nie</b>	Porażka.
<b>1</b>	<b>Nie i...</b>	Porażka z komplikacją (kostka utrudnienia w następnym teście).

*Hrotwar walczy z goblinem. Przeciwnik zaatakował z zaskoczenia i jest zwinny (dwie kostki utrudnienia). Bohater jest najemnikiem, ma celne oko i używa swojej automatycznej kuszy (trzy kostki ułatwienia — dwie znoszą się z kostkami utrudnienia).*

**OG** wykonuje test jedną kostką ułatwienia i kostką testową. Wypada 1 i 2. Jeśli go akceptuje, w najlepszym wypadku (2) Hrotwar chybił.

**ON** opisuje, jak Goblinowi udało się trafić Hrotwara i określa, że efektem testu jest zranienie postaci. **OG** zaznacza na karcie stan „Rana”.

Jeśli **OG**, chce powtórzyć test, może wydać Punkt Sławy i ponowić rzut, zanim **ON** określi konsekwencje. Wykorzystuje tę możliwość.

Wypada 2 i 4 – „**Tak, ale...**” . **OG** opisuje, jak Hrotwar zastrzelił goblina. **ON** dodaje komplikację (np. podczas strzału pękła cięciwa kuszy).

## **Szybki sąd**

Jeśli podczas gry zachodzi sytuacja niepewności co do użycia zasad lub innej kwestii i dyskusja wstrzymuje grę, użyj metody **Szybkiego sądu**.

**OG** biorący udział w dyskusji rzuca **1k6**:

- **Wynik 4-6** oznacza rozstrzygnięcie zgodnie z jego zdaniem.
- **Wynik 1-3** oznacza rozstrzygnięcie zgodnie ze zdaniem przeciwnym.

## **Interpretacja wielokrotności**

**UWAGA:** Zasada opcjonalna.

Jeśli podczas testu interpretowany jest wynik na kostce, który pojawił się wielokrotnie (dublety, triplety), można dodać podczas interpretacji wyniku nieco dramatyzmu, wprowadzając spektakularne sukcesy i porażki. Każda dodatkowa kostka z interpretowanym wynikiem dodaje sukces (**4-6**) lub porażkę (**1-3**).

*Ania wykonywała ułatwiony test trzema kostkami, na których wypadła piątka i dwie trójki. Ponieważ ma prawo wyboru wyniku do interpretacji, decyduje się na trójki. Zyskuje drugi Punkt Sławy w zamian za „Porażkę z korzyścią”, wynik testu jest interpretowany jako „Porażka” za dublet trójek.*

## **Rola ON**

**ON** jest jedną z **Osób Grających**, ale jej rola jest szczególna. **ON** współtworzy z pozostałymi **OG** historię jednocześnie pilnując, by gra toczyła się zgodnie z zasadami. Poniżej dwie porady, które mogą w tym pomóc:

- **Rozmawiaj** — Dowiedz się, czego **OG** oczekują i wyraż swoje oczekiwania. Zazwyczaj punkty wspólne będą pozwalały na czerpanie większej przyjemności z gry. Poświęćcie nieco czasu na ustalenie konwencji i poziomu trudności, na jakim toczyć się będzie rozgrywka. Zwróćcie uwagę na kwestie drażliwe. Ustalcie sposób komunikacji awaryjnej, jeśli ktoś poczuje się niekomfortowo. Istnieje spora różnica między mroczną przygodą w konwencji horroru a pulpowymi filmami akcji. Rozmawiajcie też podczas gry. Pozwól graczom na rozwijanie scen i dodawanie do nich elementów, a nawet wyzwiań, jakie mogą ich spotkać. Jeśli masz gotową przygodę, przedstaw w paru słowach opis świata, ustal z graczami, jakie role będą odgrywały ich postacie.
- **Słuchaj** — Bierz pod uwagę zdanie **OG**. To, co mówią, gdy rozmawiają między sobą i gdy odgrywają postacie. Stawiaj przed nimi wyzwania, w których przewycięzeniu pomogą im ich Atrybuty. To są rzeczy, które sprawiają im frajdę.

- **Pytaj** — Zadawaj pytania. Zwłaszcza jeśli wcześniej się nie umawialiście na grę. HUB RPG nadaje się doskonale do sesji improwizowanych.
  - Zapytaj **OG** co chcą robić jako ich postacie. Wspólnie ustalcie cel gry.
  - Jak **OG** chcą się poczuć. Klimaty horroru różnią się od pulpowych przygód akcji.
  - **Ustal stawki** , które mogą się pojawić w grze. Czy postacie mają być narażone na ciągłe niebezpieczeństwo włącznie z możliwością ostatecznego końca? A może gra, ma być „przytulna” i pozbawiona elementów przemocy?
- **Karta X** — Zadbaj o bezpieczeństwo podczas sesji. Nawet jeśli znasz się z innymi **OG** od dawna, ktoś może się poczuć niekomfortowo. Ty również możesz z niej skorzystać. **ON jest jedną z osób grających**. Karta X służy do szybkiego zakomunikowania, bez zbędnego tłumaczenia, że jakiś temat powinien być ominięty. Może też być użyta, aby zasygnalizować konieczność zrobienia przerwy.
- **Bądź osobą wrażliwą** na potrzeby pozostałych **OG**. Uwzględnij podczas gry wiek i osoby ze szczególnymi potrzebami, jeśli takie są wśród **OG**.
- **Zachowaj prostotę** w przygodzie. **OG** zazwyczaj ją sami dodatkowo skomplikują, tworząc sytuacje, których **ON** nie przewidzi. Bawcie się wspólnie. Zmiany są fajne.
- **Nie bądź wrogiem** postaci ani **OG**. Twórz interesujące wyzwania. Waż niebezpieczeństwo.
- **Mów „Tak...” / „Tak, ale...” / „Ty mi to powiedz...”**, zwłaszcza jeśli **OG** proponują coś ciekawego. Twórzcie razem historię.

- **Testy mają znaczenie** — szkoda czasu na testowanie rzeczy oczywistych. Stosujcie testy, gdy jest taka potrzeba.
  - **Szanujcie wyniki testów.** Jeśli macie je zmieniać, bo się wam nie podobają — szkoda czasu na testy. Możecie od razu przyjąć efekt, na jaki macie ochotę.
  - Uważaj by test, nie zablokował możliwości dalszego tworzenia historii. Czasem lepiej powiedzieć „**Tak, ale...**” niż zdawać się na przeznaczenie.

## Tworzenie gry

**HUB RPG** jest grą z prostymi zasadami, opierającą się w dużej mierze na narracji. Kładzie nacisk na wspólne tworzenie historii, dlatego niektóre aspekty są w niej pomijalne lub w formie szczątkowej.

## Ekonomia

W HUB RPG nie znajdziesz skomplikowanych cenników, opisujących ile kosztują poszczególne drobiazgi. Jeśli nie wynika inaczej z opowiedanej historii, **postacie OG** stać na zaspokojenie typowych potrzeb — jedzenie, ubranie, noclegi, transport. Znalezione przedmioty, skarby i kosztowności mają wartość fabularną. Oczywiście cenniejsze przedmioty powinny być rzadsze, ale tu wystarczy test z odpowiednią ilością kostek utrudnienia.

Do testów czy dany przedmiot jest dostępny / został znaleziony, możesz użyć poniższej listy. Pamiętaj, że **OG** musi określić jasno, czego postać szuka.

- **Zwykłe przedmioty:** 0 kostek utrudnienia lub brak testu.
- **Nietypowe przedmioty** lub dobrej jakości: 1 kostka utrudnienia.
- **Cenne przedmioty** lub doskonale wykonane: 2 kostki utrudnienia.
- **Wyposażenie jednorazowego użytku:** 3 kostki utrudnienia.



- **Przedmioty unikalne** (magiczne, obca technologia): 4 kostki utrudnienia.
- **Artefakty**: 5 lub więcej kostek utrudnienia.
- **Wyposażenie, wielokrotnego użytku**: 6 lub więcej kostek utrudnienia.

Podczas opisu wymagającego podania kwot, **ON** może podać orientacyjną stawkę liczbową. Jeśli **OG** będą zainteresowane, jak się ona ma do cen rynkowych świata gry, **ON** może udzielić im takiej informacji *drogo, tanio itp.* stosując zasadę wiedzy postaci o otaczającym ją świecie lub posiłkując się testem.

## Tworzenie wyzwań

Wszystkie postaci, wydarzenie, pułapki, przeciwnicy, przeszkody terenowe i inne elementy spotykane podczas przygód są definiowane w podobny sposób jak bohaterowie graczy. Nie jesteś ograniczony przez żadne zasady podczas ich tworzenia, z wyjątkiem tego, by były interesujące i stanowiły źródło przygód. Jeśli umieszczasz coś lub kogoś na scenie, nadaj mu atrybuty. Kieruj się tym, co mogą zobaczyć, usłyszeć i poczuć postaci graczy.

*Góry mogą być groźne, strome, ośnieżone. Pełne zdradliwych osuwisk i ukrytych dolin, ale też piękne.*

*Niedźwiedź będzie silny i rozzłoszczony, ale być może również łakomy albo senny.*

Atrybuty nadane wyzwaniom, stawianym przed bohaterami ułatwiają tworzenie „w locie” puli kostek ułatwienia i utrudnienia w razie konieczności wykonania testu. Ułatwiają improwizację. Jeśli masz problem ze znajdowaniem określeń, możesz przygotować sobie wcześniej listy z przymiotnikami (pozytywnymi i negatywnymi).

## Postacie Niezależne (PN)

Świat gry powinien być zaludniony innymi postaciami, których poczynaniami kieruje **ON**. Większości z nich wystarczy przypisać jeden — dwa atrybuty i początkowe nastawienie do postaci **OG**. Te istotniejsze mają swoje imię, koncepcję, atrybuty i cele, które pragną zrealizować. Czasami stojące w sprzeczności z celami postaci **OG**.

**PN** mogą chcieć wykorzystać postacie **OG** do realizacji swoich celów.

Pod kątem sytuacji konfliktowych **PN** można podzielić na trzy kategorie:

- **Sługusy** — **PN** nieistotne fabularnie lub o epizodycznym znaczeniu. nawet jeśli posiadają kilka atrybutów, do pokonania jednego sługusa, wystarczy jeden sukces.
  - Jeśli atakują w grupie, bez wyraźnego przywódcy, dodaj liczebność grupy do ilości atrybutów, by określić kostki utrudnienia. Jeśli chcesz szybko rozstrzygnąć potyczkę, jeden sukces w takim teście może wystarczyć do pokonania całej, niezorganizowanej grupy sługusów.
  - Jeśli grupa sługusów ma przywódcę, jego pokonanie jest kluczowe do pokonania całej grupy. Atrybuty przywódcy należy dodać do każdego testu walki z taką grupą sługusów. Dopóki przywódca żyje, sługusy z takiej grupy giną zgodnie z przelicznikiem: 1 sługus za 1 sukces. Bezpośredni atak na przywódcę wymaga stworzenia odpowiedniej sytuacji fabularnej podczas sceny walki. **Przywódca nie musi być Oficerem**. Wystarczy, że wyróżnia się na tle grupy sługusów.
- **Oficerowie** — **PN** mający znaczenie fabularne, własne cele i atrybuty. Zazwyczaj występują w otoczeniu sługusów. Dowodząc takim oddziałem, bywają obstawą lub forpocztą **Lordów**. Pokonanie ich może wymagać 2-6 sukcesów, niezależnie od pokonania towarzyszących im **Sługusów**.

- **Lordowie** — **PN** o istotnym znaczeniu fabularnym. To oni zazwyczaj stoją za intrygą i pociągają za jej sznurki. Jeśli postaciom **OG** uda się do nich dotrzeć, stanowią bardzo trudne wyzwanie, a pokonanie ich może się zakończyć równie dobrze wycofaniem się **Lorda** z opcją powrotu za jakiś czas. **ON** może im przydzielić indywidualne Punkty Sławy, wykorzystywane podczas starcia. W wypadku **Lordów** zasady działania i śmierci są analogiczne jak w wypadku **postaci OG**.

## **Licencje**

Mechanika Freeform Universal RPG została stworzona przez Nathana Russella.

- [FreeformUniversal.com](http://FreeformUniversal.com)
- [PerilPlanet.com](http://PerilPlanet.com)

HUB RPG został stworzony przez: Tomasz Misterka

Grafiki stworzone za pomocą [NightCafe.Studio](http://NightCafe.Studio)

Więcej materiałów i gier na: [FuntRPG.com](http://FuntRPG.com)

Wszystkie powyższe dzieła są udostępnione na licencji: [„Uznanie autorstwa 3.0 Unported \(CC BY 3.0\)”](http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/).

ISBN 978-83-953160-5-0

