

Tajemnicza Wyspa

autor: Tomasz Misterka



Scenariusz do systemu FUNT RPG (zgodnego z Freeform Universal RPG) osadzony w świecie pary, elektryczności i magii (Vikingsteam).

Spis treści

| | |
|-------------------------------------------|----|
| Wstęp..... | 4 |
| Świat Vikingsteam..... | 4 |
| Postacie graczek i graczy..... | 5 |
| Przykłady postaci..... | 5 |
| Porwany sterowiec..... | 7 |
| Tajemnicza Wyspa..... | 9 |
| Tworzenie obozowiska i zasoby..... | 9 |
| Eksploracja wyspy..... | 10 |
| Wydarzenia niezależne..... | 11 |
| Wioska..... | 12 |
| Jaskinia przodków..... | 13 |
| Ukryta jaskinia..... | 14 |
| Eksperymentalna łódź podwodna EUS-35..... | 14 |
| Procedura samozniszczenia łodzi..... | 16 |
| Suplement — Runy nordów..... | 18 |
| Poemat runiczny..... | 18 |
| Licencja..... | 19 |

Wstęp

Świat, w którym dzieje się przygoda to Vikingsteam. Mikrosetting opublikowany w maju 2020 roku. Poniżej, zaprezentowane są główne założenia, które mają związek z przygodą. Ze względu na jej charakter, można ją też poprowadzić w większości settingów dziejących się w wieku pary i elektryczności, które dopuszczają istnienie magii.

„Tajemnicza Wyspa” to scenariusz sandboksowy do gry fabularnej FUNT RPG. Jest to system oparty na mechanice Freeform Universal RPG, dostępnej w Polsce jako FUPL.

Przewidziany czas na rozegranie tej przygody to sesja, około 4-5 godzin.

Jest ona przeznaczona dla grupy od jednego do sześciu graczy i Narratora.

Optymalną ilością są 3-4 osoby.

Ze względu na zakres tematyczny scenariusza, sugerowany wiek grających to 13+.

Informacje dla Narratora (lub Narratorki) oznaczone są kursywą.

Poziom Trudności (PT), występujący w treści, jest sugerowaną ilością kości utrudnienia dla danego zadania.

Większość **Bohaterów Niezależnych (BN)** w sytuacji konfliktu posiada dwa główne stany: ranny, wyłączony z gry (nieprzytomny / martwy). Jeśli jest inaczej, będzie to zaznaczone w ich charakterystyce.

Pamiętaj o ustaleniu relacji między postaciami. Przedyskutuj je wspólnie z graczami. Nie muszą być przyjazne, unikajcie jednak ekstremów uniemożliwiających współpracę.

Triggery:

Przemoc na poziomie filmowym (przygoda i akcja), potencjalnie brutalne sceny, możliwość śmierci bohaterów graczy.

Inspiracja: „Tajemnicza Wyspa” Juliusz Verne

Świat Vikingsteam

Czas rewolucji przemysłowej, wynalazków, pary, elektryczności i mechanizmów sprężynowych. Podzielone klany ludów północy (nordów), wierzące w Starych Bogów, walczą między sobą i przeciwko Cesarstwu rozciągającemu się na południowym kontynencie. Tylko jeden klan zdradził – Lokeborn. Przeszedł na stronę cesarza jego sług. Pogardzany przez pozostałych nordów stał się wściekłym psem, który kąsa każdego.

Miód pitny i wino są nie tylko napojami rytualnymi, lecz również paliwem, służącym do napędzania pojazdów – sterowców, wielopłatowych samolotów, żyrokopterów, samochodów i okrętów – w tym również podwodnych.

Wieści głoszą, że jedna z ostatnich, podmorskich wypraw odkryła ruiny pałacu Aegira. To podmorskie miasto było kiedyś zamieszkane. Dziś jest domem dziwnych stworzeń.

Wulkany leżące w południowej części kontynentu, wybuchają, zasnuwając dymem i pyłem ogromne połacie terenu. Czerwone słońce – znak wojny świeci całymi dniami. Czyżby wieczna wojna przebudziła dawne siły, a może właśnie nadchodzi czas Ragnarok?

Część ludzi rozważa emigrację na zachód – tajemniczy ląd kusi nowymi możliwościami i pozornym pokojem.

Postacie graczek i graczy

Gracze tworzą postacie należące do wybranych klanów. Rozpoczynają grę jako uciekinierzy z cesarskiej niewoli. Udało im się porwać jeden z małych, szybkich sterowców i wymknąć z portu. Niestety pościg jest tuż za nimi, a przyrządy nawigacyjne pokazują nadchodzącą zmianę pogody.

Podczas gry możecie użyć poniższych, przygotowanych postaci lub stworzyć własne. W drugim przypadku zastanówcie się, dlaczego wasze postacie trafiły do niewoli.

Przykłady postaci

Jako uciekinierzy, wasze postacie nie posiadają na początku Wyposażenia. Mogą je znaleźć na porwanym sterowcu lub w trakcie dalszej gry. W systemach opartych na Freeform Universal, Wyposażenie jest istotnym przedmiotem, który daje kostkę ułatwienia podczas testów związanych z jego użyciem.

Arni Egilson / Inga Luisdottir

Jednooki mag run, z klanu Odinsborn. Oko stracił jako cenę za swoją wiedzę runiczną i umiejętności. Na kontynent przybył jako szpieg, z kupcami. Niestety jego kontakt wpadł wcześniej, a w miejscu spotkania został zastawiony kocioł.

- Ciało: Wytrzymałe
- Umysł: Sprytny
- Atut: Magia Run, Walka bronią białą
- Wada: Jednooki

Na porwanym sterowcu może znaleźć jako Wyposażenie dedykowane wybraną broń białą lub starą księgę, z pieśniami runicznymi.

Erika Eddasdottir / Eryk Ottonson

Wojowniczką z klanu Tyrborn, znanego ze swojej wojowniczości i dzielności w walce. Podczas potyczki z oddziałami cesarstwa została ogłuszona i trafiła do niewoli.

- Ciało: Silne
- Umysł: Sprytny
- Atut: Walka bronią białą, Strzelectwo
- Wada: Brawura

Na porwanym sterowcu może znaleźć jako Wyposażenie dedykowane wybraną broń białą lub czarnoprochową z małym zapasem amunicji.

Kunegunda Hellsdottir / Ulryk Rajmundson

Łowczyni z klanu Skadiborn, znanego ze swoich umiejętności przetrwania. Miała wciągnąć oddział Cesarskich w pułapkę, ale czasem łowca zamienia się w zwierzynę.

- Ciało: Zręczne
- Umysł: Sprytny
- Atut: Przetrwanie, Strzelectwo
- Wada: Impulsywość

Na porwanym sterowcu może znaleźć jako Wyposażenie dedykowane wybraną broń strzelecką lub torbę pierwszej potrzeby, ułatwiającą przetrwanie.

Lorelei Ursadottir / Sigurd Wilson

Seidkona¹ z klanu Freyaborn, znanego ze swoich umiejętności rozmów z duchami. Do swojej magii używa technik transowych. Podczas podróży morskiej do jednego z klanów, wioząca ją łódź została zaatakowana i zdobyta przez okręt cesarski.

- Ciało: Zręczne
- Umysł: Sprytny
- Atut: Sztuka Seidhr

Na porwanym sterowcu może znaleźć jako Wyposażenie dedykowane nakręcaną pozytywkę, z melodią wprowadzającą ją w trans lub mocny kij (który też może pełnić funkcję wsparcia w magii).

Olaf Arnusson / Helga Arndottir

Inżynier z klanu Heimdalborn, znanego z zamiłowania do wiedzy i tworzonych wynalazków. Trafił do niewoli przez przypadek. Testowany prototyp nowego sterowca uległ zniszczeniu podczas podróży, a pierwszym statkiem, który znalazł rozbitków, był okręt Cesarstwa.

- Ciało: Zręczne
- Umysł: Kreatywny
- Atut: Mechanik - konstruktor

Na porwanym sterowcu może znaleźć jako Wyposażenie dedykowane skrzynkę z narzędziami lub zestaw kluczy.

Otto Sigurdson / Sigfryda Otylsdottir

Skald z klanu Bragisborn, znanego ze swych pieśniarzy i artystów. Wpadł przez przypadek w kocioł, zastawiony na kogoś innego. Ponieważ wywiad cesarski nie uznaje pomyłek, został uznany za winnego i sprzedany w niewolę.

- Ciało: Szybkie
- Umysł: Kreatywny
- Atut: Wiedza

Na porwanym sterowcu może znaleźć jako Wyposażenie dedykowane wybraną broń białą lub prosty instrument muzyczny.

¹ Odpowiednik szamana / szamanki. Męskim określeniem jest Seidman

Porwany sterowiec

„**Królowa Niebios**”, to mała, szybka jednostka typu blimp², która miała być przygotowana do wyprawy badawczej. Znajdują się na niej postacie grających. Jest ścigana, przez dwa sterowce patrolowe i zmierza w kierunku kłębowi czarnych chmur zwiastujących nadchodzącą burzę. Jej uzbrojenie to mała wyrzutnia harpunów z przodu i dwie boczne balisty³, umieszczone na półotwartym pokładzie z tyłu gondoli. Skromny zapas pocisków znajduje się w długich skrzyniach burtowych, rozmieszczonych wzdłuż pokładu.

Sterówka pełni rolę magazynu i pomieszczenia załogi (do 10 osób). Wnętrze gondoli jest funkcjonalne i praktyczne. Piec, zapewniający ciepłe powietrze balonom wewnętrznym sterowca, jest przystosowany do przyrządzania na nim ciepłych posiłków. W zamykanych szafach, rozmieszczonych po bokach można znaleźć elementy Wyposażenia oraz trochę zapasów, jednak nie jest tego dużo.

Jeden ze ścigających „Królową Niebios” sterowców, właśnie rozpoczyna ostrzał z balist pokładowych. Prędkość jednostek jest porównywalna, jednak patrolowce są bardziej sterowne. Ich załogi będą dążyły do ostrzelania uciekinierów (nie zamierzają ich oszczędzać) i abordażu, w celu przejęcia „Królowej Niebios”.

„Królowa Niebios” jest w stanie wytrzymać dwa trafienia (uszkodzona powłoka, zniszczony ster lub rozbita sterówka), zanim ulegnie zniszczeniu. Ścigające ją patrolowce mają podobne wyposażenie, więc dopóki nie dojdzie do starcia bezpośredniego, kości ułatwienia podczas testów pochodzą tylko z atrybutów postaci.

Potencjalne opcje:

- **Podjęcie walki dystansowej ze sterowcami**, oznacza testy na trzech kostkach utrudnienia (**PT = 3**) w pierwszej rundzie. W kolejnych rundach patrolowce koordynują swoje działania (**PT = 4**). Zniszczenie któregoś z nich, ponownie zmniejsza poziom trudności (**PT = 3**). Każdy z nich jest w stanie wytrzymać 3 trafienia (dwa uszkodzenia powłoki, zniszczony ster lub rozbita sterówka), zanim zostanie zniszczony. **Po trzech rundach walki, jeśli nie została rozstrzygnięta, wszystkie sterowce zostają ogarnięte przez gwałtowną burzę.**
- **Jeśli „Królowa Niebios” zostanie przechwycona**, pozostali przy życiu członkowie załogi trafiają ponownie do niewoli i zostaną skazani na ciężkie roboty w kopalniach. To koniec tej przygody, ale możesz poprowadzić im inną.
- **Pokonanie patrolowców** otwiera przed załogą dwie pozostałe opcje (burza lub ucieczka w chmury). Na horyzoncie zaczyna majaczyć kształt kolejnych jednostek pościgowych. Jeśli załoga przejmie któryś z patrolowców, starcie ze zbliżającym się przeciwnikiem może być na nim łatwiejsze (**PT = 2**), podobnie jak wymanewrowanie pościgu (**PT = 3**), o ile nie jest uszkodzony. Każde uszkodzenie podwyższa poziom utrudnienia testów o jedną kostkę, dopóki nie zostanie naprawione. Grający mogą też zdecydować, że zamiast kontynuować przygodę, rozpoczynają karierę powietrznych piratów, ale to jest już inna przygoda⁴.

² Sterowiec bez sztywnego szkieletu zewnętrznego.

³ Machiny zbliżone konstrukcją do kusz, przeznaczone do miotania strzałami i włóczniami.

⁴ Nadal możesz im poprowadzić pozostałe części tego scenariusza, jako odkrytą wyspę – być może stworzą na niej swoją bazę.

- **Próba ucieczki w burzę** jest najłatwiejsza, ale prowadzi do oddania się na łaskę żywiołu (**PT = 2**). Szarpana wichrem „Królowa Niebios”, może odnieść podobne uszkodzenia jak podczas ostrzału. Pozwól postaciom graczy zadeklarować podejmowane działania i wykonanie testów. Również w tym przypadku znaczenie będą miały jedynie atrybuty ich postaci. Wyposażenie nie może pomóc w żaden sposób w walce z żywiołem. To gwałtowny sztorm, jednak nie powinien trwać dłużej niż dwie rundy. „Królowa Niebios” może ulec zniszczeniu lub przetrwać walkę z żywiołem. W drugim wypadku postacie graczy będą zmęczone i przemoknięte. Mogą też zostać ranne (urwane części gondoli) lub cierpieć na chorobę morską, w zależności od wyników testu.
- **Próba wymanewrowania pościgu w inny sposób** jest znacznie trudniejszym zadaniem. Piloci patrolowców są doświadczeni i znają takie sztuczki, ponadto trzeba wyminąć burzę (**PT = 5**). Zabawa w „kotka i myszkę” nie powinna trwać dłużej niż dwie rundy. Jeśli się nie powiedzie, patrolowce zaczynają ostrzał. Wszystkie sterowce może też ogarnąć nadciągająca burza. Udana ucieczka wymusza szybką podróż w nieznaną, gdy w końcu uciekinierzy będą mogli odetchnąć i obniżyć pułap, ich oczom ukaże się „Tajemnicza Wyspa”.

Finał sceny:

Zniszczenie „Królowej Niebios” lub innego sterowca, na którym znajdują się postacie graczy, oznacza upadek z dużej wysokości do morza (**PT = 3**). Niepowodzenie testu oznacza, że postać może być ranna lub podtopiona. Na szczątkach gondoli, wszystkie postacie, które przeżyły, dopływają do „Tajemniczej Wyspy”. Jeśli nie zadbały o swoje wyposażenie na sterowcu, mają szansę (test utrudniony **PT = 2**) je znaleźć wśród resztek wyrzuconych na brzeg. Jeśli już mają wyposażenie, nadal mogą przeszukiwać szczątki, ale znalezienie drugiego (i każdego kolejnego też) jest trudniejsze (**PT = 3**). Pierwsze niepowodzenie uniemożliwia znalezienie kolejnych elementów Wyposażenia dla danej postaci. Pamiętaj, że szczątki sterowca nie są tajemniczym skarbem pełnym cudownych darów.

Jeśli sterowiec przetrwa, oczom postaci może ukazać się „Tajemnicza Wyspa” widziana z lotu ptaka. Czy zechcą na niej wylądować i zbadać jej sekrety, zależy tylko do nich. Jeśli stwierdzą, że nie interesuje ich lądowanie – zapytaj, gdzie chcą dolecieć, jednak będzie to już temat na inną przygodę. Mogą też zdecydować o rozpoznaniu „z lotu ptaka”. Pozwól na to, ale wewnątrz wyspy może być częściowo zasnuła mgłą. Niech odrobina tajemnicy pozostanie zakryta aż do właściwego momentu.

Tajemnicza Wyspa

Położona na południe od znanych szlaków, „Tajemnicza Wyspa”, została ukształtowana przez wybuch wulkanu. Jego niski stożek, jest obecnie granicą wewnętrzną, dużej zatoki, do której prowadzi wąski przesmyk. Wulkan jest nadal aktywny, ale drzemie. Woda w zatoce chłodzi ogrzewane od spodu skały, co powoduje, że ma wyższą temperaturę niż otaczający ją ocean. Dzięki temu na wyspie, która znajduje się w klimacie umiarkowanym – ciepłym morskim, można znaleźć sporo różnych gatunków roślin. Sprzyjają temu również regularne, popołudniowe deszcze. W zatoce można spotkać małe węże morskie, płaszczki, elektryczne węgorze i inne stworzenia charakterystyczne dla cieplejszego klimatu.

Wyspa nie jest duża. Jej obejście, wzdłuż żwirowo-piaszczystej plaży może zająć około tygodnia (obwód około 100 km). Przejście z jednego krańca na przeciwległy zajmuje około 2 - 3 dni (średnica około 35 km), ze względu na trudny teren w jej wnętrzu i konieczność obejścia zatoki wewnętrznej. Większość zwierząt na wyspie to ptaki, małe gady i gryzonie. W gąszczu jest też sporo owadów – w tym gniazda dzikich pszczół. Ich czarna odmiana może być niebezpieczna, jeśli zostaną podrażnione.

Nad zatoką, nieopodal przesmyku, znajduje się mała wioska, którą zamieszkuje plemię południowców. Na wyspie można odkryć ślady po innych, zniszczonych osadach.

Tworzenie obozowiska⁵ i zasoby.

Wylądowanie na wyspie, oznacza konieczność zapewnienia postaciom minimum środków do przetrwania. W tym celu warto wprowadzić abstrakcyjne poziomy zasobów (od 1 do 3): **prowant** (w tym również woda), **narzędzia** (w tym również broń improwizowana) i **materiały eksploatacyjne**. Obozowisko jest określane przez poziomy stanu **obrony** i **magazynu** (każdy od 1 do 3 poziomów).

Fabularnie można poziomy obozowiska przedstawić w następujący sposób:

Tymczasowe schronienie:

- Proste szalasy, prymitywne ogrodzenie z kolczastych roślin (Obrona 1). Czas na stworzenie: 1 godzina.
- Wydzielone miejsce na wspólne rzeczy – np. osobna ziemianka (Magazyny 1). Czas na stworzenie: 1 godzina.

Stale schronienie:

- Prosta chata / ziemianka / zaadaptowana jaskinia, solidniejsze ogrodzenie z cienkich pni lub plecionych gałęzi (Obrona 2). Czas na stworzenie: 1 dzień.
- Wydzielona część gospodarczo warsztatowa, zawierająca wspólne zasoby (Magazyny 2). Czas na stworzenie: 1 dzień.

Siedziba:

- Chaty z solidniejszych materiałów lub zaadaptowane jaskinie, palisada chroniąca teren (Obrona 3). Czas na stworzenie: 1 tydzień.
- Małe pola uprawne, zagrody hodowlane, niezależne źródło wody (Magazyny 3). Czas na stworzenie: 1 tydzień.

Na początku wszystkie poziomy zasobów oraz stany obozowiska są równe 0. Jeśli postaciom udało się uratować sterowiec i go wykorzystują, wynoszą one 1.

⁵ Jeśli jesteście zainteresowani bardziej przygodą niż zarządzaniem zasobami, możecie ominąć tę część mechaniki, jako zbędną buchalterię. Tworzenie obozu może mieć znaczenie, bardziej w warunkach gry kampanijnej.

Zdobycie każdego poziomu zasobu wymaga czasu jednego dnia dla jednej postaci. Jeśli więcej postaci poświęca swój czas na zdobycie tego samego zasobu, każda z nich dodaje do testu kostkę ułatwienia. Każdy kolejny poziom dla danego zasobu to dodatkowa kostka utrudnienia.

W ciągu dnia grupa postaci zużywa jeden poziom prowiantu. Jeśli go nie posiada, wszyscy otrzymują stan głodu. Każdy kolejny dzień bez prowiantu, powiększa go, utrudniając wszelkie czynności.

W zamian za jeden poziom narzędzi można dodać kostkę ułatwienia do testów zdobywania prowiantu lub materiałów eksploatacyjnych.

W zamian za jeden poziom materiałów eksploatacyjnych można dodać kostkę ułatwienia do testów tworzenia narzędzi.

Uszkodzony sterowiec można naprawić (**PT = 2**), używając jeden poziom narzędzi i materiałów eksploatacyjnych, jako koszt próby naprawy. Bez względu na jej efekt, narzędzia i materiały zostają zużyte. Za każdy stan uszkodzenia, należy dodać jedną, dodatkową kostkę utrudnienia.

Podniesienie każdego stanu Obozowiska o jeden punkt wymaga zużycia jednego poziomu narzędzi i materiałów eksploatacyjnych oraz wspólnej pracy większości grupy (pamiętaj o odpowiedniej ilości czasu). Są one stracone, bez względu na osiągnięty efekt. Poziom trudności testu to suma wszystkich aktualnych stanów Obozowiska⁶ plus 1.

Eksploracja wyspy

Badając wyspę, postaci mają możliwość sukcesywnie odkrywać jej tajemnice. Jeśli nie miały możliwości obejrzenia jej ze sterowca, rozpoczynają na piaszczysto-żwirowej plaży, ciągnącej się kilkanaście metrów od brzegu. Z jej poziomu widzą porośnięte gęstym lasem stoki wznoszącej się góry centralnej.

- Obchodząc wyspę wzdłuż brzegu, mogą odkryć różnej wielkości bloki skalne, niekiedy dochodzące aż do brzegu oceanu. Na plaży można znaleźć wyrzucone na brzeg glony, meduzy, różnej wielkości kraby i żółwie. Rzadkim znaleziskiem (**PT = 2**) będą szczątki okrętów i sterowców, a unikalnym (**PT = 4**) rzeczy szczególne (np. luneta, skrzynia z ubraniami etc.)
- W miarę wchodzenia w głąb wyspy, teren podnosi się coraz szybciej. Widać to również z jej brzegu - w końcu cała wyspa to rozlane zbocze wypiętrzonego wulkanu. Gęsta roślinność - krzewy i drzewa, łączy w sobie gatunki pochodzące z klimatu umiarkowanego ciepłego i subtropikalnego, porastając zbocza centralnego stożka. Niezwykle rzadko (**PT = 3**) można znaleźć, ukryte w zboczu wejścia do małych jaskiń i grot lub zarośnięte pozostałości małych wiosek. Dość często trafiają się różnych rozmiarów głazy bazaltowe, pokryte pnączami i porośnięte mchem. Dopiero sam szczyt jest mniej zarośnięty i drzewom ustępują rzadsze krzewy oraz połacie traw i bylin.

6 Stworzenie magazynu na poziomie pierwszym obozowiska to jedna kostka utrudnienia. Jeśli obozowisko ma już stan obrony na poziomie 1 i magazyn na poziomie 1, stworzenie drugiego poziomu magazynu to 3 kostki utrudnienia. Każda osoba, biorąca udział w pracach dodaje jedną kostkę ułatwienia lub kostki wynikające z jej umiejętności, które mogą być przydatne.

- Z grani krateru widać jego wewnętrzną część. Bystry obserwator, może dostrzec wioskę położoną nad zatoką. Ukrycie się na grani jest utrudnione (**PT = 2**). Zejście z niej do wnętrza krateru również wymaga ostrożności. Jest strome (**PT = 1**). Nie w każdym miejscu jest możliwe – część ściany wewnętrznej wulkanu jest niemal pionowa.
- Zejście do wnętrza dawnego krateru również wiedzie przez porośnięte drzewami i krzewami zbocza. Powietrze w nim jest cieplejsze i bardziej parne. W niektórych miejscach unoszą się ciepłe kłęby mgły. Roślinność jest bogatsza, bardziej subtropikalna. Zbocza mają większy spadek, ale są równiejsze. W nich również można się natknąć na jaskinie i grotty (**PT = 3**) oraz znaleźć pozostałości wioski.
- Brzeg zatoki to wąski, kilkumetrowy pas piasku, przetykany skalnymi wyniesieniami. Woda jest ciepła, nie tak słona jak oceaniczna, ale jeszcze nie w pełni wysłodzona. Nieopodal przesmyku widać wioskę – około 15 krytych trzciną chat. Po przeciwnej stronie przesmyku zarośnięte krzewami znajdują się pozostałości starej wioski.
- W nocy spowija zatokę często mgła. Woda jest mętna. To efekt ciągłego podgrzewania od spodu przez magmę wulkaniczną. Przybrzeżne płycizny szybko się kończą. W niemal pionowych ścianach zatoki znajdują się otwory prowadzące do jaskiń. Kończące je grotty potrafią wystawać nad poziom wody lub zawierać bańki powietrza. Do części z nich można znaleźć wejście w stoku wulkanu (po obu jego stronach). **W jednej z nich ma swój „port” stara, eksperymentalna łódź podwodna.** W innych mieszczą węże morskie (**PT = 4**), płaszczki (**PT = 3**) i deinozuchy (12-metrowi przodkowie dzisiejszych krokodyli **PT = 5**).

Wydarzenia niezależne

- Jeśli postacie nie odkryją wcześniej śladów tubylców, w ciągu dwóch – trzech dni od wylądowania na wyspie, **myśliwi (PT = 3)** z wioski podejmą obserwację grupy. Ich odkrycie jest bardzo trudne (**PT = 3**) a nastawienie nieufne i podejrzliwe (**PT = 4**). Nadal żywe są wspomnienia z walk z poprzednimi przybyszami (łódź podwodna). Odkrycie może nastąpić wcześniej (automatycznie), jeśli postacie będą podejmować aktywności, które mogą to ułatwić (duże ognisko, dłubanie przy silniku sterowca etc.). Jeśli postacie będą dysponowały czymś wartościowym dla plemienia lub ich działania będą zagrażać wiosce – łowcy mogą podjąć próbę ataku z zaskoczenia lub kradzieży. Można próbować nawiązać z nimi kontakt i podjąć próbę zmiany ich nastawienia. Wieści, jakie zaniosą do wioski, mają wpływ na nastawienie pozostałych tubylców.
- W pobliżu przesmyku prowadzącego do zatoki, w jednej z podwodnych jaskiń ma swoje leże **stary kraken**. Przybył w okolice wyspy, ścigając łódź podwodną i został w jej okolicach, bo cieplejsza woda zapewnia mu odpowiednią ilość pożywienia. Kraken będzie próbował wciągać ofiary, które znajdą się w jego zasięgu pod wodę. **Ma 10 ramion** (każde **PT = 3**), z tego dwa dłuższe z haczykowatymi przyssawkami (**PT = 4**).
- Podrażnione, **dzikie pszczoły (PT = 3)** lub **szerszenie (PT = 4)** mogą być groźne. Rozzłoszczony rój będzie gonił i żądlił (zatrucie) postacie graczy, dopóki nie zostanie odpędzony (dym, ogień) lub nie uda się go zgubić, nurkując pod wodą.
- W ukrytych, w lasach porastających stoki wulkanu, zarośniętych pozostałościach **zniszczonych wioski** można odkryć ślady ognia, ale nie ma ciał ani ich pozostałości. Wiek zniszczeń to około 30-50 lat. Wioski są chętnie zasiedlane przez duże węże (**PT = 3**) i drapieżne jaszczury (**PT = 3**), biegające na dwóch łapach.

Wioska

Mieszkańcy wioski żyją głównie z rybołówstwa, zbieractwa i hodowli drobiu (małe kury — pigmejki, papugi z podciętymi skrzydłami etc.). Skromne poletka urozmaicają ich dietę. Mają ciemną karnację skóry i czarne, proste włosy. Żyją w związkach poligamicznych. Nie różnicują zajęć od płci. Polują, uprawiają ziemię, gotują i zajmują się wspólnie gospodarstwem. Piętnaście krytych trzciną chat, na niskich palach zapewnia schronienie mieszkającym w niej wielodzietnym rodzinom. Woda pitna i przeznaczona do nawadniania poletek jest zapewniana przez małe, ukryte w ścianach krateru grotu, w których gromadzi się deszczówka oraz prymitywne parowniki, odsalające wodę z zatoki.

Parowniki zostały zrobione z elementów wyrzuconych przez morze. Ich konstrukcja jest prymitywna, ale może wskazywać na kontakty z cesarstwem lub klanami.

Raz na 5 dni, mieszkańcy zostawiają na pływającej, małej tratwie kosze z owocami, wędzonym mięsem i miejscowym winem w dużych ilościach. W nocy, w zatoce rozlegają się głośne hałasy, na powierzchnię wypływa „stalowy potwór”, z którego wnętrza wynurzają się humanoidalne sylwetki o dziwnych, kanciastych ruchach a „ofiary” z tratwy zostają zabrane do jego wnętrza.

Jeśli postacie obserwują wioskę – to jest właśnie ta noc. Pokaż im tę sytuację, nie każ czekać ani graczom wykonywać rzutów. Jeśli chcesz wykorzystać efekt „Tak, ale...”, zamiast „Tak”, zatokę może spowić mgła, w której odgłosy będą stłumione a kształt potwora niewyraźny i rozmyty.

Miejscowi mówią własnym językiem⁷, ale starszyzna jest w stanie porozumiewać się łamanym wspólnym — to efekt dawnych kontaktów z załogą łodzi podwodnej.

Plemię stosuje pochówek kanibalistyczny. Swoich zmarłych i zabitych wrogów zjadają. Czaszki wrogów rozbijają na drobne kawałki i wrzucają do zatoki. Czaszki swoich współplemieńców chowają w jaskini przodków, do której ich szaman udaje się po radę.

No'aide – plemienna szamanka. Stara i mądra. Pamięta czasy walk na wyspie (była wtedy młoda). Nigdy nie zaufa w pełni postaciom graczy, ale woli pokój niż walkę. Chętnie wykorzysta przybyszów do rozprawienia się z załogą łodzi podwodnej, licząc na to, że wybiją się wzajemnie. **(PT = 4)**

- Jest mądra i wytrzymała.
- Wiek dodaje jej doświadczenia.
- Umie kontaktować się z duchami i zna się na lokalnych ziołach.
- Używa do rytuałów jaszczurczego bębna i maski szamańskiej.

Ainuk – Wódz plemienia. Silny, sprytny wojownik. Doskonale współpracuje z szamanem. Ma swoje lata, ale jeszcze jest w stanie utrzymać władzę. Jest tylko z jedną żoną (**Aun**), z którą wychowuje z nią gromadkę dzieci. Przez monogamiczny związek czasami musi odpiierać nieuzasadnione zarzuty **Lashe** o brak męskości. **(PT = 4)**

- Jest silny i sprytny.
- Wiek dodaje mu doświadczenia. Świetnie walczy i poluje.
- Używa krótkich włóczni, którymi posługuje się po mistrzowsku.

⁷ Nie w każdej konwencji prowadzenia będzie to miało sens. Jeśli uznasz, że zbyt komplikuje to możliwość porozumienia, pominiń ten aspekt i przyjmij, że tubylcy również mówią wspólnym.

Lashe – Młody zwiadowca i myśliwy. Ambitny i zazdrosny. Pozostaje w związku z trzema kobietami. Chce przejąć władzę. Uważa, że plemię powinno przestać płacić daninę żelaznemu potworowi z zatoki. Próbuje podważyć pozycję **Ainuka**. Chętnie wykorzysta przybyszów, do własnych celów, prowokując ich lub wciągając w pułapkę. (**PT = 4**)

- Jest zręczny i pomysłowy.
- Świetnie poluje i umie przetrwać w dziczy.
- Używa bazaltowego toporka i żelaznego noża.

Plemię ma swoje wewnętrzne stronnictwa, ale w wypadku zagrożenia będzie trzymać się razem. Młodzi zwiadowcy w większości stoją po stronie Lashe, widząc w uległości względem żelaznego potwora słabość plemienia, zamiast mądrości przetrwania.

Kontakty z typowymi członkami plemienia są utrudnione (PT = 3).

Jaskinia przodków

Niedaleko wioski, znajduje się dość głęboka jaskinia, z wąskim wejściem udekorowanym małymi stosami dziecięcych czaszek.

To czaszki dzieci, które zmarły lub zginęły nim dorosły. Nie są niczymi przodkami, więc nie mają miejsca w jaskini przodków, ale były częścią plemienia, więc ich duchy strzegą jaskini i spokoju przodków.

W jej centralnej grocie znajduje się małe palenisko i niecka z wodą, w której zbiera się deszczówka. Dno groty wysypane jest drobnym piaskiem, na którym w koncentrycznych kręgach ułożone są ludzkie czaszki.

To czaszki przodków, od których szaman plemienny zasięga rady, w ważnych sprawach. Czasami do jaskini przychodzi też na noc rodzina ostatnio zmarłego, jeśli ma do niego jakąś sprawę. Tubylcy wierzą, że zmarli komunikują się z żywymi poprzez sny.

Trzy boczne odnogi jaskini, kryją „magazyny”, w których składowana jest broń i ważne rzeczy osobiste przodków.

*W jednej z bocznych odnóg znajduje się sala trofeów. Kilka dużych czaszek, wyglądających jakby należały do olbrzymiego krokodyla, złamana szabla marynarki cesarskiej, wypłowiały mundur z oznaczeniami niższego oficera marynarki i wyblakły notes służbowy, z zatartymi przez czas notatkami. Na grzbiecie notesu są pozostałości liter (próba odcyfrowania **PT = 3**, Pełne oznaczenie to EUS-35⁸).*

Dodatkową funkcją jaskini przodków, jest możliwość tymczasowego ukrycia się w niej i obrony, przed poważniejszym zagrożeniem.

Duchy – Jaskinia jest zasiedlona przez duchy przodków i zmarłych dzieci – obecnie jej strażników. Można się z nimi porozumieć i uzyskać od nich część informacji o przeszłości wyspy. Jeśli spokój jaskini zostanie naruszony, będą agresywne i zaatakują, ale nie opuszczą najbliższej okolicy jaskini. Są neutralne względem przybyszów. (**PT = 4**)

- Są eteryczne i inteligentne.
- Pamiętają historie, wspierają plemię.
- Atakują, przenikając przez ciało – efekty paraliżu, osłabienia, oszołomienia, strachu. Jest ich bardzo dużo.
- Można je zneutralizować, tylko niszcząc należące do nich za życia czaszki.

Ukryta jaskinia

W jednej z licznych jaskiń, znajdujących się po wewnętrznej stronie zatoki, znajduje się ukryta, eksperymentalna łódź podwodna. Na fragmencie płaskiej skały, wystającym ponad wodę można znaleźć fragmenty dawnego obozowiska. Resztki ogniska, wokół niego rozstawione drewniane skrzynie, służące jako siedziska i prawdopodobnie łóżka. Można w nich znaleźć podniszczone koce, resztki opatrunków i leków. W jednej z nich znajduje się też resztką projektów łodzi. Służyły pod koniec jako rozpałka. Przy ścianie stoi pęknięty destylator. Z jaskini można wyjść na powierzchnię wyspy, jeśli się sforsuje zasypyany gruzem i ziemią korytarz (**PT = 3**) albo wespnie przez stromy komin dymnika (**PT = 4**). Jest w niej ciepło, ale duszno.

Jaskinia służyła załodze łodzi podwodnej jako dok i obozowisko. W destylatorze próbowali wyprodukować mocniejszy alkohol, który mógłby posłużyć za bardziej efektywne paliwo. Obozowisko było lazaretem, obecnie może być użyte jako więzienie.

Eksperymentalna łódź podwodna EUS-35

Łódź ma kształt długiego cygara z zaostrzonym, wzmocnionym końcem — taranem, z krótkimi płetwami bocznymi, zaopatrzonymi w stateczniki. Przy wejściach widać godło cesarstwa, ale uważniejszy obserwator może stwierdzić, że chyba ktoś próbował je „zaklepać”, tak by nie rzucało się w oczy. Trzy śruby umieszczone z tyłu są napędzane niezależnie, co pozwala na uzyskanie dodatkowej skrętności. Ster jest umieszczony nad i pod nimi. Ma kształt rybiego ogona. Na górze łodzi umieszczona jest ząbkowana płetwa. Stateczniki boczne pełnią również rolę podestów wyjściowych. Mają na końcach mocno zużyte, ochroniacze z twardego kauczuku. Na całej powierzchni kadłuba widać wgniecenia, jakby łódź była w pewnym momencie zbyt ciasno obwiązana bardzo grubymi linami (efekt ataku krakena). Całość łodzi jest pokryta plamami rdzy.

Wewnątrz **Eusa-35** są dwa pokłady. Górny, z niskim włazem górnym i dwoma bocznymi oraz sterówką, maszynownią i wyrzutniami harpunów na obu burtach i dolny (zazwyczaj zanurzony pod powierzchnią wody), z magazynami, kabinami załogi i zbiornikami paliwa oraz balastem. Wąskie korytarze pozwalają na przemieszczanie się maksymalnie dwóch osób obok siebie. Łódź jest wyposażona w system elektrycznych ogni. Część funkcji łodzi jest sterowana zdalnie, za pomocą run (bindruna⁹ łącząca Bjarkan i Kaun). Zejście na dolny pokład jest przerobione na windę korbową z ruchomym podestem¹⁰.

Z dawnej załogi żyją już tylko dwie osoby, w podeszłym wieku. Prawie nie ruszają się z foteli zaopatrzonych w małe koła. Czynności wokół staruszków wykonują trzy nakręcane mechanizmami sprężynowymi i zdalnie sterowane, humanoidalne roboty.

Nakręcany robot - sterowany zdalnie, umysłem dowolnego ze Staruszków, może wykonywać proste polecenia. (**PT = 3**)

- Silny, opancerzony, niewrażliwy na ból
- Atakuje chwytymi ramionami.
- Jeśli Staruszkowie mieli czas na przygotowanie, może być uzbrojony w prosty miotacz ognia. (**PT = 4**)

9 Możesz użyć np. znaku Bluetootha.

10 Staruszkowie używają jej do zjeżdżania na dół, do swoich sypialni. Robotom również łatwiej jest użyć windy niż drabin.

Aleksandria da Vinci – projektantka okrętu podwodnego i inicjatorka jego porwania. Obecnie 90 letnia, blada staruszka. Jest zdecydowana, by jej dzieło nie wpadło w niepowołane ręce. Wspólnie z Konstantynem opracowała algorytm samozniszczenia łodzi. Dopiero po kilku latach na łodzi odkryła jakie uczucia żywi do niej Konstantyn. Ma wyrzuty sumienia, że nie jest w stanie mu odpłacić tak samo mocnym uczuciem. Posiada magiczną formę więzi telepatycznej z nim.

- Jest mądra i zręczna.
- Wiek dodaje jej doświadczenia.
- Tatuaze runiczne i wiedza magiczna, pozwalają na kontrolowanie łodzi i robotów.
- Fotel, przekształcony w wózek inwalidzki jest wzbogacony w karabin samopowtarzalny unikalnej konstrukcji. **(PT = 5)**

Konstantyn de Vries – alchemik i mag run, wieloletni towarzysz i przyjaciel Aleksandrii. W młodości był szaleńczo w niej zakochany. Nadal jest gotów zrobić dla niej wszystko. Pomógł jej w porwaniu okrętu. Zdalne sterowanie okrętem zostało zaimplementowane później, już na wyspie. To jego dzieło, tak samo, jak tatuaze runiczne, które pokrywają ich ciała, przedłużając życie i pozwalając na komunikację (również telepatyczną).

- Ma dużą wiedzę i jest wytrzymały.
- Wiek dodaje mu mądrości i doświadczenia.
- Tatuaze runiczne i wiedza magiczna, pozwalają na kontrolowanie łodzi i robotów.
- Fotel, przekształcony w wózek inwalidzki jest wzbogacony w karabin samopowtarzalny unikalnej konstrukcji. **(PT = 5)**

Łódź była eksperymentalnym prototypem w fazie przedprodukcyjnej. Jej twórczyni chciała stworzyć projekt, który pozwoli na zbadanie głębin oceanów. Zbyt późno zorientowała się, że cesarscy architekci postanowili wzbogacić go, aby uczynić z jej wynalazku machinę wojenną. Wraz z towarzyszami wykradli projekty i porwali Łódź. Umknęli pościgowi, ale kapryśny los postawił na ich drodze olbrzymiego krakena. Udało im się wyrwać z jego macek (za pomocą porażenia go prądem z systemu elektrycznego) i niemal cudem znaleźć przesmyk, który doprowadził ich do zatoki na Tajemniczej Wyspie. Dla purytańskich wynalazców tubylcy okazali się zbyt dzicy, z ich kanibalizmem i wielożeństwem. Dla plemion zamieszkujących wyspę byli niemal bogami, ale próba nawracania i brak szacunku do tradycji nieuchronnie prowadził do konfliktu. Przewaga technologiczna była po stronie załogi. Z czasem na wyspie pozostała tylko jedna wioska, która zgodziła się składać „ofiary” w zamian za spokój. Część tubylców odpłynęła na kruchych czółnach na południe.

*Włazy są monitorowane systemem luster. Próba wślizgnięcia się na Łódź **(PT = 3)** może spotkać się z reakcją obronną. System rażenia prądem działa raz na dobę i może sparaliżować osoby poddane jego działaniu (również te, znajdujące się w wodzie blisko łodzi). Kolejne rażenie prądem jest możliwe dopiero po ponownym załadowaniu akumulatorów, które trwa dobę.*

Potencjalne opcje:

- **Jeśli postacie wybiorą siłowy sposób wtargnięcia na łódź**, Staruszkowie postarają się ich wciągnąć w walkę z robotami i rozpoczną **procedurę samozniszczenia łodzi**, przez uderzenie w dno zatoki (uruchomiony algorytm można zatrzymać, przejmując ręczną kontrolę nad sterowaniem łodzi lub po rozpracowaniu zdalnego sterowania runami.
- **Próba nawiązania kontaktu** ze staruszkami jest zależna od jego formy i wyników testów, ale może zakończyć się poznaniem historii łodzi, przekazaniem jej „w dobre ręce” lub uwięzieniem postaci w **Ukrytej jaskini**.
- Przejęcie kontroli nad łodzią lub możliwość jej przeszukania umożliwia znalezienie szczegółowych planów podwodnych zatoki, z zaznaczonymi głębokościami i temperaturami, projektów technicznych i zapisków magiczno-alchemicznych, które są wskazówkami do kontroli łodzi za pomocą run.

Procedura samozniszczenia łodzi

Łódź podczas tej procedury rozpędza się po spirali i ma za zadanie uderzyć we wcześniej wybrane przez staruszków miejsce w dnie zatoki. W tym miejscu skała oddzielająca dno zatoki od magmy wulkanicznej jest najcieńsza, co staruszkowie wyznaczyli pomiarami temperatur. Uderzenie rozbija łódź, ale ma możliwość również uruchomienia reakcji łańcuchowej i ponownego rozbudzenia wulkanu, z wszelkimi tego typu konsekwencjami.

O momencie rozpoczęcia procedury przez staruszków, decyduje Narrator. Uruchamia wtedy zegar o długości 6 pól. Nawet jeśli postacie będą zaabsorbowane walką z robotami na pokładzie, mogą poczuć (zatkane uszy, drgania pokładu), usłyszeć (odgłosy silników) lub zauważyć przez iluminatory, że łódź zaczyna się zanurzać i nabierać prędkości. Od tego momentu, od prowadzących ich graczy zależy, czy uda im się zatrzymać zegar i w którym momencie.

Stawką zegara jest rozbicie łodzi. Jeśli grający zdecydują, że zamiast ratować łódź, spróbują się z niej wydostać – potraktuj to jako aktywowanie bomby, z efektem „Nie, ale”.

Nie udało się zatrzymać procedury samozniszczenia, która nieodwołalnie nastąpi, ale postacie mogą spróbować się uratować. Szanse zależą od głębokości, na której jest łódź (ilości Funtów Narratora).

Sugerowany jest 3 Poziom Trudności dla czynności zmierzających do zatrzymania procedury, chyba że mają one zadeklarowany inny w treści (np. usunięcie staruszków, gdy strzelają z broni zintegrowanej z ich fotelami ma **PT = 5**).

- Grający, działaniami swoich postaci, mogą doprowadzić do zatrzymania procedury samozniszczenia i uratowania łodzi.
 - **Powodzenie** podejmowanych w tym celu akcji zmniejsza poziom bomby zegarowej o jedno pole. Grający mogą zdecydować, że chcą zmniejszyć je o więcej pól, w zamian za zwiększenie Poziomu Trudności akcji. Każde dodatkowe pole, to dodatkowa kostka utrudnienia.
 - **Niepowodzenie**, również zmniejsza poziom bomby zegarowej, ale Narrator otrzymuje w zamian możliwość jej aktywacji lub Funt, który może wykorzystać przeciwko graczom podczas dalszej procedury rozbijania bomby.

- Jeśli grający zignorują wskazówkę i skoncentrują się na innych działaniach, Narrator otrzymuje Funt za każde z takich działań aż do maksymalnej ilości 6 Funtów dla danego zegara lub decyzji o aktywacji jego efektu (z możliwością wykorzystania zdobytych Funtów).

Możliwe skutki:

- Grający przejmują kontrolę nad okrętem (zegar jest wyzerowany), zatrzymując procedurę samozniszczenia (Narrator nie ma żadnych Funtów z nią związanych). Jak postacie ją wykorzystają, zależy już od nich. Jest stara, uszkodzona i w zasadzie trzyma się na słowo honoru i ślinę.
- Grający przejmują kontrolę nad okrętem (zegar jest wyzerowany), ale procedura samozniszczenia niekoniecznie została przerwana (Narrator posiada Funty z nim związane) - za każdy z nich, Narrator może dodać stan negatywny do łodzi lub użyć ich jako poziomu trudności wypłynięcia nią ponownie na powierzchnię.
- Grającym nie udaje się przejąć kontroli nad okrętem (lub zrezygnowali z tego), który zostaje zniszczony (efekt ostatniej akcji, zerującej zegar). Nadal mogą próbować się z niego wydostać i wypłynąć na powierzchnię. Poziom trudności jest równy sumie poziomu zegara, na którym podjęli taką decyzję i ilości Funtów Narratora.

Suplement – Runy nordów

| Runa | Nazwa | Symbol | Zgłoska |
|------|----------|------------------------|--------------|
| ƿ | Fe | bogactwo / majątek | f |
| ᚱ | Ur | mżawka / żużel | u |
| ᚦ | Thurs | olbrzym | th |
| ᚼ | As / Oss | bóg / ujście rzeki | oe |
| ᚷ | Reidh | droga / podróż | r |
| ƿ | Kaun | wrzód / choroba | c / k |
| ᚫ | Hagall | grad | h |
| ᚢ | Naudhr | potrzeba / brak czegoś | n |
| ᚠ | Isa | lód | i |
| ᚦ | Ar | urodzaj | a |
| ᚲ | Sol | słońce | s |
| ᚱ | Tyr | Tyr (imię Boga) | t |
| ᚷ | Bjarkan | brzoza | b |
| ᚱ | Madhr | człowiek | m |
| ᚠ | Logr | morze / woda | l |
| ᚨ | Yr | cis | R |

Poemat runiczny

Opracowany na potrzeby gry, na podstawie Norweskiego Poematu Runicznego.

Fe: Bogactwo jest źródłem niezgody;

Wilki dorastają w lesie.

Ur: Żużel z kiepskiego jest żelaza;
Reny często biegają na silnym mrozie.

Thurs: Olbrzym chorobę kobietom
sprowadza;

Mało radości jest w trudzie i znoju.

As: Ujście rzeki jest źródłem każdej drogi;
Pochwa jest źródłem miecza.

Reidh: Ponoć podróż najbardziej męczy
konia;

Rządzący zapomniał o najlepszym mieczu.

Kaun: Wrzód jest przekleństwem dla dzieci;
Śmierci oznaką jest bladość.

Hagall: Grad jest najzimniejszym z ziaren;
Bogowie stworzyli świat dawno temu.

Naudhr: Potrzeba chwili daje mały wybór;
Nagi człowiek zamarznie na mrozie.

Isa: Lód możemy nazwać solidnym mostem;
Ślepiec potrzebuje przewodnika.

Ar: Obfitość jest dobrodziejstwem dla
człowieka;

Frothi słynie ze swej szczodropliwości.

Sol: Słońce jest światłem świata.

Chylę czoło przed boskimi prawami.

Tyr: Tyr jest jednorękim Bogiem.

Kowal często sam dmie w miechy.

Bjarkan: Brzoza ma najzieleńsze liście z
drzew.

Loki miał szczęście w swoich oszustwach.

Madhr: Człowiek jest siłą ziemi;

Wspaniałe są szpony jastrzębia.

Logr: Wodospad to rzeka spadająca z gór;

Ozdoby czyni się ze złota.

Yr: Cis jest najzieleńszy z drzew w zimie;
Nie sypie iskrami, gdy się pali.

Licencja

FU RPG by Nathan Russell is licensed under a Creative Commons Attribution 3.0 Unported License.

FUNT RPG to modyfikacja Freeform Universal RPG, stworzona przez Tomasza Misterkę.

Jest udostępniony na licencji Uznanie autorstwa 3.0 Unported (CC BY 3.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.pl>).

Oznacza to, że możesz go kopiować, rozpowszechniać, zmieniać i tworzyć na jego podstawie inne utwory - również do użytku komercyjnego przy zachowaniu poniższych warunków:

- **Uznanie autorstwa** - Utwór należy odpowiednio oznaczyć, podać link do licencji i wskazać, jeśli zostały dokonane w nim zmiany. Możesz to zrobić w dowolny, rozsądny sposób, o ile nie sugeruje to udzielania przez licencjodawcę poparcia dla Ciebie lub sposobu, w jaki wykorzystujesz ten utwór.
- **Brak dodatkowych ograniczeń** - Nie możesz korzystać ze środków prawnych lub technologicznych, które ograniczają innych w korzystaniu z utworu na warunkach określonych w licencji.

Ikona użyta na stronie tytułowej jest przerobiona z ikon autorstwa Lorc i Delapouite (CC BY 3.0). Ikony dostępne są na <http://game-icons.net>

