

MICHAŁ „KUGLARZ” DZIT

CTHULHUSHIMA

Projekt settingu fanowskiego



Początek był banalny. Dla wszystkich ludzi, którzy tworzyli koncepcje crossoveru Cthulhushima nie było wątpliwości, ani niepotrzebnych pytań. Wszyscy czuliśmy dokładnie to samo, a nasze wizje projektu były zgodne. Neuroshima i Mity Cthulhu pasowały do siebie idealnie. Wszystko było proste, ale tylko do czasu publikacji pierwszych materiałów i ich odbioru przez czytelnik kompletnie nieświadomych idei całego zamysłu... To był początek kłopotów.

Głównym problemem osób tworzących podwaliny pod setting Cthulhushimy było przegapienie bardzo istotnego, acz smutnego faktu, że mało kto pamięta system Zew Cthulhu, a jesz-

cze mniej ma wiedzę o mitologii tego tytułu. W ruchu fanowskim gier RPG pozostała garstka ludzi w pełni zajmujących to, o czym chcieliśmy tak swobodnie opowiadać. I właśnie dlatego powstał artykuł, w którym chciałbym przybliżyć czytelnikom projekt Cthulhushima.

POCZĄTEK

Gdy Mateusz — Mattif Zar wypowiedział na piątej edycji Tornado po raz pierwszy słowo — Cthulhushima, wszyscy wiedzieliśmy, co należy zrobić. Zaraz po zakończeniu konwentu

„Mało kto pamięta system Zew Cthulhu, a jeszcze mniej ma wiedzę o mitologii tego tytułu...” - Ależ to brzmi dzisiaj, gdy mamy nową, wypasioną edycję „Zewu”, a Mity w grach mają się lepiej niż kiedykolwiek... Cthulhushima była świetnym, fanowskim przedsięwzięciem, z którego zrodziła się masa mrocznych, plugawych sesji. Cthulhu vs postapokalipsa - to brzmi tak samo dobrze dzisiaj, jak przeszło 15 lat temu.

rozpoczęliśmy pisanie. Z początkiem ostrożnie w temacie na forum, stopniowo przelewając wizje na papier i tworząc pierwsze artykuły. Powoli, acz konsekwentnie implementowany w spustoszone uniwersum Neuroshimy Mity Cthulhu. Starożytne rasy budziły się ponownie do życia, aby jeszcze raz stoczyć walkę o planetę Ziemia. Lecz tym razem nie człowiek ma być ich wrogiem, lecz Moloch i Neodżungla, istoty całkowicie odmienne, choć swoją świadomością przypominające najmroczniejszych bogów wszelkich znanych panteonów. Mistyka na powrót wkroczyła pewnym krokiem w nieograniczone empiryczną doktryną zgłiszczą ludzkiej cywilizacji. Swymi mackami sięgnęła w ludzkie umysły i zasiała w nich trwogę oraz zwątpienie.

PYTANIA

Gdy 5 września 2020 roku na świat spadła nuklearna, chemiczna i biologiczna pożoga, gwiazdy wreszcie były w porządku? Czy ten, kto nie jest umarły choć spoczywa wiekami, przebudził się i począł pożerać świat? Jak wielkie jest prawdopodobieństwo, że zgładzono starożytnego boga Hypnosa, a jego dusza rozsypała się na miliardy kawałków i podróżuje po Ziemi jako Tornado? Pytań jest bardzo wiele, a każda odpowiedź rodzi kolejne zagadki. Jednak dla wprawnego Badacza Tajemnic ta układanka może zacząć z czasem tworzyć logiczną, acz przerażającą całość. Czyż Mi-Go - tajemnicze istoty z Yuggoth nie były zaangażowane w eksperymenty technologiczne? Czy to nie ta rasa byłaby w stanie stworzyć tak pokrętny i dziwny algorytm, który rządzi działaniami mechanicznej Bestii? Idąc dalej tropem powiązania Mitów z wydarzeniami kończącymi panowanie ludzkiej cywilizacji, możemy dojść do wniosku, że Neodżungla jest manifestacją Mrocznej Matki - Shub-Niggurath. Zapewne i inni Wielcy Przedwieczni rzucili swe moce i niewolnicze rasy do wojny o ten odległy świat.

ZAGŁĘDA

Jak by nie drążyć powiązań pomiędzy mitologią Cthulhu a wydarzeniami ze storylinii Neuroshimy, pozostaje zasadnicze pytanie – dlaczego? Odpowiedź zapewne byłaby bardzo trywialna i prosta lecz nikt nie chce jej zdradzić, bo i po co? Czy niedobitki ludzkości zasługują na wyjaśnienia? Czy nie po to na owiat zesłano Armagedon, aby zakończył zadawanie pytań przez wścibską rasę, która przekroczyła wszelkie granice, jakie wyznaczili Wielcy Przedwieczni? Fakt pozostaje jeden: ktoś lub coś nie życzy sobie, aby ludzkość przetrwała w jakiegokolwiek formie.

Przeciwko niej wystawiono ponownie mistyczne moce i rasy. Istoty z Głębin odzyskały swoje miejsca kultu na wybrzeżach i ponownie krzyżują się z ludzką rasą. Wężowi Ludzie wskrzeszają kult swego boga Yiga, manipulując przy tym ostatnimi ludzkimi organizacjami, które byłyby w stanie rozpocząć odbudowę oświata. Mi-Go, hybrydując swoją i ludzką technologię, tworzą przerażające maszyny i cyborgi. Mroczne Młode wraz z postępowaniem Neodżungli pochłaniają coraz większe połacie Ziemi w imię ofiary dla swej Matki - Shub-Niggurath. Starożytne artefakty odzyskują swą moc po wiekach bytowania w cieniu racjonalizmu. Fragmenty Necronomiconu nadal krążą wśród kultystów i nie pozwalają zapomnieć o magii. Entropia zebrała obfite żniwo wśród ludzkości i działa na korzyść nienazwanych wrog. Człowiek znów zaczął się bać...

JAK W TO GRAĆ? JAK TO PROWADZIĆ?

Ci z was, którzy zapoznali się z materiałami publikowanymi przez serwis Crossroads, zapewne zauważyli, że nie zaproponowano żadnej nowej mechaniki, czy też modyfikacji tych istniejących w obu systemach. Co prawda trwają prace nad zasadami do silnika Neuroshimy dotyczącymi poczytalności, lecz nawet bez nich rozgrywka nie traci na walorach horroru.

Zasadniczo można grać na dowolnej mechanice zawierającej zasady dla współczesnego świata, między innymi Neuroshima 1.5, Cthulhu Now, F.A.T.E, czy GURPS. Zaś twórcy projektu związani z Crossroads będą pracowali na pierwszej z wymienionych.

Jednak nie cyferki i tabelki są najistotniejsze w pracy nad crossoverem. Priorytetem nadal jest spójna hybryda obu uniwersów, bez naciąganych faktów i zbytecznych uduziwnień. Autorzy Cthulhushimy w każdym kolejnym tekście będą chcieli zawrzeć płaszczyzny, na których egzystują te fantastyczne światy. Mianownik pozostaje ten sam: walka o przetrwanie kruchej istoty ludzkiej w obliczu potęg, których nie jest w stanie pojąć. Postacie Graczy - Badacze Tajemnic, stoją przed starożytnym wyborem. Zaspokoić ciekawość, nawet za cenę zycia, czy przeżyć w nieświadomości jeszcze kilka lat? Ryzykanctwo jest wpisane w naturę ludzką, jesteśmy niespokojnymi duchami, które płacą często okrutną cenę za wiedzę, do której nie powinny mieć dostępu. I o tym właśnie są opowieści świata Cthulhushimy. (...)