

Tomasz Smejlis

Dolnośląska Szkoła Wyższa we Wrocławiu

***Pulp era* w grach fabularnych**

Gry fabularne (*role-playing games*: RPGs), jako jedno z późno powstałych zjawisk kultury popularnej, pozostają pod przemożnym wpływem literatury, komiksu i kina. O ile liczne są nowelizacje najbardziej znanych gier¹, o tyle wydawcy kierują je w zasadzie tylko do fanów konkretnych systemów RPGs, a nie do szerokiego gremium odbiorców tekstów kultury popularnej. O wiele częściej można wskazać tytuły gier, które bezpośrednio nawiązują do tekstów znanych miłośnikom *science fiction* i *fantasy*². W ogólnym rozrachunku gry fabularne należy uznać za rozrywkę wtórną względem trzech wspomnianych mediów. O wysokim stopniu zależności świadczy m.in. dobór konwencji i gatunków realizowanych przez dany system RPG, a które niemal zawsze znajdują swoje źródło w literaturze *fantasy* lub *science fiction*. Również motywy wykorzystywane przez twórców RPGs oraz samych graczy w większości wypadków po raz pierwszy pojawiły się w literaturze. Autorzy gier najczęściej nie kryją swoich inspiracji, umieszczając w podręcznikach nierzadko rozbudowane zestawienia tekstów kultury, które wpłynęły na ukonstytuowanie się świata przedstawionego gry³. Niejednokrotnie

¹ Wystarczy wspomnieć o publikacjach wydawnictwa *The Black Library*, oddziału *Games Workshop*, których akcja toczy się w uniwersach dwu sztandarowych gier GW — *Warhammer Role Play* oraz *Warhammer 40K*. Na rynku światowym (również polskim) rekordy popularności były także powieści osadzone w uniwersach *settingów* gier spod znaku *Dungeons & Dragons*.

² Między innymi oparte na literaturze: *Zew Cthulhu (Call of Cthulhu)*, *Grimm RPG*, *Conan the Roleplaying Game*, *Wiedźmin: Gra Wyobraźni*, *Amber Diceless Role-Playing*, *The Dresden Files Roleplaying Game*, *The Dying Earth RPG*, *Middle-earth Role Playing*; komiksie: *The Mouseguard Roleplaying Game*, *Burning Empires*, *Hellboy Sourcebook and Roleplaying Game* oraz filmie: *Supernatural RPG*, *Battlestar Galactica Role Playing Game*, *Starship Troopers: The Roleplaying Game*, *Serenity Role Playing Game*.

³ Między innymi: A. Ganszyniec, M. Sabat, *Wolsung. Magia wieku pary. Fabularna gra akcji*, Kraków 2009, s. 7–9; J. Combos *et al.*, *Hollow Earth Expedition. Pulp Adventure Roleplaying*, Seattle 2007, s. 244–246; K. Hite, *The Day after Ragnarok. A Savage Setting by Kenneth Hite*, Alexandria 2008, s. 123–124; B.J. Underhill, *GURPS: Cliffhangers*, second edition, Austin 2002, s. 122–126.

twórcy odwołują się do języka literatury lub kina nie tylko w wypadku tematyki, ale również samej fabularnej konstrukcji rozgrywki: „*Wolsung* to plan filmowy, setki dekoracji, ekipa od efektów specjalnych, biblioteka scenariuszy i tłum statystów. Fotel reżysera i pierwszoplanowe role czekają na ciebie i twoich przyjaciół. Kamera... akcja!”⁴ Dlatego nie jest przedmiotem artykułu udowodnienie truizmu, jakim jest stwierdzenie wtórności gier fabularnych, lecz wykazanie, że w wielu wypadkach *role playing games* nawiązują do wczesnego etapu rozwoju literatury *science fiction* i *fantasy*, a konkretnie do amerykańskiej kultury popularnej okresu *pulp era*.

***Pulp era* w fantastyce amerykańskiej**

Nieprzypadkowo okres od lat 30. do 50. XX wieku nazywa się w Ameryce „Złotym Wiekiem Science Fiction” (*Golden Age of Science Fiction*)⁵. Dzięki działalności Johna Wooda Campbella Jr., redaktora m.in. „*Astounding Science Fiction*”, *science fiction* zdobyła wówczas dużą popularność. Dzieła takich pisarzy, jak: Isaac Asimov, Alfred Bester, Ray Bradbury, Henry Kuttner czy Frederic Pohl, publikujących w latach 30., 40. czy 50. XX wieku, są uważane dzisiaj za klasykę gatunku.

Tymczasem podwaliny pod ekspansję fantastyki naukowej w USA położyła działalność edytorska Franka A. Munseya, Hugo Gernsbacka czy Harolda HERSHEYA, którzy zapoczątkowali w Ameryce epokę tanich czasopism, publikujących literaturę fantastyczną i awanturniczą. Pierwsze masowe czasopisma powstały w XIX wieku, co miało związek z rozwinięciem się technologii produkcji papieru i druku, ogromnym przyrostem ludności w Ameryce oraz upowszechnieniem się czytelnictwa. Ówczesne periodyki były już drukowane na gładkim, lśniąącym papierze, dlatego określano je mianem *slick* (ang. gładki) bądź *glossy* (ang. lśniący). Ze względu na swoją cenę czasopisma te kierowane były do bogatej klasy średniej⁶. Już wówczas ukazywały się w nich opowiadania obecnie zaliczane do *science fiction* lub *fantasy*⁷.

W 1896 roku Frank Munsey zmienił formułę istniejącego od 1882 (pierwotnie pod nazwą „*The Golden Argosy*”) czasopisma „*The Argosy*”, adresowanego początkowo do dzieci, decydując się na publikację jedynie literatury popularnej skierowanej do młodych mężczyzn (opowiadania przygodowe, sportowe itd.)⁸. Jednocześnie „*The Argosy*” było pierwszym czasopismem wydrukowanym

⁴ A. Ganszyniec, M. Sabat, *op. cit.*, s. 7–9.

⁵ Nicholls i Clute lokalizują ów etap rozwoju SF w latach 1938–1946, *The Encyclopedia of Science Fiction*, red. J. Clute, P. Nicholls, New York 1995, s. 474.

⁶ *Ibidem*.

⁷ Między innymi w: „*The Strand Magazine*”, „*The Idler*” oraz „*McClure’s Magazine*”.

⁸ *Science Fiction, Fantasy and Weird Fiction Magazines*, red. M.B. Tynn, M. Ashley, London 1985, s. 103–104.

na tanim papierze, powstałym ze sprasowanej i utrwalonej chemicznie pulpy drzewnej. Tego rodzaju papier miał żółtawe zabarwienie, co negatywnie wpływało na jakość druku. Poza tym szybko się starzał, żółkł i stawał się łamliwy. Jednakże posiadał jedną podstawową zaletę — był dużo tańszy od tego, na którym drukowano *slicks*. To wystarczyło, by nowego rodzaju czasopisma, nazywane *pulp magazines* lub w skrócie *pulps*, podbiły rynek czytelnicy za oceanem. Paradoksalnie ich popularność przedłużył wielki kryzys z lat 1929–1933, gdy wielu czytelników uciekało od szarej rzeczywistości w optymistyczne opowieści traktujące o bohaterach, których działania mają wielki wpływ na otaczającą rzeczywistość.

Początkowo *pulp magazines* nie były wyspecjalizowane tematycznie. Dopiero w 1915 roku, wraz z powstaniem „Detective Story Magazine”, wydawcy chętniej zaczęli wyodrębniać odmiany literatury popularnej i umieszczać ją w sprofilowanych czasopismach⁹. W 1919 roku zaczęła ukazywać się „Western Story”, w 1921 „Love Stories” i wreszcie w 1923 roku „Weird Tales”. Pierwszy periodyk poświęcony szeroko rozumianej SF, „Amazing Stories”, powstał dopiero w 1926 roku. Należy przy tym pamiętać, że do lat 30. XX wieku w zasadzie nie istniały wyraźne podziały gatunków. Termin „*science fiction*” został stworzony dopiero przez Hugo Gernsbacka w 1929 roku¹⁰, ale upowszechnił go John W. Campbell Jr. w redagowanym przez siebie magazynie „Astounding Science Fiction”. Dopiero to określenie zastąpiło inne dotychczas stosowane, takie jak: *invention stories* (opowiadania o wynalazkach), *off-trail stories* (opowiadania spoza szlaku), *impossible stories* (historie nieprawdopodobne), *different stories* (odmienne opowieści), *pseudoscientific stories* (pseudonaukowe opowiadania), *scientific fiction* (beletrystyka naukowa) oraz *scientifiction*¹¹, i przez długi czas funkcjonowało jako nazwa gatunku.

Brak wyodrębnionych gatunków oraz ich odmian gatunkowych w obrębie *science fiction* czy *fantasy* stało się jedną z cech szczególnych literatury SF/F publikowanej w „Weird Tales”, „Amazing Stories”, „Science and Invention” i „Wonder Stories”. Z jednej strony opowiadania *pulp* charakteryzowały się prostą konstrukcją fabularną i wyraźnym osadzeniem w czasoprzestrzeni awanturkowej, z drugiej charakteryzowały się atrakcyjnym dla ówczesnego czytelnika, a zniechęcającym dla współczesnego, przyzwyczajonego do podziałów gatunkowych, bogactwem motywów, które pojawiały się w obrębie jednej fabuły. Wystarczy przypomnieć twórczość dwu słynnych autorów publikujących w „Weird Tales”: Roberta Erwina Howarda oraz Howarda Phillipsa Lovecrafta, którzy swobodnie łączyli rozmaite motywy w swoich opowiadaniach (zły mag, szlachetny „dzikus”

⁹ J. Gunn, *From the Pulps to the Classroom: The Strange Journey of Science Fiction*, [w:] *The Science Fiction Reference Book*, red. M.B. Tymn, Washington 1981, s. 233.

¹⁰ „Science Wonder Stories” 1929, nr 1.

¹¹ V. Graaf, *Homo futurus. Analiza współczesnej science fiction*, przeł. Z. Fonderko, Warszawa 1975, s. 20.

i podróże kosmiczne pojawiają się w *Wieży słonia* Howarda (*The Tower of the Elephant*, 1933, pol. 1985), a panteon Istot Mitów stworzonych przez Lovecrafta łączy byty z mitologii egipskiej, celtyckiej oraz stworzenia pochodzące z innych planet czy systemów gwiazdnych. Z dzisiejszego punktu widzenia wiele utworów z omawianego okresu charakteryzował więc synkretyzm gatunkowy. Na nowo odkrywane *space fantasy*, łączące *science fiction*, *space operę* oraz *fantasy*, wyrasta między innymi z dwu cykli Edgara Rice'a Burroughsa: *Pellucidar* oraz *John Carter of Mars*.

W ciągu pierwszych kilku lat istnienia *pulp magazines* wyodrębnił się zbiór motywów szczególnie chętnie podejmowanych przez twórców, których opowiadania pojawiały się w tych czasopismach. Poza spopularyzowanymi już w poprzednim stuleciu (np. cudowny wynalazek, podróż w czasie) pojawiły się też takie *topoi*, jak: mutant, nadczołowiek, superzłoczyńca, galaktyczne imperium, Pusta Ziemia, zapomniane krainy, eugenika, teoria spiskowa itd.

Fabulę charakteryzowała dynamika oraz ukierunkowanie na akcję, często kosztem logiki. Bohaterowie byli archetypiczni, niezbyt zróżnicowani psychologicznie, co m.in. wyrażało się poprzez ukazanie w sposób uproszczony motywacji postaci, a to z kolei prowadziło do schematycznego rozgraniczenia i wyszczególnienia w świecie przedstawionym dobra i zła. Sami bohaterowie, najczęściej zwykli ludzie, zdolni byli jednak do nadludzkich czynów i pokonania w widowiskowy sposób nierzadko groteskowych złoczyńców. Amerykańscy superbohaterowie, począwszy od Kapitana Ameryki, okazali się w prostej linii potomkami takich postaci, jak Buck Rogers, Flash Gordon czy Doc Savage.

Opowiadania Roberta Erwina Howarda, Philipa Francisa Nowlana, Edgara Rice'a Burroughsa, Clarka Ashtona Smitha i innych twórców publikujących w czasopismach pulpowych w pełni realizowały podstawowy cel literatury popularnej — zapewnienie czytelnikowi rozrywki.

Sprzedawalność *pulp magazines* zaczęła maleć już na początku lat 40. XX wieku, kiedy wojna wymusiła przemiany w przemyśle i doprowadziła do spadku produkcji papieru. Po 1945 roku kolejne przemiany technologiczne i kulturowe (powstanie telewizji, rosnąca popularność komiksów, odchodzenie od formatu *pulp* na rzecz mniejszego i wygodniejszego *digest*) doprowadziły do likwidacji w 1957 roku American News Company, głównego dystrybutora omawianych periodyków. Tę datę zwykło się uważać za kres *pulp magazines*.

***Pulp* w grach fabularnych**

Poetyka *pulp* była obecna w grach fabularnych w zasadzie od momentu ich powstania. Charakterystyczny dla opowiadań publikowanych w „Weird Tales” czy podobnych czasopismach synkretyzm gatunkowy był jedną ze szczególnych cech pierwszych systemów RPGs. Pierwotne *Dungeons & Dragons*

(*D&D*)¹², będące w zasadzie zestawem ogólnych zasad (tzw. mechaniki) i pozbawione domyślnego *settingu*¹³, nie narzucało graczom konwencji, toteż wiele kampanii rozegranych w tamtych czasach swobodnie łączyło motywy charakterystyczne dla rozmaitych odmian *science fiction* i *fantasy* (SF/F). Przykładem może być seria modułów (suplementów) do *D&D* (tzw. *DA module series*) osadzona w jednym ze światów — Blackmoor. W dwu pierwszych modułach (*Adventures in Blackmoor*; *Temple of Frog*) postacie graczy eksplorują klasyczne krainy fantasy, by w trzecim (*City of Gods*) trafić do ultratechnologicznego miasta wzorowanego na przyszłościowych aglomeracjach opisywanych w utworach kwalifikowanych do *hard science fiction*. Ważnym elementem rozgrywanej przygody staje się konfrontacja technologii i magii, próba zrozumienia przez postacie graczy przynależnych do świata *fantasy* zasad funkcjonowania miejsca, w którym się znaleźli.

W wypadku *Arduin*¹⁴ Dave’a Hargrave’a, uważanej za jedną z pierwszych gier fabularnych, która z powodzeniem łączyła rozmaite gatunki *science fiction* i *fantasy*, mieszanie konwencji było nie tylko dopuszczalne, lecz wręcz zalecane. Gracz równie dobrze mógł kierować poczynaniami postaci klasycznych dla *fantasy* (wojownika, krasnoluda, elfa itd.), jak i odgrywać cyborga lub przedstawiciela obcej cywilizacji.

Także wiele współczesnych gier, przez wykorzystanie podobnych motywów obiegowych, nawiązuje do opowiadań publikowanych w *pulp magazines*. Charles Green, autor *Fractured Hopes*, *settingu* do systemu *Basic Roleplaying*, tak określa możliwości kreowania świata w swoim dziele:

Kuchenny Zlew. W dłuższej formie ta fraza brzmi: „zawiera wszystko poza kuchennym zlewem”, co jest metaforą stwierdzenia: „zawiera wszystko, o czym myślałeś i jeszcze trochę”. W terminologii RPG to oznacza, że desperacy rewolwerowcy mogą obracać się w towarzystwie starożytnych czarodziejów, a następnie wziąć udział w epickiej wyprawie, by powstrzymać Małpiego Króla przed wskrzeszeniem armii nuklearnych robotów¹⁵.

Świat przedstawiony *Fractured Hopes* pod wieloma względami bliski jest ukazanemu w międzywojennych serialach o Bucku Rogersie czy Flashu Gordonie. Prawa fizyki są zawieszane, magia łączy się z technologią, obok blasterów

¹² Pierwsze wersje najśłynniejszej gry fabularnej obecnie określane są w środowisku fanów RPGs jako *Original Dungeons & Dragons*, w skrócie *OD&D*.

¹³ W środowisku miłośników gier fabularnych świat przedstawiony gry, w którym gracze rozgrywają przygody z udziałem kierowanych przez siebie postaci, nazywany jest *campaign setting* lub *setting*. Ów termin wśród polskich graczy nie jest tłumaczony i używa się go w oryginalnym brzmieniu. *Setting* może być integralną częścią podstawowego podręcznika lub występować jako osobny suplement, dodatek do gry.

¹⁴ W latach 70. i 80. XX wieku *Arduin* z powodzeniem rywalizowało na amerykańskim rynku z *Dungeons & Dragons*.

¹⁵ C. Green, *Fractured Hopes. A Basic Roleplaying Space Fantasy*, Hayward 2009, s. 3 [przeł. — T.S.].

występują magiczne artefakty, a domyślna konwencja zakłada rozgrywanie przygód w czasoprzestrzeni awanturkowej.

Nawiązania do literatury pulpowej często są o wiele wyraźniejsze. Akcja gier fabularnych niekiedy jest wręcz osadzona w czasach, kiedy szczególnie popularne były *pulp magazines*. Okres międzywojenny przedstawia się jako epokę wzrastającego napięcia na arenie międzynarodowej, rozwijającej się przestępczości zorganizowanej doby prohibicji, przemian kulturowych oraz powszechnego rozwoju nauki z naciskiem na technologie podróży (nowoczesne lotnictwo, sterowce, okręty podwodne). Niejednokrotnie są to światy wzbogacone o elementy fantastyczne: okultystyczna i magiczna działalność tajnych kultów i mrocznych bóstw, inauguracyjne podróże kosmiczne z wykorzystaniem futurystycznych technologii, cudowne wynalazki. Autorzy celowo dobierają *topoi*, które święciły tryumfy w I poł. XX wieku. Co ciekawe, podobnie jak w pierwowzorze, raczej unika się tematu wielkiego kryzysu, choć raczej trudno się w tym wypadku doszukać eskapizmu.

Do najślynniejszych gier, których akcja osadzona jest we wspomnianym okresie, należy *Zew Cthulhu* (*Call of Cthulhu*, 1981, pol. 1995) oparty na twórczości H.P. Lovecrafta i jego epigonów. Gra utrzymana w konwencji horroru i *weird fiction* pozornie odbiega od typowego dla opowieści pulpowych, jak i innych RPGs, wzorca, co zauważają sami twórcy. Piszą oni mianowicie:

Zew Cthulhu różni się swym klimatem i nastrojem od innych gier fabularnych. W większości z nich prowadzeni przez graczy bohaterowie dążą do konfrontacji i pokonują napotykaną na swej drodze przeszkodę i przeciwników przez proste ich fizyczne unicestwienie. W scenariuszach do *Zewu Cthulhu* tego typu strategia zwykle prowadzi do katastrofy. Większość pochodzących z zaświatów istot jest tak potężna i wytrzymała, że podjęcie z nimi otwartej walki gwarantuje Badaczowi makabryczną śmierć¹⁶.

Co innego jednak założenia, a co innego firmowe scenariusze publikowane w suplementach, które często pozwalają postaciom graczy nie tylko przeżyć fizyczną konfrontację, ale także zlikwidować zagrożenie. Paradoksalnie, owe suplementy najbardziej upodabniają się do oryginału literackiego. W opowiadaniu *Zew Cthulhu* (*The Call of Cthulhu*, 1928, pol. 1983) wymieniony w tytule Wielki Przedwieczny zostaje pokonany przez kapitana, który... jachtem staranował wynurzającego się z fal morskich Cthulhu, poważnie go raniąc¹⁷. W *Koszmarze w Dunwich* (*The Dunwich Horror*, 1929, pol. 1983) bestia, w którą przemienił się brat Wilbura, Whateley, zostaje pokonana przez głównych bohaterów¹⁸. I wreszcie w *Widmie nad Innsmouth* (*The Shadow over Innsmouth*, 1936, pol.

¹⁶ S. Petersen, L. Willis, *Zew Cthulhu. Gra fabularna osadzona w światach H.P. Lovecrafta. Edycja 5.5*, przeł. J. Brzeziński et al., Warszawa 1998, s. 26.

¹⁷ H.P. Lovecraft, *Zew Cthulhu*, [w:] *idem, Opowieści o makabrze i koszmarze*, Poznań 2007, s. 154–155.

¹⁸ H.P. Lovecraft, *Koszmar w Dunwich*, [w:] *idem, Opowieści o makabrze...*, s. 198–202.

1983) główny bohater, co prawda nie konfrontuje się fizycznie z zagrożeniem, lecz w zuchwały i karkołomny sposób wydostaje się z opanowanego przez Istoty z Głębin miasteczka¹⁹. To zresztą nie jedyne opowiadania Samotnika z Providence, które doskonale przystają do poetyki utworów innych autorów publikowanych w *pulp magazines*.

Twórca *Trail of Cthulhu*, Kenneth Hite, zauważył ową dwoistość postrzegania twórczości Lovecrafta i w swojej grze umożliwił granie na dwa sposoby, które umownie nazwał *Purist* i *Pulp*. Pierwszy rodzaj rozgrywki podkreśla nastrój typowy dla horroru i w wypadku konfrontacji z Istotami Mitów kończy się raczej eliminacją bohatera. Drugi umożliwia grę widowiskową, dynamiczną, w której większość zagrożeń można zlikwidować w starciu fizycznym. Oba rodzaje gry mają własne modyfikacje mechaniki, które w założeniu powinny wspierać przyjęte rozwiązania fabularne²⁰.

Autorzy RPGs niejednokrotnie wprost piszą o swoich nawiązaniach do *pulp magazines*:

Przez grę *pulp* rozumiemy grę, na którą wpłynęły *pulps* — seryjne przygody z wczesnego wieku XX, w których występowały takie ikoniczne postacie, jak Doc Savage lub The Shadow. Echo tych przygód pobrzmiwa dziś w filmach: *Poszukiwacze zaginionej Arki* oraz *Sky Kapitan* i *Świat Jutra*²¹.

Ów fragment z gry *A Spirit of the Century* definiuje domyślny styl rozgrywki i jest potem konsekwentnie realizowany poprzez zastosowanie odpowiednich motywów, konwencji oraz dopasowanej do niej mechaniki, która ma pomóc mistrzowi gry i graczom w skonstruowaniu opowieści nastrojem i tematyką przypominającej twórczość *pulp*. Od definicji *pulp* rozpoczyna się również jeden z *settingów* do gry *Savage Worlds*²² — *Thrilling Tales*. Choć autor stwierdza, że coś takiego jak „gatunek *pulp*” nie istnieje, to zaraz dodaje:

Kiedy gracze mówią o »gatunku *pulp*«, tak naprawdę chodzi im o amalgamat różnych motywów wziętych z rozmaitych pulpowych opowiadań, słuchowisk radiowych, filmowych seriali posługujących się *cliffhangerami* oraz późniejszymi postmodernistycznymi pulpami w rodzaju filmów o Indianie Jonesie czy Człowieku Rakiecie²³.

Wspomniane motywy i konwencje, które proponuje twórca *Thrilling Tales*, zostają wyliczone i objaśnione. Pojawiają się m.in.: walka z przestępczością, zagraniczne wojaże, szpiegostwo, horror, opowieści z dżungli, zaginiony świat, we-

¹⁹ H.P. Lovecraft, *Widmo nad Innsmouth*, [w:] *idem*, *Opowieści o makabrze...*, s. 425–442.

²⁰ K. Hite, *Trail of Cthulhu*, London 2007, s. 7.

²¹ R. Donoghue, F. Hicks, L. Balsera, *Spirit of the Century. A Pulp Pickup Roleplaying Game*, Evil Hat Productions 2006, s. 1 [przeł. — T.S.].

²² A konkretnie *Savage Worlds Explorer's Edition*, która została wydana w Polsce pod zmienionym tytułem *Savage Worlds. Edycja Polska*.

²³ G.-M. Skarka, *Thrilling Times*, Lawrence 2009, s. 7 [przeł. — T.S.].

stern²⁴. Podobne propozycje fabularne są zamieszczone w innych grach: *Rocketship Empires 1936*²⁵, *GURPS: Cliffhangers*²⁶ lub *Spirit of the Century*²⁷.

W *Hollow Earth Expedition*, w której bohaterowie wcielają się w postacie badaczy Pustej Ziemi²⁸ zamieszkaney przez zapomniane cywilizacje, autor ujął konwencje w formie hasel: „bohaterowie są więksi niż życie”, „zawsze jest łatwiej wejść niż wydostać się”, „spluwy nie zabijają dinozaurów, robią to ludzie”, „czy to nauka czy magia?”²⁹ itd. Każde z nich jest obszernie wyjaśnione i to nie tylko w sposób obrazowy, ale i przejrzysty umożliwia graczom oraz mistrzowi gry realizowanie fabuł wzorowanych na opowiadaniach z *pulp magazines*. Autorzy wyraźnie zaznaczają, że w *Hollow Earth Expedition* nie ma miejsca na dylematy moralne. Herosi są kryształowo czysti, łajdacy źli do szpiku kości i nikt nie zastanawia się, co sprawiło, iż stanęli po stronie zła, co szczególnie widać na przykładzie traktowania przez autorów systemu nazistów:

W świecie *Hollow Earth Expedition* nazistów nikt nie pomylił z reformatorami, którzy uratowali pogrążone w kryzysie Niemcy. Są oni siłami prawdziwego zła — rozbudowującym się w alarmującym tempie militarnym zagrożeniem nastawionym na zniszczenie pod okutym obcasem wolnych ludzi. Choć indywidualny nazistowski żołnierz może być nikim więcej niż Johanem próbującym wesprzeć swą pozostawioną w Düsseldorfie rodzinę, kiedy został wysłany na służbę do Pustej Ziemi, stał się wrogiem wszystkiego co sprawiedliwe i słuszne na świecie³⁰.

Naziści obok Azjatów, dzikich afrykańskich plemion, mrocznych kultystów oraz gangsterów należą do ulubionych przez twórców omawianych gier antagonistów postaci graczy.

Również proponowane profesje (w niektórych grach zwane archetypami) postaci graczy w większości wypadków są wzorowane na typowych bohaterach *pulp*. Archetypy w *Hollow Earth Expedition* odzwierciedlają najbardziej typowe, wręcz ikoniczne role, jakie bohaterowie odgrywali w utworach okresu *pulp era*. W zasadzie nie mają żadnego wpływu mechanicznego, jednakże pierwszym krokiem, jaki podejmuje gracz, tworząc postać, jest wybór archetypu, który nie tylko wytycza mu rolę w grze, ale także stanowi oś wyznaczającą dalsze etapy tworzenia postaci. Wybierając archetyp, gracz sugeruje, kim i jak chce grać, oraz kieruje

²⁴ *Ibidem*, s. 6–14.

²⁵ E.M. Kann, *Rocketship Empires 1936*, StoryART 2007, s. 4.

²⁶ B.J. Underhill, *op. cit.*, s. 96.

²⁷ R. Donoghue, F. Hicks, L. Balsera, *op. cit.*, s. 358–366.

²⁸ Teoria Pustej Ziemi zakłada, iż nasz glob wewnątrz jest pusty; w przestrzeni tej powstał osobny świat z własnym ekosystemem. Zwolennikami takiego poglądu byli m.in. Arystoteles, Edmund Halley, Leonard Euler, John Symmes Jr. oraz Jeremiah Reynolds. W XX wieku nazistowskie Towarzystwo Thule próbowało potwierdzić prawdziwość tej tezy, szukając na obszarze Tybetu wejścia do Pustej Ziemi. Swoje odzwierciedlenie teoria znalazła m.in. w dziełach E.R. Burroughsa (*Pellucidar*) oraz Jules’a Verne’a (*Podróż do wnętrza Ziemi*).

²⁹ J. Combos *et al.*, *op. cit.*, s. 160–164.

³⁰ *Ibidem*, s. 161.

do mistrza gry wyraźny sygnał, na jakie wyzwania podczas sesji liczy. Uczestnik gry może wcielić się w rolę Ryzykanta (*Adventurer*), Akademika (*Academic*), Przestępcy (*Criminal*), Myśliwego (*Hunter*), Dziennikarza (*Reporter*) czy Badacza (*Explorer*), by wymienić kilka przykładowych propozycji³¹. W *Thrilling Tales* przykładowych archetypów jest łącznie osiemnaście, a wśród nich pojawiają się: As Powietrzny (*Air Ace*), *Femme Fatale*, Prywatny Łaps (*Gumshoe*³²), Szalony Naukowiec (*Mad Scientist*) oraz Szlachetny Dzikus (*Noble Savage*)³³. W przytoczonych przykładach zdecydowanie przeważają postacie, które ukierunkowane są na działanie, co zdecydowanie wyznacza bieg gry. Również w doborze archetypów dokonany przez autorów obu systemów można wskazać przyświecający im cel. Już same nazwy budzą skojarzenia z konkretnymi bohaterami literackimi i filmowymi, stając się inspiracją dla graczy tworzących postać.

Kolejnym elementem postaci, który wspomaga realizację fabuły awanturniczej w omawianych grach fabularnych, jest motywacja postaci gracza. Większość analizowanych systemów posiada albo mechanikę motywacji, która ma za zadanie zachęcać graczy do działań pasujących do przyjętej konwencji, albo rozdział z poradami dla mistrza gry, jak wykorzystywać motywacje postaci graczy w rozgrywce. W wypadku wielokrotnie przytaczanego *Hollow Earth Expedition* autorzy wydzielili dziesięć podstawowych motywacji, które gracz może wybrać dla swojego bohatera (m.in.: Obowiązek, Sława, Chciwość, Zemsta i Miłość)³⁴. Kierowanie postacią zgodnie z obraną motywacją jest nagradzane przez mistrza gry tzw. Punktami Stylu (*Style Points*), za których sprawą bohaterowie graczy mogą wydatnie wpływać na bieg fabuły lub wykazać się heroicznymi czynami. Obranie dla postaci stałej motywacji czyni ją co prawda mniej skomplikowaną, jednowymiarową, ale to efekt zamierzony, w pełni zgodny z przyjętą, awanturniczą konwencją zapożyczoną z literatury popularnej lat 20. i 30. XX wieku.

W wypadku rodzimej gry — steampunkowego *Wolsunga* — autorzy umieścili w rozdziale skierowanym do mistrza gry, a poświęconym prowadzeniu gry, porady dotyczące motywacji postaci:

Podobnie jak autor książki i scenarzysta filmu, musisz zadbać, by bohaterowie *Wolsunga* mieli powody, by uczestniczyć w rozgrywanych opowieściach. Na szczęście gracze zapewnią ci duże wsparcie — skoro zjawili się na sesji, to znaczy, że zależy im na rozegraniu przygody. Musisz jednak dać im pretekst, dla którego bohaterowie porzucają wygodne fotele i wyruszają w podróż dookoła świata, zaczynają badać tajemnicze morderstwa lub spędzają noc, walcząc na dachach ze zbuntowanymi golemami. [...] Warto zatem poświęcić chwilę, by wspólnie

³¹ *Ibidem*, s. 39–41.

³² *Gumshoe* (ang.) — dosłownie „gumowy but”, w XIX wieku określano tak obuwie, którego podeszwy wykonane były z gumy, dzięki czemu pozwalały na ciche poruszanie się; *to gumshoe* w slangu zaczęło oznaczać skradać się, a wyrazem *gumshoe man* pierwotnie określano złodziei. Około 1908 roku zaczęto tym określeniem obdarzać początkowo policyjnych, a z czasem prywatnych detektywów. Termin przetłumaczyłem, zapożyczając określenie z czarnego kryminału.

³³ G.-M. Skarka, *op. cit.*, s. 23–59.

³⁴ J. Combos *et al.*, *op. cit.*, s. 41–43.

z graczem odpowiedzieć sobie na pytanie: „Co powoduje, że moja postać chce brać udział w przygodach?”³⁵

Wśród propozycji pojawiają się m.in. ambicja, rywalizacja, ciekawość świata czy obowiązek, jednakże nie ma w tym wypadku szczegółowych zasad, które wspierałyby grę zgodną z motywacją postaci.

Od strony mechanicznej wiele systemów, które nawiązują do poetyki *pulp*, wspomaga działania graczy, wyraźnie stawiając ich ponad większością postaci niezależnych (*Non Player Character, NPC* — postać kontrolowana przez mistrza gry). Szczególnie widać to w *Savage Worlds* oraz *settingach*, które działają na mechanice tego systemu. Według zasad wszelkie postaci świata gry dzielą się na Figury i Blotki³⁶:

„Figury” to bohaterowie graczy oraz wybrani przeciwnicy i potwory, posiadający „imiona” — czyli postacie istotne dla przebiegu fabuły. Są silniejsze od anonimowych „Blotek”. Figury mają większe szanse powodzenia w testach i trudniej wysłać je do piachu. Posiadają też zwykle więcej znaków szczególnych niż pospolici strażnicy, sługusy i członkowie tłumu³⁷.

Podobny podział postaci można przyrównać do rozróżnienia w dziele literackim postaci głównych i epizodycznych.

Autor *settingu Thrilling Tales* zmodyfikował podział postaci dalece bardziej niż w podstawowym *Savage Worlds*. Przede wszystkim Figury nie mogą zginąć³⁸. Pozornie uśmiercone, zawsze powracają na kolejnej sesji lub, posługując się terminologią zawartą w *settingu*, a zapożyczoną z języka filmu, w kolejnym odcinku serialu (kampanii). Poza podziałem na Blotki i Figury pojawiają się dwa nowe rodzaje postaci³⁹: Stronnik⁴⁰ oraz Frajer⁴¹. Pierwszy jest pomocnikiem głównego przeciwnika postaci graczy (zazwyczaj Figury), toteż jest silniejszy od klasycznych Blotek, jednakże słabszy od Figur. Drugi typ postaci jest słabszy nawet od Blotki i stanowi dla postaci graczy zagrożenie jedynie wtedy, gdy ma dużą przewagę liczebną. Dzięki ich wprowadzeniu realne stały się w grze sceny, które były stylizowane na nierealistyczne, lecz widowiskowe starcia z dzieł pokroju *Dicka Tracy’ego* (reż. A. James, R. Taylor, USA 1937) czy *Bucka Rogersa* (reż. F. Beebe, S.A. Goodkind, USA 1939).

³⁵ A. Ganszyniec, M. Sabat, *op. cit.*, s. 282–283.

³⁶ W oryginale: *Wild Cards* i *Extras*.

³⁷ S. Hensley *et al.*, *Savage Worlds. Edycja Polska*, przeł. P. Bednarski, M. Smaga, Wrocław 2010, s. 54.

³⁸ G.-M. Skarka, *op. cit.*, s. 84.

³⁹ *Ibidem*, s. 87.

⁴⁰ W oryginale: *henchman*.

⁴¹ W oryginale: *mook*. Wywodzący się ze slangu amerykańskiego, wieloznaczny wyraz, który może określać osobę niekompetentną, słabą lub łatwowierną. W żargonie przestępczym słowo *mook* oznacza kryminalistę najniższego szczebla.

Poza przyjętymi przez autorów RPGs konwencjami i konstrukcją postaci kreowanej przez gracza warto bliżej przyjrzeć się scenerii, w jakiej rozgrywają się przygody osadzone w świecie przedstawionym gier fabularnych. Twórcy nie tylko zdają sobie w tym wypadku sprawę z wtórności zaproponowanych rozwiązań, ale wręcz zachęcają, by nawiązywać do ulubionych książek, filmów czy komiksów. Stąd też liczne odwołania do najpopularniejszych teorii spiskowych lub pseudonauk. *Hollow Earth Expedition* umożliwia fikcyjną podróż do Pustej Ziemi, w której postaci graczy mogą odnaleźć ruiny Atlantydy czy Lemurii. W *settingu* do *Savage Worlds — Necessary Evil* — bohaterowie wcielają się w nadludzi żywcem wyjętych z komiksów o superbohaterach i stają do walki ze złowrogą pozaziemską rasą okupującą nasz glob. W jednym z zawartych w *Necessary Evil* scenariuszy najpierw przeżywają przygody w zatopionej Atlantydzie znajdującej się na obszarze Trójkąta Bermudzkiego⁴², by nieco później w brawurowej akcji zniszczyć na orbicie wrogię satelitę komunikacyjnego⁴³.

W grze *The Savage World of Solomon Kane* bohaterowie wędrują po całym świecie, przeżywając przygody m.in. w niemieckim, średniowiecznym zamku, transylwańskiej siedzibie hrabiego Draculi, zaginionym mieście w Afryce, na Roanoke, w południowoamerykańskiej dżungli. Cała kampania inspirowana jest opowiadaniem Howarda o Solomonie Kanie, więc w wielu wypadkach postaci graczy mogą znaleźć się w miejscach i wśród istot, które poznał główny bohater opowiadań. Choć autorzy opisują pokrótce tło historyczne przełomu XVI/XVII wieku, historia potraktowana jest pretekstowo i wybiórczo. Przygody postaci graczy rozgrywają się w czasoprzestrzeni awanturkowej, abstrakcyjnej, gdzie dystansu nie mierzy się przebytymi kilometrami czy czasem spędzonym w podróży, lecz kolejnymi epizodami, w których udział biorą bohaterowie. Kolejne scenariusze (zwane również przygodami) tworzą wyizolowane odcinki czasoprzestrzenne. Łączność w nich występuje jedynie dzięki narracyjnemu komentarzowi mistrza gry. Gracze dowiadują się, że ich postacie przeszły, przepłynęły lub w inny sposób przebyły pewien dystans, by znaleźć się na obszarze, gdzie ma się rozegrać kolejna przygoda. Wszystko to służy zdynamizowaniu akcji i uniknięciu dłużeń fabularnych.

W obrębie niektórych gier pojawiają się także pomysły, jak od strony konstrukcji scenariusza stylizować rozgrywkę. W każdym z omawianych systemów kładzie się nacisk na techniki dynamizujące rozgrywkę i fabułę, nawet jeśli wpływa to negatywnie na logikę rozgrywanego scenariusza:

Gry w nieunikniony sposób zwalniają tempa w tym czy innym punkcie fabuły, nieważne jak wiele wysiłku zostało włożone, by uniknąć tej nienawistnej możliwości. Prowadzący będą wyczerpani, gracze sfrustrowani zagadkami, nikt nie wpadnie na dobry, szalony plan uratowania świata. Pozostaje tylko jedna rzecz, którą możesz zrobić w takiej sytuacji.

⁴² C. Black, S.L. Hensley, S. Pyle, *Necessary Evil. Explorer's Edition*, Gilbert 2008, s. 115–117.

⁴³ *Ibidem*, s. 120–122.

Wyślij ninja.

Serio. WYŚLIJ NINJA.

Po pierwsze dobra, nąga eskalacja przemocy da tobie, jako mistrzowi gry, czas do namysłu, a innym coś do zrobienia. [...] Po drugie ninja z pewnością padną w heroicznej walce z bohaterami i będą mogli być przesłuchani⁴⁴.

Akcja w grze *pulp* nie może zatrzymać się nawet na chwilę. Tu nie ma miejsca na żmudne i męczące śledztwa. W *Wolsungu* autorzy nie tylko opisują, jak stworzyć dobrą przygodę, wyliczają charakterystyczne wątki, miejsca, postaci, ale także przedstawiają zasady konstrukcji scenariusza, kładąc nacisk na umiejętność wprowadzenia zaplanowanych scen, punktu kulminacyjnego oraz zwrotów akcji do rozgrywki⁴⁵.

W *Hollow Earth Expedition*⁴⁶, w rozdziale poświęconym prowadzeniu gry (*gamemastering*) autorzy zalecają, by każdą sesję kończyć *cliffhangerem*⁴⁷, umieszczając przy tym wiele przykładów służących jako inspiracja dla potencjalnych prowadzących. Przykładowo, „postacie utknęły w ruinach, które gwałtownie zalewa woda. Utoną, jeśli nie znajdą sposobu wyjścia lub spuszczenia wody”⁴⁸. Tego typu zakończenie rozgrywki ma za zadanie wzmocnić napięcie pomiędzy sesjami; ma poza tym jeszcze jeden cel:

Analizujemy *cliffhanger* nieco dokładniej niż inne konwencje gatunku, ponieważ jest jednym z najprostszych, natychmiastowych i najbardziej satysfakcjonujących sposobów, by dać przygodom w świecie *Hollow Earth Expedition* odrobinę więcej atmosfery *pulp era*⁴⁹.

Po raz kolejny widać, że dla twórców odwołujących się do poetyki *pulp magazines* stylizacja jest nie tylko środkiem, ale i celem samym w sobie.

Popularność *pulp era* bierze się m.in. z nostalgii. Proste opowieści, nieuzurpujące sobie innego celu niż zapewnienie rozrywki, wciąż są dla typowego odbiorcy atrakcyjne. Choć *pulp magazines* dawno temu przeminęły, przegrywając z nowymi technologiami i przemianami na łonie SF/F (m.in. zaistnienie Nowej Fali w latach 50. i 60. XX wieku), to ich duch powraca, rewitalizowany na różnych obszarach kultury popularnej. W filmie w latach 80. XX wieku tryumfy święciło tzw. Kino Nowej Przygody⁵⁰, które wykreowało m.in. Indianę Jonesa czy nowe oblicze Allana Quatermaina w ekranizacji *Kopalni Króla Salomona* (*King Solomon's Mines*, reż. J.L. Thompson, USA 1985) i znalazło naśladowców

⁴⁴ R. Donoghue, F. Hicks, L. Balsera, *op. cit.*, s. 309–310.

⁴⁵ A. Ganszyniec, M. Sabat, *op. cit.*, s. 286–298.

⁴⁶ J. Combos *et al.*, *op. cit.*, s. 161–163.

⁴⁷ *Cliffhanger* (ang. ktoś, kto wisi na krawędzi klifu) — zabieg szczególnie popularny w amerykańskich serialach dramatycznych i radiowych okresu międzywojennego, który polegał na zakończeniu odcinka w dramatycznej sytuacji, która pozostawiała odbiorców w niepewności co do dalszych losów bohatera.

⁴⁸ J. Combos *et al.*, *op. cit.*, s. 161.

⁴⁹ *Ibidem*.

⁵⁰ Por. J. Szyłak, *Fantastyka i Kino Nowej Przygody: Leksykon filmowy*, Gdańsk 1997.

na przełomie stuleci i w pierwszej dekadzie XXI wieku⁵¹. Powyższe wywody udowodniły popularność motywów pulpowych w grach fabularnych. Już w latach 70. XX wieku pojawiały się tytuły czerpiące z twórczości publikowanej w czasopiśmie pulpowych.

Pulp era in RPGs

Summary

The article aims to measure influence of American pulp magazines on modern roleplaying games. Short characteristic of their cultural phenomenon is included, as well as question is raised: do roleplaying games designers connect their work with pulp magazines in spectrum of topics, composition and mechanics?

⁵¹ Serie filmowe: *Mumia*, *Tomb Raider* oraz *Bibliotekarz*, zapoczątkowane, odpowiednio, w latach 1999, 2001 i 2004.