

Fulko, Stowarzyszenie A.R. **Argos**

fulko@argos.edu.pl, www.argos.edu.pl

30 października 2011 r., ze zmianami z 15 grudnia 2011 r.

# Zagrajmy bez mechaniki

Pobawmy się w odgrywanie ról na żywo – dosłownie – i spróbujmy darować sobie mechanikę w stylu papierowego erpega.

Jestem przekonany, że potrafimy grać *fair* i wspólnie używać wyobraźni – a dzięki temu osiągnąć większy realizm, wczucie i zatem fajniejszą zabawę. Na przykład w Niemczech od kilku lat zyskują popularność LARPy bez mechaniki. W 2007 ponad 20% niemieckich LARPów, czyli niemal 160 imprez (sic!), rozgrywało się na zasadach *freies Spiel*; w 2010 liczba ta wzrosła do 300 imprez, czyli 43%. W Polsce tego rodzaju podejście nie jest ponoć niczym nowym choćby w niektórych środowiskach post-apo, a na *fair play* opiera się też silny ruch airsoftowy.

Co mam na myśli przez „granie bez mechaniki”? Otóż rezygnujemy z punktów życia, many, odporności itd., rezygnujemy z mechanicznie definiowanych umiejętności, czarów itd. Zamiast tego mamy zasadę DKWDDK, czyli *du kannst, was du darstellen kanst* (potrafisz to, co potrafisz odegrać) albo wręcz DKWDK, czyli *du kannst, was du kannst* (potrafisz to, co potrafisz), albo mieszankę obu.

(NB. Oczywiście w ścisłym sensie te zasady wciąż są mechaniką – bo i w ścisłym sensie z definicji każda gra ma swoją mechanikę. Mówiąc więc o „graniu bez mechaniki” mam na myśli granie bez mechaniki takiej, jaką znamy od lat '90 z wielu LARP-ów fantasy, choćby „Orkonu” czy „Fantazjady”, i jaką wspomniałem powyżej (punkty życia, umiejętności...) i z którą kontrast skłonił mnie do użycia tego określenia. Terminologicznie poprawniej byłoby mówić np. o „mechanice minimalnej”.)

Tutaj spróbuję opisać pośrednie między DKWDDK a DKWDK podejście nadające się do średniej wielkości LARPa fantasy z obsadą wypróbowanych graczy i minimalnym dozorem mistrzów gry, rozjemców czy duszków. Nadrzędnym celem jest płynna gra, dająca wrażenie realizmu, pozwalająca zanurzyć się w przedstawianym świecie i czerpać przyjemność z doświadczania go i interakowania z innymi postaciami – a nie z wygrywania z innymi graczami w ramach jakiejś mechaniki.

Podejście to zastosowaliśmy z powodzeniem na pierwszym LARPie z serii „Geas”, a mianowicie „Geas: Burgkon”, który odbył się w październiku 2011 na zamku w Grodźcu przy udziale ponad 50 graczy. Dzięki znakomitej postawie graczy LARP przebiegł płynnie i – o ile wiem – trudności z mechaniką (czy też jej brakiem) nie było. Warto dodać, że choć grało wielu wyjadaczy (i wyjadaczek) z kilkunastoletnim doświadczeniem LARPowym, to było też kilka osób zupełnie początkujących.

Poniższe propozycje są oczywiście jednym z wielu możliwych sposobów, by grać „bez mechaniki”. Oparłem je w znacznej mierze na źródłach niemieckich, wymienionych poniżej w bibliografii, która siłą rzeczy jest wyrywkowa, bo wokół tematów poruszanych poniżej można znaleźć bardzo liczne dyskusje i na niemieckiej, i na skandynawskiej scenie LARPowej.

## Filozofia gry

Zgódźmy się na kilka pryncypiów, których uszczegółowieniem są zasady podane w kolejnych punktach. Nie chcemy podczas gry wychodzić z postaci, by omówić zasady; dlatego każdy winien mieć te

pryncypia w pamięci. Każdy we własnym sumieniu winien rozstrzygać, jak postępować, by być możliwie blisko tych pryncypiów – i (to ważne!) nawzajem ufać, że inni też ich przestrzegają.

## *Fair play*

Bawimy się razem i nie chodzi o to, by samemu wygrać, ale byśmy wspólnie stworzyli kawałek przedstawianego świata. Jeśli zostaliście trafieni mieczem, odegrajcie bycie rannym. Jeśli przypadkiem dowiedzieliście się czegoś jako gracz, ale jako postać tego nie wiecie – nie korzystajcie z tej wiedzy. Pamiętajcie o ograniczeniach swojej postaci: jeśli gracie, powiedzmy, świątynnego pisarczyka, to nie zacznij nagle fechtować się jak wiedźmin – nawet jeżeli jako gracz (nie postać) potraficie.

## WYSIWYG

*What you see is what you get.* Przyjmujemy, że budowle, krajobraz, stroje itd. – zasadniczo wszystko w grze wygląda tak, jak widzimy. Staramy się również wizualizować za pomocą charakterystyki, pirotechniki, rekwizytów itd. wszystkie stany rzeczy, które realistycznie powinny być zauważalne, np. krew po zranieniach czy bandaże po założeniu opatrunku. Od tego mamy oczywiste, choć jak najmniej, wyjątki:

- Bezpieczna broń udaje prawdziwą broń (choć i tak powinna wyglądać możliwie realistycznie, np. miecz powinien się różnić od pały)
- Podobnie jak w przypadku bezpiecznej broni, niektóre rekwizyty i rodzaje makijażu z przyczyn technicznych dają tylko przybliżone odwzorowanie, ale bierzemy to za dobrą monetę, np. papier moczony w herbacie za pergamin, włosy lakierowane na siwo za faktycznie siwe itp.
- Ignorujemy te przedmioty i zdarzenia pozagrowe w strojach i otoczeniu, których mimo wysiłku graczy i organizatorów nie da się usunąć, np. aparaty ortodontyczne, okulary (jeśli ktoś nie może założyć soczewek – albo okularów będących w klimacie), oznakowanie szlaków PTTK, tablice informacyjne (których nie uda się zamaskować), robienie zdjęć (byle dyskretnie), turystów, asfalt na drodze, przelatujące samoloty itp.
- Czasem może być niezbędne umieszczenie przy jakimś przedmiocie albo miejscu karteczki z opisem działania magicznego czy chemicznego – te również w grze ignorujemy (a pozagrowo postępujemy zgodnie z instrukcją na nich)
- Efekty wizualne towarzyszące czarom staramy się symulować (pirotechniką itp.), ale czasem może to być niemożliwe (np. czar niewidzialności). Każdy, kto chciałby, by jego postać potrafiła rzucać czar wymagający złamania zasady WYSIWYG musi to przed grą omówić z MG.

## Realizm postaci

Aby zanurzyć się w przedstawionym świecie, musimy dobrze rozumieć konstrukcję naszej postaci – jej psychikę, motywacje, zasady postępowania, styl, sposób wysławiania się itd. – i się jej konsekwentnie trzymać we wszystkich aspektach gry; musi też ona być omówiona z MG przed grą.

Musimy pamiętać o ograniczeniach naszej postaci: grając dobrodusznego księgarza nie przyłączymy się dobrowolnie do zbrojnej wyprawy, grając pańszczyźnianego chłopca będziemy się korzyć przed szlachcicem, grając szlachcica nie okradniemy wieśniaka itp. Zachowujemy się konsekwentnie – charakter się nie zmienia sam z siebie, chyba, że pod wpływem wyjątkowo dramatycznych zdarzeń podczas gry. (Mogą się zdarzyć zaskakujące wyjątki, np. niewinnie wyglądający psychopata – ale tylko i wyłącznie po omówieniu z mistrzem gry przed grą.)

Jak cię widzą, tak cię piszą. Strój musi być dopasowany do postaci, nie tylko rodzajem (zbroja dla wojownika, habit dla mnicha), ale i jakością, zdobnością, wrażeniem zużycia lub świeżości (czyściutkie ale biedne dla pisarczyka, bogate ale zużyte dla polowego oficera itd.)

Postać powinna być osadzona w realiach odgrywanego świata – można to sprawdzić tak: czy jesteś w stanie opowiadać przez chwilę o sobie (swojej postaci) w kontekście krain, wierzeń, zdarzeń itd. tego świata?

## Realizm *power level*

Nie gramy wielkimi herosami, bo trudno (bez uciekania się do punktowej mechaniki) pokazać różnicę między nimi a zwykłymi śmiertelnikami. Trudno też ich przekonująco zagrać. Zatem zapomnijcie o braniu na klatkę kilkunastu ciosów, młynku powalającym kilkunastu wrogów i wyczarowywaniu łańcucha zabójczych błyskawic albo przejścia do innego świata. Chyba, że potraficie zagrać tego rodzaju heroiczny czyn tak niesamowicie, że wszystkim zaprze dech w piersiach i nikt nie będzie miał wątpliwości, że go dokonaliście. W przeciwnym razie wszyscy będą mieli prawo uznać, że Wasza postać wariacko porwała się na coś nierealnego.

W ogólności warto zbalansować mocne strony postaci słabościami. Tak samo, jak nie chcemy herosów „wertykalnych”, niesamowicie przepakowanych pod jednym względem, tak samo nie chcemy herosów „horyzontalnych”, nie przepakowanych pod żadnym, ale mocno dopakowanych pod niemal każdym względem.

## Bezpieczeństwo

Bezpieczeństwo graczy jest ważniejsze od pozostałych pryncypiów; to tylko gra i nikomu nie może się stać fizyczna ani psychiczna krzywda. Wskazane jest, by przed grą podać graczom słowo bezpieczeństwa, tj. hasło, którego można użyć, by przerwać sytuację, w której nasze (fizyczne lub – co ważne – psychiczne bezpieczeństwo) uznajemy za zagrożone. Należy wybrać słowo, którego fabularne użycie w grze jest nieprawdopodobne.

## No pain

Zamiast zasady *no touch* zastosujmy zasadę *no pain* (pomysł z „Camp Vifon” za Ingielem). Oznacza to, że można dotykać innych graczy, ale tak, by nie sprawić im fizycznego lub psychicznego bólu. W końcu w razie dyskomfortu każdy ma prawo zrobić *time* i dogadać sposób odegrania danej sceny. Zasada *no pain* wymaga wzajemnego zaufania, ale sprawdza się w praktyce i pozwala grać zarazem bezpiecznie i realistycznie.

## Walka

Walczymy na bezpieczniaki systemem honorowym. To znaczy, że gdy otrzymamy trafienie, sami oceniamy jego skutek i go odgrywamy, w zależności od tego, jak wyglądał cios, czym był zadany i jak twarda jest nasza postać. Na przykład, jeśli czuliśmy jedynie muśnięcie czubkiem (bezpiecznego) noża, wystarczy się skrzywić; jeśli wyraźnie dostaliśmy w udo dwuręcznym (bezpiecznym) mieczem z obszernego zamachu – zaczynamy kuleć i po chwili mdlejemy z utraty krwi, albo wręcz odgrywamy utratę kończyny.

To, że subiektywnie oceniamy skutki trafienia nie znaczy, że należy uderzać mocno. Siłę ciosu udajemy: markujemy ją obszernością zamachu, użyciem dużej broni – ale w żadnym razie nie wolno uderzać mocno ani dociążać broni! Nie chcemy nikomu sprawić (realnego) bólu nawet najpotężniejszym (fabularnie) trafieniem.

Od konkretnej liczby trafień, jakie postać „powinna wytrzymać” ważniejsza jest dramaturgia walki i wycucie momentu, gdy postać po prostu *powinna* paść.

Jeśli mamy pancerz, to możemy oczywiście odgrywać jego skuteczność ignorując niektóre otrzymane trafienia. Jakże konkretnie, to kwestia wycucia, ale mając zbroję z góry zastanówmy się, jakie ma słabości i trzymajmy się tego podczas gry.

## Rany i śmierć

Gdy otrzymamy ciosy takie, że uznamy się za rannych, powinniśmy zacząć odgrywać bycie rannym. Mianowicie: okazywanie bólu, niesprawności kończyn, krwawienie (warto użyć barszczu, keczupu, sztucznej krwi – oczywiście dyskretnie i gdy tylko będzie to możliwe bez przerywania akcji), omdlenie,

upadek na ziemię. Sami oceniamy otrzymane ciosy i decydujemy, w którym momencie, jak i na jak długo odgrywać ich skutki.

Pamiętamy przy tym o realizmie i konsekwencji – kiedy zemdlejemy mając liczne rany cięte i nikt nam nie pomoże, to się pewnie wykrwawimy, choć do nas samych należy ocena, po jakim czasie (w co były trafienia? jak twarda jest nasza postać?). Jak już zdecydujemy (po ciosie młotem bojowym) odgrywać zmiążdżenie nogi, to sama z siebie sprawność w tej nodze nam nie wróci.

Bądźmy uczciwi w uznawaniu otrzymanych obrażeń, ale też zakładajmy, że inni gracze są równie uczciwi i jeśli nie odgrywają obrażenia – widocznie go nie otrzymali. Nic nie psuje zabawy tak jak okrzyki w duchu „ej, motyla noga, dostałeś przecież!”.

## Inne czynności

Nie mamy „umiejętności” mówiących, co kto potrafi. Każdy potrafi to, co zarazem potrafi jego postać i on jako gracz potrafi zrobić albo przekonująco odegrać. Poniższe wytyczne mówią jedynie o sytuacjach wymagających pewnej wspólnej konwencji.

### Interakcja z otoczeniem nieożywionym

Wobec budowli, drzwi, skrzyń, zamków, książek itd. stosujemy zasadę DKWDK (możesz tyle, ile możesz). Na przykład, jeśli chcemy otworzyć zamek wytrychem, to musimy to po prostu zrobić. Jeżeli chcemy dostać się do karczmy tylnym wejściem – wystarczy, że to tylne wejście znajdziemy i wykorzystamy. Są tu dwa zastrzeżenia:

- Jeżeli z przyczyn bezpieczeństwa albo ponieważ nie wolno niszczyć scenografii lub rekwizytów jakaś skądinąd sensowna czynność nie może być wykonana, to ignorujemy ją tak, jakby była niewykonalna. Np. jeśli nie wolno nam (realnie, jako graczom) zniszczyć drzwi do karczmy, to w grze udajemy, że do głowy nam nie przyszło je wyłamać. Jeśli mur zamku wygląda, jakby się dało na niego wspiąć, ale ryzykując upadek i realne kalectwo – to w ogóle nie bierzemy w grze tej możliwości pod uwagę.
- W niektórych, osobno zakomunikowanych przypadkach MG może zadbać o to, by powyższe ograniczenie można było obejść, łamiąc zasadę DKWDK i inscenizując odpowiednią, przygotowaną wcześniej scenkę (np. taranowania bramy, zrzucania kogoś z wieży). Takie rozwiązanie może być stosowane jedynie w drodze uzasadnionego przez MG wyjątku.

### Leczenie

Sposób leczenia i jego skuteczność zależą od tego, jak leczący i leczony je odegrają. Od położenia dłoni na skroniach rannego i zrobienia przez kilka sekund poważnej miny raczej krwotok nie ustanie, a cięte rany się nie zabliznią – no chyba, że mamy charyzmę na miarę Kaszpirowskiego. Najpierw stosujemy normalną pomoc medyczną – bandaże, wywary, wypalanie ran, przybory felcherskie, okłady itd. – a ewentualną magię dopiero później, aby przyspieszyć zdrowienie. A nie jako automat do przywracania pasków.

Jeśli chodzi o czas trwania leczenia, to rozstrzyga o nim leczący, dając leczonemu jakby wskazówki, jak długo i w jaki sposób odgrywać chorego (oczywiście w klimacie: „Jeszcze z godzinę będzie boleć... ale potem pewnie będziesz już mógł chodzić, tylko utykając. Mogą się zdarzyć zawroty głowy.”). Potrzebne tu jest wyczucie – z jednej strony nie chcemy uziemiać graczy na całą grę (poza ekstremalnymi przypadkami, np. w ostatniej chwili wyratowanego z wyjątkowo okrutnych ran), z drugiej – nie chcemy automatów do *respawnu*. W każdym razie sprawność wraca stopniowo i ranny powinien odpowiednio do zaleconych obrażeń kuleć, mdleć, słabować, nosić opatrunki, zmieniać je itp.

### Kradzież itp.

Kraść, chować itd. można wszystko, co jest zarazem (1) w klimacie i (2) na terenie gry. Zakładamy, że rzeczy osobiste (portfel, telefon itp.) nie są w klimacie. Nie rozróżniamy ostro „oficjalnych rekwizytów”

i „części stroju” – ale używamy zdrowego rozsądku, aby po grze rzeczy należące do graczy wróciły do właścicieli, w miarę nieuszkodzone.

## Przymus bezpośredni

Przed odegraniem sytuacji takich, jak krępowanie, tortury, nastawianie kończyn itp. gracze uzgadniają między sobą dopuszczalny dla nich (z uwzględnieniem bezpieczeństwa fizycznego i psychicznego obu stron) sposób. Jeśli gracz się zgadza, można krępować naprawdę. Warto też pamiętać o charakterystyce po sytuacji przymusu bezpośredniego (np. poszargane ubranie, szminka udająca siniaki itp.).

## Seks

Tą sferę życia, podobnie jak przemoc fizyczną, na LARPie na ogół trzeba reprezentować z pewną dozą umowności. Na przykład, stosunek seksualny odgrywamy poprzez wzajemne (lub jednostronne... ) masowanie się po głowach. Oprócz masowania zachęcamy do bardziej dosłownego reprezentowania odbywającej się w świecie gry akcji, oczywiście do granic na które druga osoba wyraża zgodę – pamiętamy wtedy o „słowie bezpieczeństwa”. Bez względu jednak na to jak odważni jesteśmy w odgrywaniu, gest masowania powinien zostać zachowany. Za pomocą czułości i intensywności „czochrania” możemy odegrać charakter sceny – od delikatności do przemocy.

Druga z „miłosnych” zasad dotyczy wyłącznie uczestniczek LARPa – dziewictwo postaci będzie oznaczone czerwoną wstążką zawiązaną wokół uda graczyki, w miejscu normalnie niewidocznym podczas gry. Jeżeli dojdzie do sytuacji w której, powiedzmy, czystość postaci może zostać zweryfikowana, uczestniczka pozbędzie się wstążki. W takiej sytuacji fakt czy postać posiada jeszcze wstążkę, czy też już nie, będzie wiadomy partnerowi, z fabularnymi konsekwencjami tego stanu rzeczy.

## Magia

Podzielmy efekty magiczne na trzy rodzaje:

- Te, które *nie* mają wywoływać natychmiastowego, niepożądanego przezeń efektu na innej postaci – a więc zasadniczo rytuały – nie sprawiają w DKWDDK żadnego kłopotu: odgrywamy czarowanie, a efekty odgrywają zaczarowane postacie, w razie potrzeby konsultujemy się z MG. Pamiętamy oczywiście o tym, żeby nie próbować wyczarować efektów, które nie dadzą się wdroić zgodnie z podejściem WYSIWYG i przy zastosowaniu dostępnych organizatorom środków (np. zamiany całego zamku w złoto) – i konsultujemy się w razie potrzeby z MG.
- Problem może pojawić się, gdy chcemy innej postaci natychmiastowo czarem zaszkodzić w sposób manifestujący się fizycznie – na przykład, rzucając *fireballa*. Zgodnie z podejściem WYSIWYG nie możemy tej fizycznej manifestacji zastąpić symbolem (rzutką czy *off-game’owym* zawołaniem, że właśnie leci kula ognia). Jeśli natomiast (co wydaje się niezwykle trudne, ale kto wie...) potrafimy taką fizyczną manifestację wykonać, w sposób efektowny i bezpieczny, to znakomicie – rzucajmy *fireballe*. Jeśli będą naprawdę efektowne, cóż, ich ofiarom nie pozostanie nic innego, jak odegrać otrzymane obrażenia, całkiem tak samo, jak w przypadku walki na bezpieczniaki.
- Rozważmy wreszcie sytuację, gdy chcemy innej postaci natychmiastowo czarem zaszkodzić w sposób *nie* manifestujący się fizycznie – na przykład, rzucając „psioniczny cios”, co sprowadza się do spojrzenia spode łba i ewentualnie zawołania „Ictus!”. Ta sytuacja wydaje się najbardziej problematyczna, bo daje agresorowi niewielką przestrzeń do odegrania tego, jak ten atak przeprowadza i na czym właściwie on polega – więc ofierze trudno byłoby ocenić, czy i jak zareagować. Jeśliby jednak ktoś grający atakującego w ten sposób maga wymyślił formułę czaru efektowną, wierszowaną (ale dobrze – nie rymami częstochowskimi –), tak, by jej tekst budził grozę, a nie politowanie), wyjaśniającą zarazem ofierze efekt czaru i wyrecytował ją tak, by tą grozę faktycznie w ofierze wzbudzić – to proszę bardzo...

Wynikałoby stąd, że zagrać maga mającego zdolności ofensywne jest w stylu DKWDDK bardzo trudno, bo trzeba dysponować co najmniej jednym z dwojga: niesamowitymi efektami specjalnymi lub

nieprzeciętnym talentem literackim i deklamatorskim; a najlepiej i tym, i tym. Jest to pewne ograniczenie; ale wiele innych postaci czarodziejów da się przy odpowiednim zaangażowaniu bez większych trudności w DKWDDK zagrać.

## **Bibliografia**

1. *Common Sense 1.1: Du kannst was Du darstellen kannst*, Castellanis e.V., 2005 – przykład bardziej sformalizowanych zasad w stylu DKWDDK
2. *Empfehlungen zur Spielweise*, Oschenheim e.V., 2002 – klarownie przedstawione „miękkie” podejście do DKWDDK, na którym oparłem powyższy tekst, dobra bibliografia
3. Holger Göttmann, *DKWDDK – Die Ideen dahinter*, 2002 – podsumowanie konceptu
4. Ralf Hüls, *Du Kannst Was Du Darstellen Kannst*, larp-wiki.de – dobry punkt wyjścia do zapoznania się z DKWDDK, linki do dyskusji i szczegółowych stron
5. Ralf Hüls, *DKWDDK. Eine kleine Gebrauchsanweisung*, „LARP-Zeit” #32, czerwiec/sierpień 2011 – zwięzły, praktyczny poradnik, jak grać w tym stylu
6. Johanna Koljonen, *Eye-Witness to the Illusion: An Essay on the Impossibility of 360° Role-Playing*, „Lifelike”, Knudepunkt 2007 – o zastosowaniach zasady WYSIWYG w LARP-ach skandynawskich i jej ograniczeniach
7. Agnieszka Labenz, *WYSIWYG as a Way of Thinking About Character Creation*, Odraz 2010 – referat o zasadzie WYSIWYG w kontekście polskich LARP-ów fantasy
8. Rune Lippert, *Three Basic Concepts for Larp Organizers*, „As LARP Grows Up”, Knudepunkt 2003 – o duńskich doświadczeniach z zasadą DKWDDK (duń. KMSKM, *kan-man-så-kan-man*) na dużych LARP-ach fantasy
9. Emma Wieslander, *Rules of Engagement*, „Beyond Role and Play. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination”, Solmukohta 2004 – szerzej o technikach reprezentowania seksu na LARP-ie

## **Ludografia**

1. *Camp Vifon*, 14 maja 2011 r., [puckon.pl/konwenty/puckon-2011/program/camp-vifon](http://puckon.pl/konwenty/puckon-2011/program/camp-vifon)
2. *Fantazjada*, różne edycje, [www.fantazjada.pl](http://www.fantazjada.pl)
3. *Geas: Burgkon*, 14-16 października 2011 r., [www.geas.pl](http://www.geas.pl)
4. *Orkon (Gra Główna)*, różne edycje, [www.orkon.org](http://www.orkon.org)