

Zielona Szkoła Wpierzdołu 2022

Mechanika

Poniższy dokument opisuje mechanikę gry – w jaki sposób będziemy się bić lateksem, jak wolno i jak nie wolno Ci bić bliźniego swojego i być przez niego bitym.

Autorzy:

Piotr Smolański

Michał Lewandowski

Alicja Porowiec

Fot:

Klaudia Zdanowska

Rys:

Zuzanna Piekarska



Spis treści

Zasady ogólne.....	3
Walka.....	3
Łucznicy i "odstrzeliwanie" strzał.....	4
Broń Palna i artyleria.....	4
Typy oddziałów.....	5
1. Formacja wojskowa.....	5
2. Milicja.....	5
Punkty Życia.....	6
Punkty Pancerza.....	6
Słowa Bezpieczeństwa.....	6
Poddawanie się.....	7
Zasady arbitrów.....	7



Zasady ogólne.

1. Nie bądź dupkiem.
2. Zakładaj dobrą wolę u innych. Większość krzywych akcji na larpach jest rezultatem przypadku, albo nieporozumienia, nie złej woli.

Wstęp

Poniższa mechanika jest w większości kopią mechaniki larpa Zweihander 2021, którego twórcy, naszym zdaniem, zrobili świetną i wartą naśladowania mechanikę. Dlatego to jej używamy na grze bojowej ZSW2022.

Walka.

1. Bijemy się bronią lateksową (i PU) i strzelamy do siebie strzałami IDV. Wszelkie inne bronie (czyli głównie gadżety) będą opisywane osobno. Jeśli coś nie jest wyraźnie opisane jako dozwolone, nie możesz tym bić. Więc nie tarczą, nie butem, nie hełmem, nie grabiami z pobliskiego pola.
2. Piką wolno trafiać wyłącznie poniżej splotu słonecznego. Wszystkimi innymi broniąmi wolno trafiać we wszystko, poza twarzą i gardłem. Trafienia w twarz i gardło nie liczą się jako skuteczne. Traktujemy je tak, jakby ich w ogóle nie było. Do tego (ważne!) trafienie w strefę

zabronioną, nie ważne czym i dlaczego, liczy się jako natychmiastowa śmierć trafiającego. Wracasz na respa.

3. Tracisz 1 punkt życia za każde trafienie czymkolwiek w niechronione stalową zbroją ciało.
4. Tracisz 1 punkt pancerza za każde trafienie czymkolwiek w stalową zbroję.
5. Jeśli gracz nie ma na głowie hełmu, jedno trafienie w głowę "zabija" go od razu. Nie ważne czym, nie ważne jak silne albo słabiotkie, nie ważne, czy to był smyr - trup.
6. Żadnych wejść ciałem. Przepychanie - tak. Wpierdalanie się w innych - nie. Jeśli chcesz wpadać między innych jak kula do kręgli, to: nie.
7. Nie wolno chwytać za broń w żadnym jej miejscu. Wolno chwytać za ciało, z następującymi obostrzeniami:
 1. Wszelkie ciągnięcia tylko "z" kierunkiem działania stawów, nigdy "przeciw" kierunkowi działania stawów. Żadnych łamań i wyłamywań, żadnych chwytów kontrolnych, rzutów i tak dalej. Celem chwytu jest unieruchomienie części ciała i tylko to.
 2. Wszelkie obrażenia, wynikające z chwytów będą rozpatrywane szczególnie surowo. W skrócie: rób to tylko i wyłącznie jeśli masz całkowitą pewność, że możesz to zrobić bezpiecznie.



NIE MASZ HEŁMU? PADASZ
OD PIERWSZEGO CIOSU W
GŁOWĘ!

Łucznicy i “odstrzeliwanie” strzał.

W normalnej sytuacji nie wolno “odstrzeliwać” strzał, czyli korzystać ze strzał cudzych, leżących na ziemi. Ma to kilka powodów. Po pierwsze odstrzeliwanie nie pozwala nam, w przypadku krzywej akcji, zidentyfikować strzelca. Po drugie prowadzi do większych strat w strzałach. Łucznik wie, gdzie i dokąd strzelał i wie, gdzie mniej więcej ma swoich strzał szukać. Kiedy korzysta z nich ktoś inny, łucznik traci wszelką kontrolę nad tym, gdzie jest jego własność. Rezultatem jest dużo, zupełnie słusznych, żalów. Więc zostawcie strzały tam,

gdzie leżą. Przewidujemy jeden wyjątek od tej reguły: jeśli widzicie strzałę w miejscu, gdzie niemal na pewno właściciel jej nie znajdzie, weźcie ją do kołczanu. Możecie jej użyć, ale strzelajcie w miejsce, gdzie będzie ją potem łatwo znaleźć (a więc nie, na przykład, w gęste krzaki)

Broń Palna i artyleria

- Z broni palnej nie wolno celowo mierzyć w twarz ani głowę.
- Przed trafieniem z broni palnej nie broni żadna zbroja ani tarcza.
- Pojedyncze trafienie z broni palnej, albo z jednej kulki z artylerii, strzelającej kartaczem, zabiera 1HP (to znaczy, że jeśli dostaniesz dwiema kulkami z kartacza, tracisz 2HP).
- Duża kula artyleryjska zabija natychmiast.

Typy oddziałów

Wyróżniamy dwa typy oddziałów. Różnią się one między sobą mocno mechaniką, przeżywalnością, zdolnościami bojowymi. Jedne i drugie mają zalety i wady, ale bierzcie pod uwagę, że bez regularnych formacji armia nie ma szansy na wygraną wojny.

1. Formacja wojskowa

Formacja wojskowa musi mieć sztandar, albo inną ikonę, wyraźnie i z daleka identyfikowalną jako symbol formacji. Jeśli sztandar w którymkolwiek momencie upadnie (czy to z powodu śmierci chorążego, czy z innej przyczyny) i nie zostanie natychmiast podniesiony przez innego żołnierza, formacja zostaje uznana za rozbitą i musi się wycofać z pola bitwy, wszyscy jej żołnierze są uznawani mechanicznie za martwych.

Formacja wojskowa walczy pod sztandarem. Oznacza to, że obowiązują ją zasady koherencji. Żołnierze tej formacji muszą wyraźnie przez cały czas być częścią formacji i nie mogą swobodnie odbiegać od niej. Jeśli

żołnierz nie jest w bezpośredniej bliskości swojego sztandaru, arbiter nakaże mu zejście z pola walki jako trupowi.

Jeśli w misji bojowej jest resp, martwi żołnierze formacji wracają do niego i tam czekają. Jeśli do respa wróci sztandar ich formacji, mogą z nim wyjść ponownie w bój. Liczy się to jako jeden resp, niezależnie ilu martwych żołnierzy wyszło ze sztandarem.

Przykład: Regiment Wurstlandu liczy 50 żołnierzy. W walce zginęło 15 i wróciło do sztandaru armii. Dowódca wraca z oddziałem do sztandaru armii. 15 martwych żołnierzy wraca do swojej formacji. Liczy się to jako jeden resp oddziału.

Przykład: Regiment Wurstlandu liczy 50 żołnierzy. W walce zginął 1 i wrócił do sztandaru bitewnego. Dowódca wraca oddziałem do sztandaru bitewnego. 1 martwy żołnierz wraca do swojej formacji. Liczy się to jako jeden resp oddziału.

2. Milicja

Milicja nie ma żadnego chorążego. Nie obowiązują jej żadne zasady koherencji, każdy jej członek może biegać gdzie i jak chce.

Milicja może się respawnować niezależnie od typu misji. Martwi członkowie wracają do punktu respa i natychmiast (bez żadnego limitu) mogą wyjść z powrotem do bitwy.

Uwaga, Milicja NIE MOŻE być nie do odróżnienia od formacji wojskowej. Jeśli III Regiment Pieszy Wurstlandu wydziela pięciu żołnierzy jako milicję, to muszą oni wyraźnie i na pierwszy rzut oka różnić się od reszty regimentu.

Punkty Życia

- Bazą jest 1PŻ.
- Bycie pod sztandarem (jako członek Formacji Wojskowej) dodaje 1 PŻ.
- Bycie dowódcą, albo chorążym Formacji Wojskowej dodaje 1 PŻ

Punkty Pancerza

- Bazą są 2PP.

- Bycie pod sztandarem (jako członek Formacji Wojskowej) dodaje 1 PP.
- Posiadanie przez Formację Wojskową muzyka dodaje 1PP.

Powyższe oznaczają, że przeciętny żołnierz piechoty liniowej będzie miał 2PŻ i 3PP, a przeciętny milicjant będzie miał 1PŻ i 2PP

Słowa Bezpieczeństwa

1. Istnieje tylko jedno słowo bezpieczeństwa: "Red". Krzyżąc "Red", żądasz zatrzymania walki wokół Ciebie (Arbiter prawdopodobnie zatrzyma ją całkowicie). Słowa tego można użyć tylko w przypadku bezpośredniego, fizycznego niebezpieczeństwa i należy **natychmiast** powiedzieć Arbitrowi, albo innym graczom, co się dzieje ("uwaga, złamana strzała!"). Uwaga: łucznicy mogą na "Red" zbierać strzały, ale bez naginania tego i bez prób wypracowania sobie lepszej pozycji, korzystając z pauzy.

Poddawanie się.

Chwytasz swoją broń w obie ręce i podnosisz ją poziomo nad głową (oczywiście nie zadziała to dla bardzo długich broni, jak piki - właściwy sposób ich trzymania przy poddaniu się pokazemy wam na miejscu). Możesz, ale nie musisz uklęknąć. Od tej chwili nie wolno Ci uczestniczyć w reszcie tego starcia, zejdź jak najszybciej z pola bitwy, mechanicznie jesteś trupem (jeśli obowiązują zasady respawnu, wolno Ci będzie z nich skorzystać i wrócić do walki, ale w tej chwili jesteś efektywnie trupem). **Nie wolno atakować żołnierzy, którzy się poddali.**



NIE WOLNO ATAKOWAĆ PODDAJĄCYCH SIĘ
GRACZY!

Zasady arbitrów

1. Arbitrzy wybierani są przez nas spośród ludzi, których znamy i którym ufamy. Prosimy większe oddziały o desygnowanie ludzi do tej roli, ale jeśli danego człowieka nie znamy, nie zostanie arbitrem.
2. W grze arbiter pilnuje przestrzegania zasad gry, zasad misji i bezpieczeństwa, w równej wadze.
3. Arbiter jest wyraźnie oznaczony. Będzie miał w ręce długi, drewniany kij, więc nie denerwuj go. Ten kij będzie w jakiś sposób pomalowany. To malowanie pokazemy wam przed grą.
4. Arbiter nie ma żadnego regulaminu kar. Może zatrzymać grę, może wymyślić Ci dowolną karę, z 20 pompkami w pełnym szpeju włącznie. Nie może usunąć Cię całkowicie z gry bez akceptacji organizatora.
5. Kiedy Arbiter powie magiczne słowo "werdykt", masz natychmiast przestać dyskutować. Nie chodzi o magiczne "zamknij ryj" i nadymanie się władzą, ale o to, że Arbiter po prostu nie ma już czasu na tę sprawę. Płynność gry jest najważniejsza. Po misji możesz znaleźć Arbitra/organizatora i przegadać z nim sprawę. Ale teraz kończ rozmowę i podporządkuj się.
6. Arbiter jest człowiekiem i może się pomylić. W trakcie trwania jednodniowej gry bojowej jest niemal pewne, że do takich pomyłek dojdzie. Możesz być ofiarą takiej pomyłki. Możesz nie mieć możliwości udowodnienia, że to była pomyłka. Trudno - omlet, jajka, takie rzeczy. Przyjmij to jako zrządzenie losowe, nie celową złośliwość człowieka.

Jeśli wierzysz, że Arbiter celowo się na Ciebie wziął i celowo dował Ci karę za niewinność, mamy czapeczki z folii aluminiowej do sprzedania.