

Zielona Szkoła Wpierzdołu 2022

Wizja

Poniższy dokument opisuje ogólny charakter naszej gry, to, co chcemy na niej osiągnąć, oraz czego możesz się na niej spodziewać. Dwa osobne dokumenty opisują mechanikę i warunki uczestnictwa.

Autorzy:

Piotr Smolański

Michał Lewandowski

Alicja Porowiec

Fot:

Klaudia Zdanowska

Rys:

Zuzanna Piekarska



Spis treści	
Wstęp.....	3
Czy ZSW jest dla mnie?.....	3
#zswToNieLarp	4
Impreza Szkoleniowa.....	4
Mechanika Zweihandera.....	4
Gra o żołnierzach, gra bez statystów.....	4
Jak wygląda Twój dzień na ZSW.....	5
Zgłoszenia i wymogi.....	5
Społeczność i www.....	5



Wstęp

Zielona Szkoła Wpierdolu to coroczna gra bojowa i wydarzenie towarzyskie. Pozwala zintegrować oddziały, wyszkolić nowych rekrutów i poznać ludzi, których będzie się w przyszłości biło lateksem, a także po prostu zakosztować świata bitewniaków i zdecydować, czy to coś dla Ciebie.

Gra jest otwarta dla oddziałów, które chcą w niej uczestniczyć, oraz spełniają wymogi techniczne.

Co musisz wiedzieć:

- To jest gra bojowa. Przyjeżdżasz na nią, żeby się bić. Oczywiście grupy mogą mieć zupełnych cywilów, zajmujących się aprowizacją, albo czym bądź, ale spodziewamy się, że większość z was będzie walczyć. ZSW ma limit miejsc, więc nie zajmuj jednego z nich, jeśli nie widzisz tu dla siebie roli.
- Odpowiadasz za swój sprzęt BHP. Zwróć zwłaszcza uwagę na ostrą karę mechaniczną za brak stalowego hełmu (opisane w dokumencie o mechanic). Jeśli decydujesz się nie brać hełmu, nie przychodź do nas ze skargami, że strzał lateksem w gołą głowę zabołał.
- Z drugiej strony jeśli ktoś będzie napierdalał kolegów bez opamiętania, pożegna się z imprezą natychmiast i już na nią nie wróci. Oczekujemy od dowódców oddziałów, że wyszkolą swoich

żołnierzy z wielką bronią tak, aby nie tłucli oni kolegów z pełnego łuku po potylicach ani nie robili podobnych numerów.

- To nie jest gra "no pain". Możesz w walce dostać mocno lateksem, możesz mieć siniaka, możesz nawet mieć rozciętą skórę. Nikt nie będzie się starał robić takich rzeczy celowo, ale to się może zdarzyć. Jeśli nie jesteś na to gotowy/gotowa, po prostu nie przyjeżdżaj.
- W ramach warsztatów będziesz się z kolegami bić po gołych głowach lateksem i będziesz biec przez "ścieżkę zdrowia", pod ciosami wszystkich uczestników. Będziesz też oczywiście w tej ścieżce bić innych. To będzie bolało i napelni Cię adrenaliną - i da Ci pewność siebie przed rzeczywistą bitwą. Więc to, że dostaniesz mocno lateksem jest zupełnie pewne. To, że komuś przyłożysz jest zupełnie pewne. Czy to jest dla Ciebie? Czytaj dalej!

Czy ZSW jest dla mnie?

ZSW jest grą dla Ciebie, jeśli podoba Ci się wizja grania żołnierzami i jeśli lubisz wpierdolić. Jeśli nigdy dotąd nie uczestniczyłeś/uczestniczyłaś we wpierdolu, możesz po prostu nie wiedzieć, czy go lubisz. I nie dowiesz się, dopóki nie spróbujesz. Ludzie, zupełnie pewni, że wpierdolić jest dla nich, potrafią wymiękać. Z drugiej strony możemy opowiadać o drobnych dziewczynach, które nigdy przedtem nie miały w ręku lateksu, które zakochiwały się w adrenalinie i braterstwie broni i zostawały największymi fanatkami pierwszej linii. Chcesz spróbować?

#zswToNieLarp

ZSW nie jest larpem. W trakcie misji bojowych możecie, ale nie musicie grać swoimi postaciami. Poza misjami bojowymi nie gracie nimi w ogóle. To jest gra bitewno-szkoleniowa, nie larp.

Impreza Szkoleniowa

W roku 2022 wracamy do korzeni i do podziału czasu 50/50 między szkolenia i wpierdol. Spodziewajcie się dużo warsztatów i bardzo dużo okazji do treningu i ogarnięcia się z bronią, zanim wyjdziecie w pole.

Mechanika Zweihandera

Wszyscy organizatorzy są pod dużym wrażeniem mechaniki larpa Zweihander 2021. Uważamy, że sprawdziła się tak dobrze, że (z niewielkimi zmianami) będzie używana na ZSW 2022.

Gra o żołnierzach, gra bez statystów.

Nikt nie jest statystą i każdy się liczy. Co to znaczy w praktyce? To, że to nie jest gra o bohaterach, ale o zwykłych żołnierzach. Żołnierz ma swój szpej,

swój oddział i swoją misję i każdy jeden z nich może mieć wpływ na ostateczny wynik walki. Istnieje bohatera wizja fantasy, gdzie olbrzymi potwór, albo wielki wojownik, wpada w tłum zwykłych i kładzie ich zawijając gigantycznym mieczem tak długo, aż zniknie zupełnie pod halabardami, ponosząc odpowiednio bohatera śmierć. I to jest fajna wizja, bardzo warhammerowa, ale ta wizja wymaga statystów. Kilku-kilkunastu ludzi musi paść pod ciosami tego gigantycznego miecza, potem owych dziesięciu musi bohatera pałować. Pojedynczy żołnierz nie znaczy w tej wizji nic. Dlatego ZSW nigdy nie będzie tak wyglądać. To jest gra o żołnierzach, nikt nie jest statystą dla nikogo. Chętnie widzimy na grze gadzety, artylerię, łuki i tak dalej, ale mechanika zawsze będzie przeważona w stronę skuteczności wpierdolu. Nie chcemy, żeby ludzie wracali z bitwy do obozu, nie mając ani jednej okazji do walki.



JEŚLI CHCESZ ZOSTAĆ BOHATEREM, BĄDŹ BOHATEREM. NIE ZROBIMY TEGO ZA CIEBIE MECHANIKĄ.

Jak wygląda Twój dzień na ZSW

W piątek przyjeżdżamy wszyscy na miejsce.

Po południu (koło 16:00) zaczynają się warsztaty i manewry oddziałowe. Oddziały, które wykorzystują pobyt na ZSW na prowadzenie własnych szkoleń, robią to we własnym zakresie – nie ingerujemy w to.

W piątek wieczorem zaczynamy warsztaty dla grup graczy (to mogą być na przykład warsztaty z taktyki lekkiej piechoty, albo z walki tarczą w szyku). Trwają do 21:30.

W sobotę rano dajemy znowu trochę czasu oddziałom, po czym kontynuujemy warsztaty. Trwa to do południa, kiedy dajemy wam czas na odpoczynek i zjedzenie czegoś. Po południu zaczynamy gry bojowe, które będą trwały około pięciu godzin.

Po powrocie dajemy wam chwilę na odpoczynek, po czym przechodzimy do Staroświatowych Mistrzostw Piłki Tileańskiej. Dzień kończymy podsumowaniem, ogłoszeniem zwycięzców, wręczeniem nagród i wielką imprezą końcową.

W niedzielę rozjeżdżamy się do domów.

Dokładny program (przede wszystkim zajęć piątkowych) będzie opublikowany w osobnym dokumencie, ale ten powyżej powinien Ci dać dobre pojęcie co do tego, czego się spodziewać.

Zgłoszenia i wymogi.

Wymogi zgłoszeniowe opisane są w osobnym dokumencie. Jeśli chcesz wziąć udział w grze, a nie masz żadnego oddziału, odzywaj się na [grupie ZSW na Facebooku](#). Jest sporo dobrych oddziałów, które oferują pakiety startowe (umundurowanie, a czasem również broń), co pozwoli Ci uczestniczyć w ZSW nawet, jeśli nie masz żadnego doświadczenia w bitewniakach i niewiele szpeju. Zwróć uwagę, że wymagamy dobrych strojów, w co wchodzi również akceptowalne obuwie. Warunki strojowe uczestnictwa są w osobnym dokumencie, ale już teraz, kiedy do ZSW jest jeszcze masa czasu, zacznij myśleć nad odpowiednim szpejem.

Społeczność i www.

- Stronę internetową ZSW znajdziesz pod adresem: <http://zielona-szkola-wpierzdolu.pl/>

- Stronę na FB znajdziesz pod adresem:
<https://www.facebook.com/Zielona-Szkoła-Wpierzolu-101862614745633/>
- Złap kontakt z innymi studentami i z Panią Halinką z Dziekanatu na grupie fb: [Zielona Szkoła Wpierzolu - Wykładowcy i Studenci](#).
- Ogólnym miejscem spotkań polskich miłośników bitewniaków jest grupa facebookowa [SIGMAR MIT UNS! - Larp i Gry Bitewne](#)