

Zielona Szkoła Wpierzdołu 2021

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

Bartosz Bruski

Jakub Janaszek

Alicja Porowiec

Fot:

Klaudia Zdanowska

Rys:

Zuzanna Piekarska



Spis treści

Zasady ogólne.....	3
Walka.....	3
Gońcy/zwiadowcy.....	4
Łucznicy i "odstrzeliwanie" strzał.....	4
Broń Palna i artyleria.....	5
Typy oddziałów.....	5
1. Formacja wojskowa.....	5
2. Bandy/hordy.....	6
Sztandar bitewny armii.....	7
Punkty życia.....	7
Ograniczenia.....	7
Ile kto ma HP.....	7
Słowa Bezpieczeństwa.....	7
Poddawanie się.....	8
Zasady arbitrów.....	8
Działanie zbroi i trafienia uznaniowe.....	9



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.

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. Wolno trafiać we wszystko, poza twarzą i gardłem. Trafienia w twarz i gardło nie liczą się. Traktujemy je tak, jakby ich w ogóle nie było.
3. Tracisz 1HP za każde trafienie, które uznasz. UWAGA! To jest coś całkowicie gamistycznego. Jeśli dostaniesz glewią w brzuch, to masz święte prawo paść od razu, ale nie masz takiego obowiązku. Gracze, którzy nie padają od ciosów, które ewidentnie zabiłyby naprawdę człowieka robią to dlatego, że nie stracili jeszcze wszystkich HP i chcą się trochę więcej ponapierdalać. Prosimy o nieczepianie się tego i nie wyjeżdżanie z tekstami o dupkach. Prosimy o nieudowadnianie nam na podstawie znalezisk z Visby, że miecze totalnie zabijają, wiemy to

dobrze. Zasada jest gamistyczna i pomyślana dla przedłużenia zabawy, a nie udowodnienia, że życie żołnierza mogło być krótkie i paskudne. Dopóki nie stracisz wszystkich HP, nie musisz padać. A za jutjubowe filmy ze szczałami totalnie przebijającymi kirysy z Deepeeki można złapać jeśli nie bana, to dużego agresora u orgów.

4. Jeśli gracz nie ma na głowie hełmu, jedno trafienie w głowę (z wyjątkiem twarzy) "zabija" go od razu. Nie ważne czym, nie ważne jak silne albo słabiotkie, nie ważne, czy to był smyr - trup.
5. Sztynna stalowa zbroja (płyty) chroni przed strzałami z łuku całkowicie. Elastyczna (łuski i kolczugi) - wedle uznania trafionego.
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.
8. **UWAGA** – pikami NIE WOLNO pchać nigdzie powyżej mostka. Jeśli widzisz, że Twoja pika trafiła kogoś powyżej mostka, jesteś martwy/martwa, idź na respa. Arbitrzy będą pilnować tej zasady.

Pikinierom sugerujemy chwycić pliki chwytem z góry, nie od dołu, aby w naturalny sposób ograniczyć „wędrówkę” piki.



NIE MASZ HEŁMU? PADASZ
OD PIERWSZEGO CIOSU W
GŁOWĘ!

Gońcy/zwiadowcy

Przed wyjściem w pole, oddział może wyznaczyć gońców/zwiadowców. Gонец może mieć dowolny szpej, ale niezależnie od typu szpeju nie może mieć więcej, niż 2HP. Gонец nadal należy do swojego oddziału i obowiązują go zasady respa tego oddziału.

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 zabiera 4HP.

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 wygranie 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 są respy, martwi żołnierze formacji wracają do sztandaru bitewnego swojej armii i tam czekają. Jeśli do sztandaru bitewnego armii 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.

Formacja może mieć swojego czempiona. Czempion musi WYRAŹNIE wyróżniać się od formacji wyglądem i nikt nie powinien mieć wątpliwości, że ma przed sobą czempiona. Dajcie nam wypasionych napierdalatorów, nie regularnych hansów. Niech każde imperialne dziecko, patrząc na waszego czempiona, myśli, że kiedy dorośnie też

będzie chciało być kimś takim. Jeśli wyznaczycie czempiona, który niczym nie odróżnia się (in plus) od reszty oddziału, po prostu go nie zaakceptujemy.

Czempion nie musi walczyć pod sztandarem swojej formacji i może biegać gdzie i jak chce (choć obowiązują go te same zasady respu, co wymienione wyżej). Czempion nie może atakować nikogo od tyłu. Musi widzieć twarz swojego przeciwnika.

Formacja może mieć swojego muzyka. W misjach z respami formacja, mająca muzyka, przyczepia do sztandaru bitewnego armii jeden własny znacznik (przygotujcie go sobie!). Jest to dodatkowy resp, tylko dla tej formacji i dla żadnej innej.

2. Bandy/hordy

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

Banda może się respawnować niezależnie od typu misji. Bandy obu stron będą miały swoje własne chorągiewki respawnu. Martwi członkowie bandy wracają do tych chorągiewek i natychmiast (bez żadnego limitu) mogą wyjść z powrotem do bitwy.

Sztandar bitewny armii

Sztandar wyznacza punkt respawnu oddziałów. Przed misją organizatorzy dają dowódcy armii pewną ilość znaczników. Znaczniki te są przytwierdzone do Sztandaru Bitewnego. Wychodząca na respie formacja zdejmuje jeden znacznik. Kiedy na sztandarze nie ma już znaczników, respy się skończyły i rozbite formacje pozostają rozbite.

Punkty życia

Ograniczenia

Członek bandy / hordy nigdy nie może mieć więcej, niż 2HP.

Goniec / Zwiadowca nigdy nie może mieć więcej, niż 2HP.

Ile kto ma HP

- Bazą jest 1HP.
- Bycie pod sztandarem (jako członek Formacji Wojskowej) dodaje 1HP.

- Opancerzenie dodaje 1HP.
- Ciężkie opancerzenie dodaje (zbroja, chroniąca większość ciała) 2HP.
- Bycie czempionem dodaje 2HP

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, zejść 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.** Umocowujemy to w ten sposób mechanicznie, aby dać możliwość wyjścia z bitwy ludziom, którzy po prostu mają już fizycznie dosyć, ale nie chcą "Redować" całej bitwy.



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 dowalił Ci karę za niewinność, mamy czapeczki z folii aluminiowej do sprzedania.



KIEDY ARBITER MÓWI „WERDYKT”,
DYSKUSJA JEST ZAKOŃCZONA.
PODPORZĄDKUJ SIĘ NATYCHMIAST!

Działanie zbroi i trafienia uznaniowe.

Mając na sobie zbroję, decydujesz, czy cios, który Cię trafił, zrobił Ci krzywdę. Przed grą będą warsztaty z przyjmowania trafień, ale jako zasada kciuka - stalowa płyta pozwala Ci zignorować zwyczajne ciosy bronią jednoręczną (i wszelkie trafienia z łuku), ale wielka broń, uderzająca czysto, raczej Cię zrani. Bierz też pod uwagę dynamikę walki i sensowność oporu. Jeśli masz na sobie 100% zbroję płytową, bez jednej szczeliny i pałuje Cię kilka osób zwykłymi mieczami, odpuść dalszą walkę i padnij. Zbroja płytowa powinna Ci dawać dużą ochronę, **ale nie czyni Cię Terminatorem**. Na przypadku terminatorki i próby bycia bohaterem, pogromcą całej armii, będziemy reagować bardzo ostro.