

# Zielona Szkoła Wpierzdołu 2021

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

Bartosz Bruski

Jakub Janaszek

Alicja Porowicz

**Fot:**

Klaudia Zdanowska

**Rys:**

Zuzanna Piekarska



Spis treści	
Wstęp.....	3
Czy ZSW jest dla mnie?.....	3
#zswToNieLarp, #graEksperymentalna .....	4
Gra o żołnierzach, gra bez statystów.....	4
Czy/czemu tylko ludzkie królestwa? .....	5
Jak wygląda Twój dzień na ZSW.....	5
Zgłoszenia.....	6
Społeczność i www.....	6



# 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.

Dotychczasowe edycje zebrały bardzo dobre opinie i dużo ludzi wraca do nas co roku.

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

Co musisz wiedzieć:

- To jest gra bojowa. Przyjeżdżasz na nią, żeby się bić. Oczywiście grupy mogą mieć pełnych 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 mechanice). 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 tłukli 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 napełni 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 wpierdoli. 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 wpierdoli 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, #graEksperymentalna

W 2021 ZSW jest częściowo fabularyzowana. Istnieje pewna historia za starciami. Może was ona obchodzić, albo nie. Sugerujemy wam, abyście w grze byli „w klimacie” i jako minimum używali imion i nazwisk swoich postaci, nie własnych – to wam się opłaci na późniejszych larpach. Nie będziemy wam tego narzucać i możecie w ogóle nie grać postacią, ale granie nią to dobry trening. Wybór należy do dowódców formacji i to oni mówią swoim żołnierzom, czy gracie w klimacie, czy offowo. Po zejściu z pola zawsze wychodzimy z roli i komunikujemy się jako gracze, nie postaci. Więc gramy (albo i nie) fabularnie w walce, ale tylko w walce. ZSW to nie larp.

Jako, że ZSW nie jest larpem, możecie się spodziewać kilku rzeczy:

1. Gra jest w dużej mierze eksperymentalna. Testujemy na niej rzeczy, które potem być może będą, a być może nie będą się pojawiały na larpach bitewnych. Możecie więc trafić zarówno na ciekawe, nowe rozwiązania, jak i takie, które zupełnie nie zadziałają. Uczestnicząc w

ZSW macie też wpływ na to, jak te rozwiązania będą ewoluować, możliwość oceniania ich i sprawdzania przed późniejszymi larpami.

2. Jako, że to nie jest larp i nie musimy wcale dociągnąć sceny do końca, możemy sobie pozwolić na przerwanie czegoś, co zupełnie nie działa i użycie czegoś innego. Tak było już w 2019 i 2020, gdzie nie mieliśmy problemu z przerywaniem nieudanego scenariusza i przejściem do innego. To się nie zmieni. Jeśli widzimy, że coś wam się nie podoba i zwyczajnie nie działa, przerwiemy to. Jednocześnie jeśli wpadnie nam w terenie do głowy dobry pomysł na coś niespodziewanego, możemy na szybko doszyć to do gry.
3. W 2021 rezygnujemy z różnych mechanik w trakcie gry – to nam się mocno nie sprawdziło w 2020. Na całą grę będzie jedna mechanika.

## 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 bohaterańska 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 bohaterańską 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.**

## Czy/czemu tylko ludzkie królestwa?

Większość ludzi, grających wszelkiego rodzaju złe rasy i byty, jest przywiązana do opisaney wyżej wizji bohaterskiej. To jest główny powód. Nie

będzie u nas szczurogrów, wojowników chaosu, magów, kładących jednym zaklęciem całe oddziały. Ale skupienie się na żołnierzach oznacza wszystkich żołnierzy. Jeśli w Polsce powstanie regularny i dobry technicznie regiment skaveńskich clanratów, mrocznoelfickich tarczowników, czy goblinów walczyków - jak najbardziej w przyszłości widzimy taką grupę na ZSW. Jeśli reprezentujesz taką grupę i chciałaby ona wziąć udział w naszej grze – zgłoś się do nas.

## Jak wygląda Twój dzień na ZSW

W piątek przyjeżdżamy wszyscy na miejsce.

Po południu (koło 16:00) zaczynają się warsztaty i manewry. Oddziały, które wykorzystują pobyt na ZSW na prowadzenie własnych szkoleń, robią to we własnym zakresie. W piątek odbywają się również warsztaty z mechaniki i bicia się nawzajem po głowach, bardzo ważne zwłaszcza dla nowych, ale obowiązkowe zupełnie dla wszystkich. Po zapadnięciu zmierzchu dzielimy was na dwie armie, te same, w których będziecie walczyć następnego dnia. Ubieracie się w stroje. Wychodzimy z wami osobno w teren, aby przeprowadzić warsztaty z bezpieczeństwa walki. Wówczas też przedstawicie nam waszych czempionów i upewnimy się, że wszyscy ich poznają, oraz że poziom ich szpeju jest godny czempiona. Wszyscy żołnierze zapoznają się ze swoim sztandarem wojennym. Po warsztatach wracamy do Grodu, można pić.

W sobotę, późnym rankiem (około godziny 11) przeprowadzamy Ścieżkę Zdrowia i wychodzimy w teren. Przez kilka godzin trwają walki w różnych formatach i scenariuszach. Nie ma już warsztatów, ćwiczeń, nauki, po prostu nieustanny wpierdol. Koło godziny 14 schodzimy z terenu na przerwę na krótki posiłek i odsapnięcie. Wracamy w teren około 14:45 i od tej chwili aż do późnego wieczora trwa nieustanny wpierdol. 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.

## Eskalacja

W 2021 nie ma żadnej formalnej mechaniki eskalacji. Sugerujemy jednak nie szpejować się od samego początku w absolutnie wszystko, co macie, po prostu się zajeżdźcie. Rozsądek przede wszystkim.

## Zgłoszenia.

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-wpierzolu.pl/>
- Stronę na FB znajdziesz pod adresem: <https://www.facebook.com/Zielona-Szkola-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](#)