

Zielona Szkoła Wpierzdołu 2020

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

Paweł Jasiński

Fot:

Justyna Chmielecka



Spis treści

Zasady ogólne.....	3
Walka.....	3
Walczycie pod swoim sztandarem.....	4
Czempioni.....	4
Gońcy/zwiadowcy.....	4
Łucznicy i "odstrzeliwanie" strzał.....	4
Słowa Bezpieczeństwa.....	5
Poddawanie się.....	5
Zasady arbitrów.....	5
Działanie zbroi i trafienia uznaniowe.....	6



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. Normalnie każdy żołnierz ma 3HP (punkty życia). Oddział może też wyznaczyć czempiona, który ma 4HP. Czempion powinien się wyraźnie wyróżniać. 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 wyznaczą czempiona, który niczym nie odróżnia się (in plus) od reszty oddziału, po prostu go nie zaakceptujemy.
4. Tracisz 1HP za każde trafienie, które uznasz. UWAGA! To jest coś całkowicie gamistycznego. Jeśli dostaniesz glewia 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 3HP 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 3HP, nie musisz padać. A za jutubowe filmy ze szczałami totalnie przebijającymi kirysy z Deepeeki można złapać jeśli nie bana, to dużego agresora u orgów.

5. 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 słabiutkie, nie ważne, czy to był smyr - trup.
6. Sztywna stalowa zbroja (płyty) chroni przed strzałami z łuku całkowicie. Elastyczna (łuski i kolczugi) - wedle uznania trafionego.
7. Żadnych wejść ciałem. Przepychanie - tak. Wpierdalanie się w innych - nie. Jeśli chcesz wpadać między innych jak kula do kręgli, to: nie.
8. Nie wolno chwytać za broń w żadnym jej miejscu. Wolno chwytać za ciało, z następującymi obostrzeniami:
 - a. 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.

- b. 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!**

Walczyście pod swoim sztandarem

Każdy żołnierz musi być w bezpośredniej bliskości swojego sztandaru. Nie będziemy wam wyznaczać ilości metrów i tiptopów: wiecie, co to jest bezpośrednia bliskość. Jasne też, że będzie to inny dystans dla żołnierza z wielkim mieczem, inny dla tarczownika w zwartej formacji. Jeśli żołnierz znajdzie się z dala od sztandaru i nie może do niego natychmiast wrócić, jest martwy. Jeśli sztandar upadnie i nie zostanie szybko (kilka sekund) podniesiony, oddział jest rozbity i musi się wycofać z pola walki. Możecie panicznie uciekać, możecie się wycofywać walcząc, ale musicie się wycofać.

Uwaga: niemal na pewno część walk nie będzie używała powyższych zasad walki pod sztandarem. W takim wypadku będzie to jasno powiedziane przed początkiem misji.

Czempioni

Czempion oddziału jest wyjęty spod zasad sztandaru. Może się dowolnie oddalić od sztandaru, bo jest czempionem. Może pozostać na polu bitwy po upadku sztandaru, bo jest czempionem. Mamy nadzieję, że czempioni będą korzystali z tej zasady w celu staczania pojedynków, ale nie wymagamy tego. Sugerujemy też formacjom, aby zachowały się warhammerowo i nie pałowały pojedynku w toku, ale to nie jest wymóg - wasza decyzja jak to gracie.

Gońcy/zwiadowcy

Przed wyjściem w pole, oddział może wyznaczyć gońców/zwiadowców. Goniec może mieć sztylet lub krótki miecz i żadnej innej broni. Z opancerzenia może mieć hełm i kirys, nic więcej. Gońcy mogą się dowolnie oddalać od sztandaru, dokonywać zwiadu, przynosić wiadomości i tak dalej. Gońcy nie są lekką piechotą szturmową do zabiegania od tyłu. Nie używajcie ich w tej roli, bo się pogniewamy.

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 pozwalam 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 słuszych, 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)

Słowa Bezpieczeństwa

1. Istnieje tylko jedno słowo bezpieczeństwa: "Red". Krzycząc "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: łuczniczki 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 głowę (oczywiście nie zadziała to dla bardzo długich broni, jak piki - właściwy sposób ich trzymania przy poddaniu się pokażemy 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 (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 pokażemy wam przed grą.
4. Arbiter nie ma żadnego regulaminu kar. Może zatrzymać grę, może wymyślić Ci dowolną karę, z 20 pompkami w pełnym szeregu 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.