

# Zielona Szkoła Wpierzdołu 2020

Tworzenie Oddziału i Warunki Uczestnictwa

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

Paweł Jasiński

## Fot:

Justyna Chmielecka

Klaudia Zdanowska



# Spis treści

Wstęp.....	3
Czy ZSW jest dla mnie? .....	3
#zswToNieLarp, #graEksperymentalna .....	4
Gra o żołnierzach, gra bez statystów. ....	4
Czy tylko ludzkie królestwa?.....	5
Jak wygląda Twój dzień na ZSW.....	5
Eskalacja .....	6
Zgłoszenia.....	6
Społeczność i www.....	6
Patronat.....	7
Podziękowania i wyrazy uznania .....	7



# Wstęp

Zielona Szkoła Wpierzdolu wyrasta z manewrów dawnego Imperium, które odbyły się w 2018 przed larpem bitewnym [Battlequest](#). Rok później, w 2019 gra miała już charakter manewrów i gry bitewnej. W 2020 będzie fabularyzowaną grą bitewną (choć wciąż z czasem na szkolenia oddziałów), odbywającą się na bezpieczną broń larpową.

W 2020 gra jest otwarta dla wszystkich oddziałów, które chcą w niej uczestniczyć i odgrywają oddziały z cywilizowanych, ludzkich królestw w Świecie Warhammera, 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.
- 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 zabolął.

- 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 napęlni 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 wpierzdol. Jeśli nigdy dotąd nie uczestniczyłeś/uczestniczyłaś we wpierzdolu, możesz po prostu nie wiedzieć, czy go lubisz. I nie dowiesz się, dopóki nie spróbujesz. Ludzie, zupełnie pewni, że wpierzdol jest dla nich, potrafią wymiękać. Z drugiej strony możemy opowiadać o drobnych

dziewczynach, które nigdy przedtem nie miały w ręku lateksu, które zakochiwały się we wpierdolu i zostawały największymi fanatykami pierwszej linii. Chcesz spróbować?

## #zswToNieLarp, #graEksperymentalna

W 2020 ZSW jest częściowo fabularyzowana. Istnieje pewna historia za starciami. Jak długo jesteście w terenie i walcycie, tak długo jesteście "w klimacie". Więc mówicie do siebie per Hans i Greta, nie per Zdzisiek i Ania, zachowujecie się, jak imperialni / estalijscy / tileańscy / bretońscy żołnierze. Po zejściu z pola, wychodzimy z roli i komunikujemy się jako gracze, nie postaci. Więc gramy 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, 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 i zmienimy na coś innego. Tak, to dotyczy też zasad spójności oddziałów. Jeśli to nie będzie działało, to może zostać odrzucone jeszcze w trakcie gry.

3. Jeśli macie do przetestowania jakiś ciekawy pomysł albo mechanikę, ZSW może być do tego dobrym poligonem. Jeśli inni dowódcy będą chętni, możemy poświęcić jedno/kilka starć na testowanie jakiegoś ciekawego pomysłu, albo gadżetu.

## 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.**

## Dlaczego tylko ludzkie królestwa?

Większość ludzi, grających wszelkiego rodzaju złe rasy i byty, jest przywiązana do opisanego 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 skaweńskich clanratów, mroczoelfickich tarczowników, czy goblinów włóczników - jak najbardziej w przyszłości widzimy taką grupę na ZSW.

## Jak wygląda Twój dzień na ZSW

W piątek przyjeżdżamy wszyscy na miejsce.

Po południu (około 16:00) zaczynają się warsztaty i manewry. Oddziały, które wykorzystują pobyt na ZSW na prowadzenie własnych szkoleń, robią to we własnym zakresie, ale są również warsztaty ogólne z różnych technik walki (jak na przykład walka pikinierska), które są dostępne dla wszystkich. W piątek odbywają się również warsztaty z mechaniki i bicia się nawzajem po głowach, bardzo ważne zwłaszcza dla nowych, ale obowiązkowe zupełnie dla wszystkich. Do tego mistrzostwa Tileanki (rodzaj piłki nożnej z lateksiakami) i wieczorne picie.

W sobotę, późnym rankiem (około godziny 11) wychodzimy w teren. Przez kilka godzin trwają walki w różnych formatach i scenariuszach. Nie ma już warsztatów, ćwiczeń, nauki, po prostu nieustanny wpierdół. Koło godziny 14 schodzimy z terenu na przerwę na obiad i odsapnięcie. Wracamy w teren około 15:30 i od tej chwili aż do późnego wieczora trwa nieustanny wpierdół. 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 czasie ZSW2020 chcemy wypróbować ideę eskalacji. Wszystkie oddziały będą zaczynały z zupełnie podstawowym szeregiem, efektywnie jako lekka piechota. W trakcie trwania gry będą mogły doposażać się coraz bardziej, aż do swojego pełnego szeregu bitewnego. To, jak szybko będą się doposażać, będzie zależało od ich powodzenia na polu bitwy (ale nie dopuścimy do sytuacji, kiedy ludzie w pełnych płytach i z halabardami będą przez cały dzień bili nieopancerzone oddziały z samymi mieczami). Co to znaczy dla Ciebie? Otóż: weź broń boczna. Nie samą halabardę. Jeśli masz i hełm sekretny i hełm bitewny, weź oba.

**WEŹ ZE SOBĄ BROŃ BOCZNĄ.  
BĘDZIE POTRZEBNA!**

# 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 szeregu. 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 szeregiem.

# 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](#).
- W końcu wydarzenie na FB znajdziesz tutaj: <https://www.facebook.com/events/526490264671858/>
- Ogólnym miejscem spotkań polskich miłośników bitewniaków jest grupa facebookowa [SIGMAR MIT UNS! - Larp i Gry Bitewne](#)

## Patronat

Naszym patronem jest [Rekwizytornia](#), której nigdy nie mogliśmy się nachwalić jeśli chodzi o poziom obsługi klienta i fantastyczną robotę, którą robi jej właściciel, Adam Mnich. Polecamy ten sklep z całego serca jako, według nas, najlepszy w Polsce. Na ZSW będzie można odebrać, bez ponoszenia kosztów wysyłki, zakupione w Rekwizytorni rzeczy. Czekają na was również zniżki, które będą ogłaszane osobno. [Obserwujcie jej profil na fb.](#)

## Podziękowania i wyrazy uznania

Całość sceny bitewniakowej zaczęła się w Polsce od larpa [Battlequest](#), stworzonego przez [5 Żywiółów](#). Z niego wywodzą się nasze mechaniki, wspólna kultura walki, pomysły na to, jak powinna wyglądać gra. Jakie by się nie działy rzeczy wokół ostatnich Battlequestów, dziękujemy i składamy wyrazy uznania za rozpoczęcie tego ruchu larpowego w Polsce.