

# Dokument projektowy larpa „Noc Kupały”

## 1. Informacje podstawowe

**Tytuł:** Noc Kupały

**Organizatorzy:** Ekipa larpowa Dziupli Tropicielei Przygód. Tworzymy larpy i wystawiamy na naszych obozach i poza nimi od 2012 roku.

**Termin:** 19 września 2026

**Czas trwania:** wydarzenie jednodniowe, od godzin porannych do wieczora

**Liczba graczy:** 25 do 50 osób

**Grupa docelowa:** osoby od 11 roku życia, zarówno początkujące, jak i doświadczone w larpach

## 2. Charakter larpa

„Noc Kupały” to symulacja święta słowiańskiego z silnym naciskiem na wątki emocjonalne i mistyczne.

Gra koncentruje się na relacjach między postaciami, odkrywaniu tajemnicy oraz przeżywaniu wspólnoty, jednocześnie stopniowo wprowadzając element niepokoju i zaburzenia znanego porządku świata.

Larp ma strukturę ciągłą z zaplanowanymi wydarzeniami, takimi jak obrzędy czy wspólne tańce.

## 3. Koncepcja i fabuła

Gra osadzona jest w świecie inspirowanym wierzeniami słowiańskimi.

Uczestnicy wcielają się w członków niewielkiej wspólnoty, która od pokoleń żyje pod opieką Doli – bożka losu, zapewniającego jej szczęście i długowieczność.

Według dawnych wierzeń przodkowie zawarli z Dolą kontrakt, dzięki któremu śmierć przestała istnieć w naturalnej formie. Starsi odchodzili do lasu, by zapaść w spokojny sen.

Jednak po raz pierwszy ktoś naprawdę umiera.

Pomazaniec Doli, starszy wioski zmarł. Jego ciało spoczęło w świętym lesie, lecz duchy milczą.

W obliczu nadchodzącej Nocy Kupały, czasu ognia, obrzędów i wspólnoty, pojawia się pytanie o naturę świata i prawdę, która mogła być ukrywana przez pokolenia.

Gracze będą odkrywać tę tajemnicę, mierzyć się z emocjonalnymi konsekwencjami wydarzeń oraz podejmować decyzje bez jednoznacznych odpowiedzi.

#### **4. Doświadczenie gracza**

Gra nastawiona jest na:

- przeżywanie emocji i relacji między postaciami
- dylematy moralne
- stopniowe odkrywanie prawdy o świecie
- uczestnictwo w obrzędach i życiu wspólnoty

Larp łączy momenty wspólnoty, radości i świętowania z narastającym niepokojem i poczuciem pęknięcia rzeczywistości.

#### **5. Mechaniki**

##### **Bezpieczeństwo:**

- stosowany będzie system red / yellow / green
- obowiązuje zakaz odgrywania scen intymnych

##### **Kontakt fizyczny:**

- wprowadzona będzie mechanika pozwalająca na bezpieczne odgrywanie wybranych interakcji (np. pocałunków)

##### **Walka:**

- walka nie jest głównym elementem gry
- może pojawić się w wybranych scenach i dotyczyć tylko części postaci
- opiera się na zasadach uznaniowych
- brak pchnięć, wyłączone strefy to głowa i miejsca intymne
- postać sama decyduje o konsekwencjach (upadek, śmierć, dalsze działanie)

##### **Elementy mistyczne:**

- dodatkowe mechaniki związane z warstwą duchową i fabularną zostaną przekazane graczom przed wydarzeniem

## 6. Struktura rozgrywki

Gra ma charakter ciągły, jednak zawiera zaplanowane wydarzenia, takie jak:

- obrzędy inspirowane Nocą Kupały
- wspólne tańce i działania integrujące społeczność
- sceny kluczowe dla rozwoju fabuły

## 7. Postacie

- wszystkie postacie są przygotowywane przez organizatorów
- gracze nie wybierają frakcji ani ról
- możliwe jest zgłoszenie preferencji w formularzu zapisów
- postacie są projektowane tak, aby tworzyć powiązania i napięcia między uczestnikami

## 8. Logistyka

### Miejsce:

Osada Dorzucha, Czubajowizna

Kameralna przestrzeń w otoczeniu natury, sprzyjająca immersji i budowaniu klimatu słowiańskiej wspólnoty.

### Transport:

Opcjonalny transport organizowany przez organizatorów (bez limitu miejsc).

### Harmonogram dnia gry obejmuje m.in.:

- szkolenie z zasad larpa i bezpieczeństwa (obowiązkowe)
- przygotowanie wizualne postaci (charakteryzacja)
- wprowadzenie do świata i mechanik
- właściwą rozgrywkę
- zakończenie i podsumowanie

## 9. Stroje i klimat

- wymagany jest strój inspirowany klimatem słowiańskim
- niedozwolone są elementy współczesne widoczne w grze

- jednocześnie larp pozostaje przyjazny dla początkujących i dopuszcza uproszczone stylizacje, o ile wpisują się w klimat

## **10. Organizacja i świadczenia**

W ramach udziału w wydarzeniu uczestnicy otrzymują:

- indywidualną kartę postaci
- udział w grze i przygotowaniach
- wyżywienie (kuchnia polowa, ognisko, przekąski, napoje)
- opiekę Mistrza Gry i zespołu
- materiały do gry
- ubezpieczenie NNW
- fotorelację