MABINOGION

DOKUMENT PROJEKTOWY

Argos LARPVENTURE

MABINOGION

Opowieść młodzieńcza

Argos

Design

Lead design: Kamil Bartczak
Character design: Aleksandra Ososińska, Klaudia Toruń, Kit S.
Postaci: Marcin Ziemniak, Paweł Jasiński, Aleksandra Ososińska, Klaudia Toruń, Kit S., Kamil Bartczak, Maciej Starzycki, Jakub Famulski

Konsultacja: Krzysztof Maj

LARPVENTURE

Produkcja

Produkcja i koordynacja: Jakub Krassowski
Obsługa i wsparcie graczy: Meg Pomorska
Promocja: Anna Wiśniewska

Wersja: 1,02

Mabinogion jest larpem pozwalającym uczestnikowi przenieść się do świata arturiańskich legend. Wejść w role bohaterek i bohaterów rycerskich romansów. Stać się częścią opowieści o czynach pełnych odwagi i męstwa. O pradawnej magii oraz prawdziwej miłości, ważniejszej niż wszystkie ziemskie zobowiązania.

Przebieg larpa

Akcja Mabinogionu dzieje się w Brytanii, porzuconej kilka dekad wcześniej przez Imperium Rzymskie. Na wyspie, której romano-celtyccy mieszkańcy próbują zjednoczyć się w obliczu saskich najazdów. W Kamelocie, gdzie na dni przed decydującą bitwą pod Kamlan, Artur zebrał swoje rycerstwo. W ciągu dwóch dni mieszkańcy Kamelotu będą ucztować, uczestniczyć w turnieju, snuć romanse oraz celebrować przyjaźń. Po latach panowania Artura, Jednego Prawdziwego Króla, jego stronnicy mają wiele wspólnych opowieści. Po wszystkim, co ze sobą przeszli, zarówno przyjaźnie, jak i waśni, stały się ich częścią.

Dwa dni w Kamelocie będą najpewniej ostatnią wielką celebracją Dworu Miłości. Lata względnego spokoju okazały się nie być wyłącznie zasługą Artura i jego rycerzy. Za morzem przez ten czas rósł w siłę najpotężniejszy władca Sasów, Vortigern. Tak jak Artur, zakończył on pierwsze dzieło swojego życia. Narzucił swoje panowanie germańskim plemionom, a teraz myśli o tym, w jaki sposób przejdzie do historii. Drapieżna ambicja Białego Smoka popchnęła go do próby zdobycia Brytanii.

Przed pięcioma dniami na wyspie Thanet, przy wschodnim wybrzeżu wyspy, wylądowała armia Sasów. Największa, jaką widział ktokolwiek z żywych. Liczebnością kilkakrotnie przewyższa wojska Artura. Jedyną nadzieją na powstrzymanie podboju całej Brytanii jest wydanie saskiej armii desperackiej bitwy pod Kamlan. Bez względu na jej wynik naiwnością byłoby myślenie, że ucztujący dziś w Kamelocie spotkają się w tym samym gronie raz jeszcze.

Nadchodzące dwa dni w Kamelocie to dla wielu czas wieńczenia swych opowieści. Czy miłość Lancelota i Ginewry zostanie osądzona? Czyje nadzieje spełni Mordred? Jak linie swojego przeznaczenia postanowi spleść Morgana?
Dla innych to czas, gdy ich własne historie się dopiero zaczynają. Co opowiedzą rycerze wracający z młodym Kilwchem z wielkiej wyprawy? Kim okaże się przybywająca do zamku nieznajoma?

Nadchodzące dni pokażą, jak szczerze przyjęte zostały ideały Okrągłego Stołu. Czy są żywą prawdą, czy tylko historią, która służyła możnym do utrzymania władzy? W obliczu wojny, która grozi zakończeniem znanego porządku, każdy obecny w Kamelocie będzie musiał podjąć swoją decyzję.

Wieczorem drugiego dnia wierni Arturowi wyruszą pod Kamlan. Tej nocy każda i każdy wybierze swoje miejsce.

Twoje doświadczenie

Opowieść młodzieńcza

„Mabinogion“ oznacza „zbiór opowieści młodzieńczych“[1]. Nasz larp będzie historią, w której bohaterka opuszcza znane sobie otoczenie, podejmuje napotkane wyzwania i osiąga cel, dający jej miejsce w świecie. Również odrzucanie fragmentów arturiańskiego lore tylko dlatego, że są oczywistymi anachronizmami, niewiele by ze znanych historii zostawiło. Legenda arturiańska jest ważna i żywa dzięki temu, jak odbijają się na niej kolejne epoki – nie pomimo tego.

Każda postać w Mabinogionie zaprojektowana jest wokół centralnego pytania: „Jakie jest moje miejsce?“. Niektóre z postaci będą przed tym pytaniem stawać jako czyste karty, na przykład młodzieńcy, którzy wszystko jeszcze mają do osiągnięcia. Inni z kolei będą już jakieś miejsce zajmować, kwestionując, czy jest ono tym, czego pragną. Czy wybrali je sami, czy może ktoś je dla nich określił?
W każdym wypadku w trakcie larpa postać będzie mogła to miejsce wyznaczyć.

High definition larp

Mabinogion odbywa się w średniowiecznym zamku Grodziec. Twórcy larpa dołożą wszelkich starań, by scenografia, rekwizyty i jedzenie tworzyły jak najlepszą iluzję wczesnośredniowiecznej warowni. Osiągnięcie tego celu nie jest w pełni możliwe, chcemy jednak, by Mabinogion był wizualnie tak przekonujący, jak to tylko możliwe.

1. Możliwe iż jest to błąd tłumaczenia, popełniony w XIX wieku przez tłumaczkę Czerwonej Księgi z Harghast. Przyjmujemy jednak myśl, którą chciała ona w ten sposób wyrazić.

Content larp

Mabinogion wprowadza uczestnika w swoje doświadczenie za pomocą bogatej, przygotowanej przez twórców treści. Historia postaci, jej relacje, świat, w którym żyje, a także jej motywacje, rozterki i nadzieje będą zaprojektowane i spisane dla uczestnika. To larp z kartami postaci i dłuższym opisem świata.
Jednocześnie design postaci ma na celu oddać kontrolę nad jej losami i doświadczeniem uczestnika w jego ręce. Każda postać ma do podjęcia kluczowe dla siebie decyzje, w których ma ona pełną swobodę. Szczegółowa historia i sieć relacji międzyludzkich służy nadaniu tym decyzjom poczucia wagi i wiarygodności. Nie jest naszym celem nakłonienie uczestników do odegrania zaprojektowanego wcześniej przedstawienia.

Lista postaci, wraz z opisami, zostanie ogłoszona przed larpem. Przypisanie ich do uczestników odbędzie się na podstawie ankiety zgłoszeniowej. Każda z postaci będzie związana z zaprojektowanymi wątkami i relacjami. Jako autorzy mamy oczekiwanie wobec uczestników, by prowadzili przewidziane dla nich wątki. Nie chcielibyśmy, by np. Lancelot uznał, że relacja z Ginewrą nie budzi w nim emocji.

Zamknięta całość

Mabinogion jest larpem jednoodsłonowym, zaprojektowanym jako zamknięta całość. Nie są przewidywane sequele czy prequele – z zastrzeżeniem, że niektóre wątki mogą w celach testowych być wcześniej realizowane jako osobne warsztaty czy larpy. Sam Mabinogion to jednak jedno wydarzenie.
Jako twórcy, zamiast na możliwej kontynuacji, skupiamy się na replay value. Design Mabinogionu oparty jest o perspektywy poszczególnych postaci. Wiele z doświadczenia uczestniczki będzie unikalne dla jej postaci i sposobu, w jaki ją poprowadziła. Powtórny udział w Mabinogionie jako inna postać może być zupełnie inną opowieścią.

Larp N-S

Mabinogion jest larpem narratywistyczno-symulacyjnym. Doświadczenie uczestnika zaprojektowane jest wokół tworzenia i przeżywania opowieści. Scenografia, rekwizyty i podejście do świata gry skupione jest na umożliwieniu zanurzenia się w kreowanym świecie gry. Mabinogion nie jest jednak larpem gamistycznym. Nie da się go wygrać, a osiąganie celów postaci traktowane jest jako służebne wobec kreowanej przez nie historii.

Wynagrodzony wysiłek

Larp daje dostatecznie dużo materiałów i odniesień, by można było włożyć istotną ilość czasu w przygotowanie się do gry. Jednocześnie warto pamiętać, że bez zapoznania się z dostarczonymi materiałami doświadczenie uczestnika będzie zapewne poważnie ograniczone. Mabinogion nie jest larpem, w który dobrze grałoby się „z marszu". Zamiast tego, zapraszając uczestników do włożenia czasu i uwagi w przygotowanie się, chcemy im obiecać za ten wysiłek nagrodę. Historię na tyle bogatą, że jej poznawanie uzasadni poświęcony na przygotowania czas.

Jak wiele trzeba przeczytać?

Kilkadziesiąt stron tekstu, wliczając ten design doc. Mabinogion jest kompletny pod względem swojej historii. Materiały przygotowane dla uczestników dostarczają całej wiedzy potrzebnej do uczestnictwa w larpie. Oryginalny materiał literacki arturiańskiego lore nie tworzy jednego, spójnego kanonu. Na jego podstawie twórcy opracowali jednak spójny świat gry. Dostarczone uczestnikom materiały: karty postaci, opis świata, genealogia, etc. w pełni ten świat zakomunikują.

Mabinogion to historia człowieka, który odnajduje się w świecie. Napotyka przeciwności, poddawany jest próbie, wybiera swoje miejsce. Znana wszystkim, odkrywana przez każdego. To opowieść stojąca za opowieściami.

Czy Mabinogion jest dla mnie?

Mabinogion może być dla Ciebie bardzo udanym larpem, jeżeli:
- lubisz i jesteś gotowa poświęcić trochę czasu i uwagi przed larpem na lekturę przygotowanych materiałów,
- jesteś gotowa przedłożyć kształtowanie opowieści podczas larpa ponad wygranie go,
- lubisz swobodę w decyzjach odnośnie gry, ale masz też świadomość współodpowiedzialności za kształtowanie rozgrywki.

Mabinogion może nie być larpem dla Ciebie, jeżeli:
- nie lubisz larpów, przed którymi trzeba dużo czytać,
- oczekujesz od średniowiecznego larpa stałej, intensywnej akcji,
- lubisz możliwość wygrania larpa,
- potrzebujesz jasnych wskazówek i instrukcji dotyczących prowadzenia swojej postaci.

Bezpieczeństwo

Mabinogion nie zawiera motywów związanych z homofobią lub transfobią. Żadna z postaci nie ma zaprojektowanej motywacji, by wprowadzać te elementy do gry. Nie dopuszczamy odgrywania ich przez uczestników.
Setting larpa zawiera patriarchalną strukturę władzy oraz mocny podział ról społecznych pomiędzy płciami. Nie wprowadzamy jednak motywów seksistowskich bądź dyskryminacji ze względu na tożsamość. Aby zwiększyć dostępność Mabinogionu, w ograniczonym stopniu zwiększyliśmy udział postaci nieheteronormatywnych w stosunku do materiału źródłowego. Uwzględniliśmy postaci rycerzy, które nie są heteroseksualnymi mężczyznami.

Trigger warning

Mabinogion eksploruje poniższe motywy, które mogą być trudne dla części uczestników:

Przemoc – jest istotnym elementem świata oraz akcji larpa. Występuje zarówno w wersji uromantycznionej, jak i pozbawionej warstwy decorum. Przybiera formę fizyczną i psychiczną, w tym seksualną.
Seks – wątki romantyczne oraz erotyczne są istotnym elementem Mabinogionu. Mają duży wpływ na tożsamość części postaci. W jakiejś formie mają wpływ na doświadczenie każdego uczestnika.
Religia – Mabinogion nie eksploruje aktywnie tematyki religijnej. Nie zawiera postaci będących duchownymi. Design nie wprowadza intencjonalnie odgrywania praktyk religii chrześcijańskiej. Arturiański setting jest jednak częściowo powiązany z chrześcijańską mitologią i powiązania te mogą stać się widoczne w trakcie larpa.

Pojawić się mogą także motywy **śmierci i straty oraz przebytej traumy**.

Informacje praktyczne

Gdzie, kiedy, za ile?

Mabinogion odbędzie się w dniach **28-31 maja 2026**, w zamku **Grodziec**. Koszt uczestnictwa wynosi **1890 zł**. W kwocie akredytacji zawiera się nocleg na zamku oraz pełne wyżywienie w trakcie larpa. Nocleg na Grodźcu ma standard hostelowy. Oznacza to kilku- lub kilkunastoosobowe pokoje, część łóżek piętrowych, współdzielone z innymi pokojami prysznice i sanitariaty. Warunkom tym daleko do luksusowych. W zamian jednak nocowanie odbędzie się w jednej z baszt zamku; od niezmiernie klimatycznego miejsca gry uczestników dzielić będą jedynie drzwi.

Zgłoszenia

Zgłoszenia na Mabinogion zaczniemy przyjmować w październiku 2025, poprzez przygotowany formularz. Za jego pomocą można będzie wybrać interesujące nas postaci, wątki i motywy. Na podstawie odpowiedzi organizatorzy zaproponują konkretną postać. Po jej zaakceptowaniu możliwy będzie zakup biletu i udział w larpie.

Harmonogram larpa

Zamek będzie przyjmować uczestników od czwartkowego popołudnia (28 maja). Ten dzień przeznaczony jest na warsztaty, aklimatyzację na zamku oraz before party.
Mabinogion posiada dość złożone tło fabularne. Aby możliwe było płynne wejście w grę, zanurzenie się w jej świecie od pierwszych minut, larp poprzedzony będzie warsztatami oraz pre-playami. Jednocześnie, ustronność lokalizacji zamku może nie ułatwiać dotarcia do Grodźca w godzinach porannych. Aby uniknąć pośpiechu i czekania na spóźnionych w pierwszym dniu gry, wydarzenie rozpoczniemy właśnie popołudniem dnia warsztatowego.

Piątek (29 maja) rozpocznie się przygotowanymi dla wszystkich postaci pre-playami. Pozwolą one odegrać istotne elementy dotychczasowego życia postaci, chwile kluczowe dla relacji z innymi postaciami. Akcja larpa zacznie się piątkowym popołudniem i potrwa do sobotniej nocy. Następnie Grodziec stanie się sceną Mabinogionowego afterparty.

Niedziela (31 maja) jest dniem powrotów.

Zajmij swoje miejsce wśród arturiańskich legend

Pełne informacje o larpie publikowane są na stronie:
http://mabinogionlarp.com