



Version: 0.4
Författare: Tommie Löfgren

VISIONSDOKUMENT FÖR GRÅGRIPENS WORLDBUILDING



INLEDNING

Vad roligt att ni vill hjälpa till med världsbyggandet! Vi inom Grågripens ledning ser massor av otroliga möjligheter och frihet att fortsätta med våra karaktärs berättelser genom att göra det till en unik och intressant spelvärld. I och med att ni har fått detta dokument så kan vi bara gissa att ni tycker detsamma!

Däremot står vi inför ett väldigt intressant utmaning. Vi kommer från en redan etablerad setting, där vi alla har egna unika åsikter vad som fungerade och vad som inte fungerade, och ska nu skapa en värld som är fristående från den. Detta skapar ett garnnystan av idéer, tankar och pepp som vi gemensamt måste knyta upp! Samtidigt så måste vi respektera Sanctera-arrangörernas vision och tankar, och låta Sancteras värld fortfarande vara sin egen identitet så vi inte tar deras lajv från dem eller att vi blir en blek kopia. Det är verkligen en utmaning och hoppas ni ser det likadant!

För underlätta detta har vi satt ihop detta visionsdokument som ska fungera som riktlinje för allt vårt arbete framåt.

Workflow tänk

Vi alla har idéer - men att sätta sig ner och skriva dem, utforma dem, rita bilder och arbeta ihop dem är en annan femma. Detta gör att vi i Nivå 2 förutsätter att de som kommer med idéerna är de som måste också jobba med dem för sätta ihop det till färdigt koncept. Vi stödjer ert arbete, absolut!

Sen tar vi i Nivå 2 oss rätten att att göra veto och ta det slutgiltiga beslutet om alla världens koncept. Detta kanske känns hårt, men vi tänker såhär: om vi i nivå 2 ska ta det tyngsta lasset och sköta om det administrativa, fixa hemsidan, lägga massa tid från vårt privatliv osv, så vill vi göra det på något vi är peppade på! Det som kommer hålla denna värld igång och detta projekt leda till fler lajv är att våran passionerade glöd inte slocknar. **Därför, innan ni skriver allt för mycket, pitcha idén för nivå 2 innan ni springer iväg med den för långt och känner er besviken ifall den skulle nekas.**

Med det sagt, vi hoppas att vi inte kommer vara omöjliga. Vi om någon är tacksamma för all hjälp vi kan få, och vi förstår att även ni behöver bli peppade och brinna för era egna idéer för ni ska kunna utveckla dem. Så om ni känner att eran idé stämmer överens med våran vision så borde halva bollen vara inne, och ett koncept vi definitivt vill höra mer om!



Sanctera – Elefanten i rummet

Den stora frågan först. Sanctera har lämnat ett hål i lajvsverige tyvärr och vet att många är peppade att få det unika spel som Sanctera hade i en annan kampanj. Men vi vill inte vara en Sanctera v 1.5 eller en blek kopia, utan i den största möjliga mån vara en egen identitet med en egen värld. När ni skapar eller vill överföra något från Sanctera i vår värld så kan det vara bra att tänka på följande:

- Varför vill du ha med detta från Sanctera?
- Vad gör det så intressant och vad är konceptet med det hela?
- Hur kan man forma om detta koncept till något nytt så det är unikt? Fanns det några problem med det i Sanctera som går att lösa nu?
- Kan man forma det så att Sanctera fortfarande får hålla det konceptet för sig, men Grågripen har en unik syn på det konceptet som är en egen identitet?

Helt enkelt: Detta är en av de största frågan som vi i nivå 2 kommer titta på när vi får höra idén eller läsa koncepten.

Värdegrunden

Först och viktigast, våran värdegrund är grund till all worldbuilding som görs. Sexism, rasism pga hudfärg eller utseende och annat som en person inte kan rå för offlajv har inte plats i denna värld. Detta är den andra stora frågan vi kommer titta och granska mycket noga, så försök tänka en eller två vändor om något koncept kanske kan vara problematiskt. Alla spelare ska känna sig välkomna och känna sig trygga i vår värld.

Genre och tema

Vår världs genré är dark & gritty steampunk fantasy med inspiration från 1500–1700 tal.

Vi är inspirerade av verk som Witcher, Dragon Age, Arcanum och liknande fantasy verk.

Det ska vara en värld av konsekvenser och folk agerar på dessa konsekvenser. Det är en orättvis värld där priset för förändringar är högt och konsekvenserna som kommer därifrån är ett mysterium. Ingen har det lätt i samhället, och alla har sina egna problem som de tacklas med. Det finns inga lyckliga slut, utan bara uppoffringar att göra saker bättre för sig själv. Har man makten så är man inte intresserad att släppa den, och oavsett hur bra man har det finns det alltid någonting mer man vill ha eller komma över.

Detta innebär inte automatiskt detta ska vara misär, det är bara en värld med motgångar. Bara för att en person kämpar för att överleva vardagen och arbetar för den minsta mängden silvermynt, så innebär det inte att personen inte finner lycka i sin vardag – om så det skulle vara spriten, vänner omkring, sin hobby eller i kärleken.



Version: 0.4

Författare: Tommie Löfgren

Samtidigt så vill vi gärna se en värld som är grundat i verkligheten med inslag av fantasifulla mystiska element. Det ska finnas saker som är bortom gemene persons förståelse som man på lajvet ska kunna utforska såsom mystiska monster, älvor eller förbannelser. Det är en värld av kontraster. Magi mot teknologi. Det mystiska mot det säkra. Staden mot landsbygden. Fattiga mot rika. Förtryckta mot de som har makten.

Vi vill också ha en värld där de spelbara raserna inte är unika snöflingor utan alla är på samma nivå av "gudomlighet". Alver är inte som i Tolkien där de är magiska, ståtliga och bortom vår värld samtidigt som orcher är smutsiga, korruperade och onda. Varje ras i vår värld ska grund och botten ha samma förutsättningar men är olika kulturer och ger från sig olika typer av spel som lajvare kan förvänta sig samt vilja utforska. Med det sagt, så innebär det inte att en ras inte kan ha speciella egenskaper eller förmågor som gör att de särskiljer sig från de andra fantasyraserna i kampanjen. De får inte bara vara fördelar eller gudomliga krafter, utan vara förmågor som gör att det blir unik upplevelse att gestalta dem och motgångar som gör det intressant att spela på.

Vi vill också undvika fantasyklichéer och -tropes - hellre använda dessa klichéer och tropes för att spinna vidare koncept som passar visionen än att följa dem. Det finns inget godheten mot ondskan, alla alver bor inte i skogen, dvärgar behöver inte bo i gruvor, inga magiska svärd som dödar onda nekromantikern som bygger upp en odöd armé.

Att skapa för lajv

Att bygga en värld är en sak om man gör det för en bok, film eller rollspelsgrupp. För lajv är det lite andra saker man behöver tänka på.

Balans

Detta gäller främst om man skapar något som är spelbart för lajvare, exempelvis ny ras, organisation eller magi. Det är absolut kul att åka på lajv med att ha en unik roll som är i fokus - det är däremot inte roligt för alla andra att känna sig att få sina roller knuffade för ge plats för någon annan eller någon är i centrum för lösa alla problem. Det är jättelätt hänt att genom viljan att göra sitt koncept unikt att man skapar någon sorts obalans på lajvet för man ger dem för mycket förmågor eller krafter. Lättast är att alltid fråga sig; vad för sorts spel/scener skapar detta och vad för lajvupplevelse kommer detta generera?

Exempelvis: Iwan vill skapa en tempelriddarorder som har magiska krafter. Att skapa krigare som också kan magi kan anses vara väldigt obalanserande, då de plötsligt har massa rustning samt kan spruta magi. Men Iwan vill däremot att magin ska kännas som en vampyr och riddarna kännas som jägare. Tempelriddarordern lever på att suga ut magi från magiker, och de står för många magikers försvinnande i området och fungerar därför som naturliga antagonister för dem - och tankarna går att tempelriddarnas krafter kommer främst att leva längre, bota sina sjukdomar och från detta skapar ett beroende som börjar bli svårare och svårare att dölja.

Spelöppningar

När man skapar något för lajv är det viktigt att tänka vad för sorts spel detta kommer skapa och vad



Version: 0.4

Författare: Tommie Löfgren

för intressanta karaktärskoncept som kan komma från konceptet. Lätt till lite twister och hemligheter, så finns det utrymme att på lajvet att utforska och upptäcka samt bygga intriger runt om. Tänk på att problem gärna inte får vara lätta att lösa med några enkla problem, och en väldigt stark fråga man kan ställa sig är **“Vad vill dem ha och varför kan dem inte få det?”**. Att skapa landet Alvriket där alla alver är naturdyrkande perfekta individer och inte har några som helst problem, är inte intressant att spela på under lajvet och passar dessutom inte in i vår vision.

Ska kunna gestaltas på lajv

Även om vissa saker kanske aldrig kommer gestaltas på lajv, såsom en armé av soldater på 20.000 eller drakryttare - så ska man kunna gestalta en sån soldat eller en draklös drakryttare. Men att ha en drakfolk med rödfärgad fjällhud med vingar, som gör att de kan flyga, samt lysande ögon - det är aningen svårare att gestalta på lajv. Dessutom ju lättare konceptet är att gestalta på lajv, ju lättare är det att folk kommer vilja gestalta det.

De tre nivåerna

Något som inte är nödvändigt men kan vara enkelt verktyg för att få något kännas lite djupare och genomtänkt. Det är att berätta sitt koncept i tre olika nivåer: Officiella, inofficiella och den interna synen på konceptet. Vad är den offentliga bilden? Vad får man reda på om man forskar lite mer? Vad är deras egna syn på det hela och deras inre hemligheter?

Exempel: Det finns en klubb för bara de mest inflytande adel bjuds in till fester. Det är där allting händer! Men börjar man forska mer så ser man att de utför konstiga ritualer mot en okänd demonisk gud. Men samtidigt de som är medlemmar i sekten ser inte att detta är en demonisk gud utan en varelse som ger dem krafter och förmågor för bekämpa deras egna problem och chans att styra sitt egna öde.

Rule of cool framför logik

Är ett koncept väldigt coolt men saknar någon form av logisk förklaring, skit i det! Det går alltid vara kreativ och skriva en förklaring till hur det fungerar, och vem vet - det i sin tur kanske blir mer intressant koncept!

Exempel: Till minilajvet Grågripen 2019 så hade vi ett problem, vi ville arrangera ett lajv på Grågripens marker men vi hade etablerat tidigare att det var en slottsruin och det fanns inget lajvområde som liknande den miljön. Men varför inte kretsa lajvet kring en jaktstuga som plötsligt dök upp från intet i närheten av borgen och skapa en mysterium kring det som deltagarna kunde gräva i? Detta satte grund i vad som skulle bli ett intressant spel om älvor, tid och rum, uppoffringar och konsekvenser över stugans framtid.