



Version: 0.5
Författare: Tommie Löfgren

ALVERNA



V. 0.5



Innehållsförteckning

Innehållsförteckning	2
Inledning	3
Alviska historien	4
Utseende och egenskaper	5
Allmänna synen på alver	5
Designmål med alverna	5
Grupperingar	6
Stadsalverna	6
Koncept	6
Nomadalverna	7
Koncept	7
Rebellalverna	8
Koncept	8
Blodsalverna	9
Koncept	9
Koncept att spela på	10
Liten familj i den stora världen	10
Förändringens tid är här!	10
Den nya tiden	10
Skuldsatte	10
Den ekonomiska slaven	11



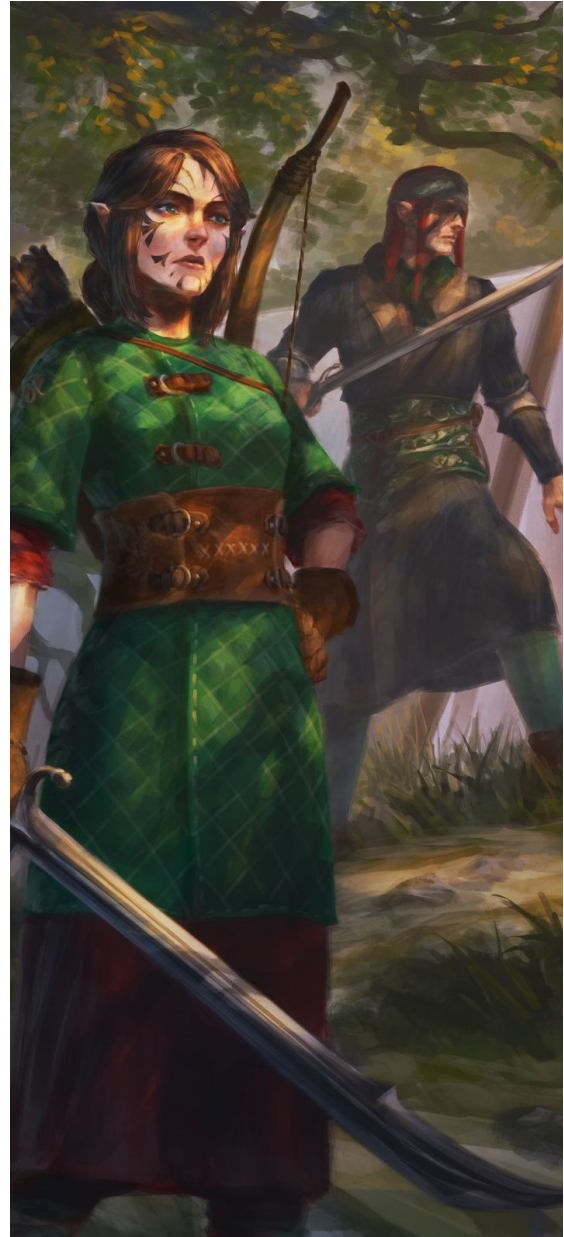
Inledning

Alvernas storhetstid är förbi, tiden då de hade ett vidsträckt imperium och kunde kasta de mest fantastiska magierna är nu bara en fläck i historien.

De alver som idag lever har tvingats att antingen underkasta sig Garonska Imperiets och De Västra Rikenas förtryck, eller leva nomadiska liv i skog och mark. Där kan de karva ut ett hård leverne eller planera sin hämnd mot mänskligheten.

Grågripens alver är annorlunda från Tolkiens och är istället inspirerade av både *Dragon Age* och *The Witcher*. Ett folkslag som kanske romantiserar men vars forna glans är borta sedan länge, och ersatt av det lägre samhällets smuts och ärr.

Att spela en alv i Grågripen är att spela med stora och många motgångar. Man har få icke-alviska vänner omkring sig och tvingas följa (mänskliga) samhällets lagar som är uppsatta mot en. Man tvingas att brottas med den långsamma takt som förändringen sker och vara lockad att agera med de kriminella fraktioner som verkligen vill göra förändring. Frågan är om det är rätt väg att gå, eller om människorna skulle behöva en ordentlig höger för att vakna upp och se problemet omkring dem?





Alviska historien

För länge sedan existerade det alviska imperiet: Imlothdir, som enligt legenden sades sträcka sig från kust till kust och från mark till himmel. Legenderna berättar också hur stor och mäktig deras civilisation en gång var, med avancerad teknologi och ofattbar magisk kunskap. Det alviska imperiet existerade länge men började sitt fall när alvernas magi plötsligt försvann.

Ingen vet riktigt exakt vad som hände. En del spekulerar i att alverna forskade för djupt in i det astrala planet, andra tror att gudarnas vrede slet alvmagin från alverna eller att en naturlig magisk katastrof inträffade. Oavsett vad som hände, så var resultatet detsamma: magiaspekten *Liv* slets loss och försvann från världen för alltid.

När magiaspekten *Liv* försvann, försvann också alvernas odödlighet. De äldsta alverna började förmultna och dö medan de alver som föddes plötsligt endast levde i cirka 1000 år - och med tiden började även det avta. Alverna idag blir omkring 250 år. Utöver detta så försvann magin som alvernas kultur kretsade kring: plötsligt kunde inga magiker använda helande besvärjelser eller få marken att bli bördig.

Det alviska imperiet stod inför enorma utmaningar som de inte klarade av att hantera, och sakta förföll Imlothdir i interna stridigheter. Det var då, när alvimperiet var som svagast, som människorna attackerade och störtade de sista kvarlevorna av Imlothdir i vad som senare kom att kallas Sista Sångens Krig. Många alver dödades och de som istället fångades in förslavades och sattes i arbetsläger, medan de som lyckades fly tvingades leva hemlösa i skogarna. Alvernas storhetstid var nu endast en notis i historien.

De alver som försökte undvika slaveriet var ständigt i rörelse för att undgå att bli infångade, men det var inte lätt och det blev för människorna ett yrke att fånga in alver för att sälja dem som slavar. Det fanns dock även alver som aktivt tog upp kamp, stred för allt vad de kunde för att få tillbaka sitt rike, men tyvärr är historien inte alltid rättvis och många av dem gick till en brutal död till mötes. Arvingen till Imlothdurs tron samlade mycket av sitt folk och de rörde sig ner till underjorden för att bygga upp ett nytt imperium i grottornas dolda mörker.

Länge kämpade alverna för att få sin frihet tillbaka, med protester, offringar och med våld. Slaveriet började avvecklas för cirka 120 år sedan men tyvärr finns det några platser runt om i världen där alverna fortfarande är förslavade. Upphävandet av slaveri innebar dock inte att allting blev bättre för alverna. Segregation, rasism och förtryck genomsyrar fortfarande mot alverna i såväl Garonska Imperiet som i De Västra Rikena. Även om de på papper har liknande rättigheter så är praktiken väldigt annorlunda, och de tvingas slava för skitlöner eller bli kriminella i löfte om att få pengar, rikedom och respekt.



Utseende och egenskaper

Det som främst kännetecknar alver från människor är deras spetsiga öron. Det finns en del som har väldigt korta öron och en del som har väldigt långa, men alla är spetsiga. Annars är det inte mycket som skiljer sig, då alver har samma variation i hud- och hårfärg som människor.

Alverna är i legenderna kända för att kunna leva för evigt, men när den magiska aspekten Liv slets från världen så verkar den förmågan också ha försvunnit. Även om de lever längre än människor, så håller det sakta på att jämna ut sig. Idag kan en alv leva upp till 250 år och tickar konstant nedåt. Ingen vet hur lågt ner den kommer gå.

Allmänna synen på alver

Även om alverna inte nödvändigtvis är slavar längre är de inte fria från förtryck. Många ser dem fortfarande som smutsiga, opålitliga och framför allt vill de ha så lite som möjligt med alverna att göra. Detta gör att det inte är allt för ovanligt att det finns egna platser där alver ska äta, egna köer som de ska stå vid eller att man inte gör affärer med dem. Alver har dessutom väldigt svårt att få arbeten, då många endast ser dem som dugligt tjänstefolk och billig arbetskraft. Det hjälper inte synen på alver att många tvingas att gå till det kriminella livet för att överleva, som en sorts självbegränsande rasism.



Designmål med alverna

Alverna i klassiska fantasyvärldar är nobla och stolta och i Tolkien-isk anda står för den magiska övernaturliga världen. Vi vill med Grågripen, baserat på Dragon Age, Witcher och Sanctera, kasta om denna kliché och skapa en annorlunda spelupplevelse för lajvare som vill känna av att spela ett folk med extrema motgångar. De grupperingar vi satt upp alverna i är tänkt att generera spel både mellan dem och mot resten av lajvet, men designade att inte begränsa spel för alvlajvarna. Huvudberättelsen för alverna i världen är kampen mot förtrycket och det som de måste genomgå för att göra ett namn för sig själva.



Grupperingar

Stadsalverna

När gemene person pratar om alver, så är det oftast en stadsalv man tänker på. Det är den vanligaste alven man kan stöta på och lever i samhällets lägre skikt. Stadsalverna kämpar med att överleva vardagen genom att tigga, begå brott eller om de har tur att få lågbetalda löner för slitsamma arbeten.

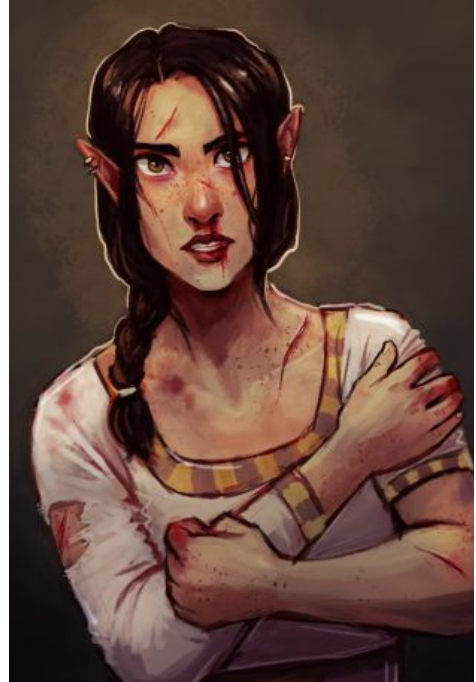
Det finns de stadsalver som accepterar sin roll i samhället, för de minns deras skrämmande historia om slaveriet och är glada över den frihet som de har. Det finns dock också de stadsalver som aktivt kämpar för att få mer rättigheter och är politisk engagerade - även om de riskerar sina liv från de som motsätter sig alvernas plats i samhället.

De alver som vägrar att acceptera sin roll i samhället och vill göra förändring letar sig ofta fram till det kriminella livet där de kan få tag på rikedomar, respekt och framför allt en identitet.

Rasismen mot stadsalverna är väldigt tydlig i de flesta samhällen. De tvingas att gå till speciella köer, äta på speciella områden eller tider i värdshuset och det är inte helt ovanligt att de misstänks för brott som de aldrig begått. Människor ser stadsalver som lögnare, tjuvar, billig arbetskraft och något att hålla sig borta ifrån. När något dumt har skett, så är det alverna man först skyller på - om så en dålig skörd, sjukdomar eller ekonomiska problem.

Koncept

Detta är den grupp för de lajvare som vill uppleva ett vardagligt förtryck men samtidigt själv kunna bestämma lite över hur mycket förtryckspel man vill ha. De som vill ha extra mycket förtryck kan gå med i en grupp som de litar på för att spela en arbetande alv beroende av sin inkomst - samtidigt som de som vill ha lite mindre förtryckspel kan vandra omkring som kriminella alver, jobbsökande alv eller aktivister som försöker ge alverna mer rättigheter i samhället.





Nomadalverna

Nomadalverna är ett samlingsnamn på de fria alver som försöker hålla sig borta från människornas förtryck och slaveri för att kunna börja ett nytt liv i skogarna och på vägarna. Det lättaste sättet att inte bli fångad är genom att alltid hålla sig i rörelse och röra sig i små grupper. Detta gjorde att nomadalverna splittrades i många små klaner och familjer - ingen vet exakt hur många. Varje klan och familj har genom åren utvecklat sin egna kultur och sitt sätt att leva på, allt ifrån det mer spirituella jordnära till kringvandrande underhållare.

Efter att slaveriet sakta börjat upphöra så har också nomadalverna vågat sig in i städer för att köpa mat, tjäna pengar, utföra arbeten eller utföra sina egna mål och agendor. Även om många nomadalver är fredligt inställda, för att klanen eller familjen inte ska hamna i problem, så finns det de som sysslar med kriminalitet, stöld eller känner hat mot de som förslavat samt dödat deras folk.



Koncept

Detta är till för de som vill spela på mer spirituella alver, eller för de som vill välja när under lajvet de ska uppleva det alviska förtrycket genom att gå in i byn eller lämna den om det blir för mycket. Detta är också en perfekt gruppering av alver för de som vill spela mer fredliga alver med mer fokus på mys och harmoni, men samtidigt uppleva spänning och se en del av förtrycket.



Rebellalverna

Det finns alver som inte tycker förändringen sker tillräckligt snabbt, eller som vågrar förlåta människorna för allt som tagits ifrån dem. Dessa alver kallas generellt för rebellalver, eller vildalver som nedsättande skällsord. Det som kännetecknar dem är deras aggressiva och drastiska metoder mot icke-alver där de attackerar, saboterar, rånar, kidnappar eller på andra sätt terroriserar icke-alver.

Rebellalver lever ett farligt liv då många anser, även vissa alver själva, att de är blodtörstiga terrorister som inte förtjänar några som helst rättigheter. De som blir fångslade blir ofta statuerande exempel i syfte att avskräcka och tysta ner deras rörelser.

Det finns ett flertal olika rebellalviska grupper med olika agendor men den största är Giltoh'rell som aktivt kämpar mot imperiets utveckling och i långa loppet försöker vinna tillbaka ett alviskt rike som de kan kalla sitt. Det finns grupperingar såsom *Skatorna* som tröttnat på förtrycket och aktivt bestraffar de som lyfter handen mot alver och lämnar en svart fjäder som signalement.

Oavsett syfte, dock, så finns det en sak som sammanbinder alla rebellalver: ett hat mot de orättvisor som drabbat dem och brinnande passion att göra förändring med vilka medel som helst.



Koncept

Dessa alver är till för de som vill ha mer spänning och väpnat konfliktspel. Där varje agerande är en riskfylld handling som kan leda till tragiska konsekvenser. Eftersom alverna dessutom är fria att vandra i byn, så kan även de guerilla stridande alvspelarna som bor ute i skogen kunna få spel inne i byn, eller utföra spionuppdrag.



Blodsalverna

Alvlegender säger att när Imlotdhir, alvimperiet, föll så tog en av dess arvingar med sig en skara alver för att fly under jord för att bygga upp ett nytt imperium. Där, gömda i sina grottsystem, har de under flera sekel forskat och utövat förbjudna magier för att forma om sig själva till något mer, någonting skräckinjagande. Något som världen fruktar.

De besöker sällan ytan, då solens ljus verkar störa dem, men när de gör det så är det ofta fruktansvärt och blodigt. Det är inte ovanligt att en armé av svartrustade blodsalver attackerar enskilda byar för att kidnappa folk och föra dem till sina salar, från vilka de aldrig återvänder. "Nattryttarnas marsch" kallas denna typ av händelse efter de skrämmande berättelser från landsbygden.



Blodsalverna ser annorlunda ut i jämförelse mot de andra alverna, ofta blekare hud eller kraftigt synliga ådror. Deras namn kommer från att de mest kända blodalviska magikerna är otroligt skickliga i blodsmagi, de kan till exempel använda blodsmagi för att permanent förvandla en alv till en blodsalv.

Koncept

Blodsalver är inte tänkt att främst att vara en spelbar återkommande ras utan fungera mer som antagonister eller ge upphov till unika former av spel i världen. Det är också dem, tillsammans med rebellalverna, som människor pekar på som exempel varför alver inte bör ha friheter i samhället.



Koncept att spela på

Tänk på att vara respektfulla och hänsynstagande mot verkliga kulturella och etniska grupper när ni designar er alvgrupps kulturella och estetiska uttryck. Kulturell appropriering är en komplex och viktig fråga och arrangörerna kommer att titta noga på detta.

Liten familj i den stora världen

Att resa runt i världen har sina fördelar men också del nackdelar. Som nomadlv har man sett en del och framför allt utsatts för mycket. Men ni är en familj och ni har överlevt så här länge på vägen genom att hålla ihop. Kanske sätter ni upp enkla stånd, teaterpjäser, utpressning eller kanske rena lurendrejerier för att få in pengar till att överleva vardagen. Oavsett så försöker ni undvika kontakt så mycket som möjligt med samhället då ni inte känner er välkomna. Familjen kan man lita på och känna sig trygg hos.

Förändringens tid är här!

Ingen i historien har accepterat förändring med passivitet utan det krävs uppoffring och hårt arbete. Kanske är din alv en aktivist som försöker uppmana folk till fredliga protester, eller så arbetar du aktivt med sabotage eller terroristattacker för att människorna ska inse att enda sättet detta slutar är när alverna fått rättvisa. För de andra alverna som bara tittar på - man är antingen med en eller arbetar mot en.

Den nya tiden

Ett av de enklaste sätten att få pengar är att ta det från folk. Denna typ av alv rånar folk på vägarna, snokar kring folks börser och allt som inte är fastspikat kan komma till användning. Hur pengarna sen används, så kan det vara till en själv eller att ge bort till behövande alver. Men se upp så du inte blir påkommen, då straff mot alver är ofta högre än för andra raser.

Skuldsatte

Livet är hårt, och ibland kan man behöva göra drastiska metoder för att överleva. Kanske lånade din alv pengar av fel personer och står nu i skuld till flertalet av de kriminella grupperingarna som finns där ute. Kanske är du på flykt, eller vet att dagen är nära där du kan bli tvingad att ställa upp på att göra det du har lovat.



Den ekonomiska slaven

Även om alver inte är förslavade innebär det inte att de är fria. Det finns alver som är beroende av sitt lågavlönade arbete för att överleva dagen och att förlora jobbet skulle innebära att man förlorar den trygghet man just nu har oavsett hur dåligt det är i jämförelse med andra. Detta är en roll som fungerar bäst i en grupp man är trygg med och bestämt innan lajvet vad för sorts arbete och spel man är ute efter som alvspelare.