

Förklaring av teaser-bladets lösryckta "citat"

"Decennium är ett vampyrlajv."

Ja det är ett vampyrlajv enligt Vampire – the Masquerade.

"Vi vill lära av tidigare arrangemang."

Vissa i arrangörsgruppen har varit med på vampyrlajv i drygt elva år nu och tänkte verkligen nöta våra grå för att försöka komma underfund med vad vi tycker har fungerat och inte fungerat rent praktiskt. Vi arbetar också med ett arrangemangsdokument där vi förklarar hur vi valt att lösa vissa saker. Är lösningarna i slutändan inte bra, eller om de fungerar, kan förhoppningsvis andra arrangörer lära av vårt exempel.

"Det finns sju klaner."

Brujah, Gangrel, Malkav, Nosferatu, Toreador, Tremere, Ventrue. Varken mer, och bara mindre om vi är färre än trettio spelare.

"Rollerna ska ha psykologi."

Vi kommer att lägga krut på att alla roller ska ha drivkrafter, motivationer, ett socialt nätverk, känslor, styrkor, svagheter, triumfer och rädslor. Vår ambition är att det ska vara lätt att känna för sin roll, och känna in sig i en roll.

"2nd edition är fint. Nej, inte alla supplement."

Vi har utgått från 2nd editions grundbok när vi har byggt upp lajv-världen. Visst kommer vi att göra små avsteg för att det ska vara rimligt att t.ex. ha en vampyrstad med mer än trettio spelare i Falun, men lajvet kommer att bjuda på väldigt få överraskningar när det gäller settingen. Ingen röd stjärna som vittnar om att Gehenna är nära förestående (mer om det nedan), inga demoner, inga salubri (inte ens assamite eller giovanni). Med det sagt så förstår ni också att vi med 2nd edition inte menar allt som hör den generationen till. Vi har inte tagit hänsyn till Dirty Secrets of the Black hand eller Blood Dimed Tides, de spars till en helt annan lajvkrönika.

"Lajvet utspelas in-lajv."

Ett enkelt sätt att säga att det kommer att finnas väldigt lite off-lokaler på lajvet. Vissa situationer sköts bäst off-lajv, men vi ska göra vårt bästa för att sådan situationer inte behöver uppstå.

"Gehenna kommer säkert någon gång."

Gehenna är såklart på väg, men Week of Nightmares har inte inträffat, Gangrel har inte lämnat Camarillan, den röda stjärnan har inte dykt upp på himlen och det pratas väldigt lite om 15-generationsvampyrer.

"Framförhållning."

Vi kommer att vara ute i god tid med allt vi företar oss. Det kanske inte kommer att vara så i 100% av fallen, men det är vår uttryckliga ambition.

”När lajvet börjar, börja spelet.”

Vi kommer att vidta en massa åtgärder för att första natten kommer att bli full av spel. Från det ni kommer in på lajvets första natt ska ni ha något att göra, någon att göra det med och ni ska vara tämligen bekväm i er egen roll redan.

”En spelledares roll är den enda roll på lajvet som inte är en huvudperson.”

Spelledarna kommer att spela anonyma elyseumghouler. Vi finns överallt, men har ingen funktion i någon intrig (som inte inkluderar att rätta till duken på bordet).

”Antitribu är ett fult ord.”

Okej, kanske inte fult egentligen, men ni kommer inte att höra ordet uttals på lajvet.

”Diskussionslajvande är bra om det är ett val, inte om det sker i brist på annat att göra.”

Att sitta och diskutera saker kan vara väldigt givande på lajv, men när det sker med roller som den egna rollen egentligen inte vill umgås med, och på grund av att det inte finns något att tag i, så leder det bara till frustration. Den här förklaringen tillförde egentligen inte så mycket så vi går vidare till nästa punkt.

”Full sysselsättning.”

Alla ska ha något att göra, och någon att göra det med. Vill man inte vara sysselsatt ska det vara ett aktivt val. Det här är vår ambition och vi kommer alla behöva hjälpas åt för att ro det i hamn.

”Klanen är din familj.”

Vi kommer att lägga mycket fokus på klanen som grupp och som familj. Kotterier förekommer inte (annat än i undantagsfall) utan det är hos klanen man finner styrka och stöd.

”En värld som ger motjuck.”

Alla aktioner har reaktioner. Brott mot maskeraden är farliga på riktigt. Missköter du dina ghouler får det konsekvenser. Skjuts det ute på gatan får det konsekvenser. World of Darkness är en farlig värld också för vampyrer och det krävs tanke och diskretion för att lyckas som odöd i den mänskliga världen.

”Spelarens upplevelse är det viktiga, intrigen är bara ett medel.”

Är nog ganska självförklarande. Om en intrig är tråkig och ingen vill spela på den får man låta bli. Vill spelledningen att den ska spelas på får de göra den mer spelbar.

”Maskeraden är ditt enda försvar.”

Vi kommer att trycka hårt på vikten av Maskeraden. Brott mot maskeraden kommer att märkas.