



Version: 0.5

Författare: Erik Jonsson, Evelina Karlsson, Sigrid Nikka

Albeir

De Västra Rikena



Version: 0.5

Författare: Erik Jonsson, Evelina Karlsson, Sigrid Nikka

Geografi	3
Kultur	3
Den albiska panteonen	3
Älvor i Albeir	4
Alver i Albeir	4
Magi och magiker	4
Samhälle	4
Sexualitet och samlevnad	5
Kläder, föremål och utseende	5
Militärmakt	6
Monster och djurliv	6
Vad alla vet/Vad alla andra ser	6
Changelog	7



Geografi

Albeir är omgivet av hav i nord, väst och öst - dess enda landgräns ligger i syd och gränsar mot Taronne. Landets geografi domineras av en förkastning som delar Albeir i det nordliga höglandet och de sydligare låglanden. I Höglandet finns landets mer bergiga yta och en hel del järn- och kolfyndigheter. Det plattare låglandet är hem till den största delen av landets befolkning och stora blandskogar. Över hela Albeir är landskapet generellt ganska kargt.

Albeir har en enda stad - Albeir'd - som ligger precis vid foten av höglanden och är liten sett till Taronnes städer. Här hålls lairdmötet varje sommar.

Kultur

Inspiration: Skottland under 1600-talet, utan engelsmännens inflytande. Outlander, Ronja Rövardotter, Rob Roy.

Stereotypen: Ärlig, vidskeplig, härdad

Albeir präglas av ärlighet. Självklart ljuger även alber, men de förställer sig inte. En alb som ogillar dig kommer säga det, till ditt ansikte. En alb som tycker om dig kommer bjuda dig på mat och dryck och sällskap, vare sig du bjuder in dem eller inte. De är på många vis ett enkelt folk, som har bättre saker för sig än att låtsas vara vad de inte är.

Den gemensamma traditionen hålls vid liv huvudsakligen genom muntliga berättelser och sånger. Kringresande barder och skalder är både vanliga och högt uppskattade. Albeir har en enorm visskatt. Inspiration: Sånger från Skottland, Irland och Newfoundland, alla tidsåldrar, samt sea shanties.

Namn-kulturen är inspirerad av de keltiska nationerna.

Den albiska panteonen

Religionen är en stöttepelare bland klanerna. De lever hårda liv, med faror i skog och berg, utlämnade i stort till årstidernas skiftningar. Att sätta sin tillit till gudarna i det låget är självklart, och alberna har en hel uppsättning av dem. Näst efter uppnosiga sydlänningar enas alber enklast inför sina gudar. The Marrigan och Iun är de två vars tillbedjan är mest utbredd, men en uppsjö av andra gudar är också del av den albiska panteonen. De Tre Stora tillbes också, men i mycket mindre skala än vad som är vanligt i övrigt.

De albiska gudarna är ett exempel på en familj av gudar som aktivt valt ett "folk". Huruvida det var alberna som kallade på sina gudar eller deras gudar som kallade dem



Version: 0.5

Författare: Erik Jonsson, Evelina Karlsson, Sigrid Nikka

är oklart och ibland föremål för hätsk debatt. Detta gör att de albiska gudarna i stort sett enbart tillbes av det albiska folket, och de lyssnar sällan till sydlänningars böner. Det har hänt att sydlänningar valt att bli en del av det albiska folket och gudarna verkar acceptera detta till fullo. Konvertiter brukar utsättas för en rad prövningar först dock.

Älvor i Albeir

Älvfolk är vanliga i Albeir och klanerna vet att man håller sig väl med det vackra folket. Olika klaner har olika mycket interaktion med älvor, men alla alber har hört historierna och sångerna om alber som vandrat in i älvriket ovetandes eller bringat olycka över sig genom att bråka med älvorna. Alla vet att samröre med dem aldrig går väl, och att de bör undvikas till varje pris.

Alver i Albeir

Alber är vidskepliga, och alver har alltid associerats med älvfolk. Alver är därför sällan välkomna i byarna, oavsett arbetsgivare eller sammanhang. Att släppa in en alv i byn ses i många klaner som att släppa in älvfolk i byn, och det kan inte bringa annat än olycka.

Magi och magiker

Återigen, alber är vidskepliga. Magi är farligt och det vet de. Det vanligaste är att uppvaknande magiker skickas till Silverhäraden mer för att bli av med dem än av omsorg, och därefter räknas de som klanlösa. Vissa klaner bränner dem på bål så fort de får en aning. Och vissa, sällsynta klaner förvaltar den gamla druidtraditionen. Albeirs druider ses som en blandning av prästerskap och magiker, och kringgår mycket av de vanliga fördomarna mot magiker på grund av det.

Silverhäraden skickar sällan ämbetsmagiker till lairdmötet. De har aldrig tagits emot som något annat än utlänningar.

Samhälle

Albeir är klanerna. Klanerna är Albeir. Klanen leds av en laird [LÄ-ÄRD], som väljer sin efterträdare. En laird är inte adlig, utan enbart ledare för sin klan. Klanernas inbördes relationer är mångfacetterade, komplicerade, skiftande och i praktiken helt oöverskådliga. De större klanerna har ofta mindre klaner bundna till sig genom tradition eller personliga relationer, men detta skiftar ofta över en generation eller två.

Klanernas lairds samlas i Albeir'd på lairdmöte under några sommarveckor varje år för att hantera konflikter. Det händer att ärenden som gäller landet i stort tas upp, men generellt är klanerna i praktiken självstyrande över sina områden. Den vanligaste anledningen för klanerna att faktiskt göra gemensam sak de senaste generationerna har varit när adeln i norra Taronne fått för sig att försöka plocka mark från de södra klanerna. Ingenting enar lairdmötet som uppnosiga sydlänningar.



Version: 0.5

Författare: Erik Jonsson, Evelina Karlsson, Sigrid Nikka

Klasskillnaderna är inte särskilt stora i Albeir. Självklart finns det inom varje klan de som står nära ledarskapet och de som är längre ner på statusstegen, men klanens rikedom kommer generellt alla till gagn i någon mån. Klasskillnader är tydligare mellan klaner, där det kan vara stor skillnad på rika och fattiga klaner.

Den enda verkligt utstötta grupp som finns är de som av någon anledning blivit utkastade av sin klan. Du är din familj, och klanen är viktigare än individen. Det är inte omöjligt att bli upptagen av en annan klan eller livnära sig som resande skald eller bard, men att ha brutit med din familj kommer förfölja dig resten av ditt liv.

Sexualitet och samlevnad

Alber är generellt väldigt sexpositiva, även om det inte ses som ett helt rumsrent samtalsämne. Sexualkunskap anses vara en del av allmänbildning, och kunskap om preventivmedel i olika former förs vidare från generation till generation utan att det ses som något märkligt. Alber förväntas vara sexuellt aktiva och ha flera partners under sitt liv. Normidealet är ett monogamt och livslångt förhållande och barn att uppfostra (inte nödvändigtvis sina egna). Hur hårt normen betonas varierar från klan till klan.

När en alb fått barn förväntas de sätta barnen framför allt annat i sina liv. Deras roll är nu att uppfostra nästa generation, lära dem sitt skrå och säkra klanens överlevnad. Ingenting ses ner på så mycket som en förälder som på ett eller annat sätt övergett sina barn, och ingenting är lika hedersamt (och ansvarstyngt) som att ta sig an föräldralösa barn.

Nyanserna i vilken utsträckning ansvaret för barnen vilar på de individuella föräldrarna, familjen eller klanen varierar, men att avsäga sig sina barn är alltid ett enkelt sätt att bli utesluten ur sin klan.

Kläder, föremål och utseende

Inspiration: Skottland under 1100 - 1600-talet, plus lite rule of cool. Outlander, Rob Roy, Highlander, Braveheart (ansiktsfärgen också, se rule of cool).

Som i allt annat är klanen central i albernas klädval. Sydlänningar känner ofta till tartankiltarna och -schalarna ("albrutigt"), men många klaner väljer också att visa samhörighet genom smycken, hantverk eller andra materialval, och alla kiltar och schalar är inte i tartan. Det är inte ovanligt att klanens huvudnäring avspeglas genom dessa symboler - ullhantverk hos fåraherdarna, smidda smycken bland gruvarbetarna, broscher i ben hos jägare och så vidare.

Att bära en annan klans tartan eller smycken är extremt problematiskt - det kan tolkas både som en skymf mot klanen som föremålet härstammar från, eller som en skymf mot din egen klan för att du besudlar dig med andras symboler, båda samtidigt, eller i väldigt



specifika kontexter som ett tecken på syskonskap klanerna emellan. Andra klaners symboler hanteras därför oftast med försiktighet.

Gemensamt för alla klaner är att det oftast är lätt att visuellt urskilja vem som tillhör och inte tillhör klanen, så länge man vet vad man ska titta efter.

Militärmakt

Stående trupper är nästan helt obefintligt i Albeir. Å andra sidan är nästan alla klanmedlemmar vapenföra på ett eller annat sätt från relativt tidig ålder. Skärmytslingar mellan rivaliserande klaner är inte ovanligt och att kunna ställa upp till klanens försvar är allas ansvar.

De gånger som mer regelrätta strider utkämpats mot taronnska invasionsförsök har också mer formella militära formationer upprättats, oftast klanvis under befäl av brett respekterade lairds. Gerillataktik, den i många fall svåra terrängen och en lokalkännedom utan dess like har sett till att Albeir i många kretsar ses som omöjligt att erövra mot klanernas vilja.

Klanerna är sällan på offensiven över gränsen mot Taronne, men utstötta alber och mindre klaner under svåra tider bildar ibland rövarband som gör råder mot de nordliga förläningarna i grannlandet. Taronnska hovet har ibland skickat representanter till lairdmötet för att be de samlade klanerna göra något åt saken, men alltid möts av en attityd av "lös det själv". Vissa historiska konflikter har startat just när taronnsk adel sedan agerat på den uppmaningen, men korsat gränsen in i Albeir för hämndaktioner.

Monster och djurliv

Albeirs svåra terräng, djupa skogar, forsande floder och bergskedjor erbjuder habitat åt allsköns monster och djur. Som om brunbjörn, vargflockar, dränkare, nackare, lyktbärare och varulvar inte var illa nog så har landet dessutom världens högsta andel älvfolk. Albernas vidskeplighet kommer mycket ifrån de verkliga åtgärder som ärvs ner genom generationerna för att hålla sig väl med älvorna, och att hålla sig undan dem. Alber rör sig ofta i skog och mark, men vet vilka områden och tecken som måste undvikas.

Vad alla vet/Vad alla andra ser

Albeir är kallt, regnigt, kargt och mystiskt.

Albeir har ingen regent, bara en massa skogstokiga klanhövdingar.

Alber är misstänksamma och vidskepliga.

Alber bär albrutig kilt eller schal.

Alber är ociviliserade rövare/nobla vildar.



Version: 0.5

Författare: Erik Jonsson, Evelina Karlsson, Sigrid Nikka

Changelog

0.5

- Uppdaterade kulturavsnittet med den gamla dialekten och den albiska panteonen. Den senare ersätter "Religion i Albeir"-rubriken. Mindre förändring i inspirationsstycket för kläder och utseende för att specifikt nämna Bravehearts icke historiskt korrekta ansiktsfärg som okej because cool.
- Fiktionsgruppens ratificering

0.31

- Korrigerade fel

0.3

- Initial publicering