



**Version:** 0.5  
**Författare:** Erik Jonsson

# Albeirs Subpanteon

<b>Om Albeirs subpanteon</b>	<b>2</b>
<b>Inspiration</b>	<b>2</b>
Det albiska folket	2
Vem tillhör folket?	3
Andras gudar	3
Spelöppning - Konvertit	3
<b>Att spela albiskt troende</b>	<b>3</b>
<b>Gudarna</b>	<b>4</b>
The Marrigán, Battle Crow, Stridskråkan	4
Iun, Binder of Oaths, Edsbindaren	4



## Om Albeirs subpanteon

Albeir har en samling gudar som ser på alberna som sitt utvalda folk. Denna subpantheon härstammar huvudsakligen från Dimisitra, men det finns lärda som vill hävda att släktskap går att härföra till Vakelane också.

Albeirs Pantheon bör ses som en separat religionsgren - inte på grund av att gudarna inte är en del av den stora pantheon, det är dom, utan på grund av att det albiska folket nästa uteslutande tillber sina gudar framför alla andra. Alberna bryr sig inte så mycket om det. Vad de vet är att deras gudar vakar över dem, ger dem tecken och ibland vandrar ibland dem. Gudarna är närvarande och de har valt klanerna till att vara sitt folk. Albeir är klanerna. Klanerna är Albeir. Därför att gudarna sagt att det ska vara så.

## Inspiration

Först och främst - den albiska panteonen är designad utifrån en religionssyn med fokus på att kultur och religion inte går att separera. Att vara en del av kulturen är att vara del av religionen och vice versa. Att peka på en tradition eller sed och försöka avgöra om den är kulturellt eller religiöst betingad är inte bara omöjligt, det är meningslöst. Det finns förstås andra sätt att se på religion och dess funktion i samhällsbygge, men det är inte vad vi utforskar här.

Inspiration till "det albiska folket" kan hittas enklast i moseböckerna - relationen mellan det judiska folket och deras gud, från Abraham och framåt. "Ni är mitt folk, jag är er Gud, jag skall beskydda er." Den albiska panteonens gudar drar extremt mycket inspiration från irländsk, förkristen mytologi, med särskilt fokus på Tuatha Dé Danann. Vill du hitta inspiration till hjältesagor, nya gudar till panteonen eller specifika små riter och ceremonier, googla "irish mythology", "irish paganism", "Tuatha Dé Danann" osv. Engelska Wikipedia har mycket material lättillgängligt.

Det finns också en hel del sånger och dikter skrivna med inspiration av samma mytologi! Amatörer lånar. Proffs stjäla. Ge credit där du kan.

## Det albiska folket

Varför de albiska gudarna valde alberna till "sina" är det ingen i Albeir som ägnar så mycket tanke åt. Det har alltid varit så. Men det leder till en del frågor.



## Vem tillhör folket?

Den som har en albisk förälder tillhör folket. Genetiskt kan det förstås finnas "halvalber", men gudarna bryr sig inte. Du är, eller är inte, alb, och har du en albisk föräldrar och är uppvuxeni en klan är det ingen fråga. Alberna och deras gudar bryr sig inte om "blodets renhet" eller liknande smörja.

## Andras gudar

Alberna är fullt medvetna om att andra gudar finns, men de är någon annans gudar. Alber gör sig vanligtvis inte besvär med andra gudar än sina egna. Varför göra det när dina egna gudar aktivt valt dig och din klan?

Det har antagligen hänt att enskilda alber lämnat sina gudar. Det innebär antagligen att de också lämnat klanen med allt vad det innebär.

## Spelöppning - Konvertit

Det händer att sydlänningar får för sig att de hellre vill tillbe de albiska gudarna, och tillhöra folket. Det är inte så vanligt, med tanke på att alberna är ointresserade av mission, men det händer. Vanligtvis får den potentiella konvertiten en serie utmaningar av gudarna för att bevisa sig värdig - och de tenderar att vara hårda domare. Klarar konvertiten av utmaningarna - som brukar bero på exakt vilka gudar som gett dem - så accepteras de av gudarna som en av folket.

Det betyder dock inte att klanerna accepterar dem. De kan erkänna att gudarna uppenbarligen gett dem sin välsignelse, men de är också klanlösa. Livet som konvertit är inte så enkelt. Men det kan vara kul att spela, både resan till att inse att de vill tillbe gudarna, att söka deras välsignelse, och att sedan försöka navigera klanstrukturerna.

## Att spela albiskt troende

Eftersom en central del i hur vi designat den albiska kulturen är de mångfacetterade klanerna så är det inte märkligt om olika klaner skiljer sig från varandra i hur exakt de tillber sina gudar, eller vilka gudar som får mest uppmärksamhet. Normen är att tron är extremt

viktig i Albeir, men allt ligger förstås på en bellkurva - det finns klaner som tar gudarna helt för givet, och det finns klaner som hävdar att alla andra klaner måste följa just den guden de följer. Som i allt annat i Albeir - utgå från klanen.



**Version:** 0.5

**Författare:** Erik Jonsson

Först och främst - alla klaner tillhör det albiska folket. Inför gudarna är alberna alla lika. Sen är alberna människor - självklart har de åsikter om sina grannars seder. Men gudarna har varit tydliga med att alla alber är del av folket. Klanernas gräl är människors gräl - inte gudars.

Har din klan gestaltas förut? Kolla med de andra hur religionsspelet sett ut. Fundera på om du vill bidra med något nytt, och var din roll ligger på klanens egna bellkurva. Är det första gången ni gestaltar den? Frihet! Är det några särskilda gudar ni tillber? Hur brukar ni göra det? Har ni riter unika för er klan? Vill ni expandera panteonen? The options!

## Gudarna

Utgå ifrån att alla dessa gudar är syskon och släkt på mer eller mindre komplicerade vis. Alberna har inte riktigt koll på exakt hur de hänger ihop och det händer att klanerna grälar om vilken gud som är förälder till vem. Hitta en eller flera som är viktiga för din klan, ignorera resten med gott samvete.

### **The Marrigán, Battle Crow, Stridskråkan**

Krig och öde, jaktlycka, landets och boskaps fruktbarhet, Albeirs högländ och dess folk. Mer info hittar du [här](#).

### **Iun, Binder of Oaths, Edsbindaren**

Eder, sanningen, lagen, krigare, härskare, konst. Mer info hittar du [här](#).