



**Version:** 0.51

**Sammanställare:** Gunnar Södergren

# Geografi I Grågripen-världen



**Version:** 0.51

**Sammanställare:** Gunnar Södergren

<b>Introduktion</b>	<b>3</b>
<b>Syd: Garonska Imperiet</b>	<b>3</b>
Gara (Ursprungsstaten)	4
Cordotiva	5
Caphar	5
Romembergh	5
Telam	6
Att Skapa en vasallstat i Garonska Imperiet	6
<b>Väst: De Västra Rikena</b>	<b>8</b>
Albeir	8
Taronne	9
Nexalia	9
Libra	9
Lazulia	10
Att Skapa ett land i De Västra Rikena	10
<b>Att skapa stat, land eller nation</b>	<b>11</b>
<b>Changelog</b>	<b>12</b>



# Introduktion

Vår kampanjvärld är fortfarande under uppbyggnad och kommer att utvecklas över tid och efterhand som kampanjen utvecklas och växer. I nuläget består vår värld, eller den del av världen där lajven huvudsakligen kommer att utspela sig, av två stora regioner: en i syd och en i väst. Ytterligare en eller två regioner (i öst och norr) kommer då också att tas fram och utvecklas.

De två regionerna vars utveckling har påbörjats är designade för att vara lätta att ta till sig och vara öppna för spelarinput och -påverkan. Mer om detta under rubriken för respektive region.

Vi förväntar oss definitivt inte att alla spelare har full koll på alla länder och stater som existerar, och skapande av stora regioner är ett led i detta. Det ska räcka med att veta att Garonska Imperiet och De Västra Rikena existerar och på så sätt kunna skapa sig en uppfattning om var andra karaktärer kommer ifrån.

## Kortfattat:

Syd - Ett rike, några få stater. Tydlig hierarkisk feodalitet.

Väst - Många självstyrande riken. Varierande statsskick.

# Syd: Garonska Imperiet

**Kallas också:** *Garariket*

*[Work in progress och kommer kanske ändras]*

Garonska Imperiet är ett stort land, tveklöst det största riket på kontinenten, och utgör i princip kontinentens hela södra kvadrant. Garariket styrs av en Imperator, med potentiell absolut makt. Från Imperatorn utgår makten i en pyramidformad hierarki nedåt, i strikt feodal struktur (mer om detta under statsskick).

Garonska Imperiet har i sin nuvarande form funnits i omkring 20 år, när den senaste vasallstaten erövrades och därför sträckte sig gränser hela vägen fram till kontinentens sydvästra kust. Garariket som nation och rike har dock funnits betydligt längre och har en historia som sträcker sig många hundra år bakåt i tiden när den förste imperatorn: en härförare och ledare i det då förhållandevis lilla landet Gara, erövrade grannationen och därmed påbörjade rikets resa mot kejsardöme.

Sedan erövringen av den senaste vasallstaten har Gararikets erövringståg stannat av och nationen har istället fokuserat på att stärka de interna relationerna samt bygga upp en god infrastruktur och ett gott samhälle.



Version: 0.51

Sammanställare: Gunnar Södergren

I Garonska Imperiet är klasskillnaderna stora och många: Imperatorn har det bättre än högadeln, högadeln har det bättre än lågadeln, lågadeln har det bättre än borgarna och borgarna har det bättre än bönderna. Dock, med det sagt, så är Garariket är rikt land och nuvarande imperatorn: [namn], omnämns hen, har gjort sak av att vara en rättvis och barmhärtig härskare, som resonerar att mat på bordet går före skatt, och att en bonde som dör av svält betalar mindre i skatt än en levande som får prioritera mat på bordet. Huruvida denna policy faktiskt efterlevs av alla vasallstater är däremot mer oklart.

Trots att Garonska Imperiet är ett stort rike, med en gemensam härskare och lag, så har de olika vasallstaternas kulturyttringar många gånger överlevt erövringen, och imperatorn har (med vissa undantag) tillåtit sina vasallstater att behålla sin kultur, sitt dräktskick och många av sina traditioner. Så länge de samtidigt respekterar de Garonska traditionerna.

Undantaget från ovan är symboler, kläder, accessoarer och annan memorabilia som hyllar eller belyser vasallstatens forna egenmäktighet och oavhängighet. Flaggor och vapensköldar från när staten var självständig, såväl som medaljer och andra accessoarer med stark koppling till den forna självständigheten är olagliga att inneha och uppvisa: med straff från böter till avrättning.

**Att spela en karaktär från Garonska Imperiet:** En person från Garonska Imperiet är på många sätt en medborgare i två stater: Garonska Imperiet som helhet, men också sin vasallstat (se nedan för information om vasallstaterna). Fundera över huruvida karaktären ser sig som en statsmedborgare eller en imperiemedborgare i första hand. Är hen stolt över att vara en del av Imperiet eller hyser hen en (hemlig) önskan att hans vasallstat vore fri igen. Oavsett åsikt så har karaktären troligen vuxit upp med både sin egen stats kulturella och estetiska uttryck, såväl som Imperiets, och detta både kan och bör reflekteras i karaktären på något sätt.

## Gara (Ursprungsstaten)

Det var i Gara som Garonska Imperiet föddes. För många hundra år sedan erövrade Garas dåvarande härskare Caphar och lade dem under sig. Genom historien sedan dess har resterande vasallstater i Garonska Imperiet erövrats och slutits in i Imperiets välde.

*Mer om Gara kommer att publiceras i ett eget dokument längre fram.*



## Cordotiva

**Inspiration:** Renässansens Italien och Spanien, golden age of Piracy och landet Touissant i Witcher 3.

**Kortfattat:** Cordotiva är den yngsta vasallstaten i Garonska Imperiet och erövrades för drygt tjugo år sedan. Huruvida det är av godo eller ondo att tillhöra Imperiet är en vattendelare i många delar av det Cordotivska samhället. Cordotiva är känd för sina teplantage och sin teindustri och är erkända som världsledande inom tehandel. Förutom detta är även vapenindustri och -export en viktig näring för Cordotiva.

Staten ligger mot kontinentens sydvästra kust och har ett böljande grönt landskap, med bergskedjan som den naturliga norra gränsen.

I Cordotiva är bostaden din högborg och det enda juridiskt bindande sättet att ingå partnerskap är att äga en bostad tillsammans.

Häradsmagiker har generellt lite större spelrum i Cordotiva än i övriga Imperiet och Fria Magiker går att hitta om du vet vem du ska fråga.

Mer information om Cordotiva finns att hitta [här](#).

## Caphar

**Inspiration:** Romarriket 83 f.Kr - 44 f.Kr, med ännu mindre demokrati. Tyskland på 30-talet. Sovjet under Stalin.

**Kortfattat:** Caphar är den äldsta vasallstaten i Garonska Imperiet och ligger i imperiets västra delar. Caphar är en av få stater (kanske den enda) som fortfarande har kvar alvslaveriet. Caphar styrs av en till synes meritokratiskt vald senat, men som i realiteten är genomkorrupt och senatens ledare (Consulen) har ingen egentlig makt. Den faktiska makten ligger i senatorernas ständigt pågående och föränderliga inbördeskrig och -konflikt.

Som medborgare i Caphar har du två möjligheter. Att rätta in dig i ledet och följa den samhällsstruktur som upprättats av senaten, eller att försöka "spela det stora spelet" och klättra (med näbbar och klor) i den samhällseliga stegen. Att då kliva på någon annan är inte bara fördelaktigt, det är direkt nödvändigt och uppmuntrat.

Mer information om Caphar finns att läsa [här](#).

## Romembergh

**Inspiration:** Tyskland & Holland under hansatiden.

**Kortfattat:** Vasallstat som styrs av två råd. (Förutom sin Coronet) Ett ditsatt från imperiet och ett annat bestående av adelsfamiljer. Delas upp i två regioner, Gelderland och Zuidzee. Gelderland har statens huvudstad Geldsburg, och Zuidzee har tre mindre städer som styrs av adelsfamiljer. Gelderland tar inspiration ifrån tysklands Hansatid och drivs till stor del av pengar, varpå Zuidzee tar inspiration ifrån renässans-holland



Version: 0.51

Sammanställare: Gunnar Södergren

och styrs av adelsfamiljer. I Gelderland finns stora, tätta skogar med mindre floder, och i Zuidzee finns bördiga åkermarker. På så sätt har Gelderland blivit kända för sin träexport, och Zuidzee för matproduktionen på deras många fält och åkrar. Magiker och alver är båda till stor del förtryckta i Romembergh.

Mer information om Romembergh kommer att publiceras längre fram.

## Telam

**Inspiration:** Inspirerat av Nya Zeelands natur och klimat, samt 1700-talets aristokrati och Romarrikets arkitektur.

### Kortfattat:

Staten där mode är viktigt och många lärosäten finns. Styrs av 9st vasall-företrädare i Imperatorns anda med adeln strax under sig. Befolkas främst av orchfolk och sedan människor. Många anser att de har det relativt bra, även fast de numera tillhör Garonska Imperiet.

Lövskogar omger de stora vita marmor-städerna i Telam. De är idylliskt vackra men befolkar mycket djur och läskiga så kallade monster.

Mer information om Telam finns att hitta [här](#).

## Att Skapa en vasallstat i Garonska Imperiet

Om ingen av staterna i Garariket faller dig i smaken, eller om du helt enkelt har ett sug efter lite world building så har du möjlighet att skapa en egen vasallstat. Nationerna som beskrivs ovan är inte alla vasallstater som existerar i Garonska Imperiet, utan det finns utrymme för fler.

Tänk på att vasallstaterna i Garonska Imperiet lyder under Garariket och deras Imperator, men också att de en gång i tiden var ett eget rike. Har de varit en vasallstat länge eller är det Garonska styret relativt nytt? Är vasallstatens ledarskap stolta över att vara en del av Garonska Imperiet, eller råder det något missnöje om detta? Blev din stat en del av Imperiet frivilligt eller blev de erövrade?

Riktlinjer för vasallstat i Garonska Imperiet:

- Oftare stor stat än liten
- Feodalitet är ett krav, och staten styrs av en coronet (könsneutral titel som motsvarar kung/drottning). Är coronetätten samma som innan det blev en feodalstat, eller har det förändrats?
- Vilka kulturella uttryck är unika för din stat jämfört med Gararikets.



**Version:** 0.51

**Sammanställare:** Gunnar Södergren

Skriv gärna ihop en kortfattad idé och skicka till Fiktionsgruppen för en första input, innan för mycket arbete läggs ned.



## Väst: De Västra Rikena

De Västra Rikena ligger, som namnet antyder, i västra delarna av kontinenten och sträcker sig från Garariket i syd till [XYZ] i norr och omfattar ett antal nationer och stater av varierande storlek, kultur och statskick. Varje nation i De Västra Rikena är självstyrande och lyder inte under något annat styre. Handelsavtal och allianserna mellan de olika nationerna är ungefär lika vanligt som rivalitet och fientlighet och genom åren har ett antal krig och stridigheter utkämpats mellan de olika nationerna, och nationer har uppstått och fallit som ett resultat av detta. En vanlig inställning hos De Västra Rikena, bland såväl bönder som regenter, är att det enda De Västra Rikena uppskattar mer än ett litet krig är ett stort krig.

Eftersom De Västra Rikena är en så fragmenterad del av kontinenten, med många nationer och stater, så präglas livet där ofta av en stark individualism och önskan att klara sig själv. Att varje nation kan klara sig själv är en attityd som ofta sipprar ner, ofta hela vägen till individnivå.

**Att spela en karaktär från De Västra Rikena:** De Västra rikena är en brokig region, med ett antal nationer och stater, var och en med sin egen kultur, sitt eget sätt att vara, och sina egna traditioner. Vidare är gränserna mellan D.V.Rs olika länder generellt sett ganska öppna, i synnerhet för medborgare i dessa länder. Detta kan innebära en av två saker för en karaktär från De Västra Rikena:

1. att landet som en karaktär kommer ifrån är avgörande för karaktärens kultur, attityd, traditioner och estetik, eller
2. att karaktären har rest så pass mycket mellan de olika länderna i De Västra Rikena att hens egen kulturyttringar och traditioner är ett hopkok av regionens samlade kulturella arv.

## Albeir

**Inspiration:** Skottland under 1500-1600-tal

**Kortfattat:** Albeir är en av de nordligaste länderna i De Västra Rikena, och har vindpinad kust i tre väderstreck. I syd ligger Taronne, som man har stundtals skaviga relationer till. Landet delas från öst till väst av en förkastning i de norra högländerna och de södra lågländerna.

Albeir bebos av klanerna. Albeir är klanerna. Du är din klan. Familjeband kommer före allt annat i Albeir. Klanerna leds av en laird, som inte är adlig. En laird väljer sin efterträdare, men ofta blir det de egna barnen. Klanerna är fler än vad man orkar räkna, och klaner dör ut och knoppar av sig med jämna mellanrum.

Alber visar klantillhörighet i sina kläder genom kiltar, schalar, smycken och broscher och är både ärliga och vidskepliga varelser. Albeir är också hem till ett sagolikt landskap av djupa skogar, höga berg, blanka sjöar och monster och älvor kring varje knut.





Mer information om Albeir finns att hitta [här](#)

## Taronne

**Inspiration:** Frankrike och England under 1600-talet.

**Kortfattat:** Taronne ligger på De Västra Rikenas västkust och angränsar till Albeir i norr och Nexalia i syd. De värdesätter artighet och vänlighet högt, vilket genomsyrar landets alla samhällskikt.

I Taronne styr adeln, med coronet Kira Skaldhjärta som enväldig härskare. Jämte adeln finns ett folkvalt representantshus som utgörs av individer från Taronnes olika regioner. Representantshuset har ingen reell makt, utan har endast en rådgivande funktion till adeln och coroneten.

Estetiken i Taronne genomsyras av utsmyckning av såväl kläder som person: ädla stenar och metaller för de rika, och garn- och läder för de fattigare.

Mer information om Taronne finns [här](#).

## Nexalia

**Kortfattat:** Nexalia ligger i De Västra rikenas sydvästra område, med Taronne angränsande i norr och omringas av en bergskedja.

Få utomstående reser in i Nexalia, landet är väldigt isolerat.

Invånarna lever i stammar.

Lättaste sättet att träffa en nexalie är att hitta en av deras patruller som rör sig i världen.

I patrullerna är det inte ovanligt med både alver och människor.

Nexalier är kända för att vara duktiga jägare.

Mer information om Nexalia finns att läsa [här](#).

## Libra

Libra är en liten stadsstat på kontinentens västra kust som angränsar till Taronne i norr och öst och [LAND B] i syd. Utöver staden med samma namn så har Libra en skärgård med ett antal öar som oftare än inte inhyser pirater, kapare och andra råskinn.

I Libra värdesätts kunskap, utbildning och ambition väldigt högt och anses vara den främsta och bästa vägen till samhälllig framgång. Klassamhället är utpräglat i Libra och det förväntas att man trampar och bespottar de som står under en i den samhälliga stegen. Din plats i samhället avgörs till stor del av vilket lärosäte du har haft möjlighet att studera vid.

Stadsstaten styrs av en organisation kallad rådet. Rådet innehåller representanter från alla inom de mäktigaste familjerna. Folk som känner till mer om rådet vet att de är en religiös organisation, eller snarare kult, som dyrkar guden Humilis Regina.



Version: 0.51

Sammanställare: Gunnar Södergren

Magi anses farligt och okontrollerbart i Libra och ses ofta på med en blandning av skräck och skepsis.

## Lazulia

Lazulien ligger i de väst-nordvästra delarna av De Västra Rikena. Det gränsar till Taronne i öst.

Lazulien var förr en del av Taronne men de bröt sig loss i ett uppror. I vissa avseenden anses provinsen fortfarande vara en del av Taronne.

De leds och styrs av Markis Marcel Valentin (han).

De är gästvänliga, äventyrslystna och värdesätter frihet högt.

De vanligaste yrkena bland lazulier är fiskare, sjöfarare, handlare och jordbrukare.

Mer information om Lazulia finns att läsa [här](#).

## Att Skapa ett land i De Västra Rikena

Om ingen av länderna i De Västra Rikena föll dig i smaken, eller om du helt enkelt har ett sug efter lite world building så har du möjlighet att skapa en egen nation i De Västra Rikerna. Nationerna som beskrivs ovan är inte alla länder som existerar där, utan det finns utrymme för fler.

Tänk på att länderna i De Västra Rikena visserligen är helt självstyrande, men att de ofta har handelsavtal och allianser med andra länder, för att komplettera sina egna resurser.

Riktlinjer för nation i De Västra Rikena:

- Hellre litet land än stort
- Feodalitet finns, men är inte lika vanligt som i Garonska Imperiet
- Experimentera gärna med statsskick

Skriv gärna ihop en kortfattad idé och skicka till Fiktionsgruppen för en första input, innan för mycket arbete läggs ned.



# Att skapa stat, land eller nation

Nedan följer en kravspecifikation för skapandet av en nation eller stat inom ramen för Grågripens världsbygge.

1. En kortfattad genomgång av landets stats- och styrelseskick. Vilken typ av styre råder i landet och hur fungerar det i generella drag? Några korta meningar räcker.
2. Hur stort är landet? Ta gärna inspiration från verkliga länders storlek under 1600- och 1700-talen. Det går också bra att skriva "litet" eller "stort" och låta arrangörerna avgöra mer detaljerat.
3. Vilka, om några, kulturella och estetiska inspirationskällor från verkligheten har landet? Ange gärna en tidsperiod och en plats. Inga tidsperioder efter sent 1700-tal och helt inga tidigare än 1000-talet, om inte en väldigt specifik önskan om detta finns. Tänk på att vara respektfulla och hänsynstagande i dessa val, samt att arrangörerna kommer behöva göra en bedömning avseende kulturell appropriering.
4. Hur är en stereotypisk, eller bara typisk invånare från landet? En kortfattad mening eller några stödord räcker bra.
5. Består landets geografi främst av en eller ett par typer av landskap? Mycket skog, bara klippor, etc?
6. Hur ser landet generellt på alver (se dokument om alver och alvförtryck här)
7. Vad är landets åsikt om magi och magiker (se magikerrelationer för mer info)
8. Vilken religion/vilka gudar är de mest prominenta i landet?
9. Ge gärna två-tre exempel på problem/konflikter som landet just nu genomlider

Svara gärna på alla frågor, och försök gärna hålla det kortfattat inför din första pitch till arrangörerna för att undvika onödiga omskrivningar. Om du inte skulle vilja svara på någon fråga, oavsett anledning, så går det naturligtvis bra, men då kommer Fiktionsgruppen att fylla i denna information efter eget tycke och smak.

När arrangörerna har tittat på din första pitch kommer vi att skicka dig en mall för Landsdokument samt ett guidedokument för att skapa kulturer.

Om du vill titta på dessa dokument redan nu, så finns de att hitta genom länkarna nedan:

[Mall:Land](#)

[Kulturguide](#)



**Version:** 0.51

**Sammanställare:** Gunnar Södergren

# Changelog

## 0.51

- Lade till Telam (ersätter Ismalien)

## 0.5

- Tog bort Ismalien i väntan på uppdateringar
- Lade till Libra
- Lade till Lazulia
- Publicering efter Fiktiongruppens ratificering

## 0.3

- Lade till Romembergh
- Uppdaterade Albeir och Nexalia med länkar till dokumentet
- Allmänt fix.
- Uppdaterade den kortfattade beskrivningen av Cordotiva

## 0.2

- Initial publicering