



Version: 0.51

Författare: Gunnar Södergren, Evelyn Backlund

Religion I Grågripen



Introduktion	3
Den Stora Panteonen	3
De Tre Stora	4
Dimisitra	4
Langisele	4
Vakelane	5
De Andra	5
Ileis, hon	6
Imaeon, han	6
Myvmare, hen	6
Phimis, hen	6
Zeone, hen	6
Humilis Regina, hen	7
The Marrigan, hon	7
Iun, hon	7
Skapa din egen gud	7
Bön och dyrkan	8
Spiritualism	8
Att spela Troende	9
Bön	9
Välsignelse	9
Diskussion/samtal	10
Changelog	11



Introduktion

I Grågripen finns två huvudsakliga religioner/trosuppfattningar, men båda har flera olika sub-religioner och undergrupperingar.

Längst ner i detta dokument finns en rubrik om att spela Troende, där ni kan få tips och idéer på olika spelöppningar relaterade till religion och Tro.

Den Stora Panteonen

Den Stora Panteonen är den huvudsakliga teistiska religionen i Grågripen och är den religion som är mest vanligt förekommande bland människor, orch-folk och stadsalver, i synnerhet eftersom religionen innehåller en rad under-religioner och -grupperingar av olika storlek och prominens.

Den Stora Panteonen är en polyteistisk religion, med ett stort och godtyckligt antal gudar. Tre viktiga saker att nämna om denna religion:

- Det finns faktiska, vetenskapliga och empiriska bevis för att gudarna existerar. De har visat sig för människorna och bevisat sin existens flertalet gånger och att förneka deras existens är lika absurt i Grågripen som att förneka att solen existerar i vår värld.
- Olika samhällsgrupperingar (och individer) tillber och dyrkar olika gudar inom Den Stora Panteonen och håller av olika gudar olika mycket, men det är väldigt ovanligt att en gruppering förnekar någon specifik guds existens. De kanske inte tillber hen eller tycker att hen är mycket att ha, men de erkänner hens existens.
- Vissa gudar har, precis som andra varelser, ett föredraget pronomen och det är i så fall oftast med detta pronomen som guden presenterar sig, men det är ALDRIG fel att omnämna en gud som "hen".

Målet med Den Stora Panteonen är att det ska vara en religion som är lätt att ta till sig och börja utforska, men öppnar möjligheten att utforska djupare. Gemene person i Grågripen känner till De Tre Stora gudarna och behöver egentligen aldrig söka sig längre än så: att tillbe De Tre Stora är ett mer än fullgott uttryck för sin religiösa sida. Om en däremot önskar ett lite mer specifikt religionsspel eller en mer specifik gud att tillbe, så kan en söka sig till De Andra.

Kom ihåg: Olika gudar dyrkas olika mycket av olika grupperingar. Det är därför aldrig fel att inte känna till en specifik gud, och vi förväntar oss INTE att alla spelare har läst allt om alla Gudar. Om du har läst om De Tre Stora så har du fullgod information. Detta innebär också att man som lajvare inte kan förutsätta att alla känner till ens specifika gud: lajva upp, bjud in och dela med dig.



De Tre Stora

Den Stora Panteonen har, som nämnt ovan, många gudar av olika makt och syfte, men inga är så mäktiga eller så täckande som De Tre Stora. Vissa berättelser säger att De Tre Stora skapade världen, medan andra menar att de skapades samtidigt som den. Oavsett hur de kom till så är det en absolut sanning att De Tre Stora är så nära allsmäktiga som en varelse kan bli.

Dimisitra

Dimistra är Frihet och Kaos, Det Öppna Landskapet och Det Stormande Havet. Dimistra är Guden som tillbes av de som önskar frihet, i sin renaste form.

Friheten att göra det du önskar, eller Kaoset att nedgöra det som står i din väg.

Att be till Dimisitra: Bön till Dimisitra tar många former och det ligger i hens natur att inte ha ett tydligt regelverk för hur en individ bör be. Några exempel följer nedan:

- Sjung en kort sång som du kommer på medan du sjunger
- Skriv en bön på en papperslapp och låt vinden eller havet ta den.
- Rita i sanden, på marken eller på ett papper medan du ber och stryk sedan bort det

Att offra till Dimisitra: Dimisitra uppskattar, genom sin natur, många olika sorters offer. Ett slumpmässigt antal fina saker (stenar, löv, blommor, pengar) du hittade på vägen till templet är alltid uppskattat. Något som erhållits genom Lagen om Överraskning är också en mycket god idé.

Langisele

Langisele är Strukturens och Ordningens Gud. Hen är de spikraka leden i militära marscher, Hen är blommornas spiraler av blad och tappar (Gyllene snittet), Hen är de raka vägarna i Gararikets städer.

Langisele är guden för de som önskar Ordning och Struktur, en väg att följa och ett tydligt sätt att vara.

Be till Langisele: Att be till Langisele sker främst genom att besöka ett tempel eller Langisele-altare och med slutna ögon recitera bönen som följer nedan, följt av eventuell egen önskan. Speciellt hängivna Langisele-dyrkare ser även till att deras egen önskan är exakt 11 ord lång, då detta är nästa primtal i ordningen.

Langisele, (1 ord)

Jag ber, (2 ord)

Lyss till mig, (3 ord)

Skänk mig ordning, vördade Langisele (5 ord)



Jag söker Ledning, giv mig din Hand (7 ord)

Offra till Langisele: Langisele föredrar regelbundenhet i sina offer, snarare än någon specifik sak. Att två gånger i veckan offra 1 kopparmynt är bättre än att då och då offra 1 guldmünt (hens prästerskap kanske inte håller med, dock).

Vakelane

Vakelane är fjärlarna i magen, elden i själen och ilningen längs ryggraden. Vakelane är Guden för passionen att göra saker, för kärleken till en annan, för hatet mot sin fiende. Hen är Guden för de som söker Passionen att skapa, Kraften att kämpa och Viljan att känna.

Att be till Vakelane: Passion är det viktigaste för Vakelane. Om du dedikerar ditt senaste hantverk (som du gjorde av passion, inte plikt) eller konstverk till Vakelane är det ofta tillräckligt. Starka känslottringar vid ett Vakelane-altare är en annan accepterad form av bön. Vakelane uppskattar också korta berättelser om passionerade ögonblick, om bönen sker vid ett altare. Dessa berättelser kan göras i tystnad.

Att offra till Vakelane: Konstverk och hantverk som skapats genom passion uppskattas alltid. Ett föremål som givits dig av en älskad anses vara ett väldigt bra offer. I vissa kulturer och grupperingar anses späkning och blodsoffer vara väldigt bra, men även om Vakelan håller med så är det få samhällen som gör det.

De Andra

Den Stora Panteonen innehåller som sagt ett stort och godtyckligt antal gudar. Förutom De Tre Stora så finns det ett antal Andra Gudar. Dessa gudar är fortfarande ohyggligt mäktiga och storslagna varelser, men kan inte riktigt mäta sig med De Tre Stora. En del skapelseberättelser menar att De Andra skapades av De Tre Stora, medan andra historier påstår att De Andra kommit från någon annanstans.

De Andra gudarna har ofta mer specialiserade och snävare syften, och tillbes sällan av lika många individer som De Tre Stora. Förenklat kan man säga att ALLA som brukar Den Stora Panteonen som sin religion tillber en eller flera av De Tre Stora och ingen, en eller flera av De andra.

På grund av ovan så förväntar vi oss INTE att spelare ska ha koll på alla De Andra gudarna, att läsa in sig på eller dyrka någon av De Andra är helt frivilligt. Detta innebär också att ingen spelare kan förvänta sig att andra har koll på ens gud: lajva upp och bjud in.

Nedan följer en kort sammanfattning av alla De Andra gudarna, och en mer utförlig genomgång finns i [De Andra-dokumentet](#).



Ileis, hon

Domäner: *Tempel och Präster*

- Tvillingsyster till Imaeon
- Anses ofta vara en form av knutpunkt mellan De Tre Stora,
- Har sällan egna tempel, utan anses vara en beskyddare av alla tempel

Imaeon, han

Domäner: *Diplomati, debatt, fred*

- Tvillingbror till Ileis
- Anses oetiskt att skada en Imaeon-följare
- Få dedikerade följare, men vanlig som mål för enstaka bön bland politiker och debattörer

Myvmare, hen

Domäner: *Skogen och dess invånare*

- Tar ofta formen av en stor lokatt
- Viktig gud för landet Nexalia
- Har ingen känd skapelsemyt

Phimis, hen

Domäner: *Lärdom, kunskap, akademien*

- Altare vanligt på universitet och lärosäten
- Studenter ber ofta till hen inför examinationer
- En kopia av sin akademiska text (uppsats, avhandling etc) anses vara ett fint offer

Zeone, hen

Domäner: *Tjuvar, stöld, desperation, nöd*

- Vanlig bland de som stjälar av nödvändighet
- Har allmänt dåligt rykte bland samhällets övre skikt
- Har i vissa kretsar närmast blivit synonymt med Stadsalv



Humilis Regina, hen

Domäner: Själur, frihet till varje pris, klippta band, krossade hjärtan, spöken och vålnader

- Säggs att Vakelane har slagit hen i bojor
- Tillbes mestadels av de riktigt desperata
- Avbildas ofta som en spöklik, vacker varelse med hungriga röda ögon

The Marrigan, hon

Domäner: Krig och öde, jaktlycka, landets och boskaps fruktbarhet, Albeirs högland och dess folk.

- Ingår i den sk Albeirska subpanteonen
- Tillbes huvudsakligen i landet Albeir och av personer därifrån.
- Visar sig ofta som en eller tre kråkfåglar
- Ger tecken och syner till sina troende

Iun, hon

Domäner: Eden, sanningen, krigaren, härskaren, konst

- Ingår i den sk Albeirska subpanteonen
- Tillbes huvudsakligen i landet Albeir och av personer därifrån.
- Eder svärs ofta i Iun namn
- Tillbeds ofta om att skänka sin vishet.

Fabula, hen

Domäner: Berättelser, sånger, artister

- Vakar över berättare, artister och underhållare
- Säggs ha skapats av eller vara barn till Vakelan
- Dyrkas sällan i tempel, utan snarare inför eller under uppträdanden

Skapa din egen gud

Om ingen av gudarna i Den Stora Panteonen föll dig i smaken har du möjlighet att skapa din egen gud, med sitt eget syfte och sin egen "specialitet." Gudarna som beskrivs ovan är inte alla gudar som existerar i Den Stora Panteonen, utan endast de som (av spelare eller arrangörer) har skapats än så länge. Det finns utrymmer för fler.



Om du vill skapa din egen gud som ska ingå i Den Stora Panteonen, ber vi dig sätta ihop en första, kortfattad pitch och skicka till fiktionsgruppen (gragripen@gmail.com).

Riktlinjer för att skapa en gud

- Vad är hen Gud över? Välj ut någon eller några specialiteter eller domäner som din gud vakar över (ex. Havet, Solen, Skörden, Vapnet, Kriget, Lagen, Staden, Tjuven). Det kan vara ganska generella termer eller väldigt specifika. Du väljer.
- Tänk på att guden FAKTISKT existerar och att det finns bevis och belägg för detta. Guden har med all säkerhet visat sig flertalet gånger.
- Är detta en allmänt tillbedd gud eller mer obskyr? Har Hen många som tillber hen eller endast en liten grupp?
 - Hur hedrar man Guden och hur ber man till den? Vad tycker Guden om att höra, och vad kan Hen hjälpa en individ eller grupp med?
- Tänk på att vara hänsynstagande och respektfull mot befintliga religioner och trosuppfattningar. Kulturell appropriering är en komplex och viktig fråga, och något som vi vill jobba hårt med att undvika.
 - Vi kommer, när vi tittar på din gud, också att göra en analys om kulturell appropriering, så det är okej att missa något: förhoppningsvis kan vi hitta det tillsammans.
- En gud kan ha ett föredraget pronomen och det är då oftast med detta pronomen som guden presenterar sig, men det är aldrig fel att omnämna en gud som "hen".

Bön och dyrkan

Varje gud i Den Stora Panteonen har sitt eget föredragna sätt att bli dyrkad och sitt eget föredragna sätt att ta emot bön, och detta beskrivs under respektive gud.

Utöver dessa finns det även tempel dedikerade till Den Stora Panteonen som helhet, till De Tre Stora eller till någon eller några av gudarna specifikt. Till dessa tempel kan man gå, ge ett offer och sitta i bön till sin specifika gud. Beroende på templets storlek och omfattning så finns det altare till en eller flera av gudarna.

Spiritualism

Spiritualismen är en religions-gren där man tagit sin tro djupare. Oftast har man fortfarande en gud eller flera som man tror och tillber till. Det som skiljer denna gren från huvudreligionen är att man ser gudarna i allt levande - som själar eller andar. Man tror också att det är möjligt att kommunicera med de dödas själar genom ritualer med hjälp av guider och andebesvärjare.

Inom Spiritualismen anser man också att de magiska aspekterna är levande väsen/gudar/andar. Exempelvis ser magiker som anammat denna religions-gren på det sättet och utgår från spiritualismen när de använder sin magi.



Version: 0.51

Författare: Gunnar Södergren, Evelyn Backlund

De som ägnar sig åt spiritualism kallar sig själva för andebesvärjare och har alla varsin guide på det astrala planet där en kropps själ sägs finnas. Denna guide tar ofta formen av ett djur som står individen nära men inte alltid, utan kan lika gärna vara en människa, orchfolk eller annan form. Andebesvärjarnas uppgift (enligt de själva) är att vara en plattform mellan det kroppsliga och det själsliga. Att föra de dödas talan till de efterlevande och även hjälpa de som fastnat mellan dessa astrala plan.

Sin egen inneboende själ är en viktig del av spiritualismen och genom att stärka sin tro så stärker man också sin själ för livet efter detta (enligt andebesvärjarna). Genom att vårda kroppen och frigöra negativa energier i ritualer kan man komma närmare sin själ. När man kommit sin själ tillräckligt nära kan man utforska det astrala planet. Detta är något som de mest lärda andebesvärjarna främst gör då det kan vara farligt, om det görs på fel sätt kommer ens själ inte att hitta tillbaka till kroppen och då är man för evigt fast på andra sidan. Denna teknik kallas *astral projektion* och går ut på att man låter sitt sinne följa med själen. Detta görs under kontrollerade former med flera andebesvärjare, men det finns de som utforskat denna del mer och aktivt gör egna *astral-vandringar*.

Spiritualismen är inte helt kartlagd och det finns många grenar med egna undergrenar där både tron och utövandet varierar. Denna gren är dock den vanligaste man hör talas om när folk förespråkar och berättar om spiritualism.

Att spela Troende

Religion och Tro är ett centralt koncept i Grågripen-världen, till stor del på grund av att gudarnas existens är bekräftad, både vetenskapligt och empiriskt. Att förneka gudarnas existens är lika orimligt i Grågripenvärlden som att i vår värld förneka solens existens.

På grund av ovan så är utövar nästan alla Folk* tro eller religion i någon utsträckning: det är främst graden av utövande och vilken typ av utövande som varierar. En del nöjer sig med att skänka sin föredragna gud en tanke då och då, oftast i samband med någon viktig händelse i sitt eget liv, medan andra går till templet dagligen, ber ofta och ger offer till sin gud eller sina gudar så ofta de har möjlighet.

Att spela på Religion och att spela Troende kan göras på många olika sätt och nedan följer några exempel och förslag.

Bön

Att be kan göras på många olika sätt och varje gud har sitt eller sina föredragna sätt att bli tillbedd. Hur och var bön sker är också väldigt olika, men det slår i princip aldrig fel att gå till ett tempel och spendera tid där i tyst reflektion. Om lajvet har ett tempel eller ett altare kan man som troende besöka det och recitera en bön högt, eller för sig själv.



Välsignelse

Om din karaktär står inför en viktig eller farlig uppgift, eller har en liknande betungande tid framför sig, är det inte ovanligt att be om sin gud eller sina gudar välsignelse. Detta kan antingen göras genom att be guden själv (likt bön ovan) eller, ännu hellre, genom att söka upp en präst eller annan trosrepresentant och be om deras välsignelse. Att ha sin guds välsignelse med sig när en står inför jobbiga tider är ofta en tröst.

På samma sätt är det inte ovanligt att be en eller flera gudar att välsigna ett partnerskap eller liknande. Det förekommer även att ämbetspersoner av olika slag ber om en guds välsignelse inför tribunaler, rättegångar och så vidare.

Diskussion/samtal

Den Stora Panteonen innehåller ett godtyckligt antal gudar och ingen lajvare eller karaktär förväntas ha insikt och eller ens vetskap om alla. På samma sätt är Spiritualismen en mångfacetterad trosuppfattning, med många olika uttryck.

Prata därför gärna med varandra om era respektive gudar och er tro: ställ frågor, utbyt erfarenheter och upplevelser och filosofera med varandra om gudarnas natur.

OBS. I dessa samtal är det viktigt att ni är respektfulla mot varandra som lajvare och aldrig förnekar en annan karaktärs guds existens. Ni kan diskutera och debattera, dra slutsatser och så vidare, men lajva inbjudande och spela upp varandras tro och gud.

** Folk innebär i detta fall de vanligaste folkslagen i Grågripenvärlden: människor, alver och orcher.*



Version: 0.51

Författare: Gunnar Södergren, Evelyn Backlund

Changelog

0.51

- Lade till Fabula

0.5

- Uppdaterade i enlighet med nya gudatexter
- Fiktionsgruppens ratificering

0.25

- La till text om att inte behöva kunna alla gudar.
- Förtydligade att man endast ska lägga en kula en gång per dag när man ber.
- La till sammanfattning om De Andra Gudarna som hittills existerar.
- La till sektion om att spela Troende

0.20

- Initial publicering med information om Den Stora Panteonen och Spiritualism