

# Bakgrundstabell: Nermada

1-2 Arkitekt: Konsten att planera såväl hus som broar och andra byggen är både viktig och uppskattad, och dess utövare är ofta välbetalda. På detta område anses nermadierna tillhöra Mundanas allra främsta. [1 slag på Intriger & illgärningar, 4 enheter Kunskapsfärdigheter, 2 poäng Hantverk.]

3-4 Bard: Den som kan underhålla med musik och medryckande berättelser blir väl mottagen vart hon än vandrar. [1 slag på Färder & äventyr, 4 enheter Rörelsefärdigheter, 4 enheter Sociala färdigheter.]

5-6 Baron: Baronier och baronesser är inflytelserika länsherrar som styr ett län i utbyte mot en trohetsed till en av de sju grevarna och glatt intrigerar sinsemellan för att öka sin makt. [1 slag på Intriger & illgärningar, 4 enheter Kunskapsfärdigheter, 4 enheter Sociala färdigheter.]

7-8 Bödel: Även i ett samhälle som det nermadiska, där bödeln inte befinner sig på botten av samhället, rör det sig om en fruktad och mytomspunnen person. [1 slag på Strider & drabbningar, 4 enheter Stridsfärdigheter, 2 poäng Hantverk.]

9-10 Brottsling: Såväl som i städerna som landsbygden finns det folk som använder sig av allehanda ohederliga och inte sällan våldsamma metoder för att försöka bli rika eller bara överleva till nästa dag. [1 slag på Intriger & illgärningar, 4 enheter Rörelsefärdigheter, 4 enheter Stridsfärdigheter.]

11-12 Dansmästare: Uråldriga traditioner från det coloniska imperiet förvaltas av de skickligaste underhållare, som framför fantastiska berättelser med sina akrobatiska danser. [1 slag på Intriger & illgärningar, 4 enheter Rörelsefärdigheter, 2 poäng Kännetecken.]

13-14 Diplomat: Vare sig de tjänar vid furstehov inom landet eller som Nermadas ambassadörer i fjärran länder är diplomaterna aktade för sina insatser och fruktade för sina lena tungor och slipade intellekt. [1 slag på Intriger & illgärningar, 4 enheter Kunskapsfärdigheter, 4 enheter Sociala färdigheter.]

15-16 Dödgrävare: Döden tar alla, och alla måste tas om hand när livet är slut. Att gräva gravar och hantera de döda anses ofta vara en av samhällets lägsta sysslor, men deras täta kontakter med prästerskapet gör många dödgrävare förvånansvärt kunniga på allehanda områden. [1 slag på Kunskap & mysterier, 4 enheter Rörelsefärdigheter, 2 poäng Expertiser.]

17-18 Fiskare: Havet skänker nermadierna en stor del av deras föda, och det anses vara ett rejält och hederligt arbete att med envishet och skicklighet skörda dess frukter. [1 slag på Färder & äventyr, 4 enheter Vildmarksfärdigheter, 2 poäng Expertiser.]

19-20 Lärd: De lärda fyller mångahanda roller i samhället, och deras kunskaper kan vara av de mest skiftande slag. För många är en tjänst där man undervisar och rådgör vid hoven den mest önskade sysslan, men lärda arbetar också inom handelsbolag eller på lägre poster inom administrationen. [1 slag på Kunskap & mysterier, 4 enheter Kunskapsfärdigheter, 2 poäng Expertiser.]

21-22 Fältskär: De djärvaste av läkekunniga söker sig till tjänster nära de strider där folk sargas av fienders vapen och bestars klor. Andra har helt enkelt uturen att kommanderas till tjänst på dessa utsatta platser, och gör vad de kan för att överleva och hålla andra vid liv. [1 slag på Strider & drabbningar, 4 poäng Kunskapsfärdigheter, 4 poäng Stridsfärdigheter.]

23-24 Förfalskare: Varje sigill och vapensköld som skapas och varje dokument som undertecknas är en möjlighet för förfalskaren och hans ibland högt uppsatta uppdragsgivare. [1 slag på Intriger & illgärningar, 4 enheter Kunskapsfärdigheter, 2 poäng Hantverk.]

25-26 Gardessoldat: Varje ädling av betydelse måste ha skickliga stridsmän till hands som kan skydda såväl ägor som person. Dessa gardessoldater handplockas ofta bland de skickligaste krigare, och kan ha mycket olika träning och specialkompetens. [1 slag på Strider & drabbningar, 4 enheter Stridsfärdigheter, 4 valfria enheter.]

27-28 Gatuförsäljare: Mer framstående köpmän markerar ofta sitt avstånd mot de månglare som måste skrika ut sina varors förtärlighet på gator och torg, men handlarna ser och hör mycket som inte når in i de slutna salongerna. [1 slag på Intriger & illgärningar, 4 enheter Sociala färdigheter, 2 poäng Expertiser.]

29-30 Grovarbetare: Det finns alltid hårda arbeten som behöver göras, och många fattiga som sliter ut sina kroppar för att utföra dem. [1 slag på valfri tabell, 4 enheter Vildmarksfärdigheter, 2 poäng Hantverk.]

31-32 Gycklare: Gyckelkonster och deras utövare är långt ifrån lika aktade som att fångla en publik med musik och sagor, men många har inget val och andra anser att ett liv i någon sorts frihet är värt rotlösheten och de sneda blickarna. [1 slag på Färder & äventyr, 4 enheter Rörelsefärdigheter, 2 poäng Kännetecken.]

33-34 Hamnsjåare: Om än betraktade som räskinn som man gör bäst i att inte stöta sig med fyller hamnsjåarna en mycket viktig funktion genom att lassa och lossa varor i Nermadas hamnar. [1 slag på Strider & drabbningar, 4 enheter Stridsfärdigheter, 2 poäng Expertiser.]

35-36 Hantverkare: Det finns alltid saker som behöver lagas eller skapas från grunden, och hantverkare låter sig sväriligen klumpas ihop till en grupp.

## Användning

Rollpersoner från Nermada kan använda denna bakgrundstabell för att ta fram sin bakgrund och kontakter istället för den som finns i grundboken.

Allt från krukmakare till snickare och vapensmeder ryms i denna bakgrund. [1 slag på Intriger & illgärningar, 4 enheter Rörelsefärdigheter, 2 poäng Hantverk.]

37-38 Härold: Det faller på häroldens lott att både skapa passande vapensköldar och med tillbörlig inlevelse tillkännage sin herres närvaro, så dessa ibland adliga män och kvinnor måste ha såväl hantverksmässig skicklighet som förmåga att ta folk. [1 slag på Intriger & illgärningar, 4 enheter Sociala färdigheter, 2 poäng Hantverk.]

39-40 Indrivare: De flesta indrivare är föga mer än utpressare som jobbar för ännu värre skurkar, men vissa av dem tjänar någorlunda legitima herrar. Metoderna är dock ofta desamma. [1 slag på Strider & drabbningar, 4 enheter Sociala färdigheter, 4 enheter Stridsfärdigheter.]

41-42 Jordbrukare: Vare sig de driver boskap eller tvingar ur jorden dess ibland magra skördar är det jordbrukarna som tillsammans med fiskare och jägare står för att driva upp den mat som alla behöver. [1 slag på Färder & äventyr, 4 enheter Vildmarksfärdigheter, 2 poäng Hantverk.]

43-44 Jägare: Att jaga för födan är inte särskilt vanligt i Nermada, och det är inte ovanligt att en stor del av den professionella jägarens tid går åt till att hålla ett vakande öga på länsherrens marker. [1 slag på Färder & äventyr, 4 enheter Stridsfärdigheter, 4 enheter Vildmarksfärdigheter.]

45-46 Konstnär: Nermadas konstnärer är oftast skulptörer, men måleriet håller på att bli allt populärare och dess kvalitet allt högre. Konstnärerna distanserar sig gärna från de hantverkare med vilka de delar många drag, och är inte sällan av ädel börd. [1 slag på Intriger & illgärningar, 4 enheter Sociala färdigheter, 2 poäng Hantverk.]

47-48 Kunskapare: Kunskap är makt, och det finns alltid någon som är beredd att betala för hemligheter. [1 slag på Intriger & illgärningar, 4 enheter Rörelsefärdigheter, 4 enheter Sociala färdigheter.]

49-50 Kurirryttare: Att färdas med bud ställer stora krav på såväl kuriren som hans riddjur. Det finns budbärare som arbetar för vem som än kan betala, men i allmänhet är de anställda av någon ädling eller förmögen person. [1 slag på Färder & äventyr, 4 enheter Rörelsefärdigheter, 4 enheter Vildmarksfärdigheter.]

51-52 Köpman: Även om konkurrensen bland köpmännen är hård anser många att det är värt att ge sig in i den eviga kampen

om den bästa affären. De främsta blir också närmast ofattbart rika. [1 slag på Intriger & illgärningar, 4 enheter Kunskapsfärdigheter, 4 enheter Sociala färdigheter.]

53-54 Legosoldat: De som strider för den som kan betala betraktas ofta som ett orosmoment i de styrandes ögon, men samtidigt behövs deras tjänster och de kan ibland dra in en god sold. [1 slag på Strider & drabningar, 4 enheter Stridsfärdigheter, 4 enheter Vildmarksfärdigheter.]

55-56 Läkekunnig: Vare sig hon är en medicus i en stad eller en klok gumma på landsbygden är den läkekunniga mycket uppskattad, även om det alltid finns de som viskar bakom hennes rygg om källan till hennes kunskap. [1 slag på Kunskap & mysterier, 4 enheter Kunskapsfärdigheter, 4 enheter Vildmarksfärdigheter.]

57-58 Munk/nunna: Innanför klostrens skyddande väggar kan de varmt troende reflektera över trons mysterier och dessutom förkovra sig i allehanda lärdom och färdigheter, allt efter sin ordens krav och sina egna talanger. [1 slag på Kunskap & mysterier, 4 enheter Kunskapsfärdigheter, 4 valfria enheter.]

59-60 Ockrare: Att livnära sig på att låna ut pengar anses långt ifrån hedervärd, men den skicklige ockraren kan bli förmögen och leva i ett överflöd som annars är förbehållet adeln. [1 slag på Intriger & illgärningar, 4 enheter Sociala färdigheter, 4 valfria enheter.]

61-62 Officer: Besluten om var trupper ska placeras på slagfält och hur övergripande strategier ska läggas upp fattas av befäl som antingen själva är av nobel börd eller tjänar någon ädling. Dessa krigskonstens främsta leder dessutom djärvt trupper i strid. [1 slag på Strider & drabningar, 4 enheter Kunskapsfärdigheter, 4 enheter Stridsfärdigheter.]

63-64 Pirat: Havets färd är även kring det fredliga Nermada, med såväl brutala överfall till havs som snabba strandhugg. [1 slag på Färder & äventyr, 4 enheter Stridsfärdigheter, 4 enheter Vildmarksfärdigheter.]

65-66 Prisjägare: Uppdragen att jaga ner personer på flykt kommer omväxlande från den dömande makten och från rika och hämndlystna privatpersoner. Vilka uppdrag prisjägaren tas styrs av dennes moral och möjlighet att välja och vraka, så tillvida han inte är anställd av någon vars order han bara har att lyda. [1 slag på Strider & drabningar, 4 enheter Rörelsefärdigheter, 4 enheter Stridsfärdigheter.]

67-68 Präst: Vare sig man förmedlar Aurias och Pelias budskap eller tolkar Daaks heliga ord är prästen en mycket viktig och i allmänhet respekterad person. [1 slag på Kunskap & mysterier, 4 enheter Kunskapsfärdigheter, 4 enheter Mystikfärdigheter.]

69-70 Riddare: Att tjäna sin länsherre med vapen i hand är ett sätt att leva och en källa till stolthet för Nermadas riddare. [1 slag på Strider & drabningar, 4 enheter Sociala färdigheter, 4 enheter Stridsfärdigheter.]

71-72 Sjöfarare: Ingen kan berätta lika mycket om främmande länder och märkliga folk som en berest sjöman, men få stretar heller lika hårt eller riskerar lika mycket. [1 slag på Färder & äventyr, 4 enheter Rörelsefärdigheter, 4 enheter Vildmarksfärdigheter.]

73-74 Skrivare: Även om de flesta nermadier kan läsa och skriva åtminstone hjälpligt finns det goda möjligheter till arbeten för den som snabbt och elegant kan fästa ord på pränt. [1 slag på Intriger & illgärningar, 4 enheter Kunskapsfärdigheter, 2 poäng Hantverk.]

75-76 Sköka: Vare sig hon är mer eller mindre slav på någon bordell eller bespottad sockenhora ute på landet är skökan en kvinna som folk från alla samhällsskikt såväl föraktar som gör affärer med. [1 slag på Intriger & illgärningar, 4 enheter Sociala färdigheter, 2 poäng Expertiser.]

77-78 Slav (arbetare): Även om slaveriets omfattning har minskat används slavar alltjämt för en hel del ofta hårda och farliga arbeten. [1 slag på Färder & äventyr, 4 enheter Rörelsefärdigheter, 4 valfria enheter.]

79-80 Slav (gladiator): De kämpar som strider på gladiatorarenorna är aldrig fria, men de kan vinna en berömmelse som arbetsslavar aldrig kommer i närheten av. [1 slag på Strider & drabningar, 4 enheter Stridsfärdigheter, 2 poäng Kännetecken.]

81-82 Slavhandlare: Slavhandlarna för en allt mer tynande tillvaro i en tid när de flesta slavar föds in i sina roller och ofta tjänar samma herre eller släkt under hela sina liv. Ännu går det dock att göra stora vinster i handeln med slavar som är dugliga eller på andra sätt intressanta. [1 slag på Intriger & illgärningar, 4 enheter Sociala färdigheter, 2 poäng Expertiser.]

83-84 Smugglare: Där det finns någon som kräver in tullar finns det någon som lever på att försöka frakta varor utan att behöva dela med sig av sina pengar. [1 slag på Färder & äventyr, 4 enheter Stridsfärdigheter, 4 enheter Vildmarksfärdigheter.]

85-86 Soldat: Som soldaten tillhör man de fasta militära styrkorna, och får en anständig stridsträning. [1 slag på Strider & drabningar, 4 enheter Stridsfärdigheter, 4 valfria enheter.]

87-88 Spelare: Spelaren försörjer sig på att bedriva hasardspel eller vadslagningar, men få har den enorma talang eller sanslösa tur som krävs för att alltid kunna säkra en vinst på ärligt vis. [1 slag på Intriger & illgärningar, 4 enheter Rörelsefärdigheter, 4 enheter Sociala färdigheter.]

89-90 Stadsvakt: Den dagliga tillvaron för stadsvakterna är sällan särskilt spännande, men städerna kan inte vara utan dem och det finns vissa möjligheter att avancera till bättre avlönade tjänster. [1 slag på Strider & drabningar, 4 enheter Sociala färdigheter, 4 enheter Stridsfärdigheter.]

91-92 Strätrovare: Grupper av desperata män och kvinnor slår sig ibland ihop och

driver runt på landsbygden, där de stjälvad de kan under hot om och utövande av våld. [1 slag på Färder & äventyr, 4 enheter Stridsfärdigheter, 4 enheter Vildmarksfärdigheter.]

93-94 Tempelriddare: Varje religion kan förr eller senare behöva försvaras med vapen i hand, och dessa strider är tempelriddarnas uppdrag. [1 slag på Kunskap & mysterier, 4 enheter Stridsfärdigheter, 4 enheter Vildmarksfärdigheter.]

95-96 Tjuv: Tjuvens tveksamma syssla kan bestå av allt från enkla fickstölder när ingen tittar till halsbrytande fasadklättring för att bryta sig in hos den som tror sig vara säker bakom höga murar. [1 slag på Intriger & illgärningar, 4 enheter Rörelsefärdigheter, 4 enheter Vildmarksfärdigheter.]

97-98 Vårdshusvärd: Det ställe som kan tillhandahålla ätlig mat, starka drycker och anständigt loppfria bäddar kan utgöra ett välkommet inslag i stadsbilden eller vara en bys själva centrum, och somliga vårdshusvärdar lever mycket gott på sin verksamhet. [1 slag på valfri tabell, 4 enheter Sociala färdigheter, 2 poäng Expertiser.]

99-100 Äktenskapsmäklare: Kanske finns det inget mer typiskt nermadiskt yrke än den nobla sysselsättningen att förhandla fram äktenskap. [1 slag på Intriger & illgärningar, 4 enheter Kunskapsfärdigheter, 4 enheter Sociala färdigheter.]



Bakgrund:  
Nermada