

# Bakgrundstabell: Vildmarken

**1–4 Andebesvärjare:** Många stamsamhällen karaktäriseras i stor utsträckning av vördnaden för naturens många andar, och således ser man ett ständigt behov av att kunna hålla sig väl med dessa. Denna tro ersätts ibland med, eller kompletteras av, en vördnad för ärorika och mäktiga förfadersandar som ännu vakar över sina efterlevande. Med detta i åtanke är det inte märkligt att andebesvärjaren, som ofta kallas schaman, har en viktig roll och kan få stort inflytande. [1 slag på Kunskap & mysterier, 4 enheter Mystikfärdigheter, 2 poäng Expertiser.]

**5–8 Berättare:** Även om det ofta faller på prästernas eller andebesvärjarnas lott, där sådana finns, kan den som behärskar konsten att berätta om forna tider vara en mycket aktad individ. Många har detta som ett rent sidointresse, men ett litet fåtal är så skickliga och uppskattade att deras råd och historieförtäljande gör stammen villig att stå för deras försörjning. [1 slag på Kunskap & mysterier, 4 enheter Kunskapsfärdigheter, 4 enheter Sociala färdigheter.]

**9–12 Boskapsdrivare:** Trots att de inte tillhör de renodlade krigarnas skara är många boskapsdrivare hårdt folk som ofta rör sig en bit från stammens boplatser. De måste vara kapabla att skydda de värdefulla kreaturen undan vilddjur och boskapsstjuvar, åtminstone tills hjälp kan anlånda. [1 slag på Färder & äventyr, 4 enheter Stridsfärdigheter, 2 poäng Hantverk.]

**13–16 Ensling:** I den ofta oförlåtande vildmark där de flesta stamfolk lever anses det vara vanvett att försöka klara sig helt ensam. Många enslingar är förskjutna från sina stammar för att de begått grova brott mot lag eller tabu, men det finns också alltid de som av egen vilja drar sig undan från gemenskapen. Få blir dock gamla med denna ensamma livsföring. [1 slag på Färder & Äventyr, 4 enheter Vildmarksfärdigheter, 4 Valfria enheter.]

**17–20 Förhandlare:** Det är inte alla stammar som har förhandlare, men när ett samhälle växer sig tillräckligt stort brukar det ofta utkristalliseras grupper av individer som har talets gåva och är kapabla att nå allmänt godkända kompromisser. Många av dessa slår sig på köpenskap, men andra fokuserar helt på att vara hövdingars utsända och folkets representanter vid större möten, liksom på att lösa tvister innan de eskalerar till våldsamheter. Ofta tvingas förhandlare agera långt från stammens territorium, och deras resor kan rentav ta dem till främmande folk. [1 slag på Färder & äventyr, 4 enheter Kunskapsfärdigheter, 4 enheter Sociala Färdigheter.]

**21–24 Handelsman:** Handelns omfattning varierar mycket bland olika folk, men det finns så gott som alltid möjlighet för den som är slängd i käften att göra sig något

## Användning

Nedanstående tabell är tänkt att användas som en komplement till den Bakgrundstabell som återfinns på sida 82 – 88 i Grundboken. Den lämpar sig för rollpersoner som kommer från trakter och samhällen som i jargiska ögon skulle betraktas som "primitiva", exempelvis kamorianer, de flesta tiraker, vissa genver, léaramalver och många andra. Liksom alla tabeller förutsätter den en viss rimlighetsbedömning och samarbete mellan spelare och spelledare, och resultat kan behöva tolkas kreativt eller slås om.

mått av rikedom genom köpenskap. I många samhällen ser man dock ner på dessa krämare och anser att de saknar förmåga att livnära sig på ärliga vis. Den allra mesta handeln sker, naturligtvis, genom byte av varor snarare än i form av pengahandtering. [1 slag på Intriger & illgärningar, 4 enheter Sociala färdigheter, 2 poäng Kännetecken.]

**25–28 Hantverkare:** Vilka hantverk som utövas inom en stam beror på såväl de krav miljön ställer som folkets teknologiska nivå, men i alla händelser behövs det några som är skickliga på att skapa och reparera föremål. I många fall är det dessa ting som köpslagare sedan kan använda för att byta till sig främmande varor till stammen. [1 slag på Intriger & illgärningar, 4 enheter Sociala färdigheter, 2 poäng Hantverk.]

**29–32 Helare:** Många som lever i stamsamhällen lär sig av nöden att lägga åtminstone klumpiga förband om de sår de allt för ofta drabbas av, men vid allvarligare skador söker man upp en helare. Det är inte alltid helaren är stammens mest respekterade person, men hen är viktig för folkets överlevnad. [1 slag på Kunskap & Mysterier, 4 enheter Kunskapsfärdigheter, 4 enheter Vildmarksfärdigheter.]

**33–36 Jordbrukare:** De flesta stamlevande folk ägnar sig i åtminstone någon mån åt jordbruk, eller åtminstone åt att veta var de mest närande växterna finns. I väldigt isolerade kulturer betraktas förmågan att veta när man ska så och hur man bäst skördar jordens frukter som närmast magisk och de som behärskar den som personer i god kontakt med naturens andar. [1 slag på Färder & äventyr, 4 enheter Vildmarksfärdigheter, 2 poäng Hantverk.]

**37–40 Jordmoder:** Även om det inte betraktas som den mest ärorika sysslan i ofta krigiska kulturer är de som kan konsten att på bästa sätt bistå vid förlösningar mycket uppskattade. Deras hjälp kan ofta vara helt avgörande för moderns och barnets överlevnad, och många knyter starka band till de barn de hjälper till världen. [1 slag på valfri tabell, 4 enheter Kunskapsfärdigheter, 4 enheter Sociala färdigheter.]

**41–44 Jägare:** Jägare kan arbeta med mycket olika metoder beroende på var de lever, om de jagar i grupp, och i synnerhet på vad deras byte är. Detta är en mycket vanlig sysselsättning inom de flesta stamsamhällen. [1 slag på Färder & äventyr,

4 enheter Rörelsefärdigheter, 4 enheter Vildmarksfärdigheter.]

**45–48 Ledare:** I många stamsamhällen är inte ledarpositionen något man ärver från vördade föfäder, utan någonting individen måste kämpa sig till och visa sig duglig för. Även om skickliga ledare i allmänhet lär sig att spela ut motståndare mot varandra för att inte ständigt behöva försvara sin position med blod är krigaridealet påtagligt hos de flesta ledare. [1 slag på Intriger & illgärningar, 4 enheter Sociala färdigheter, 4 enheter Stridsfärdigheter.]

**49–52 Ofri:** En ofri man eller kvinna är ofta slav eller träl, där sådana förekommer, men kan även ha tagits som krigsfånge. Ett fåtal har också förlorat sin frihet som straff för någon förbrytelse, även om det sällan är en vanlig form av bestraffning. Ofta har de ofria hårda arbetsuppgifter som inte tar dem för långt från folkets vakande ögon. [1 slag på valfri tabell, 4 enheter Vildmarksfärdigheter, 2 poäng Hantverk.]

**53–56 Ogärningsman:** Att försörja sig på stölder från stammen är ofta ett säkert sätt att bli förvisad eller dräpt, och således gör den som tänker sig ett ohederligt leverne bäst i att vara mycket förslagen. Den som med stor skicklighet stjälar boskap eller andra dyrbarheter från främmande folk och fientliga stammar möter dock sällan någon fientlighet bland de sina, och kan rentav bli mycket uppskattad under vissa omständigheter. [1 slag på Färder & äventyr, 4 enheter Rörelsefärdigheter, 4 enheter Sociala färdigheter.]

**57–60 Präst:** Bland vissa stamfolk förekommer tron på en eller flera namngivna gudar istället för dyrkan av besjälad natur eller förfadersandar. Fördomsfulla jargiska lärde betraktar ofta denna typ av religion som en mer civiliserad och utvecklad form av avgudadyrkan. I vissa, inte sällan splittrade, grupper verkar såväl andebesvärjare som präster. [1 slag på Kunskap & Mysterier, 4 enheter Kunskapsfärdigheter, 4 enheter Mystikfärdigheter.]

**61–64 Samlare:** Som samlare räknas de som är vana att hitta såväl matnyttiga växter som örter som kan användas för färgningsarbeten och olika dekoter. I vissa fall har de roller som överlappar helarens, men många behärskar också konsten att brygga dödliga gifter. [1 slag på Färder & äventyr, 2 enheter Kunskapsfärdigheter,

Bakgrund:  
Vildmarken

2 enheter Vildmarksfärdigheter, 2 poäng Hantverk.]

**65-68 Sjöfarare:** Beroende på var stammen lever kan sjöfarare, utöver att vara helt obefintliga, sysselsätta sig som strävsamma fiskare eller långväga resande. Gemensamt är att deras liv är hårda och att de är påtagligt utlämnade åt vädrets makter, ofta i båtar som kan lämna en hel del att önska. De flesta sjöfarare känner till hundratals ramsor och ritualer för att vinna god vind och fina fångster, och ofta är de lite kantiga och passar inte riktigt in bland de som inte delar deras band till vattnet. [1 slag på Färder & äventyr, 4 enheter Vildmarksfärdigheter, 2 poäng Kännetecken.]

**69-72 Skuggmärkt:** Detta är inte direkt ett sätt att försörja sig eller ett yrke inom stammen, utan snarare en roll som man ofta talar tyst om. De flesta folk som lever nära den otämjda naturen har likväl erfarenheter av och legender om det främmande och farliga Skugglandet, och kunskapen om hur man hanterar dess inverkan kan vara livsavgörande för en hel bosättning. Man talar tyst om det fåtal som känner skuggfolkens seder - ofta vet alla vilka det är, utan att egentligen yttra det annat än i nödfall. Inte sällan tros dessa speciella individer vara halvblod av något slag, eller kunna vandra in i Skugglandet efter egen vilja. [1 slag på Färder & äventyr, 4 Valfria enheter, 2 poäng Expertiser.]

**73-76 Stamkrigare:** Även om livet i stammen ofta kräver att alla kan försvara sig hjälpligt är det vanligt att det finns en skara dedikerade krigare, på vilkas lott det faller att skydda befolkningen och kämpa i stammens namn. I fredliga tider bistår de emellanåt jägarna, men stamkrigare är mycket påtagligt tränade för att besegra och döda människor snarare än djur. [1 slag på Strider & drabbningar, 4 enheter Stridsfärdigheter, 4 enheter Vildmarksfärdigheter.]

**77-80 Stigfinnare:** Stigfinnarnas värv överlappar ofta med jägarnas, men stigfinnarna är mer inriktade på att upptäcka ständigt nya resurser och smidigare färdesvägar på det område som stammen håller som sitt. De är ofta något av excentriska ensamvargar och kan emellanåt vara ifrån bosättningen längre tider, utan att på något sätt överge den. [1 slag på Färder & äventyr, 4 enheter Vildmarksfärdigheter, 2 poäng Kännetecken.]

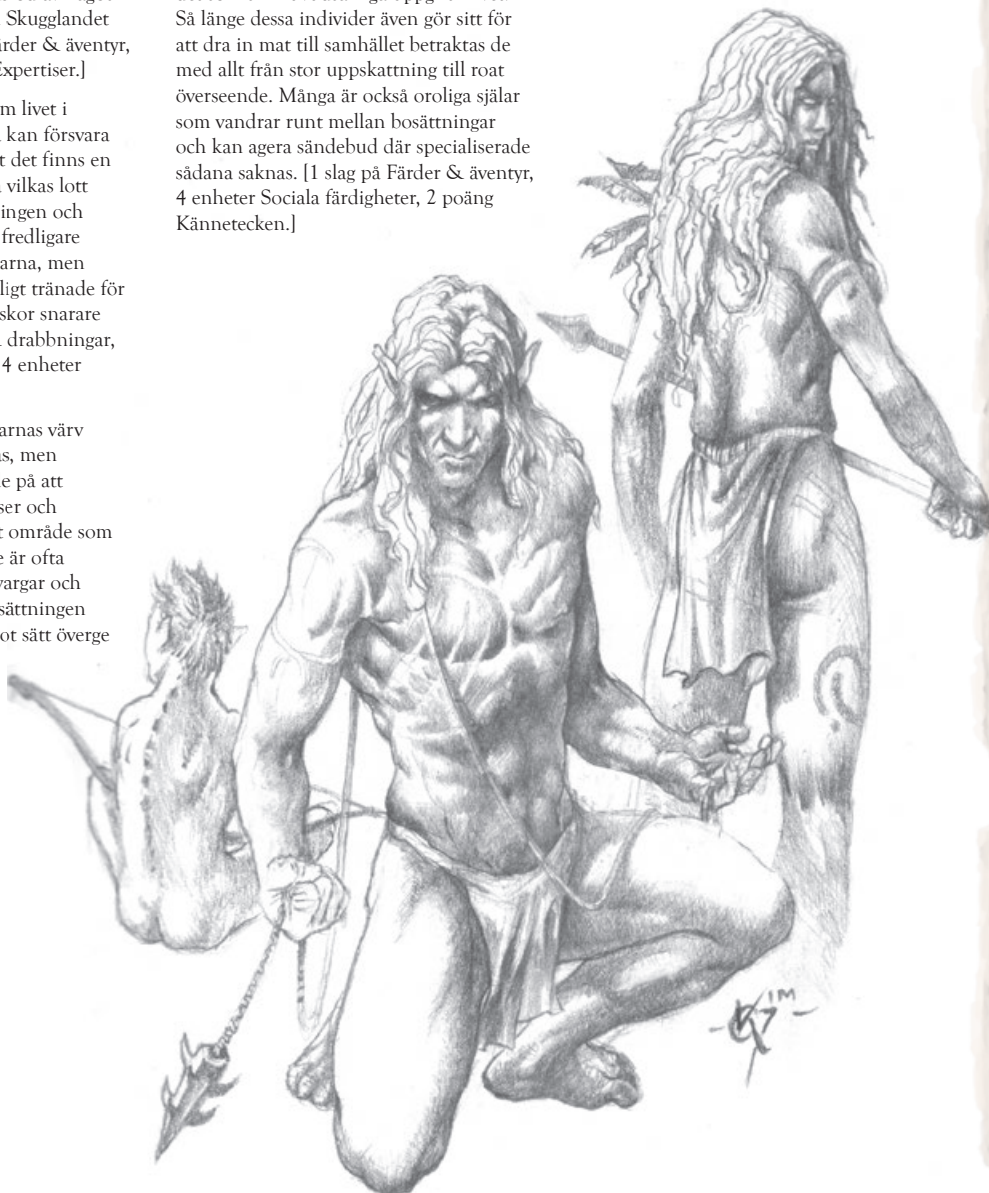
**81-84 Teckentydare:** Med teckentydare avses inte i första hand spårare, även om de ofta kan bli mycket skickliga sådana, utan personer som på något sätt ser mer än andra. Ofta handlar det om att de tros kunna förutspå framtiden i naturens mönster, men vissa av dem säger sig även kunna se gängna tider och platser, eller rentav kommunicera med de dödas andar. De har sällan andebesvärjares specifika utbildning för sitt värv och befinner sig emellanåt rentav på kollisionskurs med dessa. Många söker dock upp teckentydarna för att få veta vad framtiden bär i sitt sköte. [1 slag på Kunskap & mysterier, 4 enheter Vildmarksfärdigheter, 2 poäng Expertiser.]

**85-88 Tämjare:** Många stamfolk har kommit att hålla sig med någon form av tränade djur, som exempelvis hundar eller olika riddjur. Att lära upp dessa är sällan en persons enda syssla, men det kan vara en krävande konst som kräver tålmod, slughet och en stark vilja. [1 slag på Färder & äventyr, 4 enheter Sociala färdigheter, 4 enheter Vildmarksfärdigheter.]

**89-92 Underhållare:** De flesta i stamsamhällen kan inte livnära sig enbart på att vara underhållande, men ibland dyker det upp personer som brinner så för sång, musik och liknande nöjen att de ser det som sin huvudsakliga uppgift i livet. Så länge dessa individer även gör sitt för att dra in mat till samhället betraktas de med allt från stor uppskattning till roat överseende. Många är också oroliga själar som vandrar runt mellan bosättningar och kan agera sändebud där specialiserade sådana saknas. [1 slag på Färder & äventyr, 4 enheter Sociala färdigheter, 2 poäng Kännetecken.]

**93-96 Våktare:** Denna sorts specialiserade krigare förekommer inte i alla kulturer, men där de finns är de stolta över sitt värv och hyllade för det. Deras roll är att beskydda platser och, framför allt, individer av särskild vikt, vilket skiljer dem från de typiska kämparna som ofta har bredare sysselsättningar. Kloka ledare omger sig gärna med en eller flera dugliga våktare, liksom mystiker och sändebud av olika slag. [1 slag på Strider & drabbningar, 4 enheter Sociala färdigheter, 4 enheter Stridsfärdigheter.]

**97-100 Älskare:** I alla kulturer finns det de som av nöd eller val vinner försörjning genom sin förmåga att skänka köttsliga njutningar. Deras position på samhällstegen kan variera enormt, till den grad att de kan betraktas som samhällets lägsta hos vissa folk och tillhöra den absoluta eliten bland andra. Det är också mycket olika huruvida de har fäst sig vid en specifik person eller förväntas betjäna vem som än kan erbjuda tillräckligt för deras tjänster. [1 slag på intriger & Illgärningar, 4 enheter Sociala färdigheter, 2 poäng Expertiser eller 2 poäng Kännetecken.]



Bakgrund:  
Vildmarken