










Förbundets resurser

		 Vår	 Sommar	 Höst	 Vinter	 Vår	 Sommar	 Höst	 Vinter																
 (framställning)		4			3			-			2			4			3			-			2		
½ silver	Start	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=
mat			I			I			I			I			I			I			I			I	
ved			I			I			I			I			I			I			I			I	
foder			I																						
ull																									
1 silver	Start	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=
vadmal																									
kläder									I															I	
läder/päls																									
horn/betar																									
tjära																									
virke						I												I							
järn																									
silver																									
2 silver	Start	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=
boskap																									
verktyg									I												I				
10 silver	Start	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=
guld																									
		<p><i>Förbundet har överlevt ytterligare en vinter:</i> Rollpersonernas ålder (vintrar) ökar med 1.</p>			<p><i>Maten har förstörts under röt månaden:</i> Innan framställningsfasen stryks all mat från resursbladet.</p>			<p><i>Förbundet har överlevt ytterligare en vinter:</i> Rollpersonernas ålder (vintrar) ökar med 1.</p>			<p><i>Maten har förstörts under röt månaden:</i> Innan framställningsfasen stryks all mat från resursbladet.</p>														

Säsongsnivåns faser

1. Framställning
2. Tillverkning
3. Betala säsongens förbrukning och observera eventuella följder ifall det saknas resurser (se *Förbrukning* nedan).
4. Läkning av kritiska skador och val av bestående men

Förbrukning

Avsaknad av mat: Invånarna går hungriga och svälter. SLPer kan omkomma efter SLs omdöme medan rollpersonerna *lever under svältgränsen*.

Avsaknad av ved: Det är kallt i husen så att invånarna fryser och blir sjuka. Rollpersonerna *blir smittade av en sjukdom* med dödlighet:5. Kombinerat med avsaknad av kläder fryser befolkningen ihjäl. SLPer kan omkomma efter SLs omdöme medan rollpersonerna *blir utsatta för svår köld* varje natt och tillåts inte återhämta sig förrän *1 ved* eller *1 kläder* kan förbrukas.

Avsaknad av foder: Boskapen svälter (alla boskap stryks).

Avsaknad av virke: Gårdens byggnader förfaller. Alla *tillverkningar* får samma SG som *framställningarna* (enligt säsongen) till dess att *1 virke* kan förbrukas.

Avsaknad av verktyg: Gårdens verktyg är otillräckliga. Alla *framställningar* och *tillverkningar* får SG:5 till dess att *1 verktyg* kan förbrukas.

Avsaknad av kläder: Invånarna har så trasiga kläder att de fryser och blir sjuka. Rollpersonerna *blir smittade av en sjukdom* med dödlighet:5. Kombinerat med avsaknad av ved fryser befolkningen ihjäl. SLPer kan omkomma utefter SLs omdöme medan rollpersonerna *blir utsatta för svår köld* varje natt och tillåts inte återhämta sig förrän *1 kläder* eller *1 ved* kan förbrukas.

Omvandlingstabeller

JAKT

Kräver	Kostar	Blir
-	1 arbete	1 mat
-	2 arbete	• 1 läder/päls • 1 horn/betar

GÅRDSHÅLLNING

Vår		
Kräver	Kostar	Blir
-	1 arbete	1 ved
-	1 arbete + 1 boskap	3 mat + • 1 läder/päls • 1 horn/betar

Sommar		
Kräver	Kostar	Blir
-	1 arbete	1 ved
-	1 arbete + 1 boskap	3 mat + • 1 läder/päls • 1 horn/betar
1 boskap	1 arbete	1 mat
	1 arbete	1 ull
	1 arbete	1 boskap

Höst		
Kräver	Kostar	Blir
-	1 arbete	• 1 ved • 1 mat • 1 foder
-	1 arbete + 1 boskap	3 mat + • 1 läder/päls • 1 horn/betar

Vinter

Kräver	Kostar	Blir
-	1 arbete	• 1 ved • 1 mat
-	1 arbete + 1 boskap	3 mat + • 1 läder/päls • 1 horn/betar
1 boskap	1 arbete	1 ull

HANDARBETE

Kräver	Kostar	Blir
-	1 ull + 1 arbete	1 vadmal

SMIDESKONST

Kräver	Kostar	Blir
-	1 ved + 1 arbete	1 järn

TRÄSLÖJD

Kräver	Kostar	Blir
-	1 ved + 1 arbete	1 tjära
-	2 arbete	1 virke

ÖVERLEVNAD

Kräver	Kostar	Blir
-	1 arbete	• 1 ved • 1 mat