

**Tabell 11-4: Överskottsinkomst**

Adel + Rikedom	Normal överskottsinkomst
0	40d
1	100d
2	1£
3	2£
4	4£
5	10£
6	30£
7	100£
8	1000£
9	2000£
10	Vad vill du ha?

**Tabell 11-5: Administration**

Slag	Modifikation
Nollat	Uppror som orsakar katastrofförlust på 10 x normalt.
Misslyckat	Förlust på 1 x normalt.
Status Quo	Inget överskott.
Lyckat	Överskott på 1 x normalt.
Perfektion	Överskott på 4 x normalt.

**Tabell 7-5: Avstånd**

Borta	Det är dags att börja spåra.
Jävligt Långt Bort	Man kan se sin motståndare, men inte mer.
Långt Bort	Ett bågskotts håll.
En Bit Kvar	Man ligger efter och blir tvungen att bättra sig för att hinna med.
Hyfsat Nära	Högst en hästlängd bort. Jakter börjar oftast på detta avstånd
Förbaskat Nära	Man kan nudda sin motståndare med lansspetsen.
Direkt Inpå	Det är inga problem att slå ner motståndaren.
Kollision	Man kan ta ett rejält tag om sin motståndares liv.

**Tabell 7-6: Avståndsförändringar i jakter**

Den jagande	Resultat
Nollad	gör århundradets miss; betrakta det här som en vurpa.
Misslyckas	kommer på efterkälken; avståndet ökar ett snäpp.
Får Status Quo	håller kontakten; avståndet är oförändrat.
Lyckas	tar in på målet; avståndet minskar ett snäpp.
Lyckas perfekt	lyckas med en briljant manöver och kommer direkt inpå målet.

Den jagade	Resultat
Fumlar	klumpar sig nåt enormt; betrakta det här som en vurpa eller motsvarande.
Lyckas Perfekt	skakar av sig förföljaren, som troligen bara kan klia sig i huvudet och se dum ut.

**Tabell 11-3: Resor**

	Sträcka	Restid/dag	Omtöckning	Synd om Hästen
Gående	40 km / 25 miles	12 timmar	4	—
Snabb marsch	50 km / 31 miles	11 timmar	6	—
Pressad marsch	55 km / 34 miles	10 timmar	8	—
Ritt	40 km / 25 miles	12 timmar	2	2
Snabb ritt	55 km / 31 miles	10 timmar	4	4
Pressad ritt	72 km / 45 miles	8 timmar	6	8
Maxad ritt	144 km / 90 miles	8 timmar	12	16/5
Fel sadel	—	+1 timme	—	+2
Vagn	40 km / 25 miles	12 timmar	2	3
Båt	160 km / 100 miles	12 timmar	2	—

**Tabell 11-2 Ära från Dåd**

Dåd	Slagna fiender	På liv och död	Vänskaplig fajt
Rädda jungfru	1 Ära	1 Ära	—
Rädda adelsdam från rövare	3 Ära	5 Ära	—
Rädda baronens dotter från ett öde värre-än-döden	10 Ära	10 Ära	1 Ära
Rädda prinsessa från säker död	100 Ära	20 Ära	2 Ära
		Berömd riddare	50 Ära

**Tabell 7-7: Olika hastigheter**

Smyga	-3	Normal hästlunk	±0
Gå fort	+1	Rida i skritt	+2
Springa	+2	Rida snabbt	+5
Spurta	+4	Full galopp	+9

**Tabell 6-1: Svårigheter och motstånd**

Motstånd	Svårighet
1:	Aslätt.
3:	Lätt.
6:	Simpelt. "Sånt gör jag varenda dag."
9:	Rätt hyfsat normalt. "Fifty-fifty."
12:	Ganska knepigt.
15:	Svårt.
20:	Sketsvårt.
25:	Absurt. "Är'u inte KLOK!!!"
30+:	Omänskligt. "Du tänker VADDÅ?"

# Spel ledarskärm

## Lathund för rundor

Varje runda består av följande:

- 1: Beräkna antalet **handlingar**. Var beredd på att detta kan ändras under rundan.
- 2: Bestäm vad som händer.
- 3: Bestäm **turordningen**.
- 4: **Anfall**. Anfall utförs i turordning.
- 5: **Försvar**. Försvar sker som respons på anfall.
- 6: Beräkna **skada**. Tänk särskilt på **kroppspansar**.
- 7: Upprepa 4-6 tills alla har gjort ett anfall.
- 8: Upprepa 4-7 tills ingen har någon handling kvar.
- 9: Frivilligt: Slå för **belastning**.
- 10: Minska **Omtöckning** med ett.

## Anfall och försvar

**Anfallsslag** = Slag (Vapenskicklighet)

**Försvarsslag** = Slag (Vapenskicklighet)

**Försvarsslag** = Slag (Rörliga Manövrer)

Anfallsslag  $\geq 9 \rightarrow$  **Lyckat anfall, skada**

Försvarsslag  $\geq 9 \rightarrow$  **Lyckat försvar, dra av Stryktålighet från Totala Skadevärdet.**

**Omedvetet försvarsslag** = Egenskap

**Totalt Skadevärde** = Anfallsslag + Skadevärde [ - Stryktålighet ] - Försvarsslag [ - Rustning ]

Totalt Skadevärde  $\leq 0 \rightarrow$  **Skråma**

**Stryktålighetsslaget:**

Nollas  $\rightarrow$  **Allvarligt Skadad, medvetlös**

Misslyckas  $\rightarrow$  **Allvarligt Skadad**

Status Quo  $\rightarrow$  **Allvarligt Skadad, agerar**

Lyckas  $\rightarrow$  **Skadad**

Perfektion  $\rightarrow$  **Skråma**

Mindre än Omtöckning  $\rightarrow$  På knä

## Reflexhandling

En **reflexhandling** är en **respons-handling** som spontant utförs vid sidan av de vanliga handlingarna.

Figuren får **-3 på reflex-handlingen** och **alla följande handlingar** i rundan.

## Läkning

En vanlig **Skada** läks och försvinner på sex dagar.

En **Allvarlig Skada** blir en vanlig **Skada** efter sex veckor plus så mycket som **stryktålighetsslaget** missade.

**Tabell 7-1: Träffområden**

	Anfall nerifrån		Normala anfall		Anfall uppifrån		Projektiler		Extra Omtöckning
	Slump	Sikta	Slump	Sikta	Slump	Sikta	Slump	Sikta	
Huvud	-	14	1	12	1-2	10	1	12	+3
Bröstkorg	1-2	11	2-3	10	3-5	10	2-4	10	
Sköldarm	2	13	4-5	11	6-7	10	5	12	
Svärdsarm	3	13	6-7	11	8-9	10	6	12	+1
Mage	5-6	11	8	10	0	11	7-8	10	+2
V. Ben	7-8	10	9	12	-	14	9	11	
H. Ben	9-0	10	0	12	-	14	0	11	

**Tabell 7-4: Eld**

Brastyp	Första rundan		Följande rundor		Slockna-tid
	Skada	Omtöckning	Skada	Omtöckning	
Fackla	0	0	1	1	
Liten brasa	1	1	1	1	
Stor brasa	1	1	2	2	
Brinnande hus	2	2	3	3	
Olja	0	0	1	1	1 tärning rundor
Grekisk eld	1	1	2	2	1 tärning + 10 rundor

**Tabell 7-2: Avståndsvapen**

	Kort håll	Norm-alt håll	Långt håll	Väldigt långt
Svårighet att träffa	6	9	12	15
Avstånd:				
Långbåge	1-10	11-20	21-60	61-120
Kortbåge	1-8	9-16	17-40	41-80
Turkisk båge	1-10	11-20	21-60	61-120
Armborst	1-10	11-20	21-40	41-80
Slunga	1-5	6-10	11-20	21-40
Lätta kastvapen	1-4	5-8	9-16	17-32
Tunga kastvapen	1-3	4-6	7-12	13-24

**Tabell 7-3: Skjutvapen i rörelse**

Motstånd Rida/Rörliga Manövrer

Går	6
Går snabbt	8
Joggar	12
Spurtar	19
Lunk	4
Skritt	6
Trav	8
Galopp	14
Gungande båtdäck	8
Skumpande vagn	12

**Tabell 7-8: Vapen**

Avståndsvapen	Skadevärde	Omtöckning	Stryktålighet	Vikt
Långbåge	6	4	1	4
Turkisk båge	6	4	1	3
Kortbåge	4	4	1	3
Armborst	5	5	2	8
Slunga	3	3	1	0,5
Kastkniv*	2	2	1	0,5
Kastyxa**	3	3	2	2,5
Kastpjut**	4	2	2	3,5

\*Lätt kastvapen. \*\* Tungt kastvapen.

Närstridsvapen:	Skadevärde	Omtöckning	Stryktålighet	Vikt
Obeväpnat försvar	–	–	2	–
Knytnäve	0	2	2	–
Spark	1	3	2	–
Dolk eller Kniv	2	2	2	0,5
Kortsvärd, seax	3	2	4	2
Svärd	4	3	5	3
Långsvärd	5	3	5	4
Stridsyxa	4	3	3	4
Stridsklubba	3	5	5	7
Kortspjut	3	3	3	2
Långspjut	4	3	3	5
Stridslans*	3+Stor	3+Stor	3	6
Tornerlans*	0+Stor	3+Stor	1	4
Träkäpp	3	3	3	2

\*Förutsätter dock en häst. Stor är lika med hästens egenskap Stor., som normal är +3 eller +4

**Tabell 7-9: Sköldar**

	Skadevärde	Omtöckning	Stryktålighet	Vikt
Liten rundsköld	1	3	5	2
Stor rundsköld	1	3	6	7
Långsköld	1	3	7	6
Riddarsköld	1	3	8	7

## Variationer

**Anfall Fullt Ut:** +3 på anfallet, -3 på samtliga försvar i rundan

**Anfall Försiktigt:** -3 på anfallet, +3 på samtliga försvar i rundan.

**Ripost:** En reflexhandling kan användas för motanfall efter ett försvar.

**Defensivt Försvar:** Räkna alltid stryktålighet, +3 på försvarsslag. Figuren får ej anfalla i rundan.

**Reflexmässigt Försvar:** Ändrar anfall till försvar. -3 på försvarshandlingen.

## Höjd och häst

**Höjdfördel:** +4 på turordning

**Till Häst:** Höjdfördel, lägg till hästens Stor på skadevärde och omtöckning

**Hålla kontroll på hästen:** slå ett slag för Rida. Detta tar en handling.

**Rida-slaget misslyckas:** enbart Omtöckning.

**Båda slagen lyckas:** skada som vanligt.

**Knästående till häst:** slås av hästen

**Tabell 7-10: Rustningsvärden för det enkla systemet**

	Skada	Omt.	Vikt
Läderharnesk	2	3	6
Härdat läder	4	2	7
Ringbrynja	6	2	18
Plåtdetaljer, armar+ben*	+1	+1	+6
Hjälm*	+1	+1	+4
Tunnehjälm*	+2	+1	+7

\* Som tillägg till annan rustning

**Tabell 7-11: Rustningsvärden för träffområdessystemet**

Harnesk	Skada	Omt.	Vikt	Skyddar
Läderharnesk	2	3	6	Bröstkorg, Mage
Härdat läder	4	3	7	Bröstkorg, Mage
Kortärmad ringbrynja	6	2	14	Bröstkorg, Mage
Långärmad ringbrynja	6	2	18	Bröstkorg, Mage, Armar
Benskydd	Skada	Omt.	Vikt	Skyddar
Bryngehosor	6	2	7	Benen
Plåtskydd *	+2	+1	+6	Benen
Armskydd	Skada	Omt.	Vikt	Skyddar
Plåtskydd *	+2	+1	+4	Armarna
Huvudskydd	Skada	Omt.	Vikt	Skyddar
Brynjehuva	6	1	4	Huvudet
Konisk el. Rund hjälm *	+2	+1	+4	Huvudet
Konisk el. Rund hjälm	6	1	4	Huvudet
Tunnehjälm *	+4	+1	+7	Huvudet
Tunnehjälm	8	1	7	Huvudet

\* Som tillägg till ringbrynja

Tabell 18-1: Myntslag			
Valör	Betyder	Utläse- s	Lika med
1£	librum	pund	240d
1s	solidus	shilling	12d
1d	denarius	silver	silvermynt
Silvermark			160d
Guldmark			6£
Ora			16d

Tabell 18-2: Längdmått	
Längdmått	Tum-regel
1 tum = 2,54 cm	4 tum = 10 cm
1 fot = 12 tum	3 fot = 1 m
1 aln = 2 fot	1 aln = 6 dm
1 yard = 3 fot	1 yard = 1 m
1 famn = 6 fot	1 famn = 2 m
1 farlong = 201 m	1 farlong = 200 m
1 mil = 8 farlong	1 (engelsk) mil
= 1609,344 m	= 1600 m

Tabell 18-3: Viktmått	
Vikt	Tum-regel
1 lod = 1/32 pund = 14,1875 g	
1 uns = 26,3 g	
1 pund = 454 g	1 pund = 0,5 kg
1 stone = 6,35 kg	1 stone = 6,5 kg

Tabell 18-4: Volymmått	
Volym	Tum-regel
1 bågare = 0,65 l	
1 stop = 1,3 l	8 stop = 10 l
1 kanna = 2 stop	4 kannor = 10 l
1 skäppa = 20,9 l	
1 famn = 2-4 m³ ved	

## Värdshuset

*Middag omfattar förrätt och varmrätt på ett värdshus, inklusive servering och dricka, tillagad vid tillfället.*

Övernattning	1d
Stallplats, per häst	3d
Havre åt en häst	8d
Enskilt rum, med dörr	12d
God middag för en riddare	4d
Middag för en ofrälse	1d
Ett stop öl (1,3 liter)	1/2 d
Ett stop mjöd (1,3 liter)	1d
En bågare vin (0,6 liter)	1/2d
En mugg brännvin	4d

## En fest

*I priset ingår mat, dricka, tillagning, städning och servering. Eftersom det rör sig om storkök blir det relativt billigt. Priset är per kuvert.*

Acceptabel fest för ofrälse	1/2d
Normal fest för ofrälse	1d
Bra fest, acceptabel för adel	2d
Mycket bra fest	4d
Superb fest	8d
Kunglig fest	16d

## Matmarknaden

*Tillagning är inte inräknad i priset. Priset är per person om inget annat anges.*

Fläskbit, pund (0,5 kg)	1/2d
Nötkött, pund (0,5 kg)	1d
Torkat kött, halvt pund (0,25 kg)	2d
Rökt kött, halvt pund (0,25 kg)	3d
Saltat kött, halvt pund (0,25 kg)	2d
Kyckling	1/2d
Kalkon	1d
Vildsvin	12d
Hjort	18d
Färsk fisk, per pund (endast fredag)	3d
Rökt fisk, per pund	4d
Inlagd fisk, per tunna (80 kg)	320d
Ostbit, halvt pund (0,25 kg)	1/4d
Mjölk, ett stop (1,3 liter)	2d
Getmjölk, ett stop (1,3 liter)	3d
Vassle, ett stop (1,3 liter)	4d
Messmör, per pund (0,5 kg)	6d
Smör, per pund (0,5 kg)	6d
Grädde, ett halvt stop (0,65 liter)	6d
Limpa, brödkaka	1/4d
Vetebröd	1d
Bakelse	1d
Ett lod salt (14 g)	1/2d
Ett uns peppar (26,3 g)	140d
En veckas färdkost för riddare (14 kg)	7d
Två veckors färdkost för ofrälse (24 kg)	4d
Vägbrod, torkat kött, 4 veckor (16 kg)	2d
En riddares måltid	1d
Fyra ofrälse måltid	1d
Färska ärtor, per skäppa (20 liter)	4d
Torkade ärtor, per skäppa (20 liter)	6d
Färska bönor, per skäppa (20 liter)	4d
Torkade bönor, per skäppa (20 liter)	6d
Färska äpplen, per tjog	4d
Vinteräpplen, per tjog	2d
Vinteräpplen, per tunna (800 st)	60d
Rovor, en säck (25 kg)	20d
Honung, per pund (0,5 kg)	1d

## Hos vinhandlaren

*Priser är för en kagge om 2 kannor (5,2 liter). Kaggen ingår.*

Fruktjuice eller saft	2d
Cider	4d
Vinäger	2d
Mjöd	8d
Öl	4d
Sprit	12d
Whisky	16d

Inhemska viner:	
Rödvin	10d
Rödvin, bra	20d
Rödvin, fint	35d
Rödvin, lagrat	80d
Vitvin	12d
Vitvin, bra	24d
Vitvin, fint	48d
Vitvin, lagrat	100d

Importerade viner:	
Tyskt vin	2£
Franskt vin	1£6s
Italienskt vin	1£9s
Spanskt vin	1£3s

## Kreatursmarknaden

Får eller get	10d
Fett får	15d
Tacka med lamm	25d
Bagge	60d
Sugga	60d
Årsgammal oxe eller ko	60d
Mjölkkö	120d
Oxe	180d
Hund, vanlig ras	5d
Hund, ovanlig ras	25d
Ung falk	12d
Tränad falk	60d
Ung hök	15d
Tränad hök	80d

Tabell 18-5: Antal	
Antal	
1 dussin = 12	
1 bagardussin = 13	
1 tjog = 20	
1 gross = 144	
1 val = 80 sillar	



# Västmark: Spelledansskärm





Hästmarknaden		Seldon	16d
<i>Djuren är inridna och tränade för sin uppgift. Inget djur är tränat för att anfalla själv.</i>		Utsmyckade seldom	24d
		Särskilda seldom	100d
		Schabrak	24d
		Utsmyckat schabrak	80d
Stridshästar:		Ridsadel	4d
Inhemska stridshäst	8£	Riddarsadel	10d
Andalusisk stridshäst	20£		
Stor stridshäst	32£	Vagnar:	
Frisisk stridshäst	38£	Fyrhjulad vagn	10d
		Tvåhjulad vagn	7d
Ridhästar:			
Arabiskt fullblod	28£		
Spanskt fullblod	12£		
Passgångare	4£		
Fin ridhäst	4£		
Enkel ridhäst	1£		
Lasthäst	100d		
Draghäst eller ponny	80d		
Gammalt ök	50d		
Mula, mulåsna	100d		
Åsna	60d		

Tabell 11-1: Lathund för skicklighetshöjning														
Från	Till	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
0		1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91
1		–	2	5	9	14	20	27	35	44	54	65	77	90
2		–	–	3	7	12	18	25	33	42	52	63	75	88
3		–	–	–	4	9	15	22	30	39	49	60	72	85
4		–	–	–	–	5	11	18	26	35	45	56	68	81
5		–	–	–	–	–	6	13	21	30	40	51	63	76
6		–	–	–	–	–	–	7	15	24	34	45	57	70
7		–	–	–	–	–	–	–	8	17	27	38	50	63
8		–	–	–	–	–	–	–	–	9	19	30	42	55
9		–	–	–	–	–	–	–	–	–	10	21	33	46
10		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	11	23	36
11		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	12	25
12		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	13

Ave Maria
<i>Ave Maria, gratia plena, Dominus tecum: Benedicta tu in mulieribus, et benedictus fructus ventris tui Jesus.</i>
<i>Sancta Maria, Mater Dei, ora pro nobis peccatoribus nunc et in hora mortis nostrae. Amen.</i>

Pater Noster
<i>Pater noster, qui est in caelis, sanctificetur nomen tuum. Adveniat regnum tuum. Fiat voluntas tua, sicut in caelum et in terra. Panem nostrum supersubstantialem da nobis hodie. Et dimittite nobis debita nostra, sicut et nos dimittimus debitoribus nostris. Et ne nos inducas in tentationem; sed libera nos a malo. Amen.</i>

Kalender
Man brukar inte ange en viss tidpunkt med datum, utan relativt den högtid på vilken den inträffar. Därför inträffar inte en tornering den 25 juli, utan på St Christophers dag. Vidare finns ett antal högtider som inte har en fast dag, och andra helgdagar utgår ofta från dessa.
Flyttbara högtider
Påskdagen är den första söndagen efter den första fullmåne som inträffar på eller efter den 21 mars. Den varierar mellan 22 mars och 25 april. Långfredagen är fredagen före påskdagen. Palmsöndagen är söndagen före påskdagen. Pingstdagen inträffar söndagen 7 veckor efter påsk. Askonsdagen är 40 dagar före påsk.
Fasta högtider
Hedniska högtider står i kursiv stil.
6 januari      Trettondagen
1 februari     St Brigid
2 februari     kyndelsmässodagen
6 februari <i>imbholg</i> , <i>inleder earrach</i> , våren

17 mars	St Patricks dag (huvudsakligen på Irland)
21 mars	vårdagjämningen
23 april	St George
8 maj	<i>beltaine</i> , <i>inleder samh-radh</i> , sommarhalvåret
21 juni	sommarsolståndet
22 juni	St Alban
24 juni	Johannes Döparen
29 juni	St Peter
30 juni	St Paul
8 juli	St Procopius
25 juli	St Christopher
26 juli	St Anne
1 augusti	Lammas
8 augusti	<i>lughnasa</i> , <i>inleder fomhar</i> , hösten
18 augusti	St Helena
23 september	höstdagjämningen
29 september	Mickelsmäss
8 oktober	St Demetrius
25 oktober	St Crispin
1 november	Allhelgona
	<i>Samhain</i> , <i>inleder geim-readh</i> , vinterhalvåret
9 november	St Theodore
22 december	vintersolståndet
25 december	juldagen, Kristi födelse

Välkommen till det första tillbehöret till Västmark: spelledarskärmen. Spelledarskärmen kräver visst extra arbete och material för att kunna sättas ihop. Vad du nu läser är sidan sju (av sex), och här finner du instruktioner för att sätta ihop spelledarskärmen. Du behöver skriva ut dokumentet åtminstone de tre första sidorna. Sida 1, 2 och 3 ska sättas på insidan av spelledarskärmen, medan sida 4, 5 och 6 ska sättas på utsidan.

Utöver de sex sidorna behöver du följande material:

**Tre stycken kartongbitar i A4-storlek.** Självva har vi blivit förtjusta i baksidan på teckningsblock i A4, men vilket kraftigt papper eller kartong som helst går bra.

**Tejp.** Maskeringstejp av bredare sort fungerar alldeles ypperligt, fäster bra och utgör en bra yta att limma på senare.

**Pappersklister.** Det rekommenderas att klistret inte är ett vattenbaserat klister, eftersom sidorna som ska klistras fast uppför sig så dumt om de blir blöta. Limstift är heller inte bra, eftersom de sällan håller. Ett gummi-klister håller bättre och muppar inte till papperet, men det luktar apa.

**Sax.** För att klippa bort pappers- och tejprester.

## Montering

Montering sker lämpligen i två steg. Först monterar kartongbitarna ihop, sedan klistras in- och utsidan fast på kartongbitarna.

Kartongbitarna ska monteras ihop kortsida mot kortsida, så att man får en tredelad väldigt avlång och inte så överdrivet hög spelledarskärm. Det är lämpligt att tejpa ihop kartongbitarna så att den kan vikas ihop och förvaras. Följande metod är en möjlig lösning:

Tag två kartongbitar och lägg dem kortsida mot kortsida. Lägg en bred tejpremsa tvärs över fogen (figur 1). Vik in högerdelen över den vänstra och lägg en tejpremsa över fogens utsida (figur 2). När de båda hoptejpade bitarna är invikta, lägg den tredje kartongbiten ovanpå hela bunten och tejpa tvärs över vänsterkanten (figur 3). Vik upp skärmen helt och tejpa över vänsterfogens insida (figur 4). Var särskilt noga med att det ska

vara ett mellanrum mellan vänsterdelen och högerdelen, annars kan man inte fälla ihop skärmen. Förstärk fogarna efter

behov och se till att hela skärmen kan vikas ihop prydligt. Klipp bort tejpbitar som sticker ut.

## Insidan

På insidan ska man klistra tre sidor. Den vänstra insidan ska försees med den första utskriftssidan, den som har tabellerna 6-1 (svårigheter), 7-5 till 7-7 (vilda jakter) samt 11-2 till 11-5. Mittdelen ska ha den andra utskriftssidan, prydligt markerad ”Spelledarskärm” och försedd med tabellerna 7-1 till 7-4 (träffområden, eld och avståndsvapen) samt en del lathundar. Högerdelens insida ska ha den tredje utskriftssidan med tabellerna 7-8 till 7-11 (vapen och rustningar).

Lägg ett lager klister i kanten på kartongen. Fyll i området i mitten med klistrersträngar korsvis. Om klistret penslas på så försök få så breda och tunna strängar som möjligt. Om det hålls på, försök gärna stryka ut det med en spatel eller kartongbit. Sikta in ett hörn av det utskrivna papperet med kartongens hörn och justera sedan kortsidan. När kortsidan är korrekt placerad, stryk försiktigt papperet på plats, lämpligen med en linjal. Pressa slutligen sidan och låt den torka. Upprepa proceduren för övriga sidor.

## Utsidan

Utsidan består av utskrivna sidor 4, 5 och 6. På utsidans vänstra bit ska sidan 4 sitta (tabell 18-1 till tabell 18-5 samt lite prislister) – på motsatta sidan (insidan) ska vapentabeller finnas. På utsidans mittbit ska sidan 5 sitta (Tuva till häst samt logotyp). På utsidans högra bit ska sidan 6 sitta (mer prislister, tabell 11-1, kalender, Ave Maria samt Pater Noster).

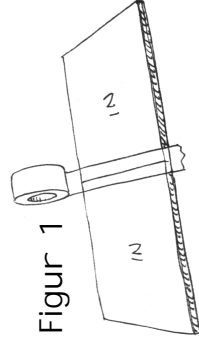
## Att hitta rätt

Spelledarskärmen är konstruerad så att det som oftast behövs för strid finns i mitten, lätt tillgänglig för spelledaren. Här finns lathundar för rundan, anfall och försvar och hur skada beräknas, reflexhandlingar och läkning av skador. Tabellerna är för träffområden, avståndsvapens avstånd samt eldskada.

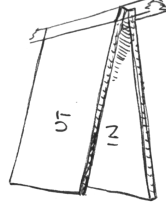
Till höger finns lite extra material för strid, närmare bestämt vapen och rustningar, samt lathundar för höjdfördel, strid till häst och anfallsvariationer.

Till vänster finns kampanjtabeller, inklusive administration, resor och ära. Dessutom finns tabellerna för jakter här, samt definitionen av svårigheterna.

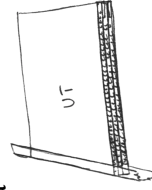
På utsidan finns lite saker som spelarna kan ha nytta av, till exempel kalender, prislister, mått- och viktenheter, lathund för skicklighetshöjning samt Ave Maria och Pater Noster på latin.



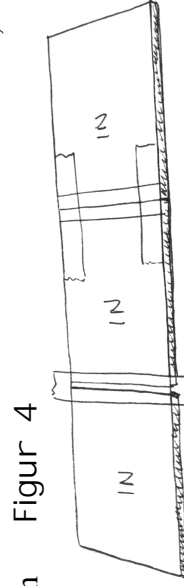
Figur 1



Figur 2



Figur 3



Figur 4