

# *Trollskugga*

## Uppdrag i Calamores gränsland

Trollskugga är det officiella äventyret till rollspelet Pompedia på ÄlvCon 2012. Äventyret är skrivet av Andreas Rönnedal och Magnus Arnesson och är en samproduktion mellan Gamers' Guild och Qairos Games.

### Bakgrund

Trollskugga är ett konventsäventyr till spelet Pompedia på ÄlvCon 2012. Det är en "prequel" till äventyret "Skuggor över Calamore" som hölls på Älvcon 2011. Denna text riktar sig till spelledaren (SL). Om du inte är spelledare eller planerar att spela detta äventyr bör du inte läsa vidare. Med äventyret följer sex stycken färdiga karaktärer som spelarna kan välja bland. Innan spelet börjar skall varje spelare välja en rollperson var.

Äventyret utspelar sig i det lilla kungariket Calamore i slutet av 1000-talet e.E. (efter Elohar). Kungariket befinner sig i ett utsatt läge. Grupper av troll strövar in från Trollskogen och Drakryggen och gör tillvaron svår och farlig för landets medborgare. Kungarna och alvprinsen i de angränsande rikena är bekymrade eftersom de tvingas att använda betydande resurser för att försvara sina gränser på flera fronter. De fruktar att de nu ser de första tecknen på större och ondare planer, smidda i lönnedom med syfte att förgöra landsändan en gång för alla.

Skuggorna och hotet från Trollbergen växer dagligen och rollpersonerna skickas ut på ett antal specialuppdrag för att lösa den akuta situationen. Samtidigt växer även oron över vilka fador som kommer att drabba kungadömena och alvriket när de hemliga planerna sätts i verket.



**Qairos Games**  
[www.qairosgames.com](http://www.qairosgames.com)

***Gamers' Guild***

## Inledning

Rollpersonerna har blivit kallade till borgen i Ang Zagaal för att möta kung Pallamon i egen hög person. Med honom i stora rådssalen finns även representanter från de närliggande rikena, Alvinia, Qorimar och Numeborn. Jägarstyrkan ska nu sättas in mot trollen i Calamores gränstrakter.

Följande text kan, om du vill, läsas upp direkt för spelarna. Eller också kan du improvisera en liknande inledning.

"-Utmärkt!" utbrister kung Pallamon. Så pigg och kraftfull har **ni** inte sett honom på ganska länge. Hans ögon flackar förtjust mellan **er** även om hans röst är allvarlig. "Ge er då iväg! Det kan kanske tyckas som dessa uppdrag inte är så märkvärdiga, men både jag och mitt rike är alltjämt beroende av att ni utför dem snabbt och framgångsrikt. Vem vet, det kanske visar sig vara värre än jag hittills anat!"

Året är 1067 och ni befinner er i det lilla kungariket Calamore på de västra öarna. Ni har alla tjänat i en speciell jägarstyrka sedan några år tillbaka. I er tjänst har ni kunnat hjälpa kungen med flera viktiga uppdrag och ni har därför kommit att lära känna honom ganska bra. Den senaste tiden har ni tränat hårt i den gamla borgen i Ang Zagaal, Calamores huvudstad.

Konungen tar emot er i den stora rådssalen. Då ni slår er ned kring det bastanta ekbordet som nyligen tillverkats för att vara salens mittpunkt tar konungen åter till orda.

"Som ni redan vet är det bekymmersamma tider i riket. Troll väller in från bergen i landets gränstrakter. Det verkar som att de har mänskliga befäl. Tyvärr är allt jag vet baserat på osäkra rykten. Jag måste få ut pålitliga personer på plats som kan samla mer information."

Pallamon stryker eftertänksamt sitt kraftiga skägg, och säger sedan med eftertryck:

"Det kanske inte är så farligt som jag fruktar. Det kanske bara är några förvirrade troll som strövar i gränslandet. Den här typen av rapporter har en tendens till att förstöras av flyktingarna som bringar dem. Jag måste dock veta med säkerhet. Jag har därför beslutat att skicka min mest pålitlige militäre rådgivare med er till det drabbade området. Där kommer ni ta reda på mer – och om möjligt göra något åt problemen."

Just som konungen avslutar meningen stiger ytterligare en person in genom den fortfarande öppna dörren. Det verkar vara en relativt kort men smidig figur insvept i en elegant grön mantel. När den kommer närmre ser ni att det är en bister men uppenbart kraftfull kvinna, som verkar vara i 45-års åldern. Hennes gråa hår svallar över hennes axlar och den vänstra ansiktshalvan är märkt av ett stort ärr. Konungen tar med ett belåtet ansiktsuttryck åter till orda:

"Det här är Theinwyn, Theinwals dotter. Hon har varit min militära rådgivare i snart tjugo år. Hon kommer att färdas tillsammans med er till byn Glammadoc och där ta in på byns värdshus. Där kommer hon ge er era uppdrag och även hålla sina öron och ögon öppna för att sedan rapportera vidare till mig. Ni förväntas alla hålla en mycket låg profil i byn och alla andra civiliserade områden. Kom ihåg att detta är i rikets utmarker och lojaliteten mot kungamakten är begränsad. Ni reser snarast och jag förväntar mig att ni kan återvända till era ordinarie tjänster senast inom några veckor. Några frågor? "Bra!" sade Pallamon. Den kraftfulle konungen såg på er med ett brett leende och hans ögon gnistrade under de buskiga ögonbrynen. Ge er då iväg! Innan trollen ätit upp landets alla får!"

### **Resan till Glammadoc.**

Alla i sällskapet är utrustade med hästar (ponny för Tarios). Resan tar ca 5 dygn och är i det närmaste händelselös. Men sällskapet har möjlighet att umgås och lära känna Theinwyn. Ungefär halva resan går genom Trollskogen. I takt med att de närmar sig Glammadoc blir terrängen kargare och bergigare. Gårdarna ligger allt mer utspridda och landsvägen blir sämre. På tredje resdagen når de Glammadoc och tar in på värdshuset "Trillande Illern". Theinwyn uppmanar dem att förbereda sig för uppdragen.

Spelarna kan välja att hoppa över deläventyren när de hört vad det går ut på, utan att de på något sätt blir bestraffade. Likaså kommer Theinwyn inte att skälla ut eller för den delen hjälpa rollpersonerna om de misslyckas med uppdragen. Efter att varje uppdrag är utfört återvänder de till värdshuset och får ett nytt uppdrag av Theinwyn.

### **Uppdragen:**

**Deläventyr:** 1. Spaning mot trollens dal.

**Inledning:** Information från lokalbefolkningen tyder på att Trollen satt upp ett läger i någon av de tre närliggande men otillgängliga dalgångarna.

**Utmaningen:** Rollpersonerna behöver ta sig ner i dalen och spana mot trollen. De förväntas luska ut ungefär hur många som befinner sig i dalen, och var. Kan de dessutom lämna information om deras mänskliga ledare är det en bonus. Dessa är två stycken och dyker upp i gryningen och skymningen.

**Händelser:** För att ta sig ner i dalen behöver de passera bron över älven. Innan de kommer fram till bron iakttas de av byns tidigare skogvaktare. Han kan lämna lite information om dalen nedanför och trollen.

Bron vaktas av ett par vakter från byn, dessa släpper gärna spelarna över bron men varnar för att det är ett farligt område. Väl nere i dalen bör de undvika trollens vaktposter och förmodligen komma ganska nära flodbanken och storstugan.

**Kommentar:** Ett troll vaktar vid alla tidpunkter i en liten jordkula väl skyddad i gläntans kant. Detta är en tråkig tjänst och de brister ofta i uppmärksamhet. Ca 8 troll befinner sig vid alla tider i storstugan och ytterligare ca 10 i grottan vid flodbanken. Nattetid kan upp till 5 andra troll befinna sig i terrängen runt om.

Färdigheter som spåra, smyga och liknande kommer väl till pass. Osilwe kan också använda sin förmåga att tala med djur – framförallt fåglar. Dessa vet var trollen finns men kan inte lämna detaljerad information. Vågar de sig riktigt nära är risken stor att Trollen upptäcker dem och strid utbryter. Trollen kommer i så fall att slåss tills ungefär hälften av dem dör. För att få bra information kan spelarna ta ett troll eller ledare tillfånga. Om lägret anfalls dagtid kan storstugan brännas och trollen bränns inne. Trollen kommer inte att komma ut i solljuset.

## **Deläventyr: 2. Stoppa en vapenleverans**

**Inledning:** Återigen har Theinwyn fått info från lokalbefolkningen, Denna gång om att en sändning vapen är på väg in i dalgången.

**Utmaningen:** Rollpersonerna bör finna en bra plats för ett bakhåll. Vagnen som har fyra hjul och är tungt lastad med vapnen, befinner sig i mitten av följet (6 människor + 4 troll). En av svårigheterna kommer att vara att förhindra den från att komma undan medan vaktstyrkan slåss. Detta kan t.ex. göras genom att man blockerar flyktvägarna eller om rollpersonerna gör en heroisk insats för att ta över vagnen.

**Händelser:** Först kommer säkert spelarna vilja planera överfallet. Därefter genomförs det enligt den ev. planen. Det är stor risk att striden övergår i en jakt och kanske även en sökexpedition. Slutligen kommer spelarna behöva avgöra vad man ska göra med den delvis skadade vaktstyrkan och vapnen. Om spelarna är kvar på platsen när skymningen faller anfalls de av 2 till 10 troll.

**Kommentar:** Om spelarna efterfrågar en viss typ av terräng (pass, vad, glänta eller liknande) bör det inte vara svårt för dem att hitta det).

## **Deläventyr: 3. Återta bron**

**Inledning:** Sedan rollpersonerna infiltrerade dalen har trollen nu tagit över bron över älven. Resterna av brovakten har fördrivits till en närliggande skog.

**Utmaningen:** Rollpersonerna kommer till bron. Där upptäcker de att trollen tagit över. Två gigantiska troll vaktar bron – Magne och Tjalle. Spelarna kan då välja att försöka luska ut

vad som hänt och kontakta brovakten eller helt enkelt anfälla bron. I bästa fall kan de återta bron och hålla den tills de blir avlösta. Annars bör de förstöra bron.

**Händelser:** Om spelarna är kvar på platsen när skymningen faller anfalls de av 2 t10 troll.

**Kommentar:**

Om rollpersonerna anfaller rakt framifrån kommer sannolikt en patrull på ytterligare 2 t10 troll att dyka upp, såvida de inte är väldigt tysta. I så fall kan kanske rollpersonerna komma att dra sig tillbaks. De kan i så fall försöka riva bron med stora stenar, eld (svårt) eller nedifrån älven med båt och yxor (normalt). Det är lätt att bluffa trollen om man vill komma nära dem.

**Deläventyr:** 4. Rädda kungens man.

**Inledning:** Theinwyn har sedan de kommit till byn haft kontakt med kungens systerson, Lewion som är uppvuxen i området. Det är till stor del han som försett Theinwyn med informationen om vad som sker i området. Trollens ledare har nu insett att det är han som ligger bakom och han blev bortrövad när han lämnade byn. Han fördes till ett övergivet torn där han hålls fången.

**Utmaningen:** Spelarna måste antingen spåra förövarna till tornet eller köpa eller få informationen från annat håll. Därefter måste de ta sig till tornet och befria Lewion. Flykten från tornet sker sedan genom fientligt territorium. Lewion är i så dåligt skick att han inte kan gå eller rida själv.

**Händelser:** Stormningen av tornet behöver inte bli så märkvärdigt om de kan utföra det utan att upptäckas. I tornet finns ledaren och åtta människosoldater. Nästan alla befinner sig i stora salen. Om rollpersonerna är oförsiktiga eller låter någon komma undan, kan de även anfallas av en grupp på sex troll på vägen till eller från tornet.

**Kommentar:**

I tornets källare finns också ett dokument med information om den pågående konspirationen, undagömt i en kista. Pergamentet är krypterat med en kod som dock är enkel att dechiffrera. Det är otroligt viktig information för kungen om spelarna hittar och kan få med sig dokumenten.

**Deläventyr:** 5. Resan hem

**Inledning:** Efter händelsen med Lewion bestämmer sig Theinwyn att hon har sett nog och anser att det är dags att återvända. Hon samlar nu ett sällskap bestående av henne själv,

rollpersonerna, Lewion (om han fortfarande lever) Lewions mor Lady Rowinda, en kurir som heter Thuring och en kock vid namn Jeminiah.

**Utmaningen:** Utmaningen består i att säkert föra tillbaks sällskapet. Troll kommer ligga i bakhåll längs allfarvägen. Det visar sig också att Jeminiah är en spion och lönnmördare som lämnar spår till trollen att följa och försöker förgifta sällskapet.

**Händelser:** Första natten anfalls gruppen av 2 t10 troll. Dessa avbryter attacken när hälften nedkämpats. Dagen därpå serverar Jeminiah förgiftad mat. Giftet är mycket svårt att upptäcka och har en styrka på 130. Det verkar först efter 1 t10 timmar och kan vara svårt att sätta i samband med måltiden. Om rollpersonerna identifierar orsaken till förgiftningen eller på annat sätt avslöjar spionen, kan de upptäcka att han bär med sig ett brev. Brevet nämner plats och tidpunkt för ett möte med en mystisk kontakt (Upptakten på nästa äventyr). Resten av resan blir händelselös.

**Kommentar:** Efter deläventyr 5 tas de emot av Pallamon. De tackas för sina insatser med en kristallskål var. Därefter befriar kungen dem från deras tjänst i Calamore för denna gång.

## Spelledarpersoner

### Kung Pallamon

Grundegenskaper

Styrka: 95

Smidighet: 115

Fysik: 125

Intelligens: 117

Psykisk styrka: 92

Karisma: 120

Magisk förmåga: 65

Sekundära egenskaper

Tålighet: 125, Motståndskraft: 170, Viljestyrka:

140, Magisk kraft: 65.

Tålighetspoäng: 125

Magiska kraftpoäng: 65

Färdigheter

Bära rustning FV 80, Ekonomi FV 50, Geografi

FV 50, Hantera vapen (slagsvärd) FV 120, Hantera

vapen (lans) FV 108, Hantera vapen (långbåge)

FV 75, Hantera vapen (sköld) FV 120, Historia

FV 20, Hoppa FV 60, Juridik FV 65,

Läsa och skriva språk (västtunga) FV 80, Matematik

FV 20, Områdeskännedom FV 50, Orientering  
FV 40, Politik FV 145, Religion FV 20, Retorik  
FV 140, Rida FV 110, Simma FV 50, Springa FV  
70, Strategi FV 132, Taktik FV 124, Tala språk  
(Västtunga) FV 115, Undvika FV 100, Uppmärksamhet  
FV 84, Övertala FV 75.

Utrustning

Det som för tillfället behövs.

### **Theinwyn, Theinwals dotter**

Theinwyn är född och uppvuxen på Calamores landsbygd. Hon är ihärdig, förnuftig och nästan tråkigt pålitlig. Hon är ganska inåtvänd och tystlåten men inte på något sätt otrevlig. Hon utstrålar lugn och självförtroende mer än något annat.

Grundegenskaper

Styrka: 94

Smidighet: 114

Fysik: 125

Intelligens: 110

Psykisk styrka: 140

Karisma: 100

Magisk förmåga: 70

Sekundära egenskaper

Tålighet: 125, Motståndskraft: 140, Viljestyrka:

140, Magisk kraft: 70.

Tålighetspoäng: 125

Magiska kraftpoäng: 70

Färdigheter

Bära rustning FV 80, Hantera vapen (slagsvärd)

FV 145, Hantera vapen (Dolk) FV 130,

Hantera vapen (sköld) FV 140, Hantera vapen (långbåge)

FV 120, Hoppa FV 70, Juridik FV 20, Läsa och  
skriva språk (västtunga) FV 50, Områdeskännedom

FV 55, Orientering FV 40, Rida FV 125,

Simma FV 35, Springa FV 100, Strategi FV 90,

Stridskonst FV 100, Taktik FV 97, Tala språk

(västtunga) FV 75, Undvika FV 110, Uppmärksamhet  
FV 60.

Utrustning

Praktiska vildmarkskläder, packning för resa.

Vid sidan hänger ett slagsvärd.

## **Rounwyd, Skogvaktaren**

Rounwyd har nyligen blivit av med sitt jobb efter en dispyt om trollen med Glammadocs byäldste. Han tyckte att byn gjorde för lite för att komma tillrätta med problemen. Då han inte anser att han har någon annanstans att ta vägen rör han sig mycket i vildmarken och fortsätter enträget att göra samma saker som när han fortfarande var skogvaktare. Om spelarna tar kontakt med honom och är hjälpsamma kan han senare i äventyret hjälpa spelarna med information, tips eller vapenhjälp.

### **Grundegenskaper**

Styrka: 120

Smidighet: 120

Fysik: 105

Intelligens: 70

Psykisk styrka: 70

Karisma: 70

Magisk förmåga: 60

### **Sekundära egenskaper**

Tålighet: 105, Motståndskraft: 110, Viljestyrka:

80, Magisk kraft: 60.

Tålighetspoäng: 105

Magiska kraftpoäng: 60

### **Färdigheter**

Hantera vapen (Ett närstridsvapen, t.ex. slagsvärd)

FV 135, Hantera vapen (Lans) FV 140, Hantera

vapen (sköld) FV 140, Hantera vapen (Långbåge) FV 80, Hoppa FV

60, Läsa och skriva språk (västtunga) FV 65, Områdeskännedom

FV 50, Rida FV 140, Simma FV

40, Springa FV 90, Strategi FV 70, Taktik FV 70,

Tala språk (västtunga) FV 70, Undvika FV 120,

Uppmärksamhet FV 85.

### **Utrustning**

Ringbrynja, Mantel, Jägarhatt, Höga stövlar, Riddarsköld, Slagsvärd,  
Stridshäst



## **Magne och Tjalle**

Grundegenskaper

Styrka: 300

Smidighet: 30

Fysik: 180

Intelligens: 30

Psykisk styrka: 65

Karisma: 40

Magisk förmåga: 25

Sekundära egenskaper

Tålighet: 200, Motståndskraft: 160, Viljestyrka:

70, Magisk kraft: 25.

Tålighetspoäng: 200

Magiska kraftpoäng: 25

Färdigheter

Hantera vapen (Stenhammare – vapenskada 6t10)

FV 165, FV 80, Hoppa FV 60, Jaga FV 75,

Områdeskännedom FV 40, Orientering FV 30,

Simma FV 20, Slagsmål FV 140, Springa FV 70,

Tala språk (en dialekt av trollröna) FV 45, Undvika

FV 60, Uppmärksamhet FV 40, Överlevnad

FV 30.

Utrustning

Enkel klädsel, Stenklubba, vapenskada 6T10).

## **Troll**

Använd följande värden för alla andra (vuxna) troll.

Grundegenskaper

Styrka: 240

Smidighet: 60

Fysik: 160

Intelligens: 45

Psykisk styrka: 65

Karisma: 60

Magisk förmåga: 45

Sekundära egenskaper

Tålighet: 160, Motståndskraft: 160, Viljestyrka:

70, Magisk kraft: 45.

Tålighetspoäng: 160

Magiska kraftpoäng: 45

### Färdigheter

Hantera vapen (Ett närstridsvapen, t.ex. träklubba) FV 145, Hantera vapen (Ett avståndsvapen, t.ex. kastspjut) FV 80, Hoppa FV 60, Jaga FV 75, Områdeskännedom FV 40, Orientering FV 30, Simma FV 20, Slagsmål FV 100, Springa FV 70, Tala språk (en dialekt av trollröna) FV 45, Undvika FV 80, Uppmärksamhet FV 40, Överlevnad FV 30.

### Utrustning

Enkel klädsel, ett närstridsvapen (t.ex. träklubba, skada 3T10) och ett avståndsvapen (t.ex. kastspjut).

### **Onda män (KonTrollAnter).**

#### Grundegenskaper

Styrka: 90

Smidighet: 90

Fysik: 90

Intelligens: 65

Psykisk styrka: 65

Karisma: 65

Magisk förmåga: 60

#### Sekundära egenskaper

Tålighet: 90, Motståndskraft: 90, Viljestyrka: 65,

Magisk kraft: 60.

Tålighetspoäng: 90

Magiska kraftpoäng: 60

### Färdigheter

Hantera vapen (slagsvärd) FV 90, Hantera vapen (lans) FV 90, Hantera vapen (sköld) FV 85, Hantera vapen (långbåge) FV 80, Hoppa FV 60, Områdeskännedom FV 50, Rida FV 90, Springa FV 70, Tala språk (västtunga) FV 65, Undvika FV 85, Uppmärksamhet FV 65.

### Utrustning

Ringbrynja, Riddarsköld, Slagsvärd, Dolk, Lättare packning, helande örter (3st, helar 3t10/dos), Svart häst.

## Poängsättning

Följande poäng tilldelas gruppen

### Uppdrag ett - Spaning mot trollens dal

Framgångsrikt säkrat information om trollen	+3 Poäng
Dödat eller skadat fler än 5 troll	+1 Poäng
Uppdraget löst helt utan våld	+3 poäng

### Uppdrag två - Stoppa en vapenleverans.

Framgångsrikt stoppat vapenleveransen	+3 Poäng
Dödat eller skadat fler än 3 troll	+1 Poäng
Uppdraget löst helt utan våld	+3 poäng

### Uppdrag tre - Återta bron.

Framgångsrikt återta bron	+2 Poäng
Bron är oskadad	+1 Poäng
Uppdraget löst helt utan våld	+3 poäng

### Uppdrag fyra - Rädda kungens man.

Räddar Lewion	+2 Poäng
Finner dokumentationen	+1 Poäng
Uppdraget löst helt utan våld	+3 poäng

### Uppdrag fem - Resan hem.

Gruppen lyckas återvända till Ang Zaagal	+2 Poäng
Avslöjar spionen	+1 Poäng
Tar spionen levande	+1 Poäng
Gruppen överlämnar det krypterade pergamentet	+1 Poäng
Uppdraget löst helt utan våld	+3 poäng

## Rollspelande

För varje spelare som trovärdigt lever sig in sin roll	+1 Poäng
För varje spelare som trovärdigt gestaltar sin roll	+1 Poäng

(Tanken med det ovanstående är att ett " normalt rollspelande " ger 1 poäng och ett engagerat ger 2 poäng per spelare. Spelare med rollpersoner som har en personlig agenda bör bara få 2 poäng om de faktiskt agerat utifrån den. Endast väldigt tysta eller inaktiva spelare bör få 0 poäng). Vakanta rollfigurer får 1 poäng (gruppen ska alltså inte "bestraffas för att man är för få)

## Underhållning

För varje spelare som bidrar till att det är "roligt" +1 Poäng  
För varje spelare som bidrar till att det är "jättekul" +2 Poäng (Icke kumulativt med "roligt").

Tanken med det ovanstående är att ett "normalt rollspelande" ger 1 poäng och väldigt roligt spelande ger 2 poäng per spelare. Endast väldigt tysta eller inaktiva spelare bör få 0 poäng). Vakanta rollfigurer får 1 poäng (gruppen ska alltså inte "bestraffas för att man är för få)

### **Övrigt**

Varje skadad rollperson	-1 Poäng
Varje dödad rollperson	-3 Poäng
Varje dödad SLP (ej troll/fiender)	-3 Poäng

Totalt kan man alltså få ca 68 poäng varav ca hälften är beroende av spelarnas insats vid bordet och den andra hälften av rollpersonernas prestation i äventyret.

Endast totalsumman för GRUPPERNA ska meddelas. I det vinnande laget redovisas även den vinnande spelaren (Baserat på Rollspelande och Underhållning samt skadad /dödad). Om två eller fler spelare i gruppen har samma poäng avgörs vinnaren på följande sätt:

- 1) Bäst poäng för Underhållning
- 2) Den yngste spelaren
- 3) Spelledarens val (Vem denne tycker förtjänar det)
- 4) Lottning

På ÄlvCon 2012 får den vinnande spelaren ett pris: Rollspelet Pompedia : Grundregler.

## Appendix A: Calamore

### Calamore

Calamore är ett kungarike på västra öarna. I norr gränsar det till Numeborn, i nordöst till Qorimar, i öst till Alvinia och i syd till Wengoliont. På andra sidan drakrännan ligger Kaelt.

Invånarantal: 250.000 - 300.000

Befolkning: ca 90 % människor och 10 % övriga (t.ex. alver, dvärgar, troll och vättar).

Huvudstad: Ang Zagaal.

Statsöverhuvud: Kung (eller drottning).

Styrelseform: Calamore är ett relativt löst sammansatt kungarike där kungen har den yttersta makten. Det är också ett feodalsamhälle med starka lokala ledare. Landet är indelat i 10 hertigdömen. Varje hertigdöme styrs av en hertig, förutom det hertigdöme som styrs direkt av kungen eller drottningen. Det finns även en folkförsamling som har ett visst inflytande. Varje hertigdöme är indelat i ca 5 grevskap och varje grevskap i ca 10 baronier. Varje grevskap styrs av en greve och varje baronier av en baron.

Stånd: 10 % egendomslösa, 65 % bönder, 20 % borgare, 5 % präster, adelsmän m.m.

Övriga samhällen: Dvärgar, alver och svartfolk har skapat egna samhällen som i princip är autonoma i förhållande till Calamore.

Exportvaror: timmer, spannmål.

Importvaror: spannmål, timmer, textilprodukter, kryddor.

Välstånd: normalt.

Armé: starkt infanteri och kavalleri, svag flotta.

Religion: ca 85 % elohism, 15 % övrigt.

Språk: (en dialekt av) västtunga. Dessutom flera olika minoritetsspråk. De flesta på Västra öarna kan tala västtunga.

Viktiga råvaror: timmer, spannmål.

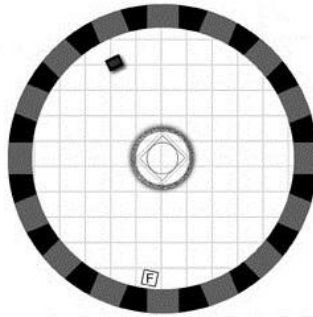
Viktiga jordbruksprodukter: vete, frukt, korn, råg, lin.

## Appendix B: Kartor



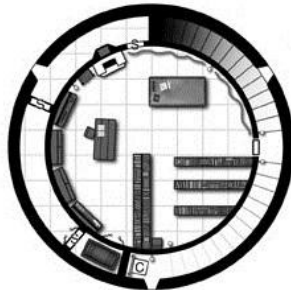
## Områdeskarta





## Öde Tornet

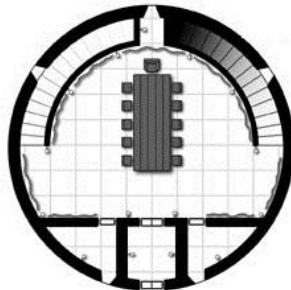
Takvåning: Har brukar en vakt stå.



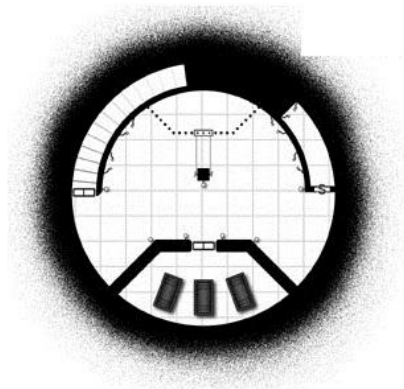
## Våning 2: Förråd



## Våning 1: Vakternas sovsalar



## Entréväning med gillesal



## Källarvåning med fängelseåla