

Dette er et episk eventyr, beregnet til 3-5 lav-til-middel-niveau spillere, og finder sted i Rohan i J.R.R. Tolkiens Middle-Earth.

Handlingen indledes i år 3010 (i Den Tredje Alder), to år efter Gandalfs sidste besøg hos Frodo i Herredet og 9 år før ringkrigens afslutning.

Historisk Baggrund

Det er i år 500 år siden Gondors marsk Cirion skænkede det stolte rytterfolk deres eget land i Gondors nordlige provins Calenardhon. Dette land, som de døbte Rohan eller Ryttermarken, blev skænket deres leder Eorl den Unge, som tak for rytternes indsats i slaget på Celebrantsletten, hvor de frelste Gondor, der allerede var trængt fra sydfronten, fra en invasionsstyrke af orker og østerlændinge.

Rohirrim, som Eorls folk herefter kaldte sig, levede derefter i fred i mange år, indtil en stor styrke af Dysterlændinge, der følte, at de havde ret til hele landet syd for Tågebjergene, besatte Rohan. Kong Helm og hans to sønner faldt under forsvaret af landet, og dysterlændingenes besættelse blev først nedkæmpet, da Frealaf, Helms søstersøn, dræbte Dysterlændingenes leder Wulf, og blev den første konge af Den anden Linie af Rohans konger.

I dag, over 200 år senere, er Rohan igen truet fra flere kanter. Onde væsner krydser Rohans grænser på ærinder for den onde troldmand, Saruman.

Samtidig er kongens magt svækket, ikke mindst fordi Sarumans lydige tjener, kongens rådgiver Grima Slangetunge visker troldmandens giftige ord i den aldrende Kong Theoden's øre.



-Et MERP-scenarie af Jesper Nørregaard • Illustreret af Jesper Ejsing

TRONRANEREN

Scenariets baggrund

I disse tider, hvor kongehuset er svækket, ulmer en stigende utilfredshed, specielt i rigets ydre provinser. En opstand mod kongen er under opsejling, og støttes af flere højtstående embedsmænd i Rohan. Sammensværgelsens leder, der, fra sin position som hoffets mundskænk, planlægger at forgive Kong Theoden, er en ung møllersøn fra Vestmarch, Rohans vestligste provins. Denne møllersøn, Hangald, hævder at være Rohans retmæssige arving, idet han er efterkommer af Kong Helm Hammerhånd, den sidste konge af Den første Linie. En af Hangalds forfædre var kropige på kroen i den lille landsby Dimburg, da Kong Helm overnattede, og siden da har pigen, som giftede sig med landsbyens møller, fået enkelte efterkommere med fint, lyst hår, hvormod resten af familien har haft mørkt hår, som det er normalt for dystrelændinge. Hangald er nu rejst til Edoras, hvor han vil forgive kongen og overtage magten ved hjælp af ca. 250 bevæbnede mænd, der er rejst til byen under dække af festlighederne i anledning af Eorls Dag.

Spillernes introduktion: Fest i Edoras

I ugen op til Eorls Dag, årsdagen for Eorls sejr på Celebrant-sletten, er Rohans hovedstad proppet med mennesker; alle kroer er fuldt belagt, kræmmerboder og øltelte er rejst overalt og uden for byen har flere hundrede handlende slået deres teltbazaarer op. Der er sang og musik i gaderne, og byens indbyggere ser ud til at have glemt tidens mange sorger, og pynter i stedet op i alle gader og stræder.

Men under hele denne feststemning ulmer utilfredsheden. Dystre folk fra fremmede lande er også kommet til byen, og det er kommet til enkelte små optrin mellem rohirrim og dystrelændinge.

Spillerne vil sandsynligvis være i byen i forbindelse med festlighederne, og efter kort tid i byen vil de danne sig et godt indtryk af stemningen. De vil givetvis også høre skjaldene berette om Markens historie (som skitseret under "Historisk baggrund"), samt høre rygter om de nylige begivenheder.

På et eller andet tidspunkt vil en af spillerne blive opmærksom på et halvkvalt skrig fra en smal gyde: såfremt spillerne undersøger dette, vil de se en ung mand ligge blødende på jorden, med tre skumle mænd bøjet over sig. Den største af dem holder en lang kniv op mod halsen af den unge mand, mens han på Westron siger: "Jeg skal lære dig respekt for landets sande herrer, stråhoved". De to andre sparker til den unge rohirrim, og lader med mellemrum et slag falde fra deres køller.

Dette bør naturligvis føre til at spillerne blander sig, og når det sker vil den arrige leder angribe den nærmeste spiller med sin daggert. Under den efterfølgende kamp vil en patrulje af soldater blive tilkaldt af larmen, og de vil gribe ind for at forhindre begivenhederne i at udvikle sig. Dernæst vil de arrestere alle overlevende bøller og spillerne.

Efter et stykke tid i byfængslet, vil spillerne blive ført til doms i Meduseld (Rh. "Den Gyldne Hal"), der er Kong Theodens tronsal. Salen er lang og veloplyst af et åbent ildsted i midten. For enden, foran et vægtæppe der forestiller Eorl

den Unge på sin gangar Felarof, står en stor, tung trone. På den sidder en gammel mand med langt, snehvidt hår. Spillerne bliver ført nærmere af vagterne, indtil de står ca. 5 meter fra tronen.

Så rejser den aldrende konge sig og siger strengt:

"Hvem er I, at I vover at trække våben i Markens Herres stad?" Efter et svar fra spillerne, fortsætter kongen med et blide ansigtsudtryk:

"Men mine folk har berettet, at I har udvist stort heldmod i forsvaret af en af mine undersåtter. Derfor vil I ikke blive straffet, men jeg vil i stedet anmode om jeres hjælp i en sag af stor betydning for hele mit rige."

"Det er kommet mig for øre, at en sammensværgelse mod tronen er under opsejling. Disse slette tidender ankom med rytter fra Vestmarch i går aftes, og jeg har besluttet straks at tage skridt til at stoppe denne niddingsdåd. Da jeg, af frygt for at alarmere de skyldige, ikke kan sende soldater til stedet, har jeg besluttet at bede om jeres hjælp med at undersøge disse rygter, og, om muligt, pågribe de skyldige. Jeres indsats vil naturligvis blive rigeligt belønnet."

Hvis spillerne accepterer kongens tilbud, vil de få udleveret et kort over Rohan (handout A), hvor landsbyen Dimburg, hvorfra budskabet om sammensværgelsen kom, er indtegnet. Derudover vil de få udleveret proviant, våben (ikke-magiske) og heste, såfremt de skulle have behov for noget af dette. Derefter takker Kong Theoden dem, og ønsker dem held og lykke.

Velkommen til Dimburg

Rejsen til Dimburg vil for størstedelens skyld foregå på en velanlagt vej, og tage 34 timer i normalt ridt (20 timer i hurtigt ridt). Disse tider inkluderer ikke søvn, men pauser.

Dimburg er, på trods af at hovedparten af indbyggerne er dysterlændinge, en typisk Rohirrim-landsby med stråttækte langhuse. Byen er omgivet af en to meter høj jordvold, og, oven på denne, yderligere to meter palisadehegn.

Adgang til byen skal ske gennem en af de to byporte, der kun er åbne mellem solopgang og solnedgang. Efter mørkets frembrud kan man ikke officielt få adgang til landsbyen, men de to menige byvagter kan dog overtales med sølv.

Byens eneste overnatningsmulighed er kroen Gilbahud, der som regel er fyldt det meste af dagen (og langt ud på natten), da en del handelsrejsende og lykkeriddere overnatter der på deres vej. Det er derfor meget sandsynligt, at spillerne vil tage dertil først.

Når de træder ind i kroen, er der kun få der lægger mærke til dem. Efter et stykke tid vil spillerne overvære, hvordan en splejset mand i panik løber tværs over krostuen mod udgangen. På vejen støder han ind i kropigen, der har farmen fuld af ølkrus. De vælter begge to, og krusene bliver smadret mod gulvet. Samtidig bliver tæppet foran et aflukke i den fjerneste ende af kroen revet til side af en stor mand i uniform. Han har et sværd i hånden. Den uniformerede råber "STOP morderen!", og sætter selv afsted efter den flygtende, der imens er kommet på benene. Hvad enten spillerne blander sig eller ej, vil den flygtende blive indfanget, og den uniformerede mand, der viser sig at være byens vagtmester, vil arrestere denne for mord, selv om han råber, at han er uskyldig.

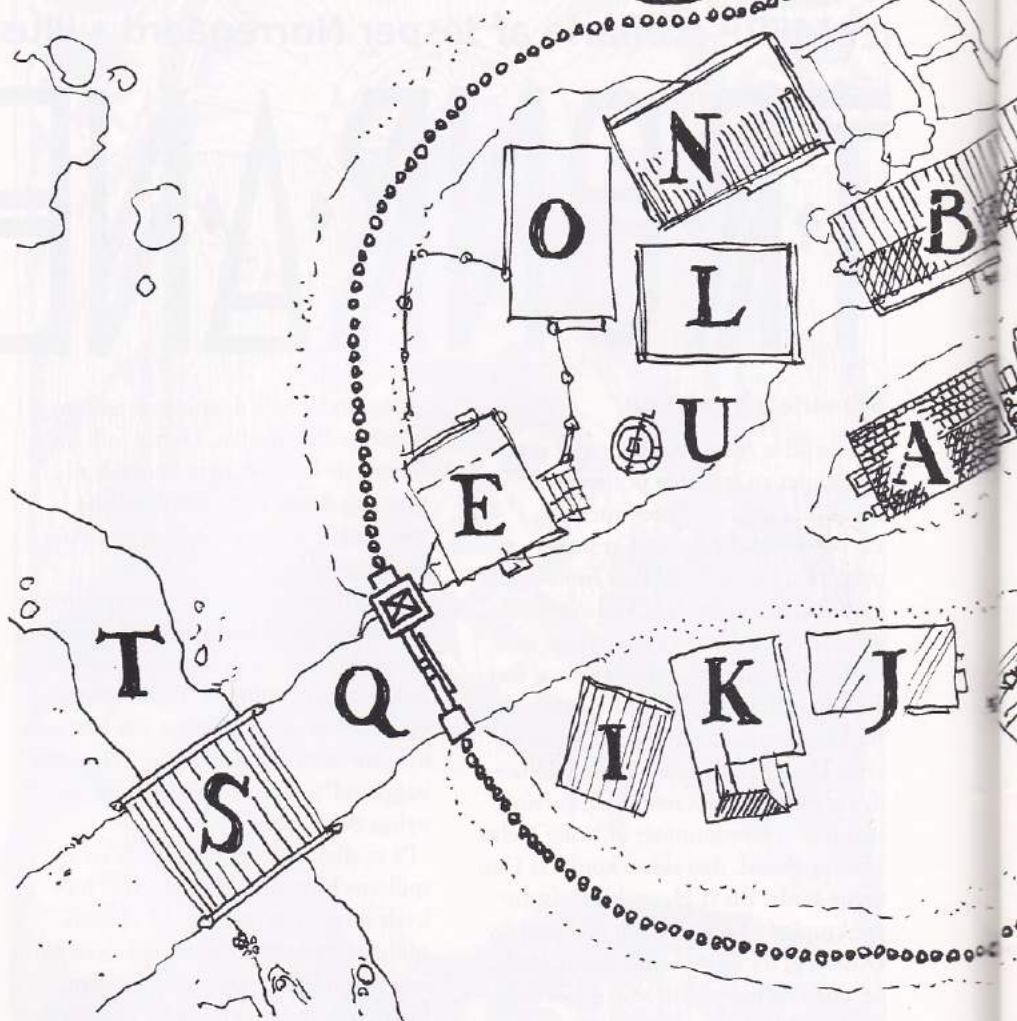
Ofret er byens ældste, skriveren Amethus, der øjensynligt er blevet stukket ned. Dette optrin fører til en ubehagelig stemning på kroen, og fremmede (heriblandt spillerne) vil blive behandlet relativt råt.

At køre eventyret i Dimburg

Stemningen i byen er ikke særlig venlig efter mordet på den gamle skriver. Der bliver kigget mistroisk til fremmede der stiller for mange spørgsmål.

Vagtmesteren, mølleren, smeden og rebmageren der er direkte involveret i sammensværgelsen vil, hvis de bliver udspurgt, benægte ethvert kendskab til

Dimburg



en sammensværgelse mod Kongen, og eventuelt give misledende informationer. Hvis de konfronteres med mere hårdtslående beviser, vil de prøve at tale sig udenom, men er villige til at bruge våben mod spillerne.

F.eks. kan man forestille sig, at Vagtmesteren og de to menige byvagter (der ikke er involveret, men adlyder Vagtmesteren) vil prøve at gøre det af med spillerne, hvis det bliver åbenbart, at de ved for meget.

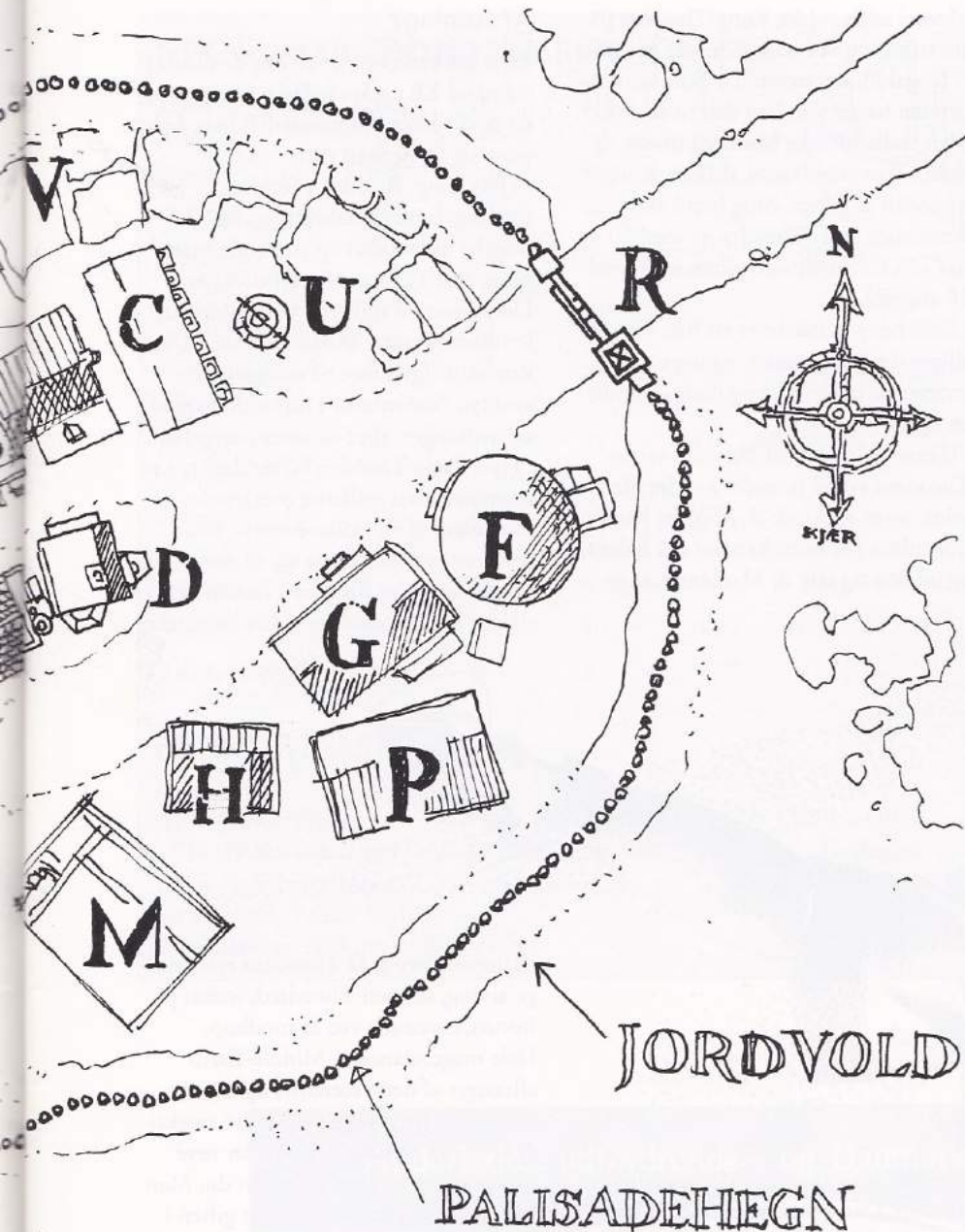
Ingen der er involveret i sammensværgelsen, vil uden videre lade spillerne forlade byen, hvis de bare har opsnuset lidt viden. Man kan eventuelt tænke sig, at der vil blive arrangeret et overfald på spillerne når de forlader byen.

Nøgle til kortet (Handout B)

A. *Byvagtens hus.* Et stort træhus med en vagtstue, tre soveværelser (et til vagtmester Toris, og et til hver byvagt) og to celler på 3x2 meter. I en af cellerne sidder tyven Mahrulf, der er blevet anholdt for mordet på Amethus. Han skal føres til Edoras og dømmes.

Man kan ikke umiddelbart få adgang til vagtstuen, medmindre en af de menige byvagter lader sig overtale (evt. med sølv). Vagtmesteren vil under ingen omstændigheder tillade nogen at tale med fangen. Det er dog muligt, at spilletøren ønsker at lette adgangen til Mahrulf, f.eks. ved at lade ham råbe dem an via vinduet i cellen.

Han vil prøve at overbevise spillerne om at hjælpe ham fri, idet han hævder at være uskyldig. Hvis spillerne lytter lidt til ham, vil han fortælle hvordan han overhørte en samtale mellem den



gamle og vagtmesteren, i håb om at komme på sporet af noget af værdi. Han hørte, at den gamle sagde, at vagtmesteren var afsløret og at kongen vidste alt. Derefter havde han set, hvordan den uniformerede havde draget sit sværd, og stukket den gamle ned. Mahrulf havde gispet, og vagtmesteren havde revet forhængen til side og råbt "stop morderen!".

B. Kroen Gilbahud (Rh. "Hos Gilba). Krovårten er en lille småfed dystrelænding ved navn Loeke (kroen bærer navn efter Loekes tipoldefar). Kunderne er overvejende dystrelændinge, men der er også mange rohirrim og enkelte andre mennesker. En gang imellem er der også nogle få dværge eller elvere til stede.

C. Kroens sovesal & stald. Der er plads til 20 sovende gæster i den store fælles-sal. Hver seng er kun adskilt af et forhæng. Hvis man lader sine ting flyde frit

fremme, er der 50% chance for, at nogen vil prøve at stjæle noget i løbet af natten. En Perception Static Manouver for at opdage dette, mens man sover.

D. Smedje. Sælger våben og værktøj. Skoer heste.

E. Hestehandel.

F. Mølle og bageri. Mølleren er oprørslederen Hangalds far.

G. Røgeri. Dyrkød købes og sælges.

H.-J. Almindelig beboelse.

K. Amethus hus. Her boede skriveren Amethus, byens ældste, der gennem mere end 50 år har ført nøje optegnelser over alt der er sket i Dimburg og omegn (hvilket sjældent er ret meget). Han underviste desuden byens børn et par gange om ugen. Huset er meget spartansk indrettet, og arbejdsværelset er det eneste sted i huset, der bærer præg af egentlig beboelse. Her står diverse bøger om urter og lignende.

På bordet ligger en pibe, der er stoppet med Langdal, en fremragende tobak fra Herredet.

Ved siden af piben ligger hans optegnelser:

Generelt indtryk: Længden er over 1000 sider og er alle skrevet i skønskrift på rohirric. Sproget er meget tungt, og bærer præg af den gamles store visdom. Herefter følger de mest relevante oplysninger samt de to sidste indskrivninger.

Oplysninger: Det fremgår, at den gamle har set Hangald, møllerenes søn, tale med en fremmed fra det fjerne Rhovanion. Samme Hangald er senere rejst til Edoras, hvor han efter sigende er kommet i kongens tjeneste. Samtidig har Amethus lagt mærke til, at mølleren og vagtmesteren har holdt flere sene møder på kroen gennem den sidste tid. Den gamle er også synligt bekymret over de rygter han gennem længere tid har hørt om en sammensværgelse mod kongen.

"Det er mig magtpåliggende, at noget bliver gjort. Jeg er ikke sikker på hvem de skyldige er, så jeg nævner ingen navne i mit brev til kongen. Jeg håber ikke, at det er for sent!"

"Ved Araw! Havde jeg blot ventet endnu en dag med at sende bud til kongen. I dag efter undervisningen fortalte min dygtigste elev Luider, Loekes søn, mig, at han havde hørt mølleren og Vagtmester Toris tale om, at tropperne var på plads i Edoras, og at Hangald var parat. Luider sagde, at han havde hørt mølleren sige 'Nu må vi jo bare lade Acaana gøre sit værk'. Nu er deres plan altså åbenbar for mig, og jeg må skride til handling endnu i dag." (Dateret samme dag som spillerne ankom).

Spillere med urtekundskaber, kan måske genkende navnet "Acaana" som et dødbringende planteudtræk. Denne information findes også i Amethus urtebøger.

L. Rebmager.

M. Buemager.

N. Tømmer.

O. Væveri.

P. Helbreder. Sælger urter og forbindinger mv.

Q. Vestport og vagthus. Over den tunge træport er et lille vagthus bygget. Der sidder en vagt det meste af dagen, og med mellemrum om natten.

R. Østport og vagthus. Som ovenfor.

S. Træbro.

T. Å.

U. Brønde.

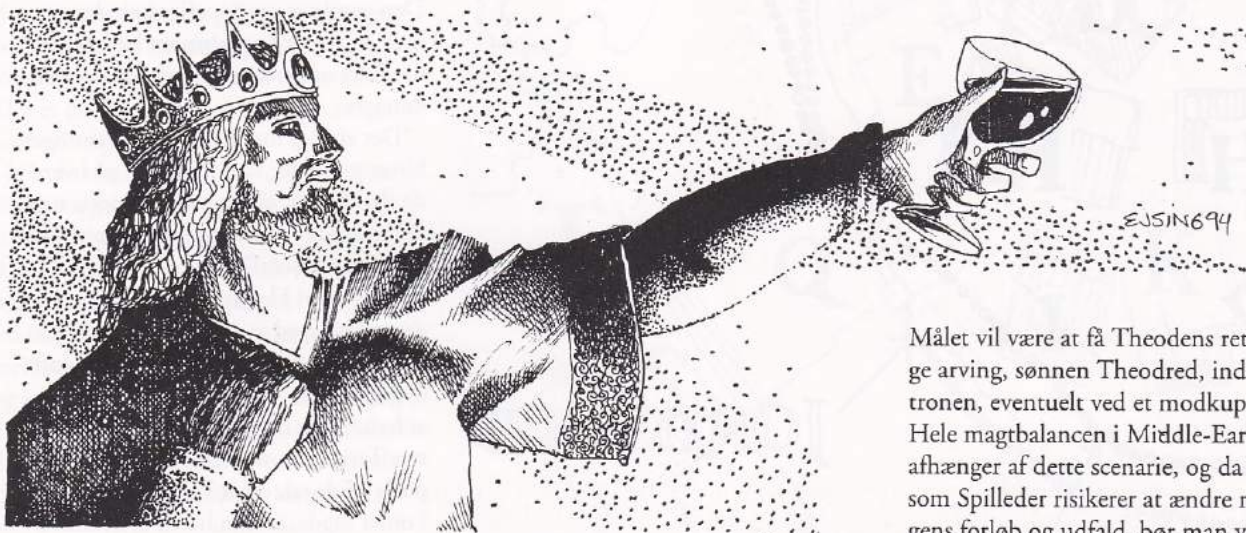
V. Urtehaver.

Retur til Edoras

På et eller andet tidspunkt bliver spillerne opmærksomme på truslen mod Kong Theoden, og vil formodentligt rejse til Edoras for at forhindre mordet. Spillelederen bør sørge for at spillerne, uanset tidspunktet for deres afrejse, ankommer netop som begivenhederne i "slutspil" nedenfor udspiller sig.

Dette bør spillerne naturligvis ikke mærke, men i stedet bør Spillelederen simulere, at spillerne er under tidspres, og hvert sekund tæller.

Der kan bl.a. benyttes metoder som heste, der bliver udmattede eller brækker et ben og overfald fra enten banditter eller orker (Dimburg ligger trods alt lige i nærheden af Isengard, der, på dette tidspunkt, er ved at udvikle sig til en sand ork-rede).



Slutspil

Spillerne ankommer til Edoras, formodentligt i hurtigt ridt, netop som Hangald har hældt giften i kongens vin. Festlighederne står stadig på, og det er næsten umuligt at komme igennem folkemasserne til kongens residens. Hvis spillerne prøver at komme frem til Kong Theoden, der opholder sig i tronsalen Meduseld, vil de foran døren blive stoppet af Hama, lederen af Kongens Huscairle (Rh. "Dørvagt"), der vil sige, at Kong Theoden hviler sig, og ikke vil forstyrres.

Hvad der sker her, er meget afhængig af spillernes opførsel. En flok brutale tåber, der prøver at mase sig vej, vil blive mødt med dragne sværd af Hama og de øvrige seks Huscairle ved døren, mens en mere fatter og høflig fremgangsmåde måske kan overtale Hama til at lukke dem ind, selv om det ikke er let.

Hvis det sidste sker, vil Hama selv eskortere spillerne ind.

Inde i salen sidder Kong Theoden på sin trone, og ved hans side står en tjener (Hangald!), der netop har skænket kongen det bæger vin, han skal til at drikke. Hvis spillerne ikke handler hurtigt, og f.eks. råber en advarsel, drikker Kong Theoden af giften. Brug hertil et Resistance Roll (Theoden er level 20 og har +5 i Constitution, giften er et level 10 angreb).

Hvis kongen overlever sit RR, vil han alligevel falde sammen, og ligge syg (svævende mellem liv og død) i mindst en uge.

Uanset udfaldet, vil Hangald vriste Theodens sværd (sværdet hedder Herugrim, og er +35, ork-slaying) fra hans side, blæse i et horn han bar om halsen, og udbræbe sig selv til Markens Konge.

Samtidigt vil man udenfor høre lyden af kamp. Det er oprørsoldater, der er blevet varslet af Hangalds signal. Et antal krigere, svarende til lidt flere en spillerne og antallet af huscairle (7) til sammen, vil storme ind, og gå til angreb på folkene i tronsalen. Sørg for, at den enkelte spiller får en nogenlunde ligeværdig modstander.

Hama vil prøve at kæmpe sig vej til tronen for at angribe Hangald, der selv vil tage sig af Kong Theoden, hvis denne ikke drak af giften. Kong Theoden er kun bevæbnet med en +15 daggert, han havde gemt under sine klæder.

Udfaldet af kampen indenfor bør være afgørende for udfaldet af kampen udenfor, selvom Spillelederen naturligvis også kan vælge at køre en kamp mellem 120 Huscairle og 250 oprørere selv!

Afslutning?

Hvis spillerne overlever, bør de tildeles standard EP, og Spillelederen bør eventuelt også tildele lidt bonus-EP, hvis de har gjort sig fortjent til det.

Hvis kong Theoden overlever, er han naturligvis meget taknemlig, og vil skænke hver spiller en passende belønning, enten i form af guld eller heste. Derudover vil spillerne blive tildelt titlen æresløjnanter af Markens hær. Dette kan naturligvis føre til mange gode eventyr, ikke mindst i forbindelse med udrensningen efter sammensværgelsen.

Hvis Kong Theoden bliver dræbt, kan eventyret, hvis spillerne overlevede, efterfølges af en række eventyr, hvor spillerne evt. kan slutte sig til den modstandskamp, loyalisterne i Rohan helt sikkert vil føre mod en sådan besættelse.

Målet vil være at få Theodens retmæssige arving, sønnen Theodred, indsat på tronen, eventuelt ved et modkup. Hele magtbalancen i Middle-Earth afhænger af dette scenarie, og da man som Spilleleder risikerer at ændre ringkrigen forløb og udfald, bør man være forsigtig med at lade Theoden dø. Man kunne i stedet forestille sig, at giften i stedet sender ham i en dyb koma, hvorfra han kun kan reddes med en yderst sjælden urt, eller noget i den stil.

Tips & Tricks

Med hensyn til hvilke racer, der egner sig til spillet, er det svært at sige noget entydigt. Dog vil scenariet kræve folk med en vis sympati overfor Rohans kongehus, der også er i besiddelse af en vis mængde heltemed.

Før man kører scenariet, ville det være en god ide at læse Ringenes Herre bind 2, tredje bog, kapitel 6 og bind 3, Appendiks A, afsnit II. sidstnævnte indeholder bl.a. Rohans kongerække, der kan være nyttig, hvis man vil konvertere eventyret til andre perioder. Desuden har I.C.E. udgivet kampagnemodulet "Riders of Rohan", der kan være til stor hjælp.

NPC-liste til TRONRANEREN

Navn	Lvl	Hits	AT	DB	Sh/Gr	OB(1.)	OB(2.)	M/M	Bemærkninger
Theoden	20	105	Ch	60	Y/N	140da	173sb	5	Rohirric Warrior
Hama	14	160	Ch	55	Y/AL	150bs	120cp	10	Rohirric Warrior
Huscairle	12	150	Ch	55	Y/AL	140bs	120cp	10/120	Rohirric Warrior
Oprørere i Edoras	2-12 10/lvl	30+	Ch /lvl(bs)	25	Y/N	20+10	----	1/lvl	Rohir./Dysterl. Warriors
Mahrulf	5	50	RL	20	Y/N	80ss	55sb	10	Rohirric Scout
Vagtmester Toris	6	103	Ch	30	Y/N	100bs	----	5	Dysterl. Warrior
Byvagter i Dimburg (2)	3	60	Ch	25	Y/N	69bs	----	0	Dysterl. Warrior
Hangald	10	100	Ch	40	Y/N	140bs	----	0	Dysterl./Rohir. War. (m/ +35 bs)
Mølleren	2	32	No	5	N/N	40da	----	5	Dysterl./Rohir.
Smeden	4	73	No	10	N/N	60wh	----	10	Rohirrim
Rebmageren	2	28	No	5	N/N	45wp	----	5	Dysterlænding

FORKORTELSER

Lvl = Level

AT = Armor Type;

Ch=Chain, RL=Rigid Leather, No=No Armor

DB = Defensive Bonus

Sh = Shield; Y=Yes, N=No

Gr = Greaves; A=Arm, L=Leg, N=No

OB = Offensive Bonus;

da=dagger, sb=short bow, bs=broad sword,

cb=composite bow, ss=short sword, wh=war hammer,

wp=whip

M/M = Movement and Manouever bonus

Anderledes, udfordrende - og Danmarks næstbedste



COMIX
Gäsestræde 7
5700 Svendborg
Tlf.: 62 22 36 58

COMIX
Gråbrødrepassagen 12
5000 Odense C
Tlf.: 66 11 36 58

World of wonders