



Anórien

Completando este dossier te ofrecemos un módulo para El Señor de los Anillos, pero cuidado, no es un módulo como los demás. El autor de Anórien se ha permitido la licencia de dejar gran parte del trabajo para el máster, centrándose en narrar una historia. Puede que a algunos les parezca un engorro, pero lo cierto es que de este modo se deja mucho juego para recrear el módulo a nuestra manera, desarrollando aquellas partes que más gustan a tus habituales jugadores. Además, lo que pretendemos es que sirva tanto para los veteranos jugadores de MERP como para los recién llegados al mundo de El Señor de los Anillos básico.

por Juan Luis de Héroe

Al contrario que la mayoría de las aventuras aparecidas en revistas en nuestro país, ésta que estás a punto de leer no trae situaciones claramente definidas, ni PJs hechos. ¿Por qué? Pues por que así permite una mayor libertad de actuación al árbitro sin encasillar la aventura en un juego determinado o en uno u otro "nivel" de personajes.

Antes de comenzar a jugar, el máster deberá crear los PNJs que vayan a ser necesarios durante el módulo, de manera que se ajusten a las características y/o niveles de los personajes jugadores, así como a su número. Para desarrollar esta aventura el DJ deberá tener muy en cuenta que situaciones como el tiempo de viaje o la búsqueda de un guía no son "estresantes" y que la correcta resolución de las mismas dependerá casi exclusivamente de él, ya que serán las descripciones y los PNJs los que participarán más intensamente en ellas.

En busca del crepúsculo

Es el año 3.016 de la Tercera Edad (la Guerra del Anillo tendrá lugar en el 3.019). La aventura comienza en la posada del *Jabalí Dorado* de Minas Tirith, en ella se han reunido los PJs. La historia hasta este momento es la siguiente:

... hace tres años un corsario llamado *Telkurhad* encontró, en un puerto del lejano Harad, un manuscrito donde se relataban las desventuras acaecidas a un grupo de Gondorianos en el año 2.826 T.E. En la parte final se describe como el grupo fue atacado por unos orcos junto a las montañas de Mordor y como, a modo de última defensa, ocuparon una cueva junto a un lago en el nacimiento del río Poros. Allí todos perecieron tras una heroica resistencia. En un principio *Telkurhad* no prestó mayor atención al manuscrito, pero tres años después, y encontrándose en

Minas Tirith bajo el nombre de *Urthel* (los corsarios no son muy apreciados por las gentes de Gondor), por causa del azar dio con *Cendralion*, descendiente directo de *Harnastin*, autor del manuscrito hallado. A *Cendralion* le interesó sobremanera esta información ya que *Harnastin*, su abuelo, llevaba consigo en ese momento "la espada del crepúsculo", espada forjada en la antigua Numenor y que es el símbolo de su casa. *Cendralion* se dispone a reunir a sus amigos y junto con *Urthel* emprender la búsqueda de la espada, es por este motivo que se han encontrado en la taberna del *Jabalí Dorado*, a fin de ultimar los detalles de la expedición...

Lo ideal para jugar esta aventura sería que uno de los PJs fuese *Cendralion* y los otros sus valerosos amigos, pero si se quiere incluir en alguna campaña ya creada se puede o bien sustituir el personaje de *Cendralion* por uno de los PJs y los demás ser



En U.S.A. The Europa Association
En AUSTRALIA Pacific Players
En GRAN BRETAÑA Europa Associations of the UK.
En CANADA Europa Associations of Canada

Cuando queremos, estamos en primera línea.

AHORA EN ESPAÑA, "CLUB EUROPA - ESPAÑA" (C.E.E.)
CENTRAL DE JOCS, c/. PROVENÇA, 85 - 08029 BARCELONA

sus amigos dispuestos a ayudarlo, o que sea *Cendralion* quien contrate a los aventureros para la misión (en este caso *Cendralion* optaría por no mezclar a sus amigos en asuntos estrictamente familiares).

Información para el DJ: La historia anterior ha de ser relatada a los jugadores tal y como es, pero sin nombrar que el verdadero nombre de *Urthal* es *Telkurhad*, ni que en realidad es un corsario. Los PJs ahora han de informarse sobre la situación del río *Poros*, preguntando a escolares y sabios de la ciudad, estos les dirán que el río *Poros* es un afluente del *Anduin* y que se encuentra más al sur de la ciudad de *Pelagir*.

El viaje a Pelagir

Con esta información los PJs habrán de dirigirse a *Pelagir*. Existen dos modos: por barco a través del *Anduin* (embarcando en *Osgiliath*), o a través de la ruta que atraviesa *Lebennim* y pasa por *Minas Arthor*. En cualquier caso el viaje es tranquilo y sin problemas. Sería interesante describir algunos días exhaustivamente, incluyendo detalles típicos de la tierra media en la época anterior a la Guerra del Anillo,

tales como negras bandadas de aves que parecen espiar a los aventureros, o grupos de soldados en busca de bandas de orcos, o alguna granja atacada por los orcos donde todos los animales han sido muertos, etc. Todo esto contribuirá a crear el ambiente de juego que se necesita. Una vez en *Pelagir* los PJs deberán preguntar de nuevo dónde se halla el río *Poros*, a lo que les contestarán que está al sur de la ciudad, pero que desemboca en la otra margen del río, por lo que deben cruzar el *Anduin* hasta *Galram* (pequeño pueblo de pescadores situado enfrente de *Pelagir*).

Buscando un guía

En *Galram* los PJs pueden intentar contratar un guía, lo que no resultará nada fácil, ya que el nacimiento del río *Poros* se halla hacia el este, "donde vive el Oscuro". El árbitro ahora tendrá que desarrollar los encuentros con los posibles guías ya que pueden dar lugar a interesantes situaciones. Como norma general en el pueblo hay cuatro posibles guías, dos de ellos preferirían dejarse cocer a fuego lento antes que acercarse a *Mordor*, tal es su miedo. Otro de ellos aunque su temor es grande está dispuesto a ir siempre que

le paguen una desorbitada cantidad de dinero, dinero que los PJs no tienen, y el último guía, un tal *Fimal*, está dispuesto a ir bajo una fuerte ayuda monetaria, y más por despecho a los otros guías que por valor propio, ya que a él como a todos, el este sólo le produce terror.

Camino de Mordor

Tanto si consiguen guía como si no, los aventureros deberán seguir el *Anduin* durante varios días antes de encontrar la desembocadura del río *Poros*, y luego continuar durante cerca de una semana por el río hacia el este siguiendo el camino que se halla al norte de él. El DJ ha de describir, según los PJs se alejan del *Anduin* hacia el este, como el paisaje es más desolado, los árboles escasean y los rastros de grupos de orcos son cada vez más numerosos y los de soldados que van en su busca más raros.

Por fin, después de un largo, cansado y tedioso viaje, los aventureros llegan a *Tir Etheraid*, un pequeño pueblo de cazadores que se encuentra junto al río. En *Tir Etheraid* los PJs podrán comer caliente y descansar. Al enterarse de cual es la intención de los viajeros, la

naipe

Meléndez Valdés, 55 - Tel. (91) 544 43 19 - 28015 MADRID

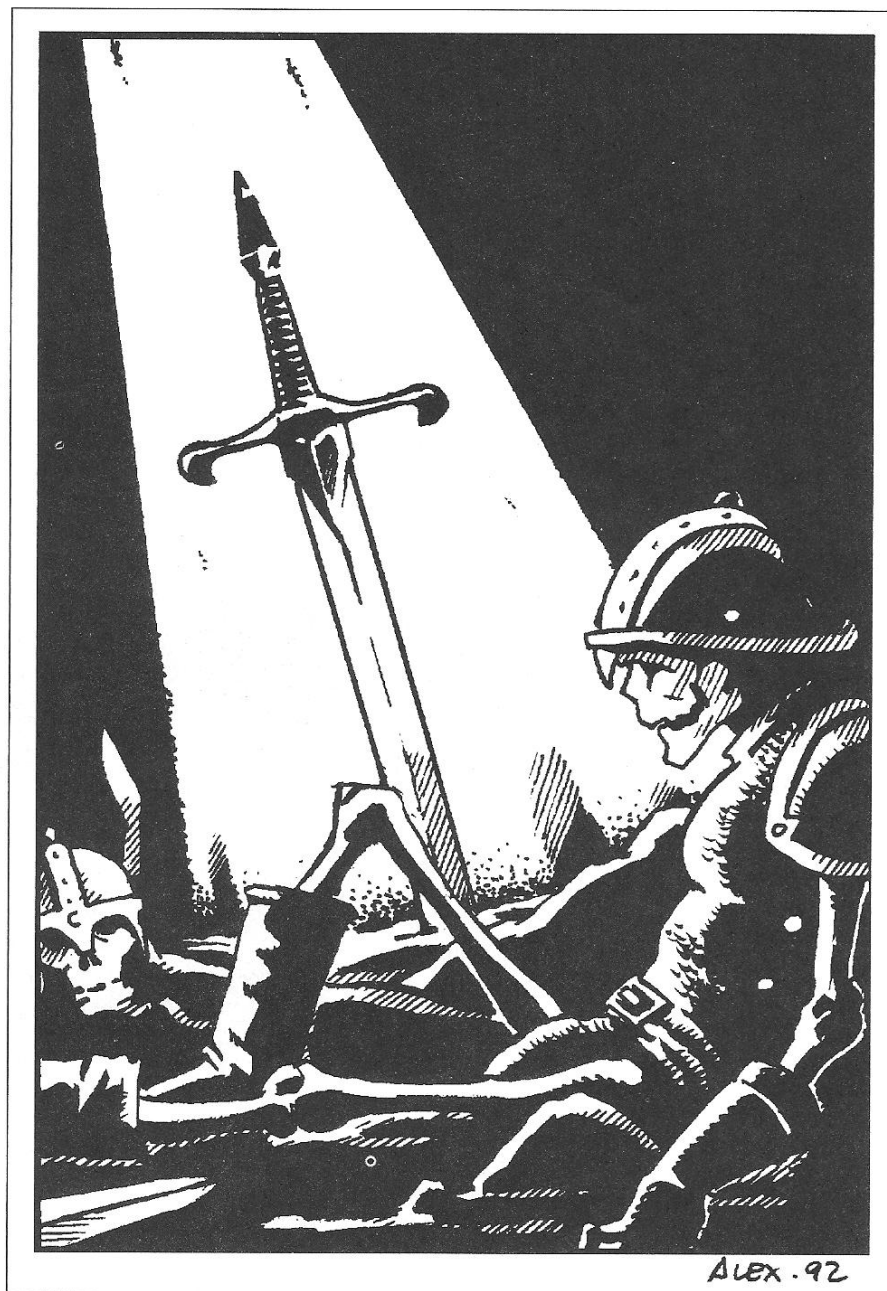
ESPECIALISTAS
JUEGOS DE MADERA, SOLITARIOS Y ORIENTALES
WARGAMES, SIMULACIÓN, FANTASÍA Y ROL,
DEPORTIVOS Y TEMÁTICOS
EXCLUSIVOS
PUZZLES DE MADERA
Exposición completa de todos los juegos
Venta directa y por correo



gente del pueblo tratará de disuadirles para que no continúen hacia el este, ya que "allí vive la Sombra". Desde el pueblo ya se divisan las negras montañas que forman la muralla de *Mordor* y su sola presencia encoge el corazón e infunde terror. El árbitro ahora deberá tratar de crear una atmósfera de oscuridad y negros presagios, con descripciones tales como "cielos cubiertos por negras nubes, como si la mano de la sombra se cerniera sobre el grupo", o "parajes desolados donde el único ruido es el producido por los propios PJs, ya que ningún animal parece allí poder sobrevivir" e incluso extraños comportamientos de los caballos que parecen aterrorizados, etc.

La Sombra ataca

Desde *Tir Etheraid* los aventureros seguirán solos ya que *Fimal* está tan amedrentado que se niega a continuar. Los PJs ahora han de seguir el río por su margen sur, donde hay un pequeño sendero, y, al alejarse del pueblo, adentrarse en el más yermo y desolado páramo que puedan imaginar. Tan sólo serpientes y alimañas viven allí, las montañas parecen crecer a ojos vista y con ellas la Sombra y su terrorífico poder. Tras dos días de camino durante los cuales el viento parece tratar de retrasar y quebrar a los viajeros, éstos llegan a un pequeño río, se trata de un afluente del *Poros*. Para poder cruzarlo sin problemas deberán buscar un vado, que encontrarán al caer la noche, pero al disponerse a vadearlo serán atacados por *Ghriskar* y sus orcos. Tras el combate deberán seguir durante otros dos días más y por fin llegarán hasta el lago donde nace el río. Durante este tiempo el DJ puede describir las crueles montañas negras según el grupo se acerca a ellas, e intentar mantener seriamente preocupados a los jugadores ante la posibilidad de toparse con los orcos mediante repentinas apariciones de columnas de humo, ruido de tambores e incluso la aparición de algún orco espiando en el campamento. Junto al lago es fácil dar con una gran caverna donde se hallan los restos del grupo de *Harnastin*, allí se encuentra, curiosa-



mente sin saquear, "la espada del crepúsculo", ya que los orcos no la han tocado puesto que fue hecha en *Numenor* y su sola visión les hiere los ojos.

El último combate

Después de recoger la espada y dar sepultura a los restos de los infortuna-

dos miembros del grupo que acompañó a *Harnastin*, serán nuevamente atacados por una horda de orcos comandada por *Raghgrusk*. Este será el último combate que tengan que librar el grupo de aventureros, ya que el viaje de vuelta se desarrollará sin grandes contratiempos dignos de mención... o tal vez no. Esto depende del DJ, que puede convertir el regreso en otra terrible odisea. ♦