

El misterio del camino perdido

Sumario

Comienzo de la aventura.....	1
Situación inicial.....	1
Contexto general.....	1
El desencadenante.....	2
Personajes jugadores.....	2

COMIENZO DE LA AVENTURA

Esta página y las siguientes son para los PJ

La compañía ha llegado a las fronteras del Bosque Negro, en una misión de reconocimiento y exploración. Thranduil, el Rey de los Elfos del Bosque, ha solicitado a los aventureros que investiguen una extraña desaparición en las cercanías de la senda vieja que cruza el corazón del bosque.

SITUACIÓN INICIAL

El escenario inicial se sitúa en el corazón del Bosque Negro, en una región conocida como "El Paso de los Susurros", una antigua senda poco transitada que se adentra profundamente en las partes más sombrías del bosque. Este lugar se encuentra alejado de las rutas principales que conectan los dominios de los Elfos del Bosque con las tierras del oeste. El ambiente es opresivo: los árboles, viejos y retorcidos, se elevan como sombras gigantes, sus copas entrelazadas formando un dosel que apenas permite el paso de la luz del día. Todo está envuelto en una penumbra constante, con una niebla espesa que se arrastra entre los troncos como si tuviera vida propia.

El aire es pesado y húmedo, cargado con el olor a tierra mojada, hojas en descomposición y algo más, un hedor sutil, casi imperceptible, que sugiere que algo antinatural acecha en las sombras. De vez en cuando, el silencio es roto por el sonido distante de algún animal nocturno, aunque incluso esas criaturas parecen evitar este lugar. Un extraño zumbido parece resonar desde la profundidad del bosque, como si las propias raíces de los árboles susurraran antiguos secretos.

Los dos personajes se encuentran en la guarida de un cazador junto al Paso de los Susurros, donde se les ha proporcionado un lugar para descansar antes de adentrarse en la oscura espesura. La noche ha caído y el viento susurra a través de las copas de los árboles, trayendo consigo un aroma extraño, un presagio de la oscura magia que aún reside en el bosque.

El cazador, un hombre de pocas palabras, les ha contado sobre una extraña niebla que ha aparecido en las noches, envolviendo partes del bosque en un manto impenetrable. Se dice que quienes se han aventurado en ella no han regresado, o lo han hecho cambiados, como si algo oscuro hubiese tocado sus almas.

Mientras Fíriel y Thórin se preparan para descansar, un cuervo negro, de ojos penetrantes, se posa en la ventana. De su pico cuelga un pergamino sellado con un símbolo que ambos reconocen: la marca de Thranduil. El cuervo, dejando caer el mensaje, suelta un graznido agudo y desaparece en la noche.

El mensaje, escrito con rapidez y urgencia, les informa de la desaparición de un grupo de exploradores élficos que intentaron despejar la senda vieja. La última vez que se supo de ellos, estaban cerca, donde las ruinas de un antiguo asentamiento aún resisten el paso del tiempo. Su misión es clara: deben encontrar a los elfos perdidos y descubrir el origen de la niebla antes de que se extienda más allá del bosque.

CONTEXTO GENERAL

El grupo se encuentra en una pequeña explanada, donde los árboles parecen haberse retirado ligeramente, como si no quisieran acercarse demasiado a este lugar, llamado "El Paso de los Susurros". En el centro, una roca cubierta de musgo y líquenes se eleva del suelo, un antiguo marcador dejado por algún viajero hace mucho tiempo. El musgo está seco, como si el agua de la niebla lo evitara, y las runas talladas en la piedra son apenas legibles, aunque claramente de origen antiguo. Las raíces de los árboles cercanos sobresalen del suelo, retorciéndose como si fueran serpientes dispuestas a atrapar a cualquier intruso.

El silencio en esta área es abrumador, pero los personajes no pueden evitar sentir que están siendo observados. De vez en cuando, una ráfaga de viento mueve las hojas caídas, creando un sonido que se asemeja a un susurro, casi como si el bosque estuviera intentando comunicarse con ellos, o peor, advertirles que se marchen. La niebla parece espesarse alrededor de ellos, y el zumbido que antes era apenas perceptible ahora resuena en sus oídos, como si viniera de dentro de sus propias mentes.

Hace varias semanas, Thranduil, el Rey del Bosque Negro, envió un grupo de exploradores élficos para investigar los informes de una nueva oscuridad que se estaba extendiendo desde el este del bosque. Estos exploradores nunca regresaron. Preocupado por la seguridad de su reino y sabiendo que algo más siniestro podría estar gestándose en las profundidades del bosque, Thranduil decidió pedir ayuda externa, sabiendo que su propia gente podría estar en mayor peligro si actuaba sola.

El rumor de la desaparición de los exploradores se extendió rápidamente, llegando a oídos de aquellos que tienen un interés especial en los antiguos secretos y en las amenazas que podrían volver a despertar en la Tierra Media. Así, personajes de diversas tierras y orígenes comenzaron a dirigirse hacia el Bosque Negro, cada uno con sus propias motivaciones.

EL DESENCADENANTE

A medida que se preparan para decidir sus próximos pasos, **los personajes deben enfrentarse no solo a la amenaza externa que podría acechar en la oscuridad, sino también a sus propios miedos y dudas.** La misión que tienen por delante es peligrosa, y la niebla que envuelve el Bosque Negro parece afectarles de maneras insidiosas, nublando sus pensamientos y sembrando la desconfianza. ¿Es este un simple bosque, o algo más poderoso y maligno está jugando con ellos?

El *Paso de los Susurros*, con su inquietante atmósfera y el creciente sentimiento de amenaza, es solo el principio de una aventura que los llevará a confrontar no solo a los peligros físicos, sino también a las sombras de su propia psique y las oscuridades del pasado. Lo que encontrarán más adelante en el Bosque Negro es incierto, pero cada uno de ellos sabe que están al borde de un descubrimiento que podría cambiar sus vidas, para bien o para mal.

Al amanecer, los personajes jugadores se adentran aún más en el Bosque Negro, siguiendo los pasos de los exploradores élficos. La senda es estrecha y sinuosa, y a medida que avanzan, la luz del día se desvanece, filtrada por las densas copas de los árboles. Una tensión palpable llena el aire, y la sensación de ser observados nunca los abandona.

Poco después de sumergirse en la oscuridad del bosque, encuentran los primeros signos de lucha: flechas élficas rotas, una capa de viaje desgarrada y, lo más inquietante, huellas, que no parecen pertenecer a ninguna criatura conocida. Siguiendo las pistas, descubren una bifurcación en el camino. Un sendero parece conducir más profundamente hacia las sombras, mientras que el otro se dirige hacia un claro donde un anti-

guo dolmen, cubierto de musgo y runas olvidadas, emite un débil resplandor verde.

El bosque guarda secretos antiguos, y en sus manos está decidir hacia dónde dirigir sus pasos.

Los jugadores tendrán que decidir si investigar el dolmen y sus runas antiguas o adentrarse en las profundidades del bosque, siguiendo las pistas de los elfos desaparecidos.

PERSONAJES JUGADORES

FÍRIEL

Fíriel ha sido enviada por su pueblo en Rivendel para ofrecer su ayuda en la búsqueda de los exploradores perdidos. Conocida por su habilidad para moverse sigilosamente por los bosques y por su conexión con las fuerzas naturales, Fíriel siente una inquietud profunda al estar en este lugar. La niebla que cubre el bosque parece perturbar su vínculo con las criaturas y los árboles, haciéndola sentirse aislada de la naturaleza. Sin embargo, su misión es clara, y la sensación de que algo oscuro acecha solo aumenta su determinación para descubrir la verdad y proteger a aquellos que no pueden defenderse.

THÓRIN

Thórin, el enano de la Casa de Dúrin, llegó al Bosque Negro con la esperanza de encontrar algo más que respuestas sobre los exploradores desaparecidos. Está motivado por el deseo de restaurar el honor de su linaje, y este misterio le ofrece la oportunidad de demostrar su valía y quizás encontrar antiguas reliquias enanas que se rumorea están ocultas en estas tierras sombrías. Sin embargo, la atmósfera opresiva del bosque y la presencia de una oscuridad que parece más antigua que las historias de su pueblo le hacen preguntarse si ha subestimado la gravedad de la amenaza.

ELDRIC

Eldric, el bardo errante, ha llegado al Bosque Negro en busca de historias que aún no han sido contadas. Atraído por la posibilidad de descubrir antiguas leyendas, Eldric también es consciente de que este viaje es más peligroso de lo que sus compañeros de viaje podrían imaginar. Aunque mantiene su habitual optimismo, no puede ignorar las señales de advertencia: la niebla que no se disipa, los susurros en el viento, y la sensación de que el propio bosque observa cada uno de sus movimientos. Sabe que en el corazón de este

misterio podría encontrar una canción tan oscura como las sombras que ahora los rodean.