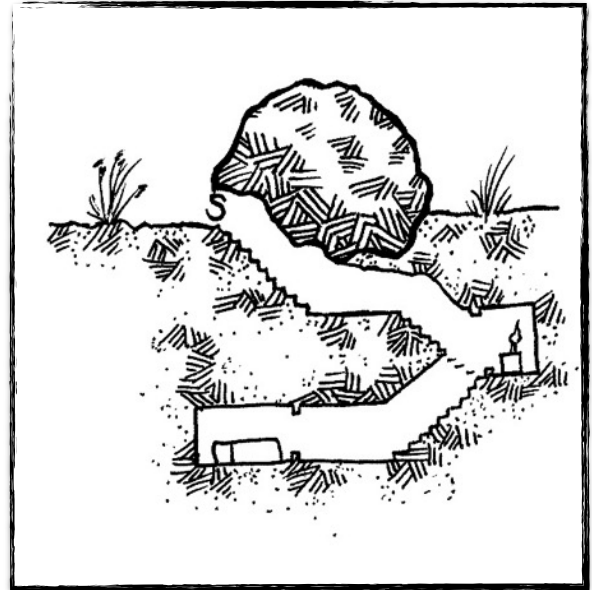


La roca y el pasadizo

Un encuentro para Labyrinth Lord (niveles 2-3)

Parece una piedra cualquiera en el camino. Pero no es así. En su interior se encuentra un extraño y poderoso artilugio creado en los tiempos en el que los elfos eran los únicos seres que pisaban las tierras conocidas. Poco se sabe de él, sólo lo más importante: tiene la capacidad de conseguir que la unión mental y física con el mundo que te rodea aumente hasta límites insospechados. ¡Pero cuidado! Hay peligros, pues sus creadores dejaron tras de sí guardianes para proteger sus secretos de los que no sean lo suficientemente dignos.



'La roca y el pasadizo' es un encuentro creado por Dyson Logos, el cual puede servir tanto de interludio entre partidas como encuentro durante una exploración o, lo más interesante posiblemente, el producto de un viejo mapa encontrado en una mazmorra o en una vieja biblioteca.

El acceso al interior se halla más allá de una puerta secreta, por lo que es poco probable que pueda ser encontrada de una forma casual. Desde fuera, la roca parece ser un simple accidente más en el camino.

Una vez dentro, los aventureros se encontrarán con un sucio túnel que se adentra en la tierra. A pesar de su aspecto amenazador, al fondo parece distinguirse una luz. A medio camino en el descenso hay una pequeña capilla con una vela que nunca se apaga. Si los aventureros consiguen apagarla de alguna forma, volverá a encenderse dentro de d4 días. Rodeando la vela hay dos grandes y antiguos tapices que describen, en elfo antiguo, que cualquiera que guarde vigilia y haga un sacrificio equivalente a 1.500 mo. por nivel del personaje podrá ganar gran sabiduría.

En términos de juego, un aventurero tendrá que entrar solo, enfrentarse a las Sombras que se ocultan al acecho, y después mantener una vigilia de 12 horas observando la vela de la llama sacrificando el valor indicado en incienso, perfumes y otros materiales de alto coste para ganar de forma permanente un punto de sabiduría (en el caso de que el personaje tenga un máximo de 18 en Sabiduría, lanzará un d6 para determinar cuál de sus características será incrementada: 1 FUE, 2 INT, 3 DES, 4 CON, 5 y 6 CAR).

Estos túneles siempre están habitados por un par de Sombras, +1 por cada dos niveles del personaje que haya entrado y que haya superado el nivel tres. Si acaba con ellas, no volverán a aparecer hasta 1d4 días después.

Por si fuera poco, en lo más fondo de la tumba hay otro monstruo esperando a los visitantes. En un sarcófago élfico sellado se halla un Wight (tumulario), que guarda un Amuleto de Protección (reduce el daño de un arma no mágica contra su portador en 1).

- ♦ **Sombra:** CA: 7 (*inmune armas no mágicas*), Mov: 27 (9 m.), DG: 2+2, At: 1, Dañ: 1d4 (*drenar FUE*), Sal: G2, Mor: 12
- ♦ **Wight:** CA: 5, Mov: 36 (12 m.), DG: 4, At: 1, Dañ: 1d6 (*drenar nivel*), Sal: G3, Mor: 12