

# El círculo del acantilado

Para aventureros de nivel 2-3

## Historia

Los acantilados de la costa de Albathia han sido siempre un lugar de leyendas y supersticiones. Feroces olas rompiendo contra una pared de rocas oscuras hacen del lugar algo hermoso y letal. Entre las aldeas cercanas a la costa circula la historia de Halle, una druida elfa que buscaba la comunión con la fuerza destructiva del océano. Se pasaba los días meditando al borde de los riscos, observando las olas romper contra las rocas y conversando con las aves marinas que abundan en la zona. Un día la druida desapareció, sin más. Nadie sabía dónde había ido, pero muchos aseguraban que se había trasladado a las peligrosas grutas que horadan los acantilados. Fuera verdad o no, lo cierto es que desde aquel día los envites del mar fueron cada vez mayores, y la violencia del océano se mostraba más feroz que antes. Nadie sabe si la elfa tuvo algo que ver con este cambio, pero las historias cuentan que algo en aquellas cuevas había corrompido a la druida

## Zonas

La entrada a las cuevas no es difícil de encontrar, pero si difícil de acceder. Desde la playa más cercana se deberán hacer pruebas de Fuerza o Destreza DC 15 para no recibir 1d6 daño cortante + 1d6 daño contundente debido a las rocas afiladas y las olas rompientes. Las cuevas son grutas naturales, de paredes rugosas y húmedas. El suelo es resbaladizo y el sonido y el olor del mar imperan en el ambiente. Excepto algunas zonas donde crece un musgo luminescente, las cuevas están en completa oscuridad.

**Zona A:** Un estrecho hueco entre las rocas da paso a una caverna amplia, con el suelo mojado del agua salpicada por las olas. Varias rocas erosionadas por el mar se esparcen por la sala. Entre dos de esas rocas se pueden ver algunos restos de tela y otros enseres, como cinturones, botas y demás. Al acercarse verán tres cuerpos medio descompuestos, con indumentaria de marineros. Las visibles heridas revelan que murieron de forma violenta. Si se registran, uno de ellos porta un pequeño y tosco mapa de la costa, en un papel que parece tener ya muchos años. El mapa muestra una "X" en el lugar donde está esta cueva.

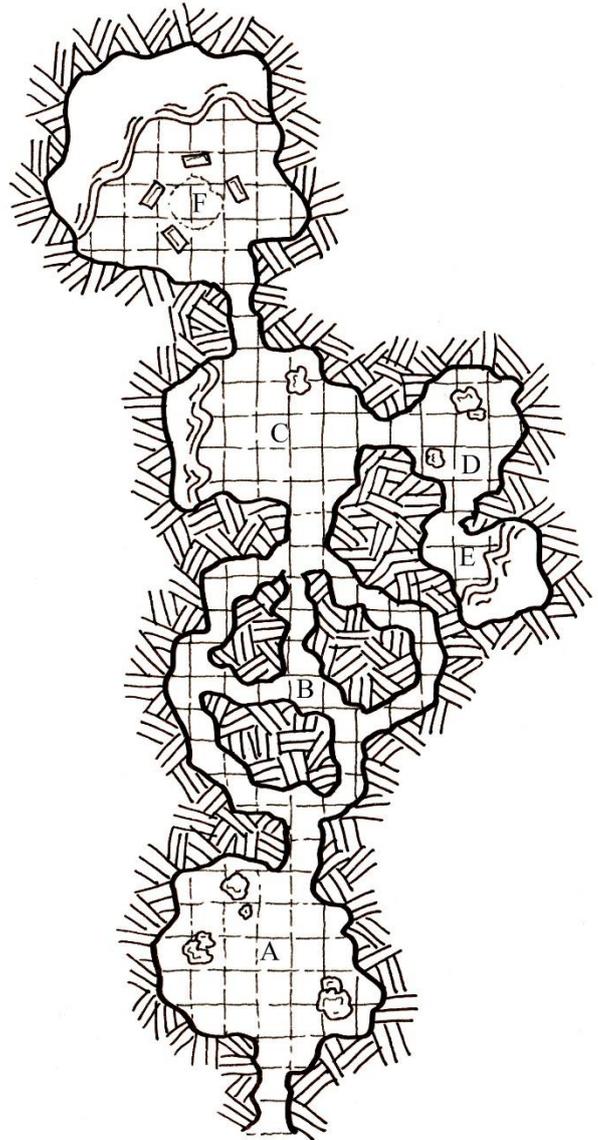
**Zona B:** Los pasillos se estrechan y forman una pequeña red de túneles donde no pueden caminar dos personas hombro con hombro. Al entrar en estos túneles, los aventureros escucharán ruidos de pasos y les atacarán tres *bandit* (SDR p. 396) y un *bandit captain* (SDR p. 397). Los bandidos intentarán rodear a los aventureros, atacando desde varios túneles e intentando cortarles la salida, mientras gritan "No nos robaréis el tesoro, es nuestro". Si se les vence y les registran, llevan encima varias joyas y amuletos que pueden valer en total unas 60 po.

**Zona C:** El final de la galería se ensancha y desemboca en una gruta de techo alto. A la izquierda hay un pequeño lago natural, formado por las filtraciones de las paredes y el techo, y se puede escuchar el goteo constante del agua. Junto a la entrada a la galería del fondo se pueden ver dos tridentes clavados en vertical en la roca, adornados con varias calaveras, trozos de ropa y armas oxidadas. Si entran sin Sigilo o no superan un DC 10 en la prueba de habilidad, dos *merrow* (SDR p. 332) salen del lago y les atacan, gruñendo en idioma aquan "¡Intrusos, proteged a la Señora!". Si se acercan al lago también harán salir a las criaturas.

**Zona D:** Un estrecho hueco en la pared lleva a una pequeña gruta relativamente seca. Algunas rocas se han desprendido de la pared, pero de momento no presenta inestabilidad ninguna. De la galería que se abre más adelante se escucha un chapoteo constante de agua.

**Zona E:** El corto pasillo se ensancha a la vez que se inclina hacia abajo, hasta llegar a una diminuta playa subterránea de roca. El agua penetra por el subsuelo y forma un estanque, en cuyo fondo se puede adivinar una salida al océano. La superficie del agua está en continuo movimiento, y una prueba de Percepción DC 15 revelará que algo parece moverse bajo el agua. Inmediatamente después de realizar la prueba son atacados por un *giant octopus* (SDR p. 377), que será un ataque por sorpresa si no han sido capaces de detectarlo.

**Zona F:** Una caverna grande y alta, cuya pared del fondo está formada por una cascada continua de agua que cae sobre un lago natural. En el centro se pueden ver cuatro grandes monolitos de piedra, húmedos y cubiertos de algas, que



forman un círculo. La piedras están talladas con grotescos dibujos que recuerdan a criaturas marinas, pero con un aspecto deforme y agresivo. En el centro se puede ver una figura femenina, vestida con harapos y en actitud desafiante. Es una *sea hag* (SDR p.320) que mostrará su verdadera forma y atacará a los aventureros de inmediato. Cuando es herida por primera vez, gritará y dos enormes *merrows* saldrán del agua para ayudarla en el combate.

Registrando al zona se pueden encontrar varios fragmento de rocas planos con inscripciones similares a la de los monolitos. Una prueba de Percepción DC 15 revela que la base de uno de los monolitos tiene algunas rocas desprendidas. Una prueba de Fuerza DC 14 permite quitarlas sin peligro (de lo contrario el monolito caerá y los aventureros que estén cerca deberán hacer una tirada de Salvación de Destreza para evitar 4d6 de daño contundente). En el hueco que se descubre hay un par de cofres que parecen llevar allí mucho tiempo. Las cerraduras están muy oxidadas por el salitre y se pueden abrir con facilidad. En su interior se encuentran 100 po en monedas, gemas por valor de 300 po, una *wand of web* (SDR p.249), una daga +1 (SDR p. 250) y varias prendas de vestir que están demasiado estropeadas para conservar algún valor.

## Resolución

Es fácil deducir que la cueva era el escondite de unos piratas, y que la llegada de la druida les impidió volver. Por su parte, la elfa druida se alió con los demoníacos *merrow* para un fin desconocido, pero perturbador.