

# LA GUARIDA DE LA HIDRA

## Resumen

Los PJs forman parte de una expedición que se adentra en las ciénagas de Hianta en busca de unas ruinas, sin saber que su contratador quiere utilizarlos como cebo para capturar a una hidra gigante.

## El buscador de ruinas

La aventura empieza cuando los PJs se encuentran en alguna población cercana a las ciénagas de Hianta, como puede ser en las ciudades del lago, o en los pueblos humanos de las llanuras. Allí, mientras están en una posada o taberna, un hombre se les acerca:

*Un hombre de aspecto fornido, con el rostro cuarteado por los rigores del clima, y con una cicatriz cruzándole la parte izquierda, se os acerca para hablar con vosotros.*

*- Soy Onalar, un explorador y necesito vuestra ayuda – el hombre, que viste ropas de cuero desgastadas por el uso y lleva una ballesta a la espalda, espera vuestra afirmación para seguir hablando-. Estoy preparando una expedición a las ciénagas de Hianta, en busca de unas ruinas donde se rumorea hay una cripta secreta repleta de tesoros. Os necesito para acompañarme, y por ello os pagaré 10 monedas de plata a cada uno, además de la parte proporcional del tesoro que encontremos.*

Un Adivinar intenciones contra Engañar +9 de Onalar, permite saber que el hombre no les ha explicado toda la verdad y que buscar las ruinas no es su verdadera intención. Si los PJs rechazan al hombre, éste se aleja en busca de otros aventureros, aunque no olvidará su desprecio.

En realidad, Onalar es un cazador de monstruos, que se dedica a buscar criaturas terribles para grandes terratenientes o los señores de las dunas del sur, que utilizan estos monstruos para sus juegos. El hombre ha oído de la existencia de una gran hidra que habita en las ciénagas, que ataca a las embarcaciones de piratas que se adentran en los pantanos, por lo que contrata a los PJs para atraer a la hidra, dejar que ataque y aprovechar el momento para atraparla.

Si los PJs aceptan, el grupo se pone en marcha a la mañana siguiente. El grupo se pone en marcha para cruzar el territorio hasta llegar al lago, donde alquilan un bote en algún pueblecito del río Durn, con la intención de navegar entre los riachuelos hacia el interior de las ciénagas. Entre el poco equipaje que lleva Onalar, su bolsa de ropa y comida, el hombre lleva también un frasco de Esencia de sombra (CD 17, daño: 1d6 FUE), un potente debilitador, que usa con su ballesta ligera para capturar a sus presas.

## El viaje en bote

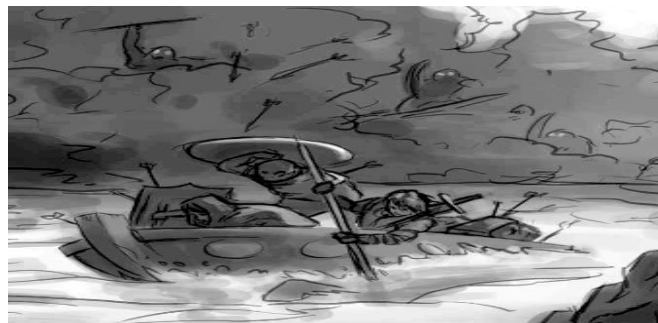
La guarida de la gran hidra se encuentra en las ruinas del lago que hay cerca del centro de las ciénagas. Para llegar hasta allí, pueden dejarse llevar por Onalar, que les guiará sin problemas por los riachuelos y afluentes. Si los PJs deciden guiar ellos la embarcación, deben

superar un Orientación CD 15 cada día para no perderse en las ciénagas. Aún así, el viaje no estará exento de peligros, y durante las tres jornadas de viaje se pueden introducir los siguientes encuentros:

- Ataque hombres sapo. Mientras navegan por el río, una lluvia de lanzas de tosca factura cae sobre el bote. Se trata de 10 hombres lagarto, 4 que atacan desde las orillas, mientras 6 bucean bajo las aguas para asaltar el bote. El objetivo de los hombres sapo es devorar a los PJs, pero acabarán huyendo si ofrecen demasiada resistencia.

**Hombres Sapo:** Iniciativa +6, Velocidad 9 m (Terrestre y nadando), Defensa 16 (Desprevenido 14), Espada corta +5 (1d6+2, 19-20), Lanza corta +5 (1d6+2, Incr. Dist. 6 m), Saliva cegadora +5 (1d4+1, Fortaleza CD 12 o Cegado, alcance 3 m), Derribar/Presas +5. Puntos Resistencia 32, Umbral de herida grave 12.

- Grupo de piratas. Durante su travesía, un Atención CD 20 alerta sobre unas voces que se oyen tras un meandro del río. Se trata de voces de hombres, que parecen cantar en estado ebrio. Se trata de un grupo de 20 piratas, que navegan en 3 botes por el río de regreso a su guarida en las ruinas. Onalar ordenará esconderse y no llamar su atención. Si los piratas descubren a los PJs, les atacan para hacerse con sus posesiones, y evitar que puedan explicar su paradero.



- El pantano de las pirañas. En el transcurso de su viaje, el bote de los PJs llega a una zona de aguas estancadas, pero cuya superficie parece agitada por una serie de ondas. Un Supervivencia CD 20 o Saber (naturaleza) CD 15 permite reconocer esa señal como que hay una colonia de pirañas voladoras en estas aguas. Si los PJs siguen por este paso, al momento sufren el ataque de 5 de estas alimañas por asalto, que surgen del agua y cruzan sobre el bote para morder aquello que encuentren. Hay infinidad de pirañas, que atacarán hasta devorar a los PJs, o hasta que estos huyan.

**Piraña:** Iniciativa +4, Velocidad 12 m (nadar), Defensa 14 (Desprevenido 12), Mordisco +4 (1d6+2), Derribar +4, Presa +4.

**Salud:** Resistencia 9, Umbral de herida grave 4.

A su vez, durante el viaje, el grupo puede querer investigar algunas otras ruinas o lugares que se encuentren (como las cuevas de los hombres sapo u otros). Onalar se negará a adentrarse en otras ruinas o cuevas, por lo que si los PJs insisten, romperá su acuerdo y se marchará, furioso con ellos.

Además, cuando el grupo pare para descansar o acampar, o incluso mientras navegan en bote, puede ser que entablen conversación con Onalar. Éste intentará no explicar nada de las ruinas, pues no tiene información sobre ellas, ni el supuesto tesoro, y puede que caiga en alguna contradicción si se le interrogan hábilmente. También puede ser que se le escape algún comentario sospechoso, como cuando se encuentre con los hombres lagartos y diga que “uno de esos bichos no vale ni como esclavo en el sur”, o si ven un cocodrilo de barro u otra criatura importante diga “un ejemplar así vale su peso en monedas de plata en las mansiones de los esclavistas de las dunas”. Estas pistas pueden inducir a creer que Onalar no es un buscatesoros.

### La guarida de la gran hidra

Cuando el grupo llegue al lago de las ruinas en el centro de las ciénagas, Onalar se mostrará muy emocionado y ansioso, sin prestar atención a las ruinas y observando más las aguas estancadas que los viejos edificios.

El plan del cazador es dejar que los PJs vayan delante, hasta que lleguen a la torre en ruinas, donde la gran hidra hace su aparición.

Se trata de una enorme serpiente, pero cuyo cuerpo se divide en tres poderosas cabezas. Su piel escamosa tiene un color verdoso o azulado, mientras que sus ojos relucen con un fulgor amarillo. Sus fauces repletas de colmillos, además de poder devorar a un hombre de un solo bocado, tienen la capacidad de exhalar nubes tóxicas o nocivas con las que aturdir o paralizar a sus víctimas.

**Hidra de tres cabezas:** Animal enorme, Velocidad 9 m (terrestre) y 6 m (nadando)

**Características:** Fuerza 16 (+3), Destreza 16 (+3), Constitución 18 (+4), Inteligencia 1 (–5), Sabiduría 12 (+1), Carisma 3 (–4).

**Rasgos raciales:** Arma natural (Cola) 2, Armadura natural 3, Nadador 2, Constreñir, Competencias limitadas, Infravisión 1, Olfato animal 1, Veneno 4.

**Habilidades:** Atención +5, Atletismo +11, Sigilo +5, Supervivencia +7.

**Bonificaciones:** Ataque +8, Fortaleza +14, Reflejos +7, Voluntad +5.

**Combate:** (cada cabeza se toma como un enemigo diferente). Iniciativa +7, Defensa 15 (Desp.12), Armadura natural (RD 3), Mordisco +8 (1d6+3, veneno Fortaleza CD 16 o paralizado o nauseado 1d4 asaltos), Derribar +15, Pesa +18 (daño: 1d10+3).

**Salud:** Resistencia 96, Umbral herida grave 18.

En el momento que aparezca la hidra, Onalar deja que ataque a los PJs, refugiándose tras un muro mientras prepara su ballesta y un proyectil impregnado en su frasco de Esencia de Sombra. El problema es cuando vea que alguno de los PJs hiere a la hidra, pues en este momento cambiará de blanco y dispara sobre el PJ, para evitar que mate a la hidra.

De este modo, los PJs deben hacer frente al temible reptil y al ataque traicionero por la espalda del cazador. La lucha termina cuando eliminan a la hidra, momento en que Onalar intentará huir, o cuando eliminan a ambos enemigos. Si Onalar es capturado con vida, admite su plan y pide perdón, aunque intentará escapar o traicionarlos a la menor ocasión.

Por supuesto, en las ruinas no hay ninguna cripta o tesoro, así que los PJs pueden que se sientan algo frustrados.

También es posible que descubran los planes de Onalar, y decidan unirse a él para capturar la hidra. En este caso, el cazador acepta, pero les traicionará igualmente al llegar a las ruinas, pues no piensa compartir el precio por capturar a su presa.

### ONALAR

*Hombre del sur, cazador (60 puntos)*

**Descripción:** Es un hombre del sur, de aspecto fornido, rostro cuarteado por los rigores del clima y con una cicatriz cruzándole la parte izquierda. Viste una armadura de cuero y lleva cruzada a la espalda una ballesta.

**Historia:** Llegado desde los desiertos del sur, ha dedicado los últimos años a la caza de monstruos y otros ejemplares para los señores esclavistas. Ahora ha oído hablar de una gran hidra y cree que ese trofeo puede darle un gran botín.

**Personalidad:** Es un hombre hábil y de recursos, habituado a vivir en la naturaleza. Sin embargo, es solitario, no muy acostumbrado a estar con gente, y que siempre mira por su propio bien, por lo que no duda en traicionar a aquellos que no le importan.

**Características:** Fuerza 16 (+3), Destreza 14 (+2), Constitución 14 (+2), Inteligencia 13 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (+0).

**Habilidades:** Acrobacias +5, Artesanía (alquimia) +4, Artesanía (trampas) +7, Atención +8, Atletismo +7, Buscar +4, Diplomacia +2, Engañar +5, Saber (naturaleza) +6, Sigilo +7, Supervivencia +7, Trato con animales +3.

**Dotes:** Entorno predilecto (desierto), Competencia armaduras (Ligeras), Competencia armas (Marciales y Sencillas), Rastrear, Disparo a bocajarro (+2 con ballesta hasta 10 metros), Especialidad con ballesta, Critico mejorado con ballesta, Ataque furtivo II, Oponente predilecto (reptiles), Ocultar información, Esconderse a plena vista, Puntería dinámica, Resistencia enfermedades (+4 contra enfermedades), Dureza.

**Bonificaciones:** Ataque +6, Fortaleza +5, Reflejos +6, Voluntad +2.

**Combate:** Iniciativa +6, Velocidad 9 m, Defensa 16 (desprevenido 14), Armadura de cuero (RD 2), Ataque desarmado +6 (1d3+2), Daga +6 (1d4+3, 19-20), Ballesta ligera +8 (1d8+3, 18-20), Pesa +4.

**Salud:** Puntos de resistencia 34, Umbral de herida grave 12.

**Equipo:** Armadura de cuero, Ballesta ligera, 2 dagas, cuerda, frasco veneno (Esencia de sombra, Fortaleza CD 17 o 1d6 de fuerza), raciones de viaje.

