

EL TESORO DE IZHAGAL

Aventura de acción para un grupo de entre 2 y 6 personajes para la ambientación Arx del sistema OCYO.

Por: Francesc Montserrat

Ilustraciones: Francesc Montserrat, Matias Tonazzi

Introducción

Esta es una aventura orientada a la acción cuyo comienzo tiene lugar en la ciudad de Ubría al sur de Mekronia. Se trata de la clásica aventura de luchas en alta mar y búsqueda del tesoro donde los personajes deberán hacer valer su capacidad de sobrevivir a enconados combates y a la furia de los elementos.

Para facilitar la tarea del master se indica en los encuentros y situaciones conflictivas la cantidad y calidad de oponentes según el tamaño del grupo así como situaciones y conflictos aplicables a los combates en alta mar.

El comienzo

La localización es la ciudad de Ubría, el mayor puerto comercial marítimo de todo Arx, situada al sur de Mekronia alberga a más de diez mil ciudadanos según el último censo, y a muchas más personas normalmente de paso como mercenarios, marineros, charlatanes y estafadores que han venido a esta populosa metrópolis en busca de un golpe de suerte o simplemente intentando ganarse la vida.

Antes que nada tener claro que Ubría es una ciudad de ley y el cuerpo de guardia mantiene la paz con todo su empeño. Una patrulla de la guardia está compuesta por cinco hombres, uno de ellos de mayor rango.

Sargento de la guardia

Es un oficial veterano curtido en mil refriegas, hace sus tiradas con 2d8 y va armado con una espada larga (3d8 de daño) y un escudo (+1 a la dificultad para impactarle). Viste armadura pesada (3d6 de protección) y es quien da las órdenes.



Guardia de Ubría

Los cuatro guardias que acompañan a un sargento van equipados de forma similar, hacen sus tiradas con 1d8 y van armados con mazas (3d6 de daño) y al menos uno de ellos va armado con una ballesta lista para disparar (3d8 de daño). Lucen armadura media (2d6 de protección) y son un cuerpo disciplinado.

Los lugares de interés en la ciudad son los siguientes:

- La Casa de Flete: Un enorme edificio de piedra caliza situado a escasos minutos de los muelles, aquí es donde se fletan cargas importantes, se cierran negocios de alto calado y se contrata a personal experto y de buena reputación, los personajes pueden intentar buscar aquí algún trabajo pero se encontrarán siempre con una educada negativa al no poder proporcionar referencias creíbles.
- El mercado de la ciudad: Una gran plaza cuadrada de la que salen las dos vías principales de la ciudad, una va desde la puerta norte al puerto y la otra es perpendicular a esta. La plaza está abarrotada de vendedores y puestos de alimentos, tejidos, artesanía y algo de joyería, pero también se pueden encontrar armas y armaduras sobretodo en las tiendas que hay en los edificios de la plaza y no entre los puestos temporales. Cada noche al ponerse el sol la enorme plaza queda vacía.
- La plaza de las subastas: Algo más pequeña que la plaza del mercado aquí se venden aquellos productos que requieren de una subasta, cualquier carga llegada al puerto es susceptible de ser subastada aquí, desde cargamentos completos a esclavos pasando por patentes de comercio o derechos de amarre. Hay que decir que aquí se mueven siempre grandes cantidades de dinero y la guardia de la ciudad está especialmente atenta a cualquier problema que pudiera generarse.
- El barrio portuario: O lo que es lo mismo, la zona turbia de la ciudad, aquí se contratan mercenarios y marineros de dudosa reputación. Es donde se encuentran los prostíbulos y en su miríada de tabernas es donde se cierran los acuerdos menos legales del Mekronia. Seguramente sea aquí donde los personajes encuentren el trabajo de aventureros que andan buscando. Huelga decir que la guardia de la ciudad solo pasa por este barrio cuando ha pasado algo muy gordo (y no, una pelea de taberna con muertos no es algo gordo).

Es importante que los personajes piensen (y muy acertadamente) que son observados y seguidos durante todo el día, el clima de paranoia debe ser elevado cuando caiga el sol y se vean obligados a buscar un lugar donde dormir (o donde emborracharse).

Cuando el grupo de personajes haya recorrido la ciudad en busca de trabajo y estén a punto de darse por vencidos, en pleno barrio portuario, caída ya la noche, tendrá lugar un ataque a sus personas. El grupo estará formado por un número superior en uno al del grupo de personajes jugadores e intentarán emboscarles. Una tirada con éxito de

percepción a dificultad 5 permitirá descubrirles antes que les acorralen en un callejón sin puertas ni ventanas, la mitad de ellos por cada extremo del callejón.

Asaltante

Hace todas sus tiradas con 1d8, tiene 8 puntos de vida y viste armadura de cuero (1d6 de protección). Va armado con un garrote de madera que causa 2d6 de daño. No llevan dinero encima ni posesiones de valor.

Tras unos cuantos turnos de combate, si los personajes se desenvuelven bien y plantan cara, esto es si consiguen abatir a alguno de los asaltantes o mantenerse firmes ante su ataque, una voz ronca y autoritaria ordenará que los asaltantes se retiren y dará un paso al frente desarmado y con las manos bien visibles. Este hombre alto y enjuto se presentará como Onbars y ofrecerá a los personajes formar parte de una tripulación, les dirá que tienen toda la noche para tomar una decisión y les citará a la mañana siguiente en la taberna de Harod el Sonriente, no muy lejos de allí. Hecho esto se irá con sus hombres del lugar y desaparecerá rápidamente de la vista.

Onbars



Un hombre alto y muy delgado, de cara afilada y nariz aguileña, viste con ropas caras aunque no lujosas. Su acento deja claro que no es de Mekronia.

Habilidades relevantes

Armas cuerpo a cuerpo 3d8, Atléticas 2d8, Pelea 2d8, Sigilo 2d8
Bajos fondos 4d10, Escondarse 3d10, Idiomas 2d10
Iniciativa 2d6, Liderazgo 2d6, Voluntad 2d6

Conjuros

Atadura Mágica 3d6, Piel Férrea 2d6, Ataque de energía 1d6

No lleva armadura y si ha de luchar usará su daga (2d6 de daño).

Puntos de vida 8

Puntos de poder 6

El acuerdo

Si por la mañana asisten a la taberna del Harod el Sonriente encontrarán que Onbars les espera al fondo, sentado en la única mesa de un local que es poco más que un pasillo de unos diez metros con taburetes.

El acuerdo que les ofrece Onbars es el de enrolarse en la tripulación del capitán Kerr durante un mes como mercenarios para proteger el barco de ataques piratas. El pago es

de 3 monedas de bronce diarias por cabeza a percibir el día del desembarco, cualquier día extra que se pase en el mar por circunstancias imprevistas se paga al doble.

Si los personajes negocian con el puede subir la oferta hasta a 4 monedas por día con las mismas condiciones por día de exceso pero no irá más allá, no hará anticipos bajo ningún concepto.

Si el día anterior el encuentro con Onbars acabó mal puedes utilizar a Harod el Sonriente como gancho de contratación en su taberna.

Harod el Sonriente

Es un anciano desdentado que cojea y anda con una muleta. Viste descuidado y grasiento pero luce sendos aros de oro en sus orejas y es una personalidad en el barrio portuario.



Hace todas sus tiradas con 1d6, no lleva armadura. Usa su muleta (1d6 de daño) como arma en caso de necesidad. En la caja de la taberna tiene doce monedas de bronce y encima siempre lleva un par en un bolsillo del chaleco.

6 puntos de vida.

Bienvenidos a bordo

Terminada la negociación Onbars (o Harod llegado el caso) les guiará hasta un navío no demasiado grande en un muelle secundario. Es un barco de dos cubiertas y un mástil con capacidad para veinte tripulantes y carga y en su proa se puede leer el nombre de Osado. Onbars subirá a bordo por la pasarela mientras hace esperar en el muelle a los personajes. Tras un rato les bajará y les indicará que suban pues el acuerdo está cerrado.

Cuando los personajes vean por primera vez al capitán podrán constatar que no es nativo de Mekronia. No es común ver un enano tan al sur y mucho menos que esté al mando de una nave.

Capitán Orig Kerr

Kerr es un impresionante enano pelirrojo con una larga barba trenzada y la cabeza afeitada. Permanece la mayor parte del tiempo en el puente con la mirada fija en el horizonte.

Características raciales: Duro y Lento (ver manual de Arx)

Habilidades relevantes

Armas cuerpo a cuerpo 4d10, Pelea 4d10, Atléticas 2d10
Navegación 5d6, Idiomas 2d6
Iniciativa 2d8

Puntos de vida 10

Viste siempre un chaleco de malla (2d6 de protección) y lleva un hacha de doble filo (3d8 de daño) y un escudo de madera (+1 a la dificultad para impactarle). Lleva siempre encima monedas de varios metales por valor de 5 monedas de plata.

Una vez el barco haya zarpado, con la tripulación reunida Kerr desde el puente informará del cometido real de su nave: No se trata de un barco mercante a proteger, es un cebo para atraer piratas y liquidarlos. Si alguien pone algún problema Kerr señalará al ya lejano muelle y le informará que puede irse cuando quiera.

El resto de la tripulación del Osado son un grupo desigual de mercenarios y marineros sin mayor importancia, en términos de juego hacen sus tiradas con 2d6 y tienen 6 puntos de vida cada uno, portando el arma y la armadura apropiada a discreción del master. En total se encuentran a bordo unos quince, la mayoría humanos pero el master puede querer añadir tripulantes de otras razas.

La vida a bordo es sencilla, cada día todo el mundo debe fregar la cubierta dos veces, aquel que decida hacerlo con una armadura puesta o su arma a cuestas, aparte de recibir burlas, deberá pasar una tirada de vigor de dificultad 4 o recibir una penalización de +1 a la dificultad a todas sus tiradas durante el resto del día.

Combates en alta mar

Esta parte de la aventura debe alternar de dos a seis días de tranquila monotonía con encuentros con naves piratas. Hay al menos tres encuentros que deben tener lugar, pero si los jugadores disfrutan de los combates en el mar o crees que hay que diezmar la tripulación antes del último encuentro puedes intercalar combates con barcos pirata de tripulaciones menos numerosas.

Piratas genéricos

Hacen sus tiradas con 1d6, tienen 6 puntos de vida y no llevan armadura. Usan como arma sables, espadas cortas o hachas de abordaje (2d6 de daño).

Capitanes pirata genéricos

Hacen sus tiradas con 1d8, tienen 8 puntos de vida y llevan armadura ligera, usan hachas de combate o espadas largas (3d8 de daño)



-Encuentro 1:

El primer encuentro importante tiene lugar contra el capitán Olens, los personajes no lo saben aun pero Kerr ha indagado por su cuenta y sabe que Olens tiene una parte del mapa que lleva al tesoro de Izhagal. Olens está al mando de quince piratas con las características de los genéricos ya descritos que tripulan una nave de doce remos.

Capitán Olens

Olens es originario de Skelt, al norte de Westronia, un hombre rubio de descomunal tamaño con unas espaldas anchas como casi dos hombres. Pasada ya la cuarentena de años se afeita la cabeza y luce un largo mostacho que le da un aspecto fiero. Conoce a Kerr y le insultará repetidas veces durante la batalla.

Habilidades relevantes

Armas cuerpo a cuerpo 3d10, Armas de proyectil 1d10, Pelea 3d10, Atléticas 3d10

Idiomas 3d6

Iniciativa 2d8

Puntos de vida 10

Viste un jubón de cuero (armadura ligera 1d6 de protección), lleva un cinturón con 5 cuchillos de lanzar (2d6 de daño) y blande un mandoble (4d10 de daño).

Es de carácter temerario y procurará estar siempre en primera línea.



Una vez Olens sea abatido con su tripulación, que lucharán hasta el último hombre pues saben que Kerr no toma prisioneros, el enano lo registrará de forma exhaustiva hasta

que encuentre lo que busca cosido en el interior de su camisa, rasgara el pedazo de tela y se lo guardará.

-Encuentro 2

El segundo encuentro de cierta entidad tiene lugar contra los capitanes gemelos, Aldor y Rogan. Al igual que en el caso de Olens, Kerr sabe que ambos poseen una parte del mapa que lleva al tesoro y hará lo posible por acabar con ellos. En esta ocasión Kerr mostrará signos de impaciencia por combatir y cierta satisfacción en forma de frases de júbilo. La tripulación de Aldor y Rogan está formada por veinte piratas en total con las características de los piratas genéricos, quince van en una nave al mando de Aldor mientras los otros cinco y Rogan, en un bote de remos rodearán al Osado para tomar a la tripulación por la espalda (hay dos de ellos armados con arcos, 3d6 de daño), los personajes tienen tres oportunidades en tres turnos separados de descubrir la treta con una tirada de percepción de dificultad 6, en caso contrario, los tomarán a todos por sorpresa.

Aldor y Rogan, los capitanes gemelos

Son dos mekronios que pasaron de ser grandes contrabandistas a piratas debido a la presión de los mercaderes y sus batidas de caza. No son crueles pero si letales. Ambos visten de idéntica manera y es prácticamente imposible distinguir uno de otro. Lucen cabello negro azabache corto y una barba puntiaguda bien recortada.

Habilidades relevantes

Armas cuerpo a cuerpo 4d8, , Atléticas 5d8
Idiomas 3d10
Iniciativa 2d6, Intimidar 2d6, Liderazgo 2d6

Puntos de vida 8

No llevan armadura y luchan con espada ropera (3d8 de daño) y un escudo broquel (+1 a la dificultad para impactarles en combate).



-Encuentro 3

El tercer y último encuentro no tendrá lugar en un barco sino en una pequeña isla que no sale en los mapas. El capitán Kerr guiará la nave hacia la misma sorteando expertamente unos arrecifes. Cualquiera que repare en esto podrá afirmar con una tirada de navegación de dificultad 5 que Kerr ha navegado antes por estas aguas.

La isla en cuestión tiene un solo fondeadero en una pequeña cala. El resto son paredes calcáreas de entre quince y veinte metros de alto donde las gaviotas anidan, si alguien es lo bastante loco como para proponer una escalada deberá pasar cada turno dos tiradas de Atléticas a dificultad 6 debido a la dificultad del ascenso y a los asaltos enfurecidos de las territoriales gaviotas defendiendo sus nidos. Si aun así persiste algún valiente en diez turnos habrá llegado arriba.

La isla en si es un antiguo atolón hueco con una charca de agua dulce que procede de una fuente subterránea. En el interior, construido con restos de barco y madera traída por la marea hay un pequeño fuerte rodeando la fuente y cuyos ocupantes son tomados por sorpresa pues nadie espera que un barco ajeno pueda cruzar el paso del arrecife.

En el fuerte se encuentran una decena de piratas iguales a los piratas genéricos ya descritos, el semidemonio Uhan el Negro y Bracon el hechicero.

Uhan el Negro



Uhan tiene el aspecto de un elfo alto y algo más delgado que sus congéneres. Su piel tiene un color frío con reflejos purpúreos y sus ojos negros sin diferencia entre iris, pupila y esclerótica le dan un aspecto altamente intranquilizador.

Características raciales: Resistente a la magia, vulnerable al hierro (ver manual de Arx)

Habilidades relevantes

Armas cuerpo a cuerpo 5d8, Atléticas 5d8

Idiomas 3d6

Iniciativa 2d10, Intimidar 2d10

Puntos de vida 8

Lleva armadura ligera (1d6 de protección) y lucha usando una espada larga (3d8 de daño) y un escudo (+1 a la dificultad para impactarle)

Bracon el Hechicero

Bracon es un humano de procedencia incierta, con la cabeza totalmente afeitada y una larga barba blanca. Viste con una túnica carmesí y lleva las manos cargadas de anillos de oro y piedras preciosas.

Habilidades relevantes

Armas cuerpo a cuerpo 2d6

Idiomas 2d8

Iniciativa 2d10

Conjuros

Ataque de energía 3d10,
Incorporeidad 3d10, Mal de Ojo
2d10

Puntos de vida 6

Puntos de poder 10

No lleva armadura, lucha usando una espada corta y procura estar a cubierto siempre que puede.



Por cada uno de los encuentros pueden encontrarse varios objetos de valor (como las joyas de Bracon o los aros de oro de los piratas) así como monedas por valor de 1d10 monedas de plata. Queda claro que los piratas no han tenido presas últimamente.

En el interior de la isla hay varada una barca de remos con capacidad para en para ocho hombres y una vela triangular para cuando el viento favorezca. Es capaz de cargar comida y agua para diez días de viaje.

El mapa

Derrotado Uhran y sus hombres Kerr conseguirá tener el mapa completo: Cuatro piezas de pergamino que hay que unir y que no encajan según sus bordes sino según su dibujo. Hay que colocar las diferentes piezas una a una de manera que se vaya completando el dibujo de una carta marítima rudimentaria. Los fragmentos además tienen un dibujo en su parte trasera que indica un accidente geográfico de forma alegórica.

Fragmento 1: En un lado contiene un fragmento de mapa de lo que parece ser una línea de costa y en el otro lado el dibujo de dos estrellas sobre una montaña o promontorio.

Fragmento 2: El lado del mapa es parecido al del fragmento 1, en este caso además de la línea de costa se aprecian marcas sobre arrecifes, en el otro lado figura el dibujo de una serpiente, si se mira a trasluz indica el camino seguro por los arrecifes con las curvas de su cuerpo.

Fragmento 3: El lado del mapa es muy similar a los demás, en el otro lado se encuentra el dibujo de un pájaro marino, tal vez una gaviota.

Fragmento 4: El lado del mapa es como los demás pero tiene también dibujada una flecha indicando lo que parece el punto de entrada por la costa a la isla que dibujan los cuatro fragmentos unidos. En el otro lado del fragmento hay un dibujo más detallado que el de los anteriores fragmentos: una figura humanoide que sostiene un báculo.

El kraken

El kraken es una de las aberraciones que han ido apareciendo en Arx desde la caída de los elfos. Si se pudiera ver todo es una bestia similar a un pulpo con la cabeza totalmente amorfa y sin ojos y con una boca dentada similar a la de un tiburón donde hilera tras hilera de dientes aserrados esperan para desgarrar carne. Alrededor de dicha boca se reparten de forma irregular seis tentáculos que miden cerca de veinte metros cada uno.

El kraken aparecerá después del tercer encuentro, al salir del refugio de Uhan, su objetivo como mecanismo de juego es destruir la nave y acabar con cuantos mercenarios queden a bordo salvo los personajes. Si ninguno de los personajes sabe navegar sería recomendable dejar a Kerr con vida o a algún marinero con tal habilidad al menos a 2d8. Recomendamos el segundo método pues Kerr podría comerse el protagonismo de los personajes y eso es algo a evitar.

La táctica de ataque del Kraken es rodear a su víctima, en este caso el barco, situándose bajo ella y adhiriéndose con su poderosa boca al casco, mientras sus tentáculos barren la cubierta agarrando todo aquello que pueda para llevárselo a las profundidades.

Para el combate tratar cada tentáculo del kraken como un oponente, su iniciativa siempre será 1 pues funciona al tacto, normalmente durante su turno harán ataques de barrido así que el ataque tendrá un objetivo al azar, a veces no tiene porque ser un personaje o un pnj. Si durante un turno uno o más personajes atacan un tentáculo se harán acreedores del ataque de este durante ese turno. Los tentáculos hacen sus ataques con 1d6, los ataques pueden ser de dos tipos: golpe o agarre. Si el tentáculo golpea causa 2d8 de daño letal y si agarra, en un ataque con éxito el personaje deberá pasar una tirada de cuerpo de dificultad 6 o el tentáculo hará presa en el e intentará arrastrarlo a las profundidades, el personaje dispone de tres turnos para soltarse con una tirada de cuerpo o dañando el tentáculo lo suficiente. Cada tentáculo tiene 20 puntos de vida y 4 puntos de dureza, si pierde todos los puntos de vida caerá cercenado sobre la cubierta y empezará a descomponerse en algo parecido al betún.

Cuando todos los tentáculos hayan sido vencidos o hayan arrastrado a alguien bajo el agua el kraken dejará atrás al Osado propulsándose hacia las profundidades. Por desgracia la boca de la bestia ha acabado perforando el casco y la nave se hunde a gran velocidad, el que no consiga abandonarla en cinco turnos será arrastrado al fondo junto con aquellos que lleven armadura pesada. Los que lleven armadura ligera o media podrán mantenerse a flote si pasan tiradas de nadar con una dificultad de 3 los primeros y de 4 los segundos. Huelga decir que intentar nadar con armas a dos manos o similares está condenado al fracaso. Todo esto puede contrarrestarse si consiguen arrancar madera de la nave (talando el mástil por ejemplo) y agarrándose a ella.

Para matar al kraken haría falta dañar su “cuerpo”, si alguien es lo bastante imprudente para intentarlo la bestia tiene 120 puntos de vida y una resistencia de 5. Los mordiscos de su boca causan $1d10+1d10+5$ puntos de daño.

La guarida de Izhagal

El primer fragmento del mapa antes mencionado es la clave celeste para encontrar la isla donde Izhagal escondió su afamado tesoro. Las dos estrellas son conocidas por los marineros y navegantes por mantener su posición relativa siempre intacta sea cual sea la época del año, cada pueblo tiene un nombre especial para ellas. Los enanos las llaman la puerta de la Morada, los elfos las llaman las tres madres, los humanos de Mekronia y Westronia las llaman los Ojos del Norte. Con el ojo avizor y navegando durante suficiente tiempo no será difícil hallar una isla que de otro modo no tiene nada destacable, cada día de navegación hay un 10% acumulable de posibilidades de encontrarla. Tirar $1d10$ al caer la noche cada día, el primer día se puede descubrir con una tirada de 1, el segundo con un 1 o un 2, el tercero con un 1 un 2 o un 3 y así sucesivamente.

El segundo fragmento indica una característica física de la isla, pues en su lado occidental tiene en su escarpada cara una grieta con la forma de una gaviota con las alas desplegadas, el tercer fragmento simplemente permite navegar con seguridad por los arrecifes que rodean la isla (tiradas de navegación de dificultad 3 o la nave golpeará los escollos, con cuatro fallos la barca tendrá vías de agua que habrá que achicar y con ocho esta se hundirá con un enorme agujero en el fondo, una pifia cuenta como 2 fallos).

El cuarto fragmento, una vez sorteados los arrecifes indica una cala de arena volcánica por donde es posible entrar a la isla, que a simple vista parece una enorme roca de granito de no más de cien metros de anchura máxima. Una vez en la playa, si investigan un poco o con una tirada de percepción de dificultad 4 si se limitan a sentarse en la playa, descubrirán una escultura de tamaño humano similar al dibujo, muy deteriorada no sostiene ya ningún báculo y la carta es difícilmente reconocible. La isla en sí no es más que la enorme roca que parece, pero si excavan en la arena podrán encontrar una enorme losa de piedra de aspecto totalmente artificial. Para levantar dicha losa hará falta una tirada de Cuerpo de dificultad 10, suma +1 a la tirada por cada personaje adicional al primero intentándolo y +1 por cada remo de la barca que usen como palanca. Levantada la losa podrán ver un pasaje donde hay que pasar arrastrándose de uno en uno.

El pasadizo se extiende serpenteado durante unos veinte metros ascendiendo desde la playa en la total oscuridad a los pocos metros de haberse internado en él. Tras un rato que debe parecer larguísimo al final el pasillo desemboca en el centro del suelo de una sala tenuemente iluminada, suficiente para ver perfiles y sombras, debido a algunos agujeros y grietas en su parte más alta. La sala en cuestión mide cinco metros de diámetro y diez de altura, es irregular pues se trata de una cavidad natural pero el suelo ha sido trabajado para hacerlo llano y regular. Si se ilumina el lugar se podrá ver un esqueleto sentado en un trono de piedra con un cofre de madera a sus pies, severamente dañado por la humedad.

Esta cámara está custodiada por el espectro del mismo Izhagal, cuyo esqueleto reposa en el trono. El espectro mientras no haya luz se esconderá en las sombras, parcialmente dentro de las paredes para minimizar este riesgo. La obsesión por esconder su tesoro y los largos años de soledad le han vuelto demente y en cuanto un personaje toque el cofre Izhagal saldrá de su escondrijo e intentará poseerle. Si falla el espectro aullante es expulsado pero si tiene éxito tomará el control de la desafortunada víctima y atacará como un maníaco a los demás presentes.

Izhagal (espectro)



Se trata de un humano alto y enjuto vestido con una túnica oscura como si fuera un sudario, luce una larga barba y tiene un mirada enfebrecida y asesina. Su aspecto es traslucido y como a todos los espectros los ataques físicos no le causan daño y solo los ataques mágicos pueden lograrlo.

Puntos de vida 10, Posesión 1d10

Izhagal (poseído)

Exactamente igual que el personaje poseído, con un brillo mortecino en los ojos y un modificador de +1 a resistir la magia que se lance contra el. Solo la muerte del cuerpo físico que ocupa puede expulsar ahora al espectro.

Si consiguen deshacerse de Izhagal los personajes podrán reclamar el botín del

cofre que asciende a un total de 100 monedas de oro, 40 monedas de plata y piedras preciosas que pueden venderse por hasta 10 monedas de oro más, hay que tener en cuenta que el cofre está todo podrido y necesitarán un saco o mochila para llevar su contenido. En efecto el tesoro es descomunal pero bien lo ha sido el esfuerzo.

La vuelta a puerto

Si conservan la barca con la que han llegado no tendrán problema para en dos días de viaje llegar al puerto de Ubria de nuevo. En caso contrario la situación se antoja complicada pero pueden construir con los maderos del naufragio una balsa para llegar a puerto en el triple de tiempo.

Una vez llegados a Ubria serán libres para gastar como mejor vean su merecida recompensa material, por desgracia el sueldo por los días en el mar se habrá perdido con la muerte de Kerr ¿pero que importa eso cuando tienes dinero más que de sobras en tu bolsillo y una gran historia que contar?

Recompensas

Si los personajes han sobrevivido toda la aventura ganan 4 puntos de experiencia, si algún loco o locos han acabado con el kraken otórgales a estos 4 puntos adicionales. Si hubo alguien que resistió la posesión de Izhagal otórgale también 1 punto de experiencia extra y si en cambio hubo algún poseído pero pudo ser abatido, da 1 punto a al resto de personajes que participaron en el combate.