

O Passo do Necromante Morto

Aventura no Mundo de Berdlock para Níveis 1-4

Por ANTÔNIO MARCELO

Introdução

Os cronistas falam que perto da cidade de Rubraagua, no continente dos Reinos Humanos Livres, existe um local que já foi palco de uma batalha com um antigo necromante cujo nome se perdeu no início dos tempos. Este lugar ainda guarda vestígios desse confronto, e suspeita-se que os cultistas desse ex-necromante continuem homenageando seu maldito mestre. O local é guardado por uma torre de guardas de Brava Mata que, segundo a população vizinha, não sai à noite com medo de encontrar mortos andando pelo local ou outras coisas vis.

Mas para todos os males, existe um contraponto. Diz-se que este necromante alcançou a imortalidade física antes de ser derrotado e desaparecer. Porém, as pessoas dizem que esse segredo está escondido em um de seus locais de culto e talvez no local onde foi derrotado. Você estaria disposto a arriscar sua vida para obter o dom da imortalidade?

Background

John “Crowbar” Taylor, um próspero comerciante de especiarias, aprendeu com um velho aventureiro que um necromante havia descoberto o segredo da imortalidade e que poderia estar mais perto do que ele imagina. Por meio de pesquisas com sábios e estudiosos, ele descobriu que esse necromante havia sido derrotado perto de Zumoria e que poderia haver dicas sobre como encontrar esse segredo, ou mesmo como obter a imortalidade. Ele ofereceu uma recompensa de 1000 moedas de ouro, se uma pista que o levou a este tesouro.

Para isso, ele precisa de um grupo de aventureiros para ir até a Passagem do Necromante Morto e obter informações consistentes sobre ela. Isso ainda permitirá que o butim fique com os aventureiros. Porém a informação precisa ser trazida e comprovada como verdadeira. John fornecerá suprimentos e material básico para exploração. As armas e equipamentos serão para aventureiros. Se necessário, ele providenciará um carrinho de transporte para levar o grupo até o local onde a batalha final com o necromante foi travada.



Notas Introdutórias ao Mestre de Jogo

Esta aventura é uma dungeon clássica, da qual o principal monstro são os cultistas. Os jogadores partirão de Rubraagua (ver livro de regras) cedo (5 da manhã) e chegarão ao local após 3 horas de viagem de carroça. Durante a jornada na estrada poderão existir 2 encontros (a escolha do Mestre, ou utilizando as tabelas do livro de regras) mas estes encontros podem ser excepcionais.

Há uma saída do Passo do Necromante (ponto F), o mestre deve evitar que os jogadores saiam ou caso queiram voltar para Rubragaua, só no dia seguinte, pois a carroça passará sempre pela manhã para resgatar os sobreviventes, ou ver como está o andamento da aventura. Caso um personagem seja morto, o novo chegará na carroça no dia seguinte.



Seção do Mestre de Jogo

Quando os aventureiros desembarcam do carroça ou chegam ao ponto A no mapa, leia:

“Uma floresta viva, cheia de pássaros e com um clima primaveril envolve a todos. Belas árvores e uma estrada de cascalho cercam o local. Esta mesma entrada está dividida em pequenas entradas à direita e à esquerda. Ao longe, avista-se uma torre de pedra e, no seu topo, a ponta de uma balista. O lugar, porém, tem uma aura estranha, que desperta ansiedade e angústia”.

Notas para o Mestre e o Jogador:

O dia está claro sem nuvens em um céu azul profundo. Os jogadores podem seguir os caminhos possíveis que levam ao resto do mapa. Neste momento, não há encontro, apenas a natureza ao seu redor. Os jogadores podem investigar a área A ou podem seguir os caminhos possíveis que levam ao resto do mapa. Neste momento, não há encontro, apenas a natureza ao seu redor. Os jogadores podem testar a percepção com utilizando a tabelade SIM/NÃO/TALVEZ para sentir uma aura estranha e maligna do lugar. Essa aura se intensifica ao se aproximar do ponto D.

Características da Área

Existem 5 pontos importantes no mapa. Quando os aventureiros desembarcam da carroça ou chegam ao ponto A no mapa, ler:

Torre da Guarda (B) - Uma torre de pedra de cerca de 4 andares que pode ser vista pelos jogadores. (Detalhado posteriormente)

Estátua de Rolok (C) - Uma estátua de um antigo mago (detalhado mais tarde) em uma pequena fonte de água parada e clara. Não dizer que é de Rolok

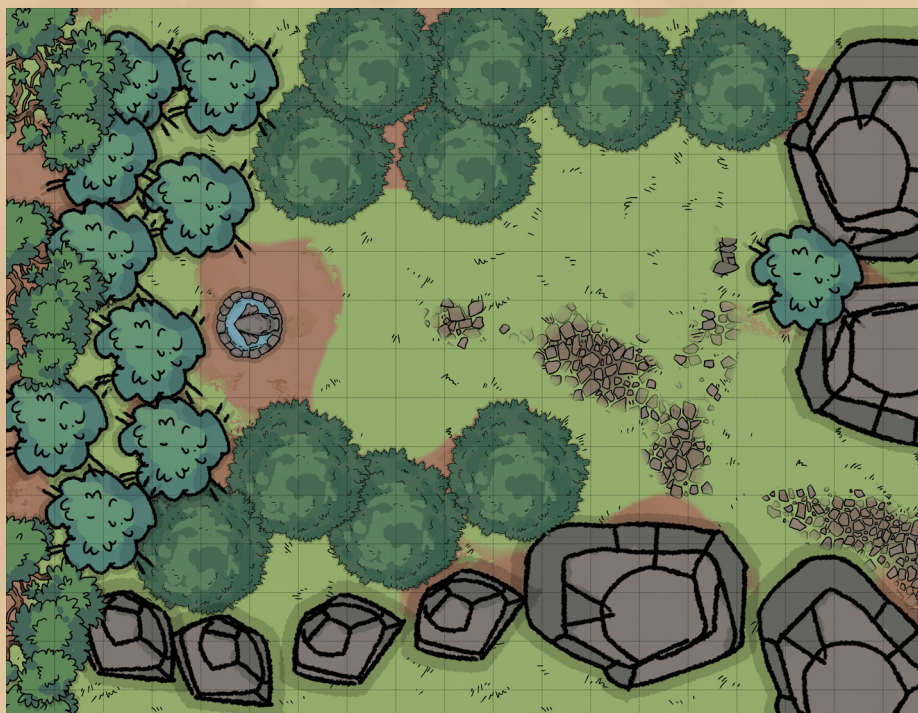
Fonte de água (E) - fonte de água escura da qual não se consegue ver o fundo. (detalhado mais tarde)

Entrada para o subterrâneo - entrada para o complexo subterrâneo dos cultistas de Rolok (detalhado posteriormente). Não dizer que é de Rolok

Fim da estrada (F) - Continua para outro local, longe do objetivo dos jogadores.

Durante o dia não há encontros, nem com NPCs, nem com monstros. O clima que deve ser repassado aos jogadores é que o lugar é lindo, mas tem uma grande aura de malignidade.

Estátua de Rolok (C)



Características da Área

Leia para os Jogadores:

O caminho leva a uma clareira onde uma estátua de cerca de 2 metros de um homem vestindo uma túnica de mágico, com uma longa barba e uma expressão maligna no rosto. O lugar é lindo; você pode ouvir o canto dos pássaros. A fonte tem águas claras e dá para ver seu fundo.

Algumas folhas flutuam na superfície dessa água. Existem belas macieiras em ambos os lados e rochas altas. O lugar é de uma beleza incomparável.

Seção do Mestre de Jogo

Quando os jogadores se aproximam da estátua, eles devem fazer um teste de lore. Se alguém tiver Lore 2 ou mais eles reconhecem a figura como sendo de Rolok, a passagem abaixo deve ser lida.

Você reconhece que esta é a estátua de Rolok, um antigo e poderoso feiticeiro, conhecido por sua magia profana, regada por sacrifícios humanos e honrados deuses amaldiçoados. Um arrepiro percorre a espinha de todos. “

Se eles não o reconhecerem, deve ser lido:

“Uma estátua de um velho mago que deixa todos nervosos.”.

Se algum dos jogadores decidir beber a água da fonte da estátua. Role 1d6 e consulte a tabela abaixo para o resultado:

D6	Resultado
1	Veneno 1d6 dano
2-4	Água
5	Água Transforma em Sangue
6	Poção de cura 1d6

Depois que alguém tira a água da nascente, ela se transforma em uma água negra, não potável, sem mais características especiais.

Encontros Noturnos

Se os jogadores decidirem explorar este lugar à noite (22h às 4h), eles podem ter os seguintes encontros de acordo com a tabela abaixo:

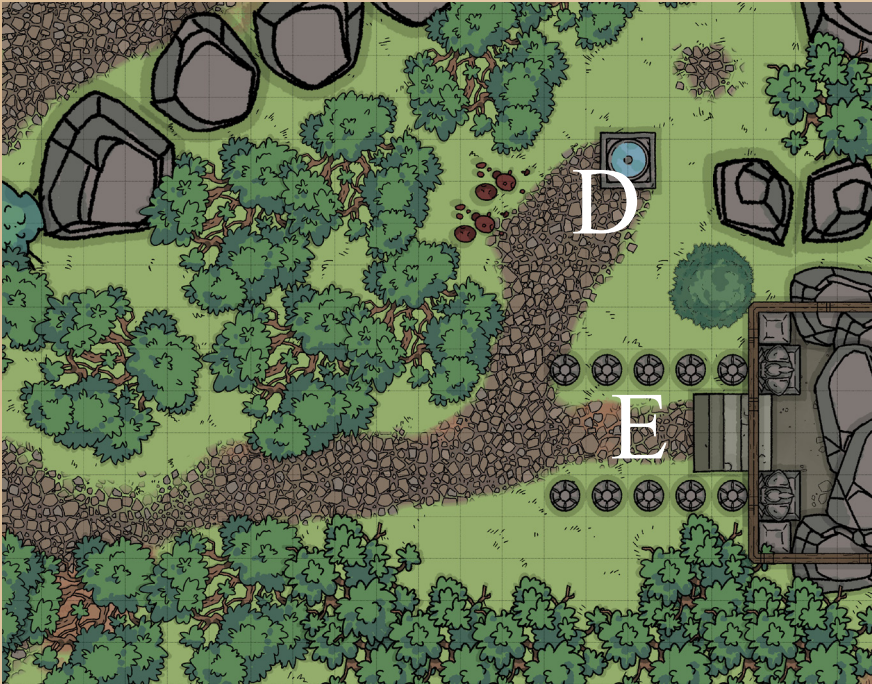
D6	Resultado
1-4	1d6 esqueletos
5-6	1d6 zumbis

Os esqueletos podem gerar um tesouro ao serem derrotados. Role a tabela de achados do Livro de Regras de Berdlock. Tanto os esqueletos como são normais.

Os jogadores ainda podem investigar o local, um jogador somente poderá fazer isso. É possível investigar a mata e as pedras. As macieiras tem maçãs verdes comestíveis e sem nenhum tipo de dano. Elas estão carregadas e podem servir de alimento para os jogadores.

Nota: É possível acampar aqui e passar a noite, mas a cada 3 horas da noite é possível ter um encontro noturno, pois o local é coalhado de mortos vivos. Os jogadores deverão estar em turnos de guarda serão serão surpreendidos.

Entrada para o Subetrrâneo/Fonte (D,E)



Características da Área

Leia para os Jogadores:

Um templo escavado na rocha com uma grande entrada com dez colunas de pedras negras adornadas de arabescos. Uma grande escada também de pedra negra leva para um templo escavado na rocha, ladeada por duas estátuas de guerreiros da mesma pedra negra. Há uma porta fechada e que aparentemente só abre por dentro. Acima há uma grande fonte de água parada, da qual alguns pássaros bebem da mesma. Há uma mata fechada por ambos os lados e o lugar está bem silencioso.

Seção do Mestre de Jogo

Os jogadores poderão investigar o local e ao se aproximar da entrada do templo, o mestre deverá ler.

“Ao se aproximar você vê que a pedra é um mármore negro, bem cuidado. Você sente uma sensação maligna vinda da porta de entrada do templo. A porta é lisa, feita de ferro negro, sem uma fechadura aparente. Nota que na lateral da porta há dois suportes para tochas vazios.”

Se um dos jogadores colocar o ouvido na porta leia para os jogadores.

“Você não consegue ouvir nenhum som vindo do outro lado da porta”

Ao investigarem a fonte ou beber a água leia, para os jogadores.

“Uma fonte de pedra, simples, de água potável, que pode ser bebida sem problemas”

As matas podem ser investigadas e os jogadores também podem investigar as rochas que ficam ao lado do templo escavado na pedra.

Encontros Noturnos

Se os jogadores decidirem explorar este lugar à noite (22h às 4h), algumas coisas diferentes acontecem.

Leia para os jogadores:

“A porta do templo está aberta e com tochas acesas nas suas laterais. Há um som de um congo que pode ser ouvido de vez em quando. É possível ver dentro do templo uma luz vermelha bruxuleante”

Os encontros noturnos neste local são os seguintes:

D6	Resultado
1,,2,3	1d6 cultistas
4	sem encontro
5	1d6 esqueletos
6	1d6 zumbis

Todos os encontros são de monstros normais (ver seção bestiário no livro de regras). Os cultistas podem dar como tesouro 1d6 peças de ouro por cultista morto. As 4 da manhã a porta fecha por dentro sendo aberta novamente à noite. Se eles entrarem no templo verão que há uma escada de pedra negra que desce, escavada na rocha ladeada por tochas. Há uma armadilha de dardos (1d6 de dano) quando o primeiro do grupo pisar no primeiro degrau da escada. A armadilha pode ser detectada por ladinos ou magia e assim desarmada. Ao chegarem na parte de baixo da escada eles estarão no templo.

Torre da Guarda (B)

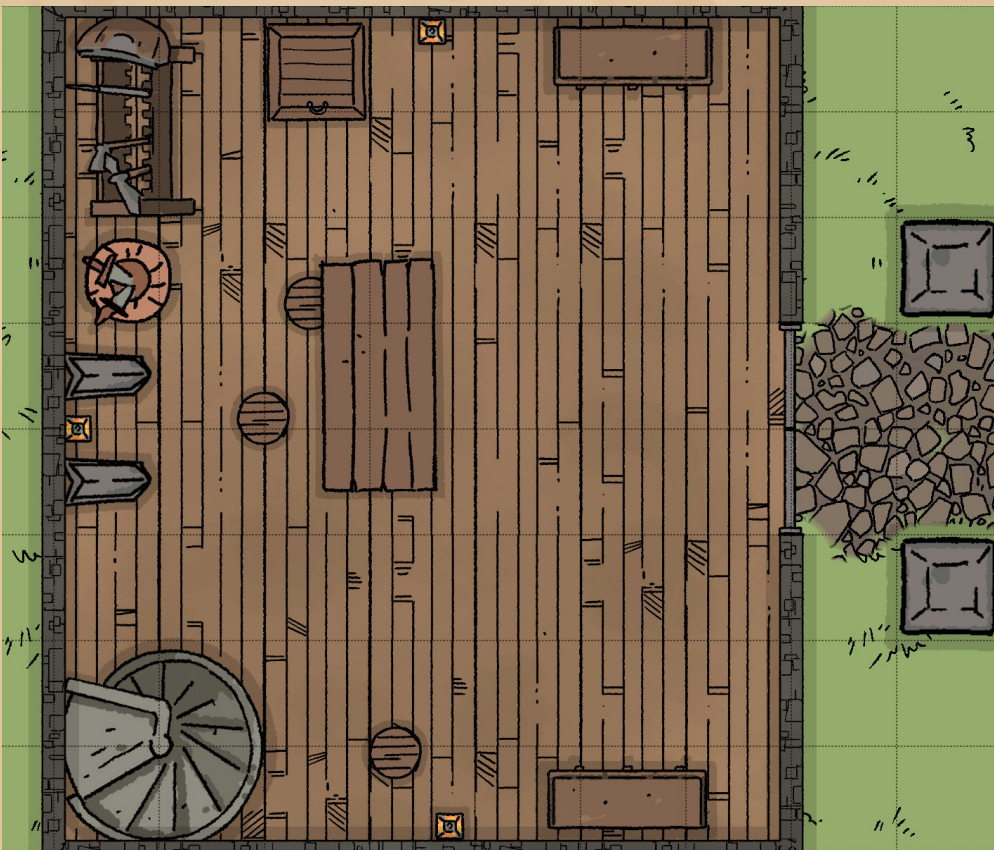


Características da Área

Leia para os Jogadores:

Uma grande torre de pedra de cerca de três andares está a frente de vocês. Ela está com sua entrada limpa e bem cuidada. Há um brasão de Rubragua sobre uma sólida porta de madeira. Duas pequenas colunas de pedra ladeiam a entrada. Há suportes para tochas nas laterais da porta vazios.

Vocês notam em volta pedras altas e algumas árvores. Há uma sineta que pode ser tocada, para chamar alguém. Há barulho de vozes e movimentos no interior. (Ver Seção do Mestre Torre)



Leia para os Jogadores:

Uma sala com uma mesa onde há um soldado sentado escrevendo algo. Do lado esquerdo uma escada em caracol que sobe e a direita um alçapão. Há dois armários de mantimentos, a direita e a esquerda. Atrás da mesa há escudos com o brasão de Rubraagua e armas diversas (machados, arcs, flechas, armaduras, espadas). O soldado para de escrever e olha para vocês. No canto direito há outro soldado limpando as armas e os escudos.

Habilidades - Ataque de Fúria

Equipamento: Armadura de couro, escudo de madeira, elmo, espada e adaga.

Seção do Mestre

NPC's da torre

Soldados

Olavo Matos (PV 25), Saulo Jonas (PV 24), Ciro Azevedo (PV 25)

Guarda da Torre (Nível 2)

PA - 2d6

PD -5

Oficial

Geraldo Nunes(PV 38)

Guarda da Torre (Nível 4)

PA - 2d6

PD -7

Habilidades - Ataque de Fúria Intimidação

Equipamento: Cota de malha, escudo de aço, elmo, espada e adaga.

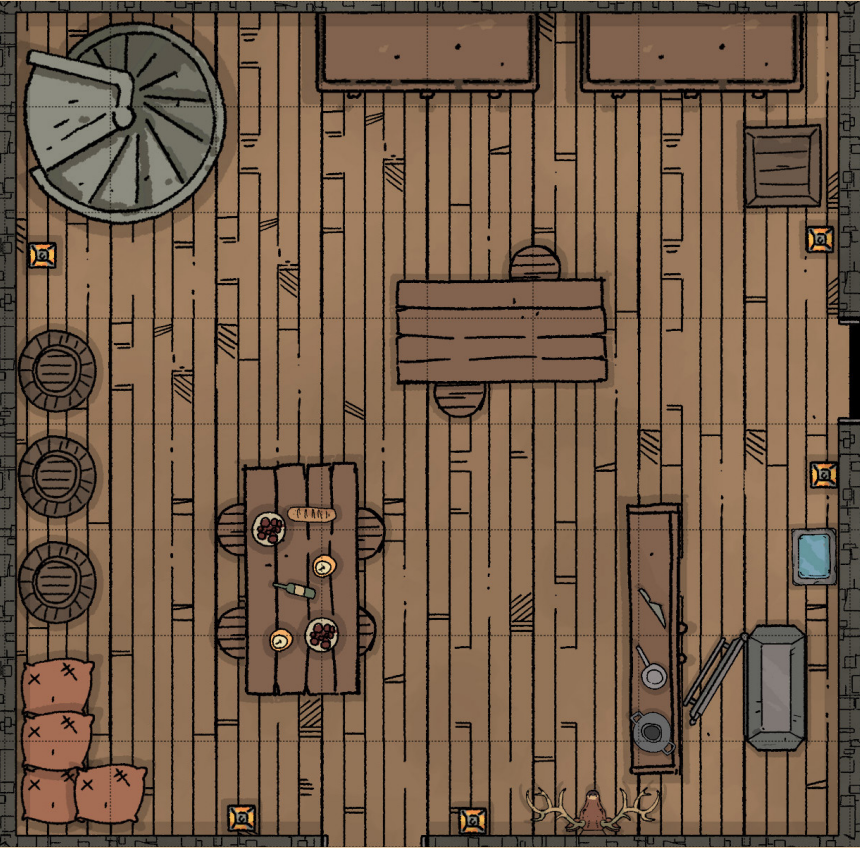
Torre da Guarda (B)

2o. Andar

Leia para os Jogadores:

Uma grande sala que serve como refeitório, sala de descanso, jogos e reuniões. Há duas despensas de comida direita, um balcão com uma pia e um fogão. Há sacos de mantimentos e barris de vinho e água. O lugar é limpo e asseado, iluminado por lanternas duas janelas.

Há uma cabeça de alce enfeitando a parede e um brasão de Rubragua. A escada caracol continua subindo para um terceiro andar. Há um terceiro soldado cozinhando uma sopa de carne com legumes para a próxima refeição. Há pães cobertos no balcão e queijo na mesa. Os jogadores podem ser convidados para comer (testar reações com os NPCs)



3o. Andar

Leia para os Jogadores:

A escada caracol termina aqui, num dormitório com 4 camas, arrumadas, um armário comunitário e um banheiro fechado, com uma banheira, privadas e um balde de água.

O local é bem asseado e arrumado com lanternas iluminando o local e duas janelas. Há uma escada de madeira que sobe para o topo da torre, onde é visível uma clarabóia, que dá acesso para este local. Há uma mesa no canto com uma vela apagada. O local é amplo e é utilizado para que os soldados descansem. Junto com o oficial. O armário possui quatro portas. Cada uma fechada onde são armazenados os pertences pessoais dos soldados.



Nota para o Mestre de Jogo

A torre serve como um bastião de defesa e de patrulha desta região. Caso os jogadores resolvam passar a noite por lá será possível apenas com uma reação amigável dos soldados. Eles normalmente não permitem isso, pois a torre é considerada uma instalação militar comandada pela guarda da cidade de Rubragua.

Torre da Guarda (B)



Topo

Leia para os Jogadores:

Ao subir a clarabóia os jogadores chegam ao topo. O topo é cercado de almeias de pedra e tem uma Balista com uma gigantesca flecha apontada para a entrada do templo. Esta flecha é diferente e gera curiosidade (se os jogadores investigarem constatarão que é explosiva. Mínimo lore 4 para esta conclusão. Caso não seja possível investigar, ela é apenas “esquisita”)

É possível ver cestos com flechas e dois caldeirões apagados com óleo. Há também barris com areia e um com água. É possível ver toda a região em detalhes e lá longe é possível ver a silhueta de Rubraagua.



Porão

Leia para os Jogadores:

O porão é cheio de comida, vinho, armas e armaduras. A quantidade de equipamento aqui presente é capaz de alimentar e armar um grupamento de 30 homens e mantê-los por 1 mês. Há um poço próprio que fornece água para a torre. Há cestos com flechas e dois baús trancados. Há uma mesa no centro e uma cadeira que pode ser utilizada para interrogatórios. O local é frio e um pouco húmido, com paredes de pedra bem grossas. Há lanternas iluminando o local e a saída única é a escada que sobe para o alçapão que dá para o primeiro andar.

Nota para o Mestre de Jogo

Os baús contêm cada um 500 peças de ouro, documentos importantes e cerca de 20 poções de cura. A chave de cada um está com o oficial. Os jogadores só poderão ter acesso a este local se matarem os soldados, ou caso sejam interrogados por algum motivo. Há uma armadilha de gás paralisante (1d6 horas de paralisia) que só é desarmada pelo oficial, ladinos não a detectam, mas a magia de detectar armadilhas sim.

Torre da Guarda (B)

Notas Para O mestre de Jogo

Porta da Torre

Os jogadores ao tocarem a campainha da porta da Torre, serão atendidos por um dos soldados (a escolha do mestre). Deverá ser sorteada a reação e se for amistosa, eles são automaticamente convidados para entrar. Se for hostil ou indiferente, os jogadores poderão falar de sua missão e rolar na tabela novamente com Bônus de +1 no d6. Se o resultado for indiferente eles serão mandados embora, mas prevenidos que o local a noite é perigoso e eles devem tomar cuidado. Se a reação for hostil eles são expulsos, não sendo mais atendidos no local.

Interior da Torre

Ao entrarem na torre serão atendidos pelo oficial que os interrogará sobre a natureza de sua missão. Os jogadores ao entrarem serão submetidos a um teste de reação com oficial sem bonificação. Se a reação for amistosa, o oficial oferece ajuda que será a seguinte:

- Explicará o grupo que o templo são de Cultistas de Berdolock e que o local é vigiado e mantido por eles;
- Falará que a noite o local é muito perigoso e a torre serve apenas como um posto de observação de Rubragua. Eles não tem efetivo para desbaratar o local. Além disso há mortos-vivos que assolam a região. Por volta das 18:00 eles trancam as portas da torre e iniciam um turno de vigia, para evitar possíveis ataques;
- Oferecerá abrigo aos jogadores, com comida e água, mas não ajudará de outra forma.

Se a reação for indiferente:

- Falará que o local é perigoso e que eles devem sair dali o mais rápido possível. Falará dos cultistas, e do templo, mas não oferecerá ajuda.

Se a reação for hostil

- Falará que os jogadores deverão sair dali de maneira imediata, apenas dizendo que o lugar é muito perigoso.

Os jogadores poderão ainda tentar com dificuldade

de +1 no dado de convencer o oficial, caso ele não seja convencido, eles sairão da torre e não poderão mais voltar a ela.

Pontos Importantes:

- A torre pode servir como porto seguro para os jogadores. Podem descansar, recuperar-se de ferimentos, etc. Uma vez dentro da Torre os jogadores poderão investigar seus cômodos (tabela de achados), mas se forem pegos roubando alguma coisa, serão imediatamente atacados pelos soldados.

- Se os jogadores matarem os soldados, a torre e os tesouros serão deles. Contudo se alguém da cidade descobrir, serão tratados como bandidos e a sentença será de morte.

- A balista da torre só poderá ser utilizada pelos soldados se algum jogador tentar utilizá-la, não conseguirá.

- A torre por volta das duas da manhã é atacada por 1d6 zumbis. Mas eles não conseguem entrar devido a grossa porta de madeira e aço. Os soldados os ignoram totalmente.

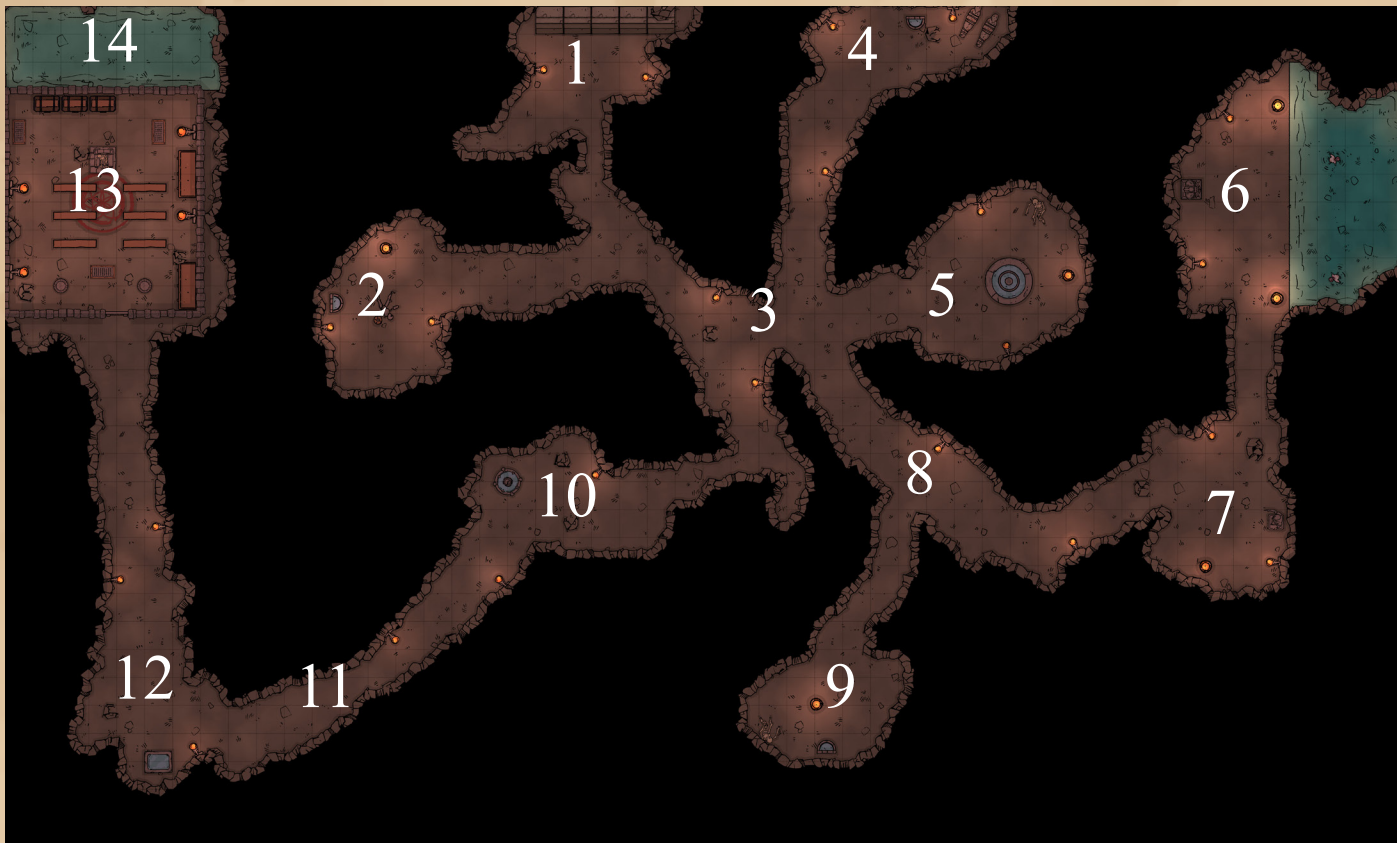
- No armário do 3o. andar há os pertences dos soldados e oficial. Caso sejam arrombados pelos jogadores cada um tem 3d6 peças de ouro, roupas civis dos soldados e sapatos.

- A entrada do porão só é descoberta se for feita uma investigação por algum personagem sem ser notado pelos soldados. O jogador deverá rolar 1d6, se o resultado for 3+, ele descobre a entrada para o porão. Se for pego, todos os jogadores são automaticamente expulsos da torre. Caso eles desejem entrar em combate com os soldados, o mestre deverá resolver utilizando as regras padrão.

- O mestre pode ficar livre para interagir os NPC's com os jogadores, mas estes não sairão da torre em nenhuma hipótese.

- Os Cultistas não atacam a torre por temer represálias de Rubragua, mas isso não vale para os jogadores.

A Abadia dos Amaldiçoados



Seção do Mestre de Jogo

A Abadia dos Amaldiçoados é um enorme templo escavado na rocha há cerca de 10 metros de profundidade com diversas seções internas, cada uma delas iluminada por tochas e braseiros. O local é frio e húmido, onde é possível ouvir lamentos e sussuros de orações em língua antiga. O chão é coberto por uma série de placas de mármore polido, ao contrário das paredes que é de rocha nua.

Creca de 30 cultistas realizam suas litanias malditas neste local. Os cultistas são do tipo normal e há dois deles elite: Marcus Pravinus e Sara Fiodore. Amrcus e Sara além de cultistas, são magos nível 2, ambos com a magia de bola de fogo.

Dentro da Abadia poderão existir diversos encontros e armadilhas das quais vamos descrever em cada uma das seções, com suas características. Esta aventura tem um inimigo mortal, um lich, o mago caído Serafino Lutero, que é um discípulo fervoroso de Berdolock. Ele é um Lich normal e tem uma espada mágica amaldiçoada+2. Ele carrega um anel de proteção +2 (não amaldiçoado).

Ele conhece duas magias: Contra-magia e Bola de Fogo. Ele é equivalente há um mago nível 4. Se os heróis derrotarem o lich, eles recebem os tesouros do lcoal e o documento sobre a imortalidade que será entregue ao John “Crownbar” Taylor. Isto será detalhado nas seções subseqüentes.

Encontros

As tabelas de encontro para este local são as seguintes:

Tabela I

D6	Resultado
1,,2,3	1d6 cultistas
4	armadilha
5	1d6 esqueletos
6	1d6 zumbis

Tabela II

D6	Resultado
1,,2,3,4	1d6 cultistas
4,5	armadilha
6	1d6 zumbis

Seções da Abadia

Seção 1

Descrição: Ao descer as escadas os jogadores se deparam com uma entrada iluminada por duas tochas. Há 3 cultistas aqui que ao repararem vocês, os atacam. Caso vençam o combate os jogadores poderão rolar na tabela de achados.

Seção 2

Uma sala com as paredes cheias de orações malignas escritas em sua extensão e uma fonte de água no seu final. Nesta sala há também um pequeno monte de pedras que podem ser investigado. Depois de investigar, os jogadores podem investigar a fonte. Aquele que tocar primeiro ou beber a água tomara 1d6 de dano de envenenamento e ficará paralisado 1d6 turnos de jogo.

Seção 3

Um cruzamento de corredores, indo em 3 direções distintas. Role 1 encontro aqui na tabela 1.

Seção 4

Uma sala com cerca de 4 cultistas em meditação. Nela há uma fonte de água parada. Os cultistas podem perceber a presença dos jogadores. Role 1d6 se o resultado for 1 ou 2 eles se viram e atacam os jogadores. Caso contrário os jogadores atacam primeiro. Ao término do combate podem investigar a sala e rolar na tabela de achados para cada um dos cultistas.

Seção 5

Uma sala com uma enorme fonte de água com um pequeno chafariz no seu meio. A sala está vazia só com esta fonte de água. Se os jogadores investigarem a fonte verão que ela é de água pura. A sala pode ser investigada.

Seção 6

Esta sala tem um enorme piscina de água límpidas e nela estão 4 cultistas e Sara Fiodore fazendo um ritual. Os jogadores deverão combater os cultistas e a NPC, caso vençam, poderão rolar na tabela de tesouro 1 do livro de regras. Será encontrado cerca de 100 peças de ouro e Sara carrega consigo uma adaga mágica +2 e um anel de proteção +1, que poderá ser sorteado entre os jogadores. Na sala eles vão encontrar um livro de rituais que pode ser vendido por 400 peças de ouro. A água é limpa e

sai de uma tubulação oculta. Ela não possui nada de especial.

Seção 7

Esta sala é um pequeno oratório com uma imagem de Berdolock (Lore 2 para identificar) caso contrário, é uma estátua de um mago antigo. Role um encontro na tabela 2.

Seção 8

Um entrocamento de corredores, role um encontro na tabela 1. Os jogadores podem investigar aqui.

Seção 9

Uma sala onde dois cultistas estão estripando um cadáver de um homem. Os jogadores podem atacá-los. Ao final eles poderão investigar o cadáver e acharão 3d6x10 peças de ouro. Na sala há uma fonte de água, sem nenhuma característica especial.

Seção 10

Uma sala onde quatro cultistas estão “animando dois zumbis. O grupo os encontra de surpresa podendo atacá-los. Caso ganhem o combate descobrirão um tomo de instruções desta ordem maldita. Estes deverá ser levado para a cidade e poderá ser vendido por cerca de 200 peças de ouro. Neste tomo é explicado que os cultistas são adoradores de Berdolock e seu líder espiritual, Serafino Lutero, transcendeu a mortalidade. Ele se encontra aqui nestas cavernas realizando prodígios. No livro há imagens bestiais e orações profanas. O grupo ganha 1 ponto de lore.

Seção 11

Corredor com armadilha de dardos 2d6 de dano no primeiro que está na frente do grupo. Após desarmar a armadilha, role um encontro na tabela 1

Seção 12

Uma sala com dois cultistas fazendo algum tipo de oração numa fonte de água. Você pode atacá-los e caso so vença ambos poderão ser investigados. O barulho da luta chamou a atenção de Marcus Pravinus e mais 2 cultistas. Estes chegam no final da luta e engajam com os jogadores. Em caso de vitória o grupo recebe 100 peças de ouro e uma adaga mágica +2. É possível avistar uma entrada de um templo escavado na rocha no fundo deste corredor, ele está iluminado por tochas e lá dentro há uma silhueta aguardando os jogadores.

O Templo do Desespero (13,14)



Seção do Mestre de Jogo

O Templo do Desespero é onde acontece a batalha final desta aventura contra o Lich. Ao entrar no templo o mestre deve ler para os jogadores.

“Ao entrar no templo vocês veem uma ampla sala lembrando uma igreja, com duas pilastras de ferro, com bancos, armários, caixas e baús. No chão há vários ralos grandes, com cheiro nauseabundo saindo deles.

No centro há um desenho profano no chão e uma enorme cadeira de pedra. Nela está sentado um Lich sorrindo para o grupo de maneira horrível. Ele se levanta e numa voz sibilina fala:

- Enfim os tolos aventureiros chegaram - ri alto
- hora de morrer. Vocês conhecerão a fúria de Serafino Lutero, aquele que driblou a morte”

O Lich começa atacando. Ele possui uma espada mágica amaldiçoada +2. Caso os heróis vençam a batalha, poderão investigar a sala. Cada baú tem uma armadilha de dardos de 1d6 de dano.

O conteúdo de cada baú é o seguinte:

1o. baú - 300 peças de ouro e um diamante de valor de 200 peças.

2o. Baú - Livros de magia maldita de Berdolock. São itens amaldiçoados. Ao tocarem os jogadores perdem 1PV

3o. Baú - 500 peças de ouro e uma espada mágica+1

Já os armários possuem o seguinte

1o. Armário - O diário de Serafino, é isso que John Taylor procura, os heróis podem recolher e levar para completar a missão.

2o. Armário - 3 poções de cura (necessitam identificação), 2 poções de invisibilidade e 300 peças de ouro. Um mapa com o desenho do templo

A sala pode ser investigada e os jogadores descobrem uma saída que leva para uma grande piscina de água límpida. Se os heróis mergulharem, todos os seus PVs são recuperados.

O corpo do lich ao ser investigado e os jogadores acharão um colar de proteção amaldiçoado, que pode ser vendido por 300 peças de ouro (depois de identificado). O Lich carrega uma chave em seu pescoço que é a chave da porta do templo. Os jogadores opcionalmente podem pegar. AO destruir o Lich o templo fica abandonado e não há mais sinais de cultistas. Os jogadores podem retornar a torre e contar o que aconteceu aos soldados. Estes os ajudarão em caso de necessidade, até a carroça chegar para pegá-los. O mestre pode definir quando, ao retornarem a cidade deverão entregar o diário a John e receber a recompensa. No final da aventura os jogadores recebem o seguinte

- 6 pontos de fama

- 1000 peças de ouro para ser divididas entre o grupo ao entregar o diário a John

- 5 pontos de Lore

O mestre ainda pode finalizar a aventura com alguma indicação sobre Berdolock e desenvolver um pouco da vida de Serafino Lutero. A aventura termina com os heróis sobreviventes comemorando numa taberna de Rubragua.