

# Aventura Pronta



O Passo da Neve Eterna é um vale localizado próximo a uma das entradas de Blur. Apesar de ser um terreno de fácil acesso, entrar ou sair dele durante o inverno é considerado suicídio. No passo, durante o inverno, as temperaturas alcançam  $-20^{\circ}\text{C}$ . Fora do vale, nos seus arredores, essas temperaturas podem chegar a  $-80^{\circ}\text{C}$ . A extensão do vale é de cerca de 40 km e ele está localizado a uma altitude aproximada de 4.000 metros. Geralmente, com um bom guia, consegue-se atravessar o vale em 1 dia e meio de caminhada.

Existem três importantes estruturas anãs no vale. Ao Norte, um forte serve como quartel general das forças da Lança de Gelo, ordem de cavalaria anã responsável pela segurança do Passo. O forte é localizado estrategicamente na considerada entrada do Passo. Um complexo ao sul, na considerada saída do Vale é um importante entreposto comercial. Geralmente é nesse entreposto que ocorre a maioria do comércio entre Blur e o resto do mundo. É um conjunto composto de diversas estruturas, entre elas uma taverna e estalagem, um ferreiro e uma torre além de um mercado coberto, muradas em conjunto junto a um paredão natural de 100 metros. A terceira é A Estalagem No Meio Do Caminho, uma estalagem que fica a meio caminho entre as duas primeiras, encrustada nas montanhas a oeste. Ela pertence a 4 sacerdotes anões e é considerada um templo sagrado para muitos viajantes.

Além dos anões, uma importante comunidade de raças selvagens está presente na parte leste das montanhas, ocupando um complexo de cavernas em que os anões nunca conseguiram "limpar" em definitivo.

Duas tribos nômades fazem daqui território de caça. Elas frequentemente batalham pelos melhores locais. Uma delas é de centauros, a outra humana (recém convertida para o canibalismo).

Existe um rio que desce caudalosamente de norte a sul do vale. Muitas cachoeiras e quedas d'água estão presentes. Salmão é abundante no Passo. A principal ilha fluvial é assombrada. Uma torre do segundo ciclo emana a fonte de surgimento alguns mortos vivos. Todo ser vivo que morre na ilha torna-se um morto vivo de acordo com a experiência. Os sacerdotes da Estalagem no Meio do Caminho tentam descobrir a fonte há anos, sem sucesso por enquanto.

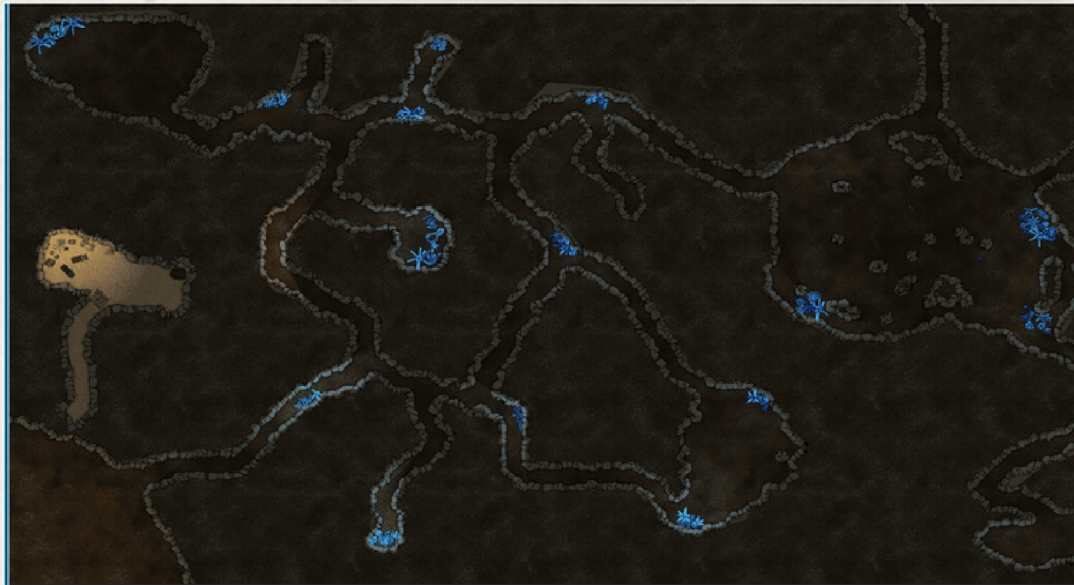
Durante a primavera e verão, os vermes de gelo ajudam involuntariamente anões na defesa do passo. Toda a planície sudeste é tomada por essas criaturas.

# Aventura Pronta

## Eventos:

### 1 - A caçada aos ninhos dos vermes

**Aventura:** Os heróis são contactados por qualquer uma das forças anãs do vale para ajudar com a questão dos ninhos de vermes do gelo. As motivações serão diferentes de acordo com cada grupo, embora o motivo declarado seja o mesmo. Para cada câmara das cavernas, role 1d10 para definir quantas larvas estão presentes. No caso de um resultado nesta rolagem maior que 8, uma pupa também estará presente. Se os aventureiros decidirem explorar até a maior caverna, haverá um adulto aqui, acompanhado de 3d10 larvas e 1 d 10 pupas.



Nos últimos ataques dos vermes à caravana dos anões alguns importantes documentos anões foram perdidos. Eles são passes de acesso a Blur ao portador. Além disso a caravana transportava alguns itens "interessantes". E um anão importante desapareceu.

Vermes do Gelo do Passo (de Ysvorovani)

Nome	Est	Def	EF	EH	Ataque	L	M	P	100	75	50	25	RF	RM	VB
Larva	2	L1	18		Mordida	5	2	1	12	9	6	3	4	2	12
Pupa	5	M2	35	30	Mordida	8	5	3	16	12	8	4	7	5	18
					Hálito ácido	5	5	5	12	9	6	3			
Adulto	12	P3	84	108	Agarrar	15	12	8	28	22	16	10	14	12	20
					Hálito ácido	12	12	12	20	15	10	5			
					Mordida	16	15	14	32	25	18	11			