

MÉLYVILÁG

TEKERVÉNYES
CSATORNÁK

ORGONA-KANYON

GOMBABEREK

ELÁRASZTOTT VIDÉK

KOU
KISKEDVENC
ÉS FODRASZ
SZALONJA

VENRIS KÖNYVEI
ÉS FURCSASÁGAI

AZ ELBÜVÖLŐ-TAL

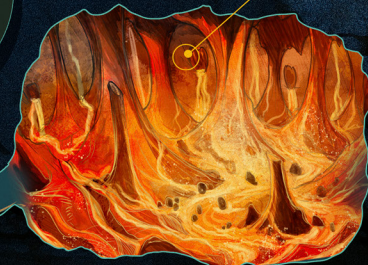
FENEKETLEN TÓ

EZER HÍD CITADELLÁJA

FÉNYES VÁROS

CSÁKÁNY ÉS PÖRÖLY

LÁVAZUHATAG





Tekervényes csatornák

OLVASD FEL!

Egy kör alakú csatornába léptek. Tekervényes, mélybe nyúló járatai több folyosóba és oldalágba futnak szét, amelyek ismeretlen irányokba vezetnek. Az alagutak gyér fényét a járatok falán lévő, apró, világító gombok adják.

Ezen vízcsatornák építését eredetileg Fényes Város első ura, Throrgrim király rendelte el. A maga idejében ez Csillagrév egyik csodájának számított, mert nemcsak táplálta Csillagrév hatalmas folyóját, de egyben ellátta a várost friss ivóvízzel. Ám ahogy Csillagrév lebegő szigetcsoportja tekervényesen mozogni kezdett, a csatornák követték, elvágva a felszíni vízutánpótlást. Amint egy csatornaág kiszáradt, a törpék újat építettek helyette, míg több száz, összetett, tekervényes csatorna hálózata

nem lett belőle. A kiszáradt csatornájáratokat szállításra kezdték használni Mélyvilág és Csillagrév között, további kapcsolattartási lehetőséget és kereskedelmi útvonalat létesítve. Könnyű eltévedni, ha át akartok kelni a Tekervényes csatornákon, hiszen a helyről manapság fellelhető térképek nagyon pontatlanok.

Lehetséges találkozások

Átkelés a csatornákon

Oly könnyű elveszni a csatornákon való átkelés során. Amikor a Játékos Karakterek belépnek az alagutakba, javasoljuk, hogy a Játékosok kezdjenek Eszesség próbákat dobni annak érdekében, hogy ki is találjanak onnan. Használjátok az alábbi táblázatot, hogy megállapítsátok, milyen gyorsan találják meg a kiutat. Minden Játékosnak sikeres próbát kell tennie egyenként D20-szal. Ha valamelyik Játékos balsikert dob, egy lénybe botlanak (amit a Kalauz választ ki), és a találkozás után ismét dobniuk kell.

Játékosok száma	Nehézségi fok a D20-as Eszesség próbához (minden Játékosnak sikert kell dobnia)	Ha egy vagy több Játékos balsikert dob
1	10	Találkozás egy lényvel és utána ismételt próba
2	7	
3+	5	

Ezer Híd Citadellája

OLVASD FEL!

Egy hatalmas, henger formájú aknába léptek, amibe több száz apró csatorna és cső üríti vizét. A víz az akna termohával és gombákkal borított, nyálkás falain csordogál lefelé a mélybe. Ezerféle formájú és méretű híd ível keresztül az aknán, amelyek egy hatalmas köemelvényt tartanak fenn a roppant tér

közepén. Az emelvényen pedig egy kőépületekből álló város magasodik. Lények tucatjait (még csillagrévieket is)

látjátok, ahogy mindennapi teendőikkel foglalkoznak.

Noha a hely hűvös és nyirkos, de tele van élettel, és ezen városi események barátságos melegséggel és jó érzésekkel töltenek el titeket. A kisvárosi érzetet keltő neszek visszhangot vernek az akna falain, élettellivé és hívogatóvá téve a környezetet.

Törpék, gekkoidok és daktiloidok emelték ezt a helyzet, mert segíteni akarták az itt lakókat és az utazókat, hogy könnyebben eljussanak Mélyvilág minden szegletébe. Ez egy létfontosságú csomópont, ahol kalandorok és a mélyben lévő világ lakói találkozhatnak, kereskedhetnek, titkokat és pletykákat cserélhetnek. A hidak és a csatornák Mélyvilág bármely pontjára eljuttatják a Játékos Karaktereket, de eleddig felfedezetlen, a könyvben meg nem határozott helyekre is elkalauzolhatnak.

Helyi látnivalók:

Csákány és Pöröly:



Egy henger formájú, termohával borított téglalapú épületet láttok magatok előtt. A termoha sötétzöld és citromsárga színekben pompázik, ami a bentől kiáramló, kellemesen meleg hőmérsékletről árulkodik. Egy gyönyörű, rézveretekkel és szegekkel díszített, sötét tölgyajtó elé léptek. Felette egy kör formájú cégért láttok egy rúnavéssett nyélen lógni, amin egy keresztben elhelyezett törpe csákány és egy kovácspöröly látható. A cégér felirata: Csákány és Pöröly.

Só, hagyma és füstölés dús aromájának keverékét érzitek ahogy beléptek. Valami ízletes készül. Egy vörös szakállú törpét láttok a söntésnél, sűrű szemöldöke alól mosolygó szempár villan felétek. Egy ónkupát tisztogat és felétek kiált: „Üdvözet, ifjancok! Mivel szolgálhatok?”

OLVASD FEL!

1. fejezet

A Csákány és Pöröly Mélyvilág közismert tavernája. A hely Thorgridé, a vidám, vörös szakállú törpéé, aki a legjobb ételt kínálja, persze csak ha meg tudod fizetni. Természetesen a taverna más célokat is kiszolgál. Az épület harmadik emeletén található a Mélykutászok Céhe, amit a két törpe tudós és felfedező, Dunan és Dranan vezet. A törpe testvéreknek hosszú vörös haja és szakálla van. A céh legfőbb feladata, hogy felderítse Mélyvilágot, és tudást gyűjtsön. A testvérek híresek arról, hogy munkával látják el a kalandorokat, érmékért cserébe.

Lehetséges találkozások:

Ásványgyűjtés

Dunan geológus, aki ásványokat, érceket és ékköveket gyűjt. Laboratóriumában hihetetlen mennyiség található ezekből. Számptalan különböző követ és sziklát találhatsz itt. Gyönyörű üvegkristály tárolókban tartja kiállítási darabjait és mintáit, például gyémántokat, kvarcot, vasat és vörösrezt. Dunan az alábbi szövegdobozban megtalálható ásványokat keresi, és jutalmat ad azon kalandoroknak, akik hoznak neki. Minél értékesebb az ásvány, annál nehezebb a Játékosok feladata, mert annál komolyabb kihívásokkal és erősebb lényekkel kell szembenézniük.

Jegyzet a Kalauznak:
Dunan nem vásárol fel végtelen mennyiségű ásványt. Érdemes beszabályozni egy nap mennyit vásárol meg a Játékos Karakterektől.



Obszidián (Leggyakoribb lelőhely: Lávazuhatag)

Ezek a hatalmas kristályformációk az Obszidioidok és Magmoidok védelme alatt állnak. (lásd **4. fejezetet: Lények**)

– **Jutalom: 1 érme**

Füstkvarc (Leggyakoribb lelőhely: a Fényes Város sziklafalaiban)

– **Jutalom: 1 érme**

Holdkő (Leggyakoribb lelőhely: Elárasztott vidék, a gekkoidok otthona)

– **Jutalom: 2 érme**

Zöld Aventurin (Leggyakoribb lelőhely: a Feneketlen Tó partja)

– **Jutalom: 3 érme**

Pirit (Leggyakoribb lelőhely: a Sziklafák gyökerei alatt)

– **Jutalom: 5 érme**

Topáz (Leggyakoribb lelőhely: a Kristálybarlang déli csücskében a Fényes Város alatt)

– **Jutalom: 8 érme**