Overblik

**Ilddæmonen** Gr’Lox i ”tårnet” her nær Kummer floden. Gr’Lox graver ned mod Jordens kerne for at nemmere kunne hidkalde elementære væsner og dæmoner.

**Området** omkring er goldt, suget for liv, varmt og tågen forvandlet til askesky. Vandpytter af tjære og vegetation af glas.

**Tårnet** består af XXX lag/etager. Des dybere man kommer, des varmere bliver det. Tårnet er bygget rundt om et bor med en elevator, som graver dybere ned, fragter det udgravede jord væk, samt eventuelle dyrebare metaller der findes.   
Elevatoren er 8 meter i diameter, og på hver side af den er der en 4 meter bred gang, og ofte værelser fra gangen.

# Indgange

Tre primære indgange:

1. Elevator på boret
2. Hovedindgang
3. Flod

## Tårnets stueetage

Toppen af tårnet, dvs. stueetagen, ligner ved første blik, toppen et normalt cylindrisk hus. Det er dog lavet af mørkerødt, tonet glas. Bygningen er delt i to. Ene side er hovedindgangen og leder til en reception, den anden til elevatoren. I receptionen fører en trappe dybere ned i tårnet.

## Elevator

Er placeret i midten af tårnet, og består af en cirkulær metalplade med en 2m diameters cylinder i midten der går fra top til bund. Cylinderen fungerer også som skorsten. Kan stoppe ved alle etager.

Bliver drevet af en stor, enorm varm ovn der sidder i toppen af boret i bunden. Ovnen drives af Gr’Lox’s ildmagi der får sit brænde ved at suge næring fra omgivelserne, og det er ved dampkraft at elevatoren og boret kører.

Elevatoren bliver enorm varm hvis den har været i bunden længe, og arbejderne går i varmebeskyttende støvler og bukser. Uden disse tager man op til 1d6 fire damge per round man står på den.

Det tager elevatoren 5 minutter at komme fra top til bund og vice versa.

## Floden og hobgoblin lejr

Der er gravet en kanal fra Kummer floden over til ca. 30 meter fra hovedindgangen, hvor kanalen går ned i jorden til ovnen i bunden af elevatoren. En dæmning i kanalen kontrollerer vandmængden.

Hobgoblin arbejderne har deres lejr omkring dæmningen. Der er typisk i alt 10 hobgobliner der arbejder her ad gangen, hvor om dagen er der 2 i lejren. Lejren består af 4 telte.

# Random encounters

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kast** | **Handling** | **Individ** |
| 1 | Angriber | Maladuk orker |
| 2 | Forhandler | Ældste Rødder |
| 3 | Rejser for at se | Gr’Lox |
| 4 | Flygter fra | Sathmog Kultister |
| 5 | Henretter | Random monster (1d4: Troll, Minotaur, Giant, Griffon) |
| 6 | Hjælper | Eventyrer fra Outskirt |
| 7 | Forræder | Den Fejlfri Flamme (1d4: 1-3: Eventyrer, 4: Ridder) |
| 8 | Tilbeder | Glødende Knæve |

Rum

# 0: Stueetagen

Toppen af tårnet ligner ved første blik, toppen et normalt cylindrisk hus. ”Parabol” på taget (samler lys). Det er lavet af mørkerødt, tonet glas. Bygningen er delt i to. Ene side har flot hovedindgang med lysende bue-dør og leder til en reception, hvor en trappe fører dybere ned i tårnet.

Bagindgangen er mere diskret, og leder til elevatoren. Der går en arbejdende hobgobliner ind og ud her.

## Receptionen

*Lav, buet skrank står langs den modsatte væg med en hafling receptionist der hopper op som I træder ind i rummet. Bag skranken er en reol med pergaments ruller. Som haflingen rejser sig, banker hun ind i bordet og I hører lyden af nøgler der rasler. I stærk kontrast til luften udenfor er der her rent og frisk. Et spejl i loftet kaster dansende solstråler rundt i rummet der lyser det op.*

**Receptionisten** er den unge halfling ”**Alvatrot** ’Dovenkrop’ Stjernesne”. Flammende røde øjne. Yderst energisk for at klare enhver opgave der stilles hende. Både øjne og opførslen skyldes hun har solgt sin sjæl til Gr’Lox, der gav Alvatrot energien til gengæld. Alvatrot led af en kronisk sygdom der gjorde hende træt som ung, og hun blev mobbet med at være doven. Resistent over for ild.

**Sikkerhedssystem.** Alvatror kan trække i et håndtag bag skranken som sender en sky af vanddamp ud i rummet. Evade eller tag 2d6 fire damage. Tager 1 runde at genoplade.

Næsten alt belysning sker fra sollys der hentes igennem spejlsystem.

# 1-2: Værelser

Første og anden etage er ens, og har hver 3 værelser til folk at bo i. Værelserne er simple, men pæne. Består af en seng, skrivebord, skab. De har alle et puzzle med tre svævende, varme sten. Alle møblerne er af fin kvalitet.

Der bor lige nu (1d6):

1. Toilet
2. Personen der bor her, er ikke hjemme, men har efterladt smykker værd 1d6 gp.
3. Floffentof eller anden fra Sandhedssamfundet.
4. Ældste Rødder Ambassadør
5. Trolden Hagra
6. Højtstående Glødende Knæve hobgoblin **Gruush**

# 3: Afslapning

## Rum 1: Boblebad

Vand fra floden opvarmet af ovnen. Rul på værelser for at se om der er en person her

## Rum 2: Kunst

Et lille galleri med malerier der primært forestiller dæmoner og ild. Abstrakte.

## Rum 3: Glas/spejl

Rummet er fyldt med små spejle og glasobjekter der reflekterer lys i alle farver og retninger. Utrolig flot, men meget overvældende for sanserne. WIS eller bliv Dazed. Men hvis man tager Stretch rest der heales alle ens conditions udover normale effekter, som lyset påvirker ens underbevidsthed.

**Døren** til næste etage er låst. **Alvatrot, Gr’Lox** og **Gruush** har nøgler dertil.

# 4: Tjenesterum

## Rum 1: Alvatrots kammer

Minder om hotelværelserne, men møblerne er slidte og var aldrig pæne. Tre svævende sten puzzlen er tydeligvis brugt meget, stenene slidte.

## Rum 2: Køkken

Kokken er den stumme mand ”**Jasvil**”. Kolde, flammende øjne. Jasvil er også Gr’Lox’s torturmester, og de to job overlapper til tider.

## Rum 3: Torturkammer

Stol i midten og væg med hav af forskellige instrumenter, inkl. en del køkkenredskaber.

# 5: Nederste, Gr’Lox

## Hidkaldelses rum

## Gr’Lox kammer

## Sælg sjæl rum

Her hobgoblin magikere kommer for at bytte deres sjæl til gengæld for ildmagi.