

하늘색 맹의 침탈

마이클 프레스콧이 만든 모험용 장소

건축마법사의 어리석은 걸작

건축마법사 티타디날의 마지막 작품은 주문의 힘을 불어넣은 어느 석재 침탈입니다. 그는 침탈의 힘을 사용해 탑이 세워진 거대한 호수의 정령을 조종하려 했습니다. 하지만 티타디날은 탑을 사용하기 전에 세상을 떠났고, 탑은 그 후 여러 번 주인이 바뀌었습니다.



리칼루 고블린들의 캠프

사흘 전, 여덟 명의 리칼루 고블린이 탑의 보물을 털기 위해 탑 주위에 하늘색 방수포 천막을 치고 그 아래에 캠프를 설치했습니다. 고블린 사면은 탑 주위에 마법의 이빨들을 둘러싸듯 묻어서 "하늘색맹의 저주"를 걸었습니다. 탑 안에 있는 이들은 이 저주 때문에 어떠한 하늘색도 눈으로 인식하지 못하며, 탑을 떠나면 이들 후에 저주가 풀립니다. 고블린들은 단도와 투석구, 저주 주문 두루마리, 훔친 은화 일부와 하늘색 망토 두 벌을 가지고 있습니다.

탑의 문

탑의 창문과 출입구에는 모두 마법이 걸려 있어서 내부의 기하학적 구조는 바깥에서 보는 것과 매우 다릅니다. 이 지도에는 바깥에서 본 각 창문의 높이와 방향이 나와 있습니다. (예: '4N' 창문은 4층의 북쪽(North) 창문입니다). 2층 이상의 모든 창문에는 녹색 사슬이 장턱에 나사로 고정되어 있습니다. 각 사슬은 아래층 창문을 향해 대롱대롱 매달려 있습니다. (4N → 3N)

d6	조우
1	거인이 사람 냄새를 맡고 탐색 중입니다.
2	원뿔(15번) 방에서 날아온 거대 똥파리.
3	하늘색 코트를 입은 리칼루 도적.
4	거인들의 노래가 방 안에 울려 퍼집니다.
5	빙의된 어린 거대 펠리컨.
6	분수에서 나온 운디네 d3마리.

각 방의 번호

티타디날은 각 방에 번호를 새겼습니다. 누구든 1번 방에 들어온 이들 주변에는 허공을 맴도는 희미한 불빛이 나타납니다. 이 불빛은 티타디날이 호수의 정령에게 훔친 힘으로 만들었습니다. 번호 순서대로 방을 지나면 탑의 주문이 점차로 발동되며, 불빛 역시 점점 커져서 23번 방에 다다르면 햇불만큼 밝아집니다. 만약 번호 순서대로 방을 거치지 않으면 불빛이 사라집니다.

22. 서재

십 수권의 건축 마법 관련 책 외에도, 탑의 형태를 이런저런 관점으로 그린 찢긴 지도 여러 장이 바닥에 흐트러져 있습니다. 지도에는 모두 "24번째 방"이 어디인가 있음을 나타내고 있습니다.

13. 으스스한 복도

사악한 이상 네 점이 주변 공기를 투명하고 굽주린 정령들로 가득 채웠습니다. 여기서는 시체가 움직입니다. 잠들었거나 심하게 다친 이는 빙의되지 않도록 저항해야 합니다. 기도를 하면 티타디날의 유령 조연자가 나타나, 의식을 완료할 수 있도록 방문자들을 조종하려 듭니다.

7. 분수의 방

티타디날은 이 분수를 사용해 호수의 정령과 이야기를 나누고 약점을 파악했습니다. 만약 1번 방에서 시작된 불꽃이 여기까지 이어졌다면, 운디네 (뱀 형태의 물의 정령) d6마리가 출현해서 불꽃을 되찾기 위해 공격합니다. 분수 안에는 방어자의 검 한 자루와 대부분 부위가 갖춰진 판금 갑옷 한 벌이 있습니다. 하지만 운디네들은 캐릭터들이 오직 "제단"을 파괴하겠다는 엄숙한 맹세를 한 다음에야 이 물품들을 양도할 것입니다.

하늘색 망토를 입은 도적들

리칼루 고블린들은 보물을 털기 위해 도적들을 탐으로 보냈습니다. 도적들은 하늘색 망토를 입고 있으며, 따로따로 행동합니다.

16&17. 거인들의 방

파이어볼트에서 온 거인 4명이 2년 전부터 탑을 차지했습니다. 갑옷을 차려입은 파로크가 이들의 두목이지만, 많은 이들은 높은 납을 마시고 내뿜는 소사를 가장 두려워합니다. 서로 떼어놓을 수 없는 쌍둥이인 아파와 아이쇼는 끊임없이 다닙니다.

이들은 쌓아 놓은 보물더미가 점점 줄어드는 탓에 정신적으로 무척 지쳐 있으며, 경계심이 가득합니다. 설상가상으로, 18번 방 출입구에 쳐 놓은 하늘색 테피스트리 때문에 탐 바깥으로 나가는 길을 찾지 못하고 있습니다. 이들은 은화가 든 자루 여섯 개를 가지고 있으며, 자루 중 하나에는 명확한 시야의 서클렛이 들어 있습니다.

15. 변화의 원뿔 방

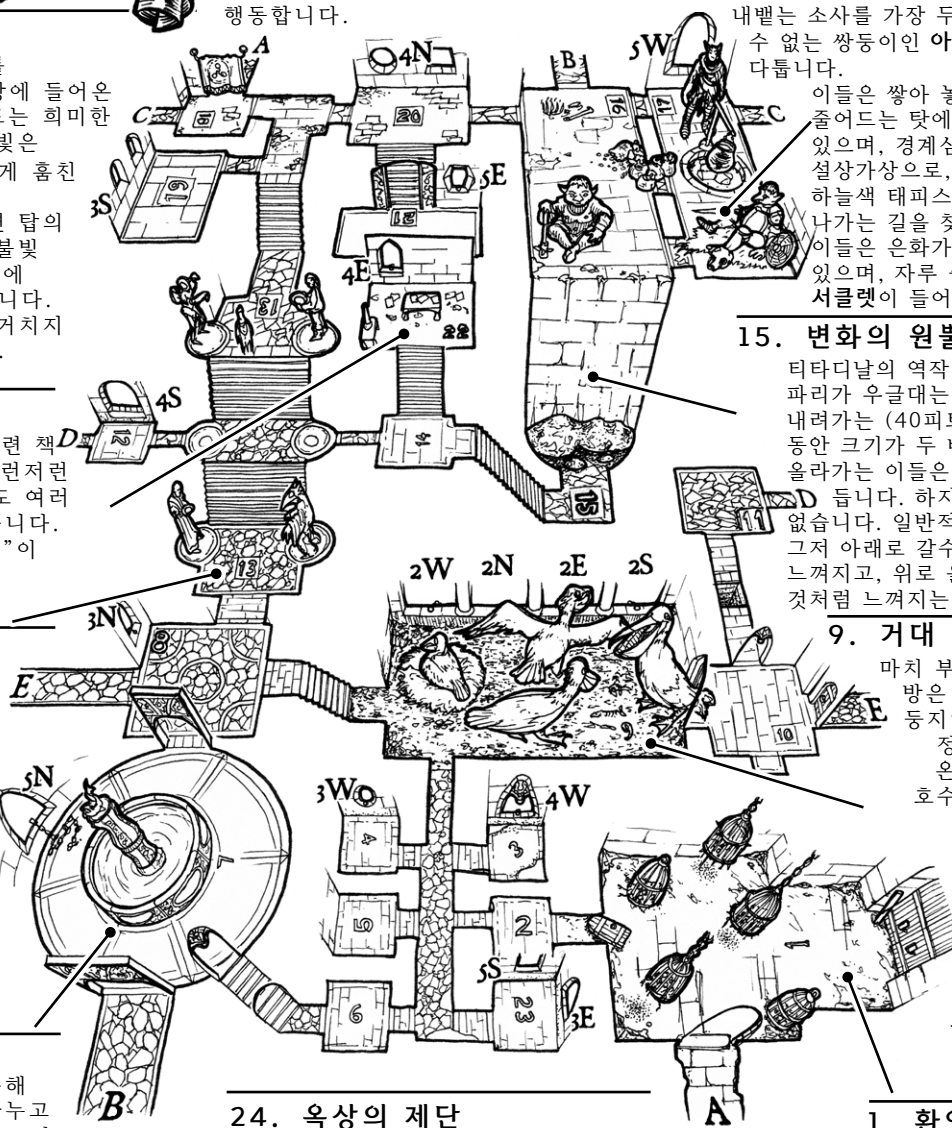
티타디날의 역작에 남은 한 가지 실수입니다: 파리가 우글대는 이 쓰레기 더미 방으로 내려가는 (40피트 높이, 12m) 이들은 d6일 동안 크기가 두 배로 커지며, 밑에서 위로 올라가는 이들은 크기가 절반으로 줄어 듭니다. 하지만 이 변화는 감지할 수 없습니다. 일반적이 시야로 볼 때 이곳은 그저 아래로 갈수록 방이 좁아지는 것처럼 느껴지고, 위로 올라갈수록 방이 커지는 것처럼 느껴지는 뒤집힌 원뿔형 방입니다.

9. 거대 펠리컨들의 보금자리

마치 부둣가처럼 냄새가 나는 이 방은 거대 펠리컨 일곱 마리의 둥지입니다. 모두 인간을 삼킬 정도로 큼니다. 펠리컨들은 은종일 탐 안팎을 드나들며 호수에서 물고기를 잡습니다. 펠리컨들은 보통 탐 안을 돌아다니지 않지만, 만약 해를 입거나 귀찮게 군다면 앙심을 품고 끊임없이 쫓아다닐 것입니다. 방에 있는 어느 펠리컨 턱뼈 아래에는 세 개의 독성 가시가 박혀 있으며, 그 밑에는 도약의 물약이 있습니다.

1. 환영하지 않는 방

티타디날은 방문객들을 겁주기 위해 방 안에 시체가 든 (오래 전에 모두 썩었습니다) 철창 우리를 여러 개 설치했습니다. 해골 중 하나는 손가락에 수중 호흡의 반지를 끼고 있습니다.



24. 옥상의 제단

완전하게 커진 불꽃을 가지고 제단으로 가면 티타디날의 궁극의 주문이 완성됩니다. 호수에서 번개 한 줄기가 튀어나와 불꽃을 지닌 캐릭터를 강타합니다. 만약 캐릭터가 살아남는다면, 소원 주문 하나를 사용할 수 있습니다. 소원을 d3번 들어준 다음, 호수의 정령과 운디네들은 죽고 호수는 아무 생명도 살지 않는 황량한 회색 호수로 바뀝니다.