

독사왕 의 무덤

버전 4.0
일관되게, 일관성 없이 업데이트합니다



제작 스커플스
한국어판 번역 이야기와 놀이

독사왕 의 무덤

버전 4.0
일관되게, 일관성 없이 업데이트합니다

제작 - 스커플스
(coinsandscrolls.blogspot.com)

그림 - 스크랩 프린세스
(monstermanualsewnfrompants.blogspot.com)

지도 - 제논

레이아웃 - 데이비드 슈거스
(the3d6.com)

놀랄 정도로 많은 분이 플레이테스트를 해 주셨습니다. 여러분이 가장 잘 알 것입니다.
이 단전을 플레이하고 의견을 남겨 주셨다면, 제가 봤을 것입니다. 감사합니다.

많은 분의 격려를 받았지만, 특히

아놀드 K.
(goblinpunch.blogspot.com).

그 기이함을 언제나 잃지 않기를.

라이선스

〈독사왕의 무덤〉은 크리에이티브 커먼즈 저작자표시-비영리-동일조건 변경허락 라이선스입니다.
자유롭게 배포하고, 여러분 RPG에 맞게 고치고 수정하고, 인쇄하고, 동네 게임 가게에 배포할 수 있습니다.
단지 돈을 받고 팔 수는 없으며, 제 이름을 어딘가에 명시해야 합니다. 그림 역시 마찬가지입니다.

소개

슈퍼마리오 브라더스를 시작하면, 어떠한 설명도 없이 곧바로 플레이가 시작됩니다. 스테이지 1은 여러분에게 게임 규칙을 가르칠 목적으로 영리하게 설계되었지요: 적 위로 점프를 하고, 버섯을 먹고, 비밀을 찾고, 동전을 얻고, 구덩이를 피해야 합니다. 튜토리얼 같은 것은 없습니다. 게임 그 자체가 튜토리얼입니다.

툼 오브 호러즈(Tomb of Horrors), 배리어 피크스(Barrier Peaks), 더 템플 오브 엘레멘탈 이블(The Temple of Elemental Evil) 등 누구든지 인정하는 "고전" 던전이 있습니다. 하지만 이러한 모험을 제대로 플레이하려면, 일종의 소개서가 필요합니다. **툼 오브 호러즈, 데스 프로스트 돔(Death Frost Doom)**은 둘 다 그렇게 만든 이유가 있지만, 정작 왜 그렇게 만들었는지를 알려주는 작품은 정식으로 나오지 않았습니다.

이런 고급 던전만 가지고 있는 것은 마치 거장 음악가의 연주곡만 소장하는 거나 다름없습니다. 아찔할 정도로 훌륭한 작품들은 여전히 계속 나오고 있습니다. 하지만 피아노를 어떻게 치는지 알려주는 교습서 역시 필요하겠지요.

〈독사왕의 무덤〉은 향수나 회고 같은 것이 없어도 "고전적" 느낌을 주기 위해 제작한 던전 모험입니다. 이 던전에는 고전 던전 탐사물에서 볼 수 있는 주요한 소재와 전개 방식이 전부는 아닐지라도 일부 등장합니다. 제작자 주석도 잔뜩 달았습니다.

이 모험은 이런 분들을 위해...

1. 새로운 플레이어들과 같이 플레이하는 노련한 GM
2. 던전 제작법을 좀 더 배우고 싶은 GM
3. 노련한 플레이어들과 함께 하는 경험 많은 GM, 하지만 OSR 스타일의 모험에는 익숙하지 않을 때.

완전한 초보 GM 역시 이 던전을 돌릴 수는 있습니다. 많은 교훈을 배울 것입니다. 하지만 플레이를 시작하자마자 여러분의 역량을 시험하는 상황이 벌어질 것입니다. 경험 많은 플레이어들 역시 재미있게 즐길 수 있습니다.

동의하지 않는다면...

노련한 GM이라면 분명히 이 던전에 나오는 교훈이나 덫, 조우 중 동의하지 않는 부분도 있을지도 모릅니다. 전혀 문제없습니다! 〈독사왕의 무덤〉은 초보자용 던전을 돌리는 "단 하나의 올바른 길"을 가르치는 교과서가 아닙니다. 그저 여러 방법의 하나를 소개할 뿐이지요.

- 만약 교섭이 중요하다고 생각하면, 7: 가짜 사원에 친절하지만 겁많은 고블린 '스미'를 집어넣으세요.
- 만약 시간 압박과 다가오는 위험을 처음부터 느끼게 하는 것이 중요하다고 생각하면, 3층뿐만 아니라 던전의 모든 층에 떠도는 괴물들을 추가하세요.
- 뱀이 싫다면, 염소로 대체하세요.
- 민담에서 볼 수 있는 이야기 소재와 전개를 집어넣으세요.
- 마음에 드는 덫을 추가하거나, 아예 전부 빼세요.

동의하지 않는 부분을 살펴보면, 반대로 여러분 자신이 무엇을 선호하는지 깨달을 수 있습니다. 좋아하지 않는 요소를 배우는 것은 좋아하는 요소를 배우는 것만큼 값진 경험입니다. 아마 이 모험을 통해 여러분 자신의 "던전 배우는 법"을 만들 마음이 들지도 모릅니다.

일행 규모와 밸런스

〈독사왕의 무덤〉은 1레벨 캐릭터들을 위해 제작한 모험입니다. 저는 가능한 한 특정 룰에 구애받지 않도록 모험을 만들었습니다. 플레이어가 한 명이든, 열 명이든 얼마든지 플레이 가능합니다. 이 던전의 조우는 밸런스 같은 것에 신경 쓰지 않았습니다. 도전 지수 같은 것은 없습니다. 싸워도 크게 얻을 것은 없으며, 보상 대부분은 훌륭하게 계획을 세워야 얻을 수 있습니다.

보물의 총액은 대략 200gp 정도면 캐릭터 한 명의 레벨을 올리기 충분하다는 생각으로 조정된 수치입니다. 던전 탐사가 끝나면 살아남은 PC들은 일반적인 비율로 자원을 소모하고, 무언가를 잃고, 혼란에 빠졌다는 가정 아래 2레벨 또는 3레벨이 될 것입니다. 여러분이 플레이하는 룰에 따라 보물의 가치를 맞추세요. 규모가 큰 일행은 더 쉽게 탐사할 수 있을 것입니다(그리고 각 PC가 받는 보물도 그만큼 줄어들 것입니다).

덫이나 괴물이 주는 피해는 PC들의 체력 점수를 4~16점 정도로 잡고 맞춰줍니다. 단검은 1d6점 피해를 줄 것입니다. 극복 판정은 일반적인 형식으로 적었습니다. (독 판정, 회피 판정 등등)

경험 많은 플레이어들이 조종하는 중간 레벨 정도의 PC 일행이라면 눈 깜짝할 사이에 던전을 돌파할 것입니다. 여전히 즐길 거리는 있지만 말입니다. 초보 플레이어들이 맡은 저레벨 PC 일행은 (부디 바라건대) 멋진 시간을 보낼 수 있을 것입니다.

플레이 스타일과 속도, 부가 임무, 마을에서 보내는 시간, 그 밖의 다른 활동 등을 감안하면 이 던전을 완전히 탐사하는 데는 실제 플레이 시간으로 12~24시간 정도 걸릴 수 있습니다. 캐릭터 제작을 포함한 첫 번째 세션에서는 아마 1층까지 탐사를 마칠 것입니다.

시작하기 전에

1. 전체 모험을 읽으세요.
2. 마음에 드는 부분과 마음에 들지 않는 부분을 살펴보세요.
3. p. 16~20에 소개한 괴물들을 여러분이 선택한 시스템에 맞게 교체하세요.
4. 필요하면 보물 가치를 조정하세요.
5. p. 3의 지도와 p. 4~15를 출력하세요.

PC 부추기기

PC들이 무일푼이며 이 무덤에 보물이 있다는 사실을 안다고 가정할 때, 다음은 PC들을 이 모험으로 꼬여내는 몇 가지 방법입니다.

1. PC들은 오래전 잊힌 무덤의 고대 지도를 발견합니다.
2. 산사태가 일어나 무덤의 입구가 드러납니다.
3. 고블린들이 PC들과 가까운 누군가를 납치했습니다.
4. PC들은 리치먼 시시만터의 실험 때문에 이상한 꿈을 꾸었습니다.
5. PC들은 다른 문제를 처리하던 중에 우연히 무덤 입구에 들어갔습니다.
6. PC들은 강력한 후견인의 의뢰를 받아서 새로 발견된 무덤을 탐사하러 왔습니다.

교훈

모든 방과 뒤, 조우는 초보 플레이어(그리고 GM)들에게 유용한 교훈을 가르칠 목적으로 고안했습니다. 어떤 교훈은 일반적으로 활용할 수 있고, 또 어떤 교훈은 이 던전에 특화되었습니다. 주의 깊게 플레이어들은 무덤의 구조와 본질, 위험을 이해하기 시작하면서 무슨 일이 일어날지 미리 알아차리고 유리하게 활용할 것입니다. 경험 많은 GM들에게는 진부한 교훈일지도 모르지만, 그래도 저는 이런 교훈을 나열하는 것이 유용하다고 생각합니다.

구조

<독사왕의 무덤>은 지하에 묻힌 3층짜리 던전이며, 던전 안 장소는 네 가지 주제로 나누어집니다. 이 모험에는 “크게 읽으세요” 항목이 없습니다.

1층:가짜 무덤

1층은 이 던전의 가장 기본적인 모습을 소개하며, 일곱 군데의 탐사할 방이 있습니다. 캐릭터 제작을 빨리 끝내고 PC들이 이 던전을 탐사할 충분한 이유가 있다고 가정할 때, 1층을 탐사하면 첫 세션을 마치기 적당한 시간이 될 것입니다.

2층:무덤 상부

무덤 상부는 진짜 무덤에서 배운 교훈을 검증하고 적용하는 장소입니다. 무덤 상부에는 여전히 “앞으로” 나가는 길이 뚜렷하게 나오지만, 여기저기에 있는 옆방들을 탐색하는 것도 구미가 당길 것입니다. 전체 방을 탐색하는 데에는 2~3세션 정도 걸릴 수 있고, 어쩌면 한 번 정도 문명 지역으로 돌아가 물자를 보충해야 할지도 모릅니다.

3층:무덤 하부

무덤 하부는 두 군데의 “수직 방향” 통로와 세 군데의 “수평 방향” 통로가 주요한 길을 이루는 가운데 각종 분기와 샛길이 뻗어 있습니다.

PC들은 표면으로 가거나 더 깊이 들어갈 수도 있고, 심지어 처음 시작한 장소로 돌아갈 수도 있습니다. 이 층은 앞선 층들보다 훨씬 위험합니다. 떠도는 괴물들뿐만 아니라 던전 내 교섭과 거래 역시 플레이에 도입됩니다.

3층은 어떠한 제약도 없습니다. 원하는 만큼 내용을 추가해서 던전을 확장하세요.

만약 여러분이 새로운 GM이나 OSR를 처음 해보는 GM이라면, 이때쯤에는 직접 자신만의 모험을 만들 준비가 되어있을 것입니다.

장소별 주제

가짜 무덤

이 던전은 깊이 들어갈수록 기이해지고 평범함과 거리가 멀어집니다. 맨 처음 여러분은 나무 관을 부수고 시시한 부적 등을 도굴할 것입니다. 하지만 모험의 끝 즈음에는 곰팡이 고블린들의 배설물을 파헤쳐서 왕관을 찾고, 죽은 뱀인간과 거래를 하며, 황금으로 가득 찬 보물 상자를 끌고 지상으로 나올 것입니다.

가짜 무덤은 “이럴 줄 알았지!” 같은 순간이나 앞으로 나올 보물에 대한 흥분 같은 발견의 기쁨을 보여주기 위한 장소입니다. 이 장소가 진짜 무덤이라는 사실을 알아낸 플레이어에게 잊지 말고 칭찬하세요. 똑똑한 생각은 반드시 보상받아야 합니다.

“조잡한”, “여기저기 부서진”, “눅눅한” 같은 말로 이 장소를 묘사하세요. 이곳은 지하 저장실입니다. 하얀 나무뿌리가 천장에 조금씩 보이며, 바닥에는 자갈이 깔려 있습니다.

진짜 무덤

옛 문명의 위엄과 입 밖으로 꺼낼 수 없는 위협적 분위기를 자아내세요. 어두운 방구석에 조각상들이 여기저기 있습니다. 잠긴 관 안에서 무언가 꿈틀거립니다. 거대한 도마뱀이 어둠 속에서 여러분 뒤를 밟고, 불사의 마법사가 거래를 청하며, 손쓸 방법이 없는 무시무시한 언데드 점액 괴물이 여러분을 향해 스르륵 다가옵니다.

“거대한”, “기분 나쁜”, “차가운” 같은 말로 이 장소를 묘사하세요. 이곳은 PC들의 세상보다 훨씬 오래되고, 현명하며, 잔인한 문명이 세운 장소입니다. 깊이 들어갈수록 조마조마해질 일이 많아야 합니다.

심연

미지의 세계와, 미지 앞에서 느낄 경이로움을 자아내세요. 심연 아래에는 무엇이든 존재할 수 있습니다. 어쩌면 세계의 한 가운데로 통할 수도 있습니다. 뱀인간들이 저 깊은 곳에서 여전히 고요하게 삶을 누리고 있을지도 모르지요. 심연은 GM이 무엇이든 덧붙일 수 있는 빈 화폭입니다.

“바닥이 보이지 않는”, “고통스러운”, “마치 세상이 사라지는 것 같습니다”, “참을성 있게 기다린다면, 고요하지만 끊이지 않는 소리를 들을 수 있습니다” 같은 말로 이 장소를 묘사하세요. PC들은 문명 심연 근처에서 조금도 시간을 보내려 하지 않을 것입니다.

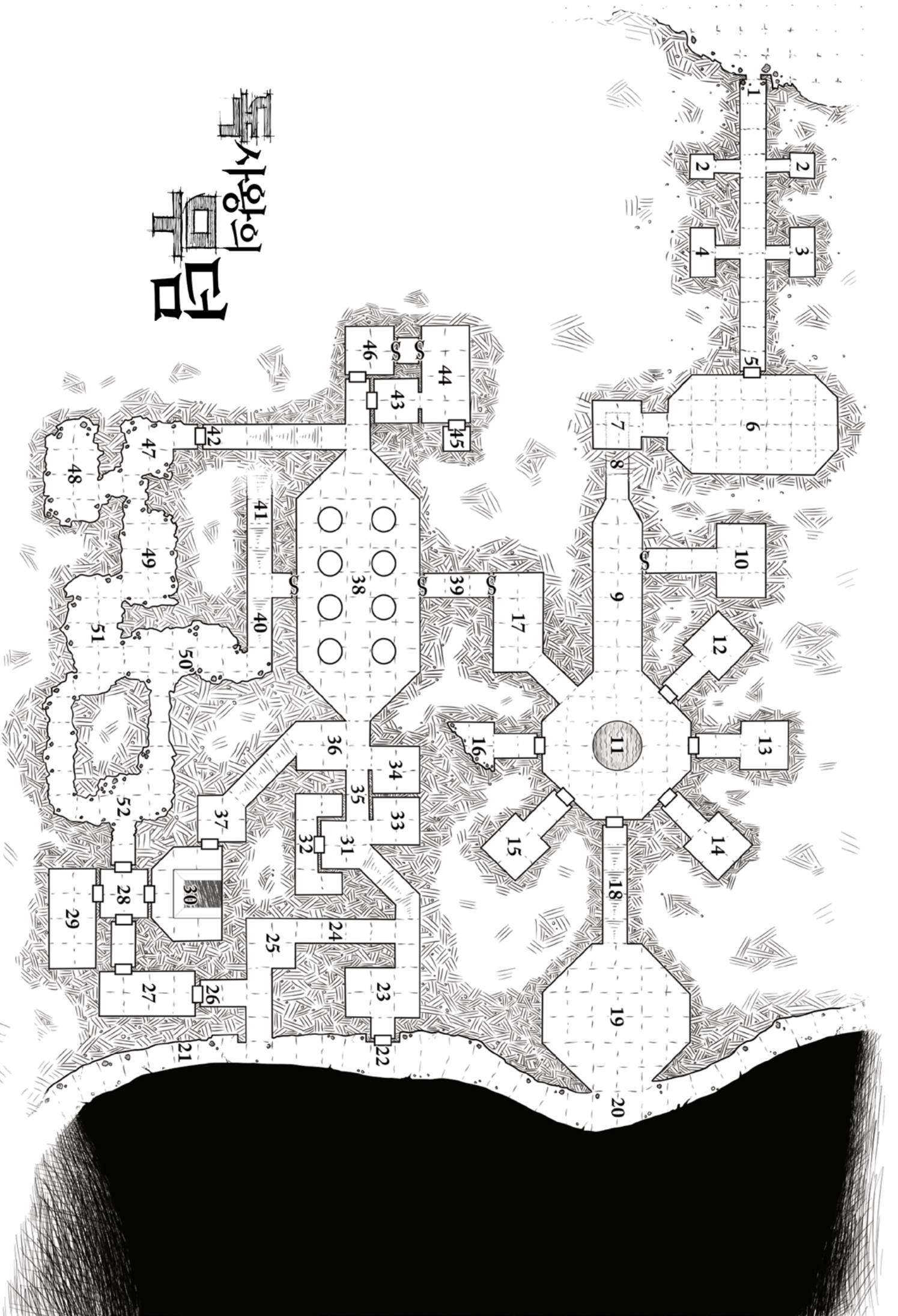
고블린 굴

PC를 비추는 거울로 활용하세요. 고블린들은 더러운 곳에서 살고, 죽어도 다시 나타나고, 같은 실수를 반복하며, 항상 배고프고, 어리석고, 미신에 집착하고, 잔인하지만, 왠지 공감이 갑니다. 고블린 굴은 차갑고 소멸하기 직전의 문명에 침입한 요란하고 활기찬 야만인들을 상징합니다.

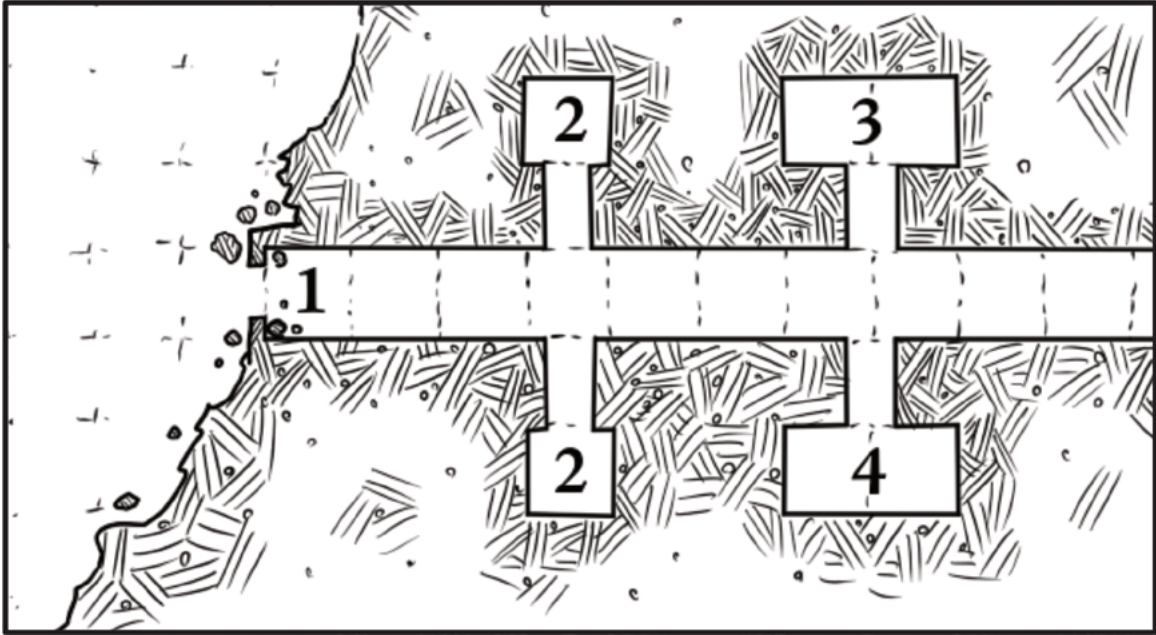
냄새와 소리로 굴을 묘사하세요. 이곳은 악취가 납니다. 만약 이 장소에서 조금이라도 시간을 보낸다면 여러분 역시 악취가 날 것입니다. 그리고 독사왕의 무덤에는 어떠한 목욕탕도 없습니다. 이빨을 딱딱거리고, 붉은 눈을 빛내고, 날카로운 단검을 휘두르는 고블린들이 어둠 속에서 여러분을 기다리고 있습니다.



목사왕의 문



가짜 무덤



1: 출입구

4: 주술사의 무덤

긴 통로에 양쪽으로 두 개씩 총 네 개의 문 없는 방이 있습니다. 복도 끝에는 빗장이 걸린 커다란 돌문이 있습니다. 이 돌문 너머는 **6: 가짜 왕의 무덤**으로 통합됩니다.

2: 경비병의 무덤

두 작은 방은 크기와 내용이 모두 동일합니다. 두 방 모두 뱀인간 전사의 점토 조각상을 담은 나무 관이 있습니다. 점토 조각상은 안이 비었습니다. 각 조각상에는 1gp 가치의 금 부적과 바삭 마른 뱀의 해골, 그리고 독가스 구름(d6점 피해, 피해를 받아도 OHP 미만으로 떨어지지 않습니다)이 있습니다.

교환: 이 던전은 체계적으로 만들어졌습니다. 규칙성이 있고, 숨은 보물도 있으며, 숨은 위협도 있습니다.

PC들은 아마도 두 번째 관에 접근할 때 좀 더 신중하게 머리를 써서(돌을 던지거나, 장대로 건드리는 등) 위험(가스)을 피해 보상(보물)을 얻을 것입니다.

2: 경비병의 무덤과 비슷하지만, 관 안에는 로브를 입은 뱀인간 주술사의 점토 조각상이 은반지를 끼고 누워있습니다. PC들이 아직 다른 점토 조각상 안이 비었다는 것을 눈치채지 못했다면, 분명 반지를 떼어내려고 하다가 조각상을 부수어서 그 안의 부적과 독구름을 발견할 것입니다.

이 반지는 마력이 깃들여 있지만, 저주받은 물품입니다. 반지를 손가락에 끼면, 손톱이 길게 자라서 마치 뱀의 송곳니처럼 두 갈래로 뿔뿔해집니다. 이 손톱은 독 문은 단검처럼 쓸 수 있습니다(살아있는 목표에게 공격을 명중시킬 경우, 상대는 독 판정에 실패하면 피해 1d6점을 추가로 받습니다). 하지만 착용자는 매일 아침 독 판정을 해서 실패하면 1d6점 피해를 받습니다. 만약 이 저주 때문에 한 번에 6점 피해를 받으면, 반지를 낀 손가락이 떨어져 나가 뱀으로 변합니다.

교환: 숨긴 보물은 마법 물품일 수도 있고, 무척 유용할 수 있습니다. 그리고 때로는 저주받았습니다.

3: 학자의 무덤

2: 경비병의 무덤과 비슷하지만, 관 안에는 마르고 음흉한 모습을 한 뱀인간 학자의 점토 조각상이 있습니다. 함께 놓인 두루마리는 산산히 부서졌습니다. 점토 조각상 안에는 다른 조각상과 마찬가지로 같은 부적과 뱀의 해골, 그리고 독구름이 있습니다.

5: 문/망치 덧

돌빗장으로 막힌 큰 돌문이 있습니다. 빗장은 문을 양쪽에 설치된 두 개의 쇠말뚝 위에 놓여 있습니다. 빗장을 돌려면 최소 세 명이 함께 들어야 합니다(만약 PC 수가 더 적다면 모든 사람이 함께 들어야 합니다). 빗장이 돌리면, 쇠말뚝이 올라가기 시작합니다. 빗장이 완전히 제거되면 덧이 발동합니다. 거대한 돌망치가 천장에서 내려와 문과 망치 사이에 갇힌 PC들의 뒤를 정확하게 가격합니다. 망치는 통로를 가득 메우지만, 양쪽 벽에는 피할 틈이 조금 남습니다. PC들은 다음 행동을 할 수 있습니다.

1. 회피 판정을 해서 망치를 피합니다.
2. 다른 캐릭터를 밀어서 그 반동으로 피합니다. PC는 회피 판정에 +2 보너스를 받지만 밀려진 상대는 -2 페널티를 받습니다.

망치에 맞은 PC는 자동으로 죽습니다. (혹은 2d6+4점 정도의 심각한 피해를 받습니다)

망치 덧은 문이나 말뚝을 조사하거나, 빗장을 들 때 말뚝이 조금씩 올라가는 것을 눈치채거나, 천장을 조사하면 알아차릴 수 있습니다. 만약 빗장을 재빨리 다른 것으로 대체하거나, 말뚝을 계속 내리고 있거나, 천장의 덧 장치에 손상을 주면 덧이 발동하지 못하게 막을 수 있습니다.

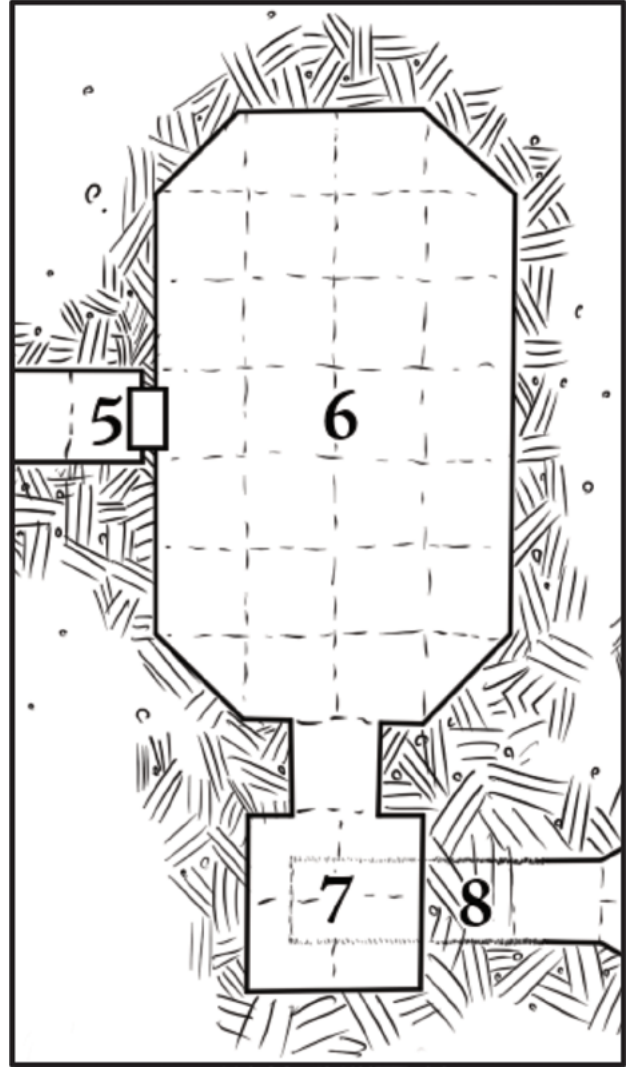
한 번 내려온 망치는 막지 않는 한 천천히 천장으로 회수됩니다. 덧은 손이나 줄로 쇠말뚝을 올리면 다시 발동됩니다. 처음 덧이 발동되면, 망치가 문을 세게 두들겨서 6: 거짓 왕의 무덤으로 통하는 돌문이 열립니다.

교훈: 위험한 덧이 있습니다. 이 던전은 무척 위험할 수 있습니다.

6:가짜 왕의 무덤

이 묘실은 미끼 역할을 하는 진짜 뱀인간 왕과 두 신부를 묻은 방입니다. 북쪽 벽에는 잠든 뱀인간을 양식화한 그림이 그려진 나무 관 세 개가 세워져 있습니다. 이 중에서 가운데 관이 좀 더 크고 화려합니다. 각 관에는 스퀴렐톤이 있으며(HD 2, 사기 12, 공격 1d6점 [손톱]), 안식을 방해하는 자들을 즉시 공격할 것입니다.

교훈: 이 던전에는 언데드가 있습니다. 스퀴렐톤들은 베기 공격에 피해를 덜 받습니다. PC들은 환경을 이용해 스퀴렐톤들을 공격할 수도 있습니다(적들을 망치 덧으로 유인에 보세요).



7:가짜 사원

이 방에는 두꺼비와 창자 더미, 녹은 촛대를 뒤섞은 듯한 끔찍한 모습의 커다란 뱀인간 신상이 있습니다. 무덤으로 새어 들어오는 물이 바닥을 침식시켜서, 신상 아래 던전 2층으로 통하는 비밀 통로가 드러나 있습니다.

교훈: 비밀 통로가 있습니다. 비밀 통로는 조각상과 관련이 있습니다. 현재 층은 **가짜무덤**일지도 모릅니다.

이 던전 도처에 등장하는 조각상은 비밀 통로나 보물과 관련이 있습니다.

8: 비밀 통로

축축하고 좁은 방이 7:가짜 사원 바로 아래에 있습니다. 한쪽 벽에 우묵하게 뚫린 통로는 점점 넓어지면서 9: 조각상 복도로 이어집니다.

무덤 상부

9: 조각상 복도

길고 넓은 복도입니다. 복도 양옆에 중무장을 한 거대한 뱀인간 조각상 여섯 점이 나란히 서 있습니다. 조각상 중 하나는 다른 조각상들과 달리 방향이 살짝 어긋나 있습니다. 이 조각상을 움직이면 10: 비밀 위병소로 들어가는 통로가 나타납니다.

교훈: PC 일행은 7: 가짜 사원에서 조각상 뒤에 비밀 통로가 숨겨져 있을 것이라는 지식을 배웠을 것입니다.

10: 비밀 위병소

이곳은 한때 사원 암살자들이 사용하던 비밀 위병소입니다. 하지만 이제는 어둡고 텅 빈 방일 뿐입니다. 가구들은 썩어서 산산이 부서졌습니다. 한쪽 구석에는 아직 쓸 수 있는 갈고리창 두 자루, 그리고 얼굴을 찡그린 뱀인간 왕 모습의 은제 우상(5gp 가치)이 놓여 있습니다.

교훈: 비밀 방에는 때로 좀 더 많은 보물이 있습니다.

11: 무덤 안마당

복도는 팔각형 모양의 거대한 방으로 이어집니다. 방에는 노려보는 듯한 얼굴의 뱀 인간 조각상들이 각 구석에 놓여 방을 둘러싸고 있습니다. 어떤 조각상은 무기를 들고 있고, 또 다른 조각상은 고문 도구나 농기구를 들고 있습니다. 12~16번 방은 무거운 돌문으로 막혀 있지만, 큰 어려움 없이 지렛대로 움직일 수 있습니다. 15번 방의 나무문은 잠겨 있지 않습니다. 18번 방 앞에도 돌문이 있는데, 이 문에는 다른 문보다 훨씬 화려한 장식이 새겨져 있습니다. 11번 방 한가운데에는 구덩이가 있었지만, 지면에서 흘러 들어오는 물 때문에(7번과 9번 방을 통해) 감초 비슷한 냄새가 나는 어둡고 끈적끈적한 물웅덩이로 바뀌었습니다. 웅덩이의 깊이는 10피트(3m)입니다.

웅덩이 안에는 미라 손 2마리가 있습니다(HD 2, 사기 12, 공격 1d4점 [손톱] 또는 1d6점 [조르기]). 이 썩어 문드러진 손은 웅덩이 근처 5피트(1.5m) 이내로 접근하는 이들을 모두 공격할 것입니다.

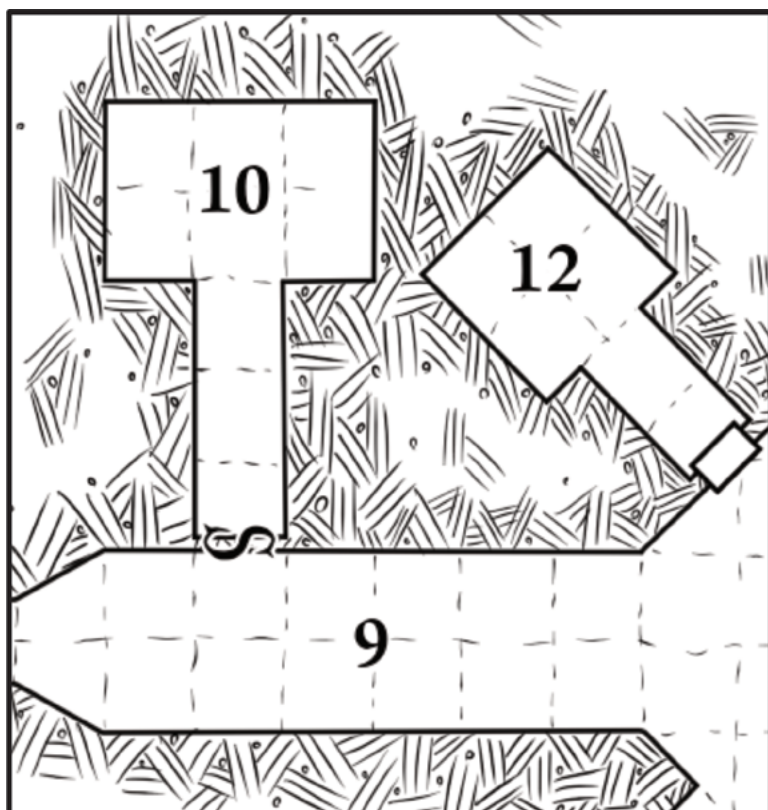
숨은 괴물이 있습니다. 어떤 괴물은 질병을 옮깁니다. 동료 목에 달라붙은 괴물을 공격하려면 무척 어려울 것입니다.

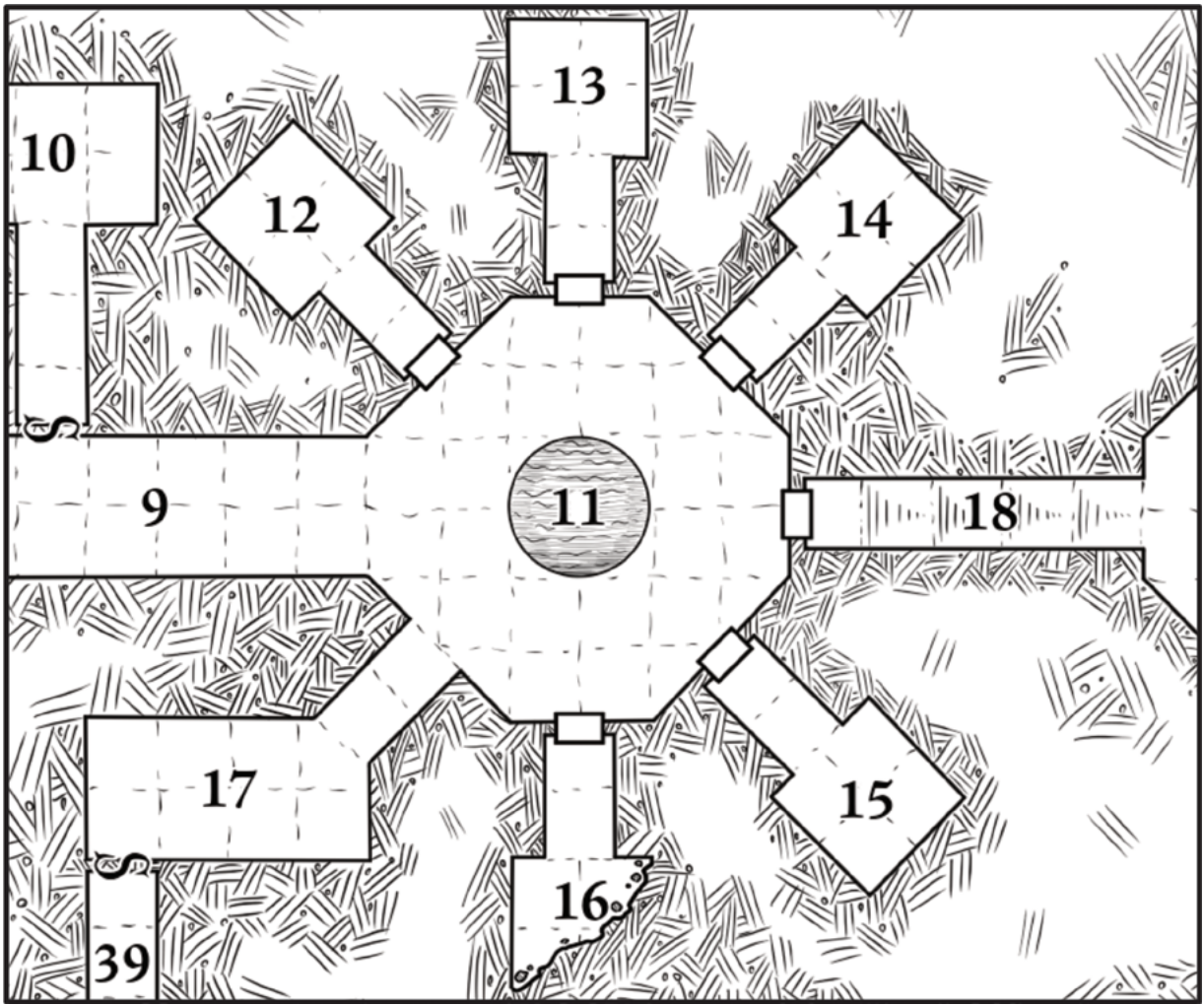
물을 마시거나 상처에 물을 바르면 **미라 부패**에 걸립니다. 하지만 그저 물을 건드리는 것만으로는 감염되지 않습니다. 만약 일행이 미라 손을 제거, 또는 제압한 다음 웅덩이를 조사하거나 무언가를 건져 올리려고 시도한다면, 다음을 발견할 수 있습니다.

1. 매우 화났고 완전히 미친 미라 머리
2. 무거운 황금 사슬(35gp 가치)
3. 마법의 은반지
4. GM이 선택한 마법 도구, 혹은 무작위로 굴린 마법 물품, 또는 2d10gp 가치의 보석

은반지는 **시력의 반지**입니다. 이 반지를 끼는 동안에는, 착용자의 눈이 밖으로 튀어나와 유리처럼 딱딱하게 변합니다. 착용자는 이 눈으로 아무 문제 없이 볼 수 있습니다.

교훈: 웅덩이나 구덩이 아래 보물을 찾아보세요. 마법 물품은 여러 문제를 해결할 수 있습니다.





12: 녹색 자이소르의 무덤

이 무덤으로 향하는 통로에는 **번개 주문**을 발동시키는 압력판이 하나 있습니다. 압력판을 밟으면 자이소르의 무덤 입구 끝의 벽에 박혀 있는 금속판에서 주문이 발동되어 번개줄기가 통로로 곧장 뻗어 나갑니다. 주문은 한 번만 발동되며, 주문이 발동되면 번개줄기가 통로로 곧장 뻗어 나가 4d6점 피해(회피 판정 성공하면 절반)를 줍니다. 주문이 발사되는 호박금 재질의 금속판은 10gp 가치가 있으며, PC들이 문을 열었을 때 햇불 정도 밝기의 빛이 있으면 보일 것입니다. 자이소르의 돌관은 비었습니다.

때로는 **바닥**에 덮이 있습니다. 덮은 종종 치명적입니다. 모르는 방은 주의 깊게 접근하세요.

13: 스파라문타르의 무덤

이 무덤으로 가는 통로는 무너졌습니다. 천장이 붕괴했기 때문입니다. PC들은 가로막힌 반대편 통로에서 뱀인간 **스켈레톤**인 스파라문타르(HD 3, 사기 12, 공격 1d8 [대형 도끼])가 이리저리 서성거리면서 쿵쿵대는 소리를 낼 것입니다.

스파라문타르는 기척을 숨기지 않습니다. 그는 살아 있는 생물의 머리를 보는 순간 공격을 시도할 것입니다. 스파라문타르가 지닌 장례용 장신구는 10gp 가치가 있습니다.

교훈: 문에 귀를 기울이세요. 때로는 **눈**으로 보기 전에 괴물의 소리를 들을 수도 있습니다. 어떤 방은 **내버려 두는 편이 낫습니다.**

14: 프란빈자르의 무덤

이 방은 다른 방보다 더 원시적인 분위기입니다. 이 방에는 제대로 미라가 되지 못한 이 요새의 마지막 지배자, 프란빈자르의 시신이 담긴 돌관이 있습니다. 미라 과정을 제대로 거치지 못한 프란빈자르는 블랙 푸딩으로 간주합니다(HD 5, 사기 12, 공격 1d6점 [때리기] 또는 3d6점 [지속적인 접촉]). 프란빈자르는 관을 여는 자를 무조건 공격할 것입니다.

프란빈자르의 부장품은 모두 점토로 만든 모조품이지만, 프란빈자르의 몸속에는 2gp 가치의 반지가 있습니다. 프란빈자르를 죽이면, 불태우지 않는 이상 1d20시간 후에 재생합니다. 만약 프란빈자르가 풀려나면, **떠도는 괴물 표**(p.10)에 있는 전조 결과 중 하나를 프란빈자르의 출현으로 바꾸세요.

교훈: 던전에는 **점액 괴물**이 삽니다. बे기 공격으로 스켈레톤에게 피해를 주기 어렵듯, 타격 무기로 점액 괴물에게 피해를 주는 어렵습니다. **여러분은 환경을 유리하게 사용할 수 있습니다.** (11: 무덤 안마당을 빙빙 돌거나, 점액 괴물 앞에서 돌문을 닫거나, 위층으로 유인해서 망치 덮으로 공격하는 등등)

15: 사제의 방

이곳은 무덤 상부의 사제들이 사용하던 방입니다. 방에는 침대 세 개와 썩은 선반, 은과 에메랄드로 만든 뱀 신의 우상(20gp 가치)이 있습니다. 방 여기저기에 흩어진 두루마리에는 사라진 언어로 이곳에 갇힌 미라들에 관한 장광설이 적혀 있습니다. 두루마리 중 하나에는 32: 소환의 방에 있는 서큐버스의 진실한 이름("발토폴렛")이 적혀 있습니다.

교훈: 귀중품은 때로 색다른 형태로 등장하기도 합니다. 장광설이 적힌 두루마리는 번역하거나 어수룩한 사람에게 팔면 큰 대가를 받을 수도 있을지 모릅니다.

16: 미완성 무덤

이 방은 바닥에 뒹구는 녹슨 도구 몇 개를 제외하면 텅 비어 있습니다. 이 장소는 비상시에 좋은 도피처가 될 수도 있고, 물자를 쌓아 둘 장소로 활용할 수도 있습니다.

교훈: 어떤 방은 비어 있습니다.

17: 점토 전사의 방

점토로 빚은 실물 크기의 백인간 전사상 열여덟 점이 여섯 점씩 세 줄로 늘어서 있습니다. 전사상이 든 검은 녹슬어서 아무 쓸모도 없습니다. 전사상들의 속은 텅 비어 있고, 아무것도 담겨 있지 않습니다. 가장 남쪽 구석에 있는 전사상 아래에는 **39: 비밀 통로**로 들어가는 바닥 문이 있습니다. 비밀 통로는 **38: 바실리스크**가 있는 복도로 이어집니다.

교훈: 어떤 방은 실제보다 더 위협적으로 보입니다. 비밀 통로를 찾기 위해 조각상 아래를 살펴보세요.

18: 계단

이 복도 앞에는 뱀들이 하늘에서 쏟아져 내리는 그림이 새겨진 화려한 문이 있습니다. 찬 바람이 희미하게 계단을 타고 올라옵니다.

위에서 세 번째 계단은 살짝 험거워져 있고, 바닥에 매우 희미하게 굽힌 자국이 있습니다. 이 계단에 무개가 가해지면 계단 전체가 미끄러운 돌 경사로로 바뀝니다. 닳이 발동되면 경사로 밑에서 뾰족한 침이 나옵니다. 미끄러져서 침에 찔린 PC는 d6점 피해를 받습니다(판정 성공하면 절반). 닳은 5라운드 후에 다시 계단으로 바뀝니다.

교훈: 바닥을 점검하세요. 닳은 여러분에게 단순히 피해만 줄 뿐만 아니라 **강제로 이동시킬 수도** 있습니다.

19: 코브라 수호자 석상의 투기장

이곳은 투기장처럼 생긴 커다란 방입니다. 벽에는 백인간들이 정복한 부족들의 방패가 가득 걸려 있습니다. 대부분의 방패는 썩었지만, 최소한 다섯 개는 아직 쓸 만한 상태입니다. 만약 방패들을 열심히 긁어내고 분해한다면, 방패를 장식하던 은실과 황금 잎사귀 조각을 얻을 수 있습니다(총 2gp 가치).

방 한가운데에는 코브라 수호자 석상(p.16)이 서 있습니다. 수호자는 PC들을 보는 즉시 공격합니다. 수호자는 계단 위로 오를 수 없습니다.

교훈: 싸울 장소를 신중하게 고르세요.

20: 심연과 길

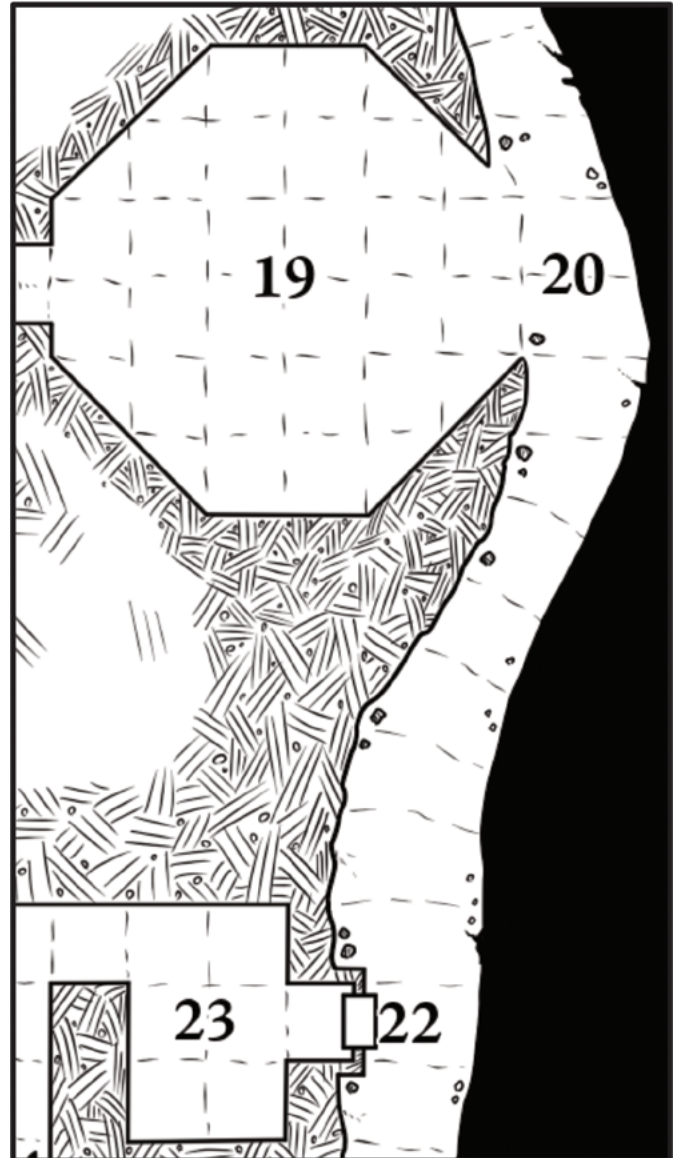
바닥이 보이지 않는 심연을 옆에 낀 좁은 길입니다. 북쪽으로는 막다른 길입니다. 남쪽으로는 나머지 무덤과 이어져 있습니다. 이 길은 너비가 10피트(3m)이며, 살짝 미끄럽습니다. 달리거나 도약하려면 꽤 쉬운 정도의 판정을 해야 합니다. 심연은 폭이 60피트(18m)이며, 건너편은 PC들이 불화살이나 매우 환한 조명을 사용하지 않는 이상 보이지 않습니다. 만약 PC들이 곰팡이 고블린들을 성나게 했다면, 이 길은 고블린들이 선호할 습격 지점이 될 것입니다. 고블린들은 끈적거리기 때문에 돌바닥에 미끄러지지 않습니다.

만약 이 던전에 더 많은 자료를 추가하고 싶다면, 이 심연이 시작하기 좋은 장소입니다. 여러분은 여기에 계단을 만들어서 다른 던전 층으로 내려가게 할 수도 있습니다. 혹은 **21번: 던전 따개비**를 조금 지나친 장소에 다리 하나를 덧붙여서 건너편에서 보스와 싸우게 할 수도 있습니다. 이 경우 **29번: 보물 방**에 길을 추가해 따개비를 우회할 수 있게 하세요.

21: 던전 따개비

이 길은 던전 따개비로 가득합니다. 돌을 가득 덮은 따개비들은 근처를 지나가는 온혈동물이라면 무엇이든 끈적끈적한 마비 촉수를 내뿜어 잡아먹습니다. 지하무덤이나 동굴, 터널 등에서 시간을 보낸 캐릭터들이라면 이 생물체들을 알아보고 피해야 한다는 사실을 알 것입니다. 따개비는 적이라기보다는 지형에 더 가깝습니다. 망치로 다섯 시간 정도 작업하면 길을 뚫을 수 있지만, 그 전에 마비되어 잡아먹힐 위험성이 매우 높습니다.

교훈: 이 길은 막혔습니다. 해결책을 생각한 다음(독이 묻은 고기, 폭발하는 개구리 등등), 나중에 다시 오세요.



무덤 하부

던전 3층은 크게 네 지역으로 나누어집니다.

외부 복도 (22~26)

돌벽을 꼼꼼하게 쌓은 복도입니다. 벽 하단은 축축하며 곰팡이와 점액이 묻어 있습니다. 돌에는 무늬가 새겨져 있습니다. 공기는 살짝 차갑습니다. 특히 심연으로 가까울수록 더 으슬으슬합니다. 일부 지역은 메마르고 먼지가 날립니다. 모든 곳에 뱀의 그림자나 조각이 있습니다.

희생용 구덩이 (27~30)

꼼꼼하게 쌓은 돌벽 위에 깨진 모자이크가 그려져 있습니다. 따뜻한 공기에서 악취가 나기 시작합니다. 30: 희생용 구덩이로 갈수록 냄새가 더 심해집니다.

시시만터의 거처 (43~46)

잘 깎인 돌벽이 먼지와 거미줄로 덮여 있습니다. 보랏빛 조명이 번쩍거리고, 연금술용 플라스크가 부글부글 끓습니다. 유리가 희미하게 반짝거리고, 달그락대는 뼈 소리가 들립니다.

고블린 소굴 (47-52)

무너진 통로와 방들, 천연 동굴 사이로 굴이 나 있습니다. 더럽기 그지 없습니다. 바닥은 새의 배설물과 딱정벌레, 각종 썩은 물건으로 가득합니다. 이 갑작대는 소리가 딱정벌레 소리인지 고블린 소리인지 알기 힘들습니다.

던전 3층에는 떠도는 괴물들도 등장합니다. 괴물들은 소음과 빛, 열에 이끌립니다. 코브라 수호자 석상이 없어지지 않는 이상 던전 위층으로 올라가지는 않습니다.

던전 3층에서는 30분마다, 또는 PC들이 큰 소음을 낼 때마다 떠도는 괴물 표를 굴립니다.

1d8	떠도는 괴물
1	바실리스크의 전조. 찢그렁대면서 돌과 바닥을 긁는 사슬 소리가 멀리서 들립니다.
2	점액 괴물의 전조. 질척거리는 소리가 멀리서 들립니다.
3	고블린의 전조. 어떨 때는 깔깔대고, 어떨 때는 이를 딱딱거리거나 입술을 찢찢대면서 속삭이는 소리가 들립니다. 멀리서 붉은 눈빛이 훑 스쳐갑니다. 썩은 곰팡내가 확 퍼집니다.
4	박쥐. 적대적이지는 않지만 깜짝 놀랄 수 있습니다. 주변을 돌면서 펄럭이다가, 심연을 향해 날아갑니다.
5	거대 거미. 물고기 크기의 거미입니다. PC들이 아닌 박쥐들을 잡아먹으러 왔습니다. 독거미지만(1d4점 독 피해) 겁이 많습니다. 고블린들은 거미를 별미로 취급합니다.
6	정찰조 곰팡이 고블린 1d6명. p.17을 참조하세요. 다른 고블린 무리 1d6명이 근처 모퉁이 뒤에 숨어 있습니다.
7	점액 스켈레톤 1마리. p.17을 참조하세요.
8	약탈조 곰팡이 고블린 1d10+5명. 그 중 한 명은 터무니없이 비실용적인 날붙이창을 가지고 있습니다. (1d6점 피해, 긴 무기)

22: 돌문

5피트(1.5m) 정도 움푹 들어간 벽 안에 있는 돌문은 무거운 돌빔장으로 막혀 있습니다. 이 문은 심연을 마주 보고 있으며, 빔장은 바깥쪽에 있습니다. 만약 안쪽에서 바깥으로 나가려면, 문 대부분을 부수지 않고는 열 수 없습니다.

돌문에는 5: 문/망치 덫과 같은 망치 덫이 설치되어 있지만, 이 덫은 반대로 문 쪽에서 나와 바깥 방향으로 망치를 휘두릅니다. 이 덫에 피하기는 더 쉽지만(판정에 +2 보너스), 망치에 맞은 PC들은 다시 한번 판정을 해서 실패하면 심연으로 떨어집니다.

교훈: 덫은 반복해서 나옵니다. 심연 주위에 있을 때는 조심하세요.

23: 예식용 방

범인간 사제들이 준비하고 명상하는 용도로 사용한 방입니다. 낮은 벤치 몇 개와 벽걸이 장식, 마른 분수가 있습니다. 고블린들은 분수에서 황금상을 떼어내 49: 고블린 알현실에 숨겼습니다. 황금 앞사귀(1gp 가치) 몇 조각과 원시적인 도구의 흔적이 남아 있는 것이 전부입니다.

교훈: 어떤 방은 안전합니다. 무엇이 빠져 있는지 살펴보세요.

24: 복도

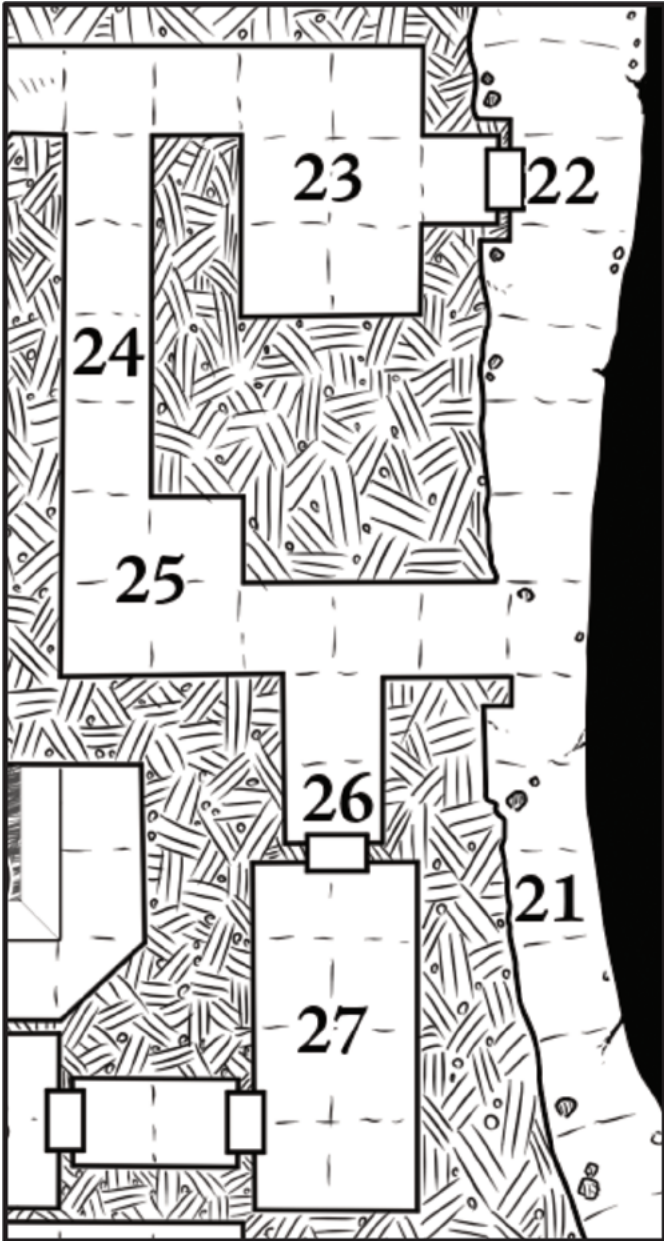
남쪽으로 완만하게 경사진 길고 좁은 복도입니다. 점액 스켈레톤(HD 2, 사기 12, 공격 1d4점 [때리기])이 소음이 나는 방향으로 움직입니다.

25: 구덩이 덫

이 방의 바닥은 얇은 돌타일로 만든 가짜 바닥입니다. 방 가장자리에 서 1피트(30cm) 거의 바닥까지는 안전하지만, 나머지 바닥은 가는 쇠막대와 막대기로 지탱되고 있습니다. 누구든 방 한가운데를 밟은 캐릭터는 회피 판정을 해서 실패하면 추락하면서 1d6점 피해를 받으며, 추락한 캐릭터는 다시 회피 판정을 해서 실패하면 바닥에 장치된 말뚝 때문에 1d6점 피해를 더 받습니다. 가짜 타일은 쉽게 눈에 띕니다. 타일 중 하나는 아예 빠져 있습니다.

구덩이 안에는 인간의 평범한 해골 몇 구가 있으며, 해골 중 하나는 금반지(2gp 가치)를 끼고 있습니다. 고블린들은 식량을 얻기 위한 용도로 이 구덩이를 사용하며, 매일 망가진 타일을 교체합니다.

교훈: 바닥을 확인하세요.



26: 복도

중앙 복도에서 갈라져 나와 잠긴 문으로 이어지는 작은 통로입니다. 자물쇠는 무척 오래되어서 녹이 슨 탓에 문을 쉽게 열 수 있습니다.

27: 노예용 방

이 방의 공기는 미지근하고 악취가 나며, 서쪽 멀리서 식탁대는 소리가 들립니다. 이 방은 한때 노예를 가두는 데 사용되었으며, 한 쌍의 철제 족쇄가 바닥에 나뒹굽니다. 이 족쇄에는 마법이 걸려 있어서 족쇄 근처 1피트(0.3m)에 다가가는 캐릭터의 다리에 감겨 자동으로 채워집니다. 하지만 워낙 녹이 슬어서 약해진 탓에 쉬운 난도의 근력 판정에 성공하면 억지로 풀 수 있습니다.

교훈: 모든 닻이 치명적이지는 않습니다. 하지만 떠도는 괴물들과 지연되는 시간을 주의하세요.

28: 반구형 지붕의 방

정교하게 깎은 반구형 지붕의 방입니다. 남쪽에는 잠긴 철문이 있습니다. 열쇠는 바실리스크의 목에 끼워져 있습니다. 이 문에는 마법이 걸려 있지 않지만, 문을 억지로 열거나 경첩을 부수려면 여러 사람이 몇 시간, 또는 며칠을 들여 작업해야 할 것입니다. 서쪽에는 부서진 돌문이 있습니다. 30: 희생용 구덩이로 통하는 북쪽에는 황색 불빛이 깜박이면서 식탁대는 소리가 들립니다.

29: 보물 방

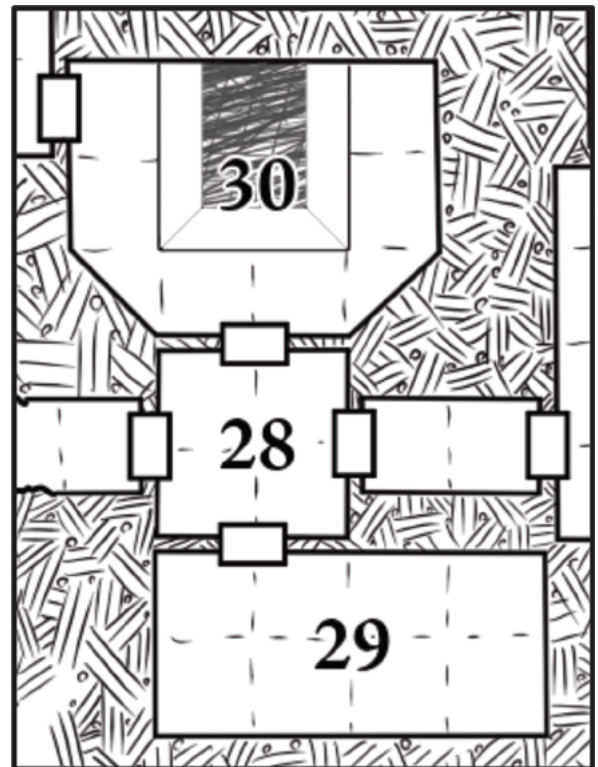
이 방에는 던전 밑바닥에 있을 법한 어떤 것이든 넣어도 좋습니다: 보스와와의 전투, 희귀한 물품, 산처럼 쌓인 금, 새 플롯으로 이어지는 고리, 다음 던전 층으로 내려가는 계단 등등... 최소한 총합 200gp 이상의 보물은 있어야 합니다.

30: 희생용 구덩이

15피트(4.5m) 깊이의 경사진 구덩이 바닥 한가운데는 꺼지지 않는 불꽃이 타오르고 있습니다. 이 불꽃은 깊은 고대 광산에서 나오는 천연가스를 연료로 삼습니다. 구덩이 주위에는 2피트(0.6m) 너비의 보도가 있습니다. 구덩이 바닥에는 숯덩이가 된 뼈들이 깔려 있습니다. 비록 공기 중에 고약한 냄새가 풍기지만, 구덩이 바깥은 위험하지 않습니다. 구덩이로 들어간 생물체들은 매 라운드 판정을 해서 실패할 때마다 건강이 1d6점씩 일시적으로 감소합니다. 의식을 잃은 PC는 불꽃에 타오르는 구덩이 한가운데로 굴러떨어져 매 라운드 2d6점씩 불 피해를 받습니다.

불꽃 주변에는 금이 녹아서 물처럼 흐르고 있으며, 불꽃 속에서 숯으로 덮인 보석들이 반짝이고 있습니다(총합 50gp 가치). 모든 희생자가 가난했던 것은 아닌 모양입니다.

교훈: 어떤 위험은 눈에 보이지 않습니다.



31: 경비원의 방

정교하게 깎은 복도의 남쪽 구석에 놀라울 정도로 생동감이 넘치는 뱀인간 조각상 두 점이 있습니다. 이 조각상들은 무덤에 있는 다른 조각상보다도 훨씬 화려합니다. 사실 이들은 벌을 받아 돌이 된 다음 이곳에 배치된 뱀인간들입니다. 만약 석화 상태를 푼다면 두 뱀인간은 10분 동안 살의에 넘쳐 날뛴 다음, 천천히 절망에 빠집니다. 두 조각상은 대도시라면 각각 50gp에 팔릴 것이고, 그 진가를 알아보는 마법사에게는 10배 이상의 가격으로 팔 수 있습니다.

교훈: 이 장소에 어울리지 않는 것이 있다면 그 원인을 찾아보세요.

32: 소환의 방

쓰레기 더미(부서진 방패, 구부러진 검, 촛대, 나뭇가지 등등)가 입구에 잔뜩 쌓인 좁고 긴 방입니다. 쓰레기 더미를 치우는 데는 30분 정도 걸리며, 큰 소음이 납니다. 이 방은 한때 소환실로 사용되었던 방입니다. 방 안에는 하계 지옥의 정보를 얻기 위해 뱀인간들이 소환한 서큐버스(p.17)가 갇혀 있습니다. 서큐버스는 족쇄를 찬 젊은 식물학자의 모습을 하고 있으며, 처음 서큐버스를 목격한 PC와 같은 종족으로, 그리고 그 PC가 매력을 느끼는 성별의 모습으로 위장합니다. 서큐버스는 자신이 고블린들에게 잡혔다고 주장합니다. 서큐버스가 찬 족쇄는 환상입니다. 서큐버스는 그저 누군가가 자신을 붙잡아 둔 소환의 원(바닥에 그려져 있으며, 먼지가 쌓인 탓에 원 대부분이 가려져 있습니다)을 넘어오기를 바라고 있습니다.

이 방에는 작은 제단과 각각 15gp 가치의 금점시 2개, +1 마법의 단검 1자루, 마법적인 기운이 느껴지는 구불구불한 돌뿔 하나가 있습니다. 이 돌뿔은 **46: 알현실의 문**을 여는 데 쓰입니다. 서큐버스는 PC들에게 적대적이지 않으나, 일행 중 한 명을 따로 떨어뜨린 다음 입을 맞추려 할 것입니다(죽음 판정, 살아남는다면 HP와 건강 1d6점이 영원히 감소하며, 나이 1d10살을 먹습니다. 만약 서큐버스가 희생자를 마음에 들어 한다면 판정에 +10 보너스를 받습니다). 서큐버스의 진실한 이름은 발토플렛이며, **15: 사제의 방**에 있는 두루마리에 적혀 있습니다. 고블린들은 서큐버스를 두려워합니다. 시시만터는 서큐버스의 진짜 정체를 알지만 일행 역시 알 거로 생각합니다. 서큐버스는 석화에 면역이며, 매우, 매우 회피에 능합니다. 서큐버스는 어떠한 적대상황이 벌어지든 곧바로 도망칩니다. 만약 거래가 가능하다면 서큐버스는 독을 탐지하고, 고대의 비밀을 알려주며, 혹은 PC들이 이름을 댈 수 있는 인물 한 명을 죽이는 데 동의할 것입니다. 서큐버스는 참을성 많고 교활하나, 약속을 잘 지킵니다.

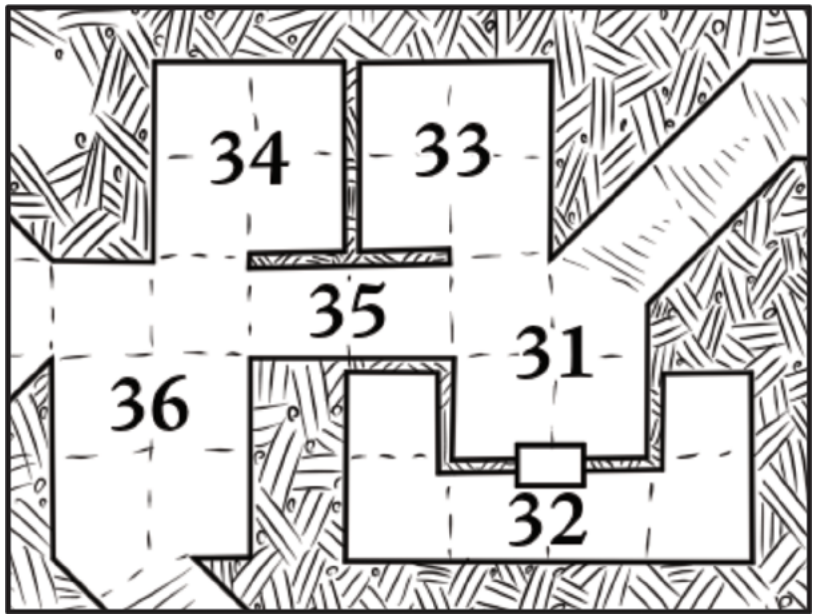
교훈: 어떤 괴물은 숨은 목적을 가지고 있습니다. 환상도 등장합니다. 다른 사람들과 따로 떨어지지 마세요. 소음을 내지 마세요.

33: 벽감 속 사당

벽감 안에 사당이 있습니다. 이곳은 뱀인간들이 모시던 코브라 머리의 신들 중 한명에게 바친 장소입니다. 사당에 있는 신상 아래부분에는 사람 팔이 들어갈 정도로 큰 구멍 두 개가 있습니다. 조각상을 들어 올릴 수 없지만, 덜덜덕 소리가 나면서 쉽게 돌아갑니다. 무슨 시도를 하든, 어떠한 행동이나 조사를 하든 조각상은 조금씩 돌아갈 것입니다. 만약 조각상을 시계 반대 방향으로 90도 돌리면 한쪽 구멍에서 독가스가 방출됩니다(30피트(9m) 범위내 독구름. 1d6점 독 피해). 조각상을 시계 방향으로 돌리면 다른 구멍에서 많은 양의 금이 나와(2d100+10gp) 바닥으로 구릅니다.

금덩이 중 일부는 **35: 칼날 덧이 있는 복도**로 굴러갑니다.

교훈: 보물은 조각상 뒤에 숨겨져 있습니다. 어떤 덧에는 규칙성이 있습니다.



34: 사제들의 휴식 공간

뱀인간 사제들이 휴식을 취하고 명상하던 장소입니다. 문은 수세기 전에 썩어 떨어졌습니다. 이 방에는 썩어서 너덜너덜해진 피에 물든 비단 베개 다섯 개와 돌로 된 알 세 개가 있습니다. 이 알은 마법 물품입니다. 만약 이 알을 포유류의 신선한 피로 적시면, 만지면 기분 좋을 정도로 따뜻해져서 보온용으로 쓸 수 있습니다. 따뜻해진 알은 여덟 시간 동안 온기를 유지합니다. 한 번 사용한 다음에는 피를 씻은 다음 똑같은 방식으로 다시 덥힐 수 있습니다.

교훈: 평범한 용도의 마법 물품도 있습니다.

35: 칼날 덧이 있는 복도

이 복도에는 덧이 있습니다. 천장은 마치 받고랑처럼 패여 있으며, 각각 10피트(3m) 길이의 복도 두 칸에는 타일이 여기저기 깔려 있습니다.

깔린 타일 중 하나라도 밟으면, 네 개의 흔들리는 칼날이 천장에서 튀어나와 희생자를 뺏니다. 회피 판정에 실패하면 1d6점 피해를 받습니다. 한번 덧이 발동되면 세 라운드 동안 이 두 칸의 복도를 지나려는 그 어떠한 시도도 회피 판정을 해야 합니다. 가만히 움직이지 않는 PC들은 아무 피해도 받지 않습니다. 판정에 실패한 PC들은 1d6점 피해를 받고 해당 라운드에 움직이지 못합니다. 네 번째 라운드가 되면 덧 전체가 무너지기 시작해 칼날과 돌, 용수철 등이 떨어집니다. 두 칸의 복도 안에 있던 이들은 모두 2d6점 피해를 받습니다.

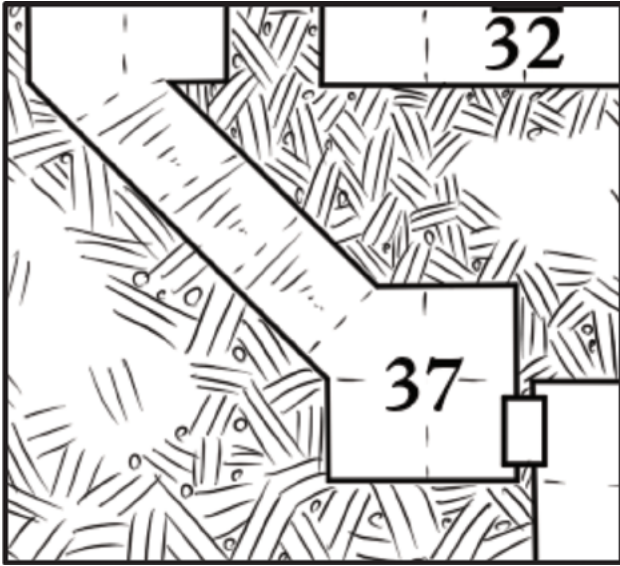
교훈: 덧도 때로는 잘 작동하지 않습니다. 재빨리 움직여서 위험을 피하세요. 바닥을 확인하세요.

36: 연결 통로

군데군데 썩은 벽걸이 장식이 바닥에 떨어져 있습니다. 돌바닥에는 기아 학적인 무늬가 새겨져 있습니다. 누구든 서쪽 벽에 몸을 붙인 캐릭터는 바실리스크에게 보이지 않습니다. 이 통로는 **37: 구덩이 덧** 방향으로 기울어져 있습니다.

37: 구덩이 덧

25: 구덩이 덧과 동일한 함정이 있습니다. 정말로 뱀인간들은 희생자들이 무덤의 나머지 장소로 도망치기를 바라지 않은 것 같습니다. 이 구덩이 안에는 아무런 가치 있는 물품이 없습니다.



38: 바실리스크가 있는 복도

부서진 기둥(총 여덟 개, 복도 양옆으로 네 개씩 줄지어 있습니다)들이 서 있는 커다란 돌 복도입니다. 박쥐들이 천장에서 쉬고 있습니다. 복도는 부서진 석상 파편들로 가득하며, 그중에서는 놀라울 정도로 생생한 박쥐, 거미, 고블린 석상도 있습니다.

바실리스크(p.19~20)가 어둠 속에서 도사리고 있습니다. 바실리스크는 천장에 연결된 굵은 쇠사슬에 묶인 탓에 복도를 떠나지 못합니다.

교훈: 어떤 괴물은 색다른 방법으로 공격합니다. 팀워크를 활용해 피하거나 무찌르세요. 귀 기울여 위험을 감지하세요.

39: 비밀 통로

던전 2층의 17: 점토 전사의 방에서 발견할 수 있는 비밀통로는 바실리스크가 있는 복도로 연결됩니다. 복도 쪽에 있는 비밀문은 원래 알아차리지 못하도록 설계되었지만, 시간이 흐르면서 문에 그려진 모자이크가 닳아 없어진 탓에 문의 윤곽이 드러났습니다.

교훈: 던전에는 분기와 샛길이 있습니다.

40: 비밀 통로

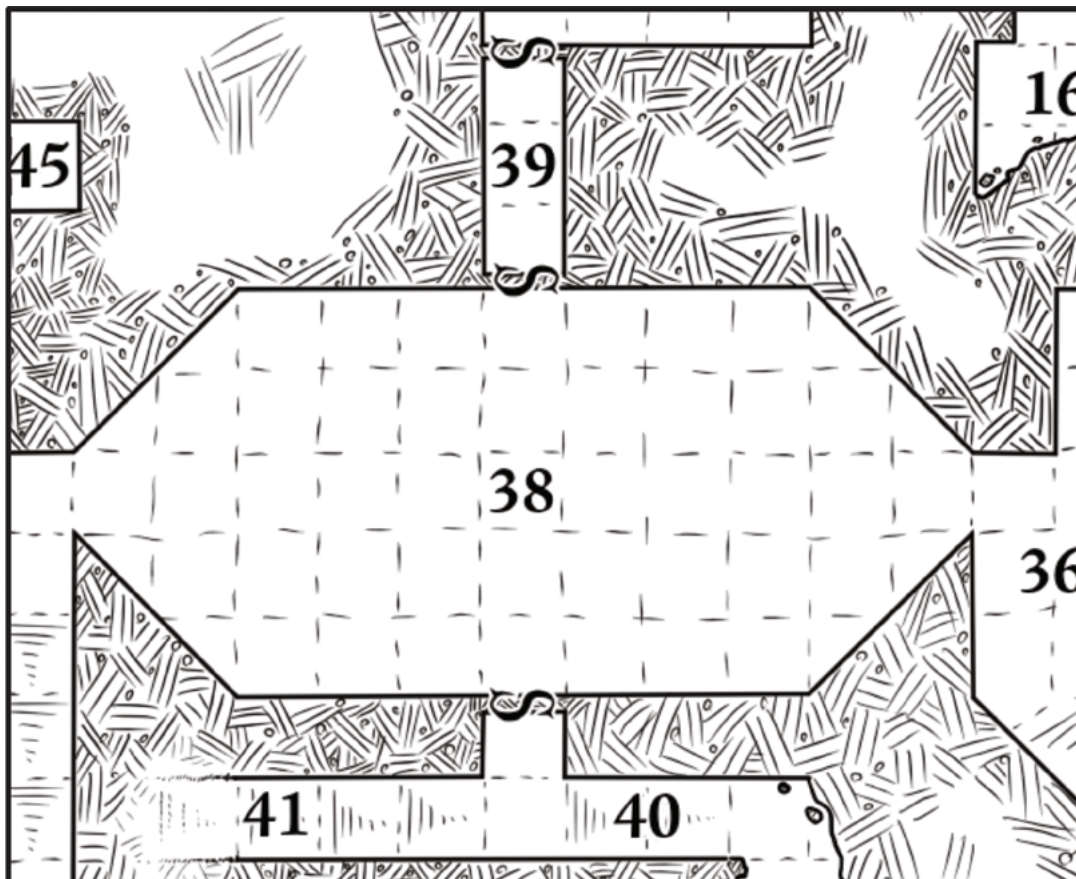
바실리스크가 있는 복도로 이어지는 이 통로는 또 다른 비밀문 뒤에 감춰져 있지만, 비밀문이 온전하게 보전된 탓에 찾기 어렵습니다. 이 문은 39: 비밀 통로로 통하는 비밀문의 바로 반대편에 있으며, 같은 방식으로 만들었기 때문에 예리한 플레이어는 곧바로 찾을 수 있을 것입니다.

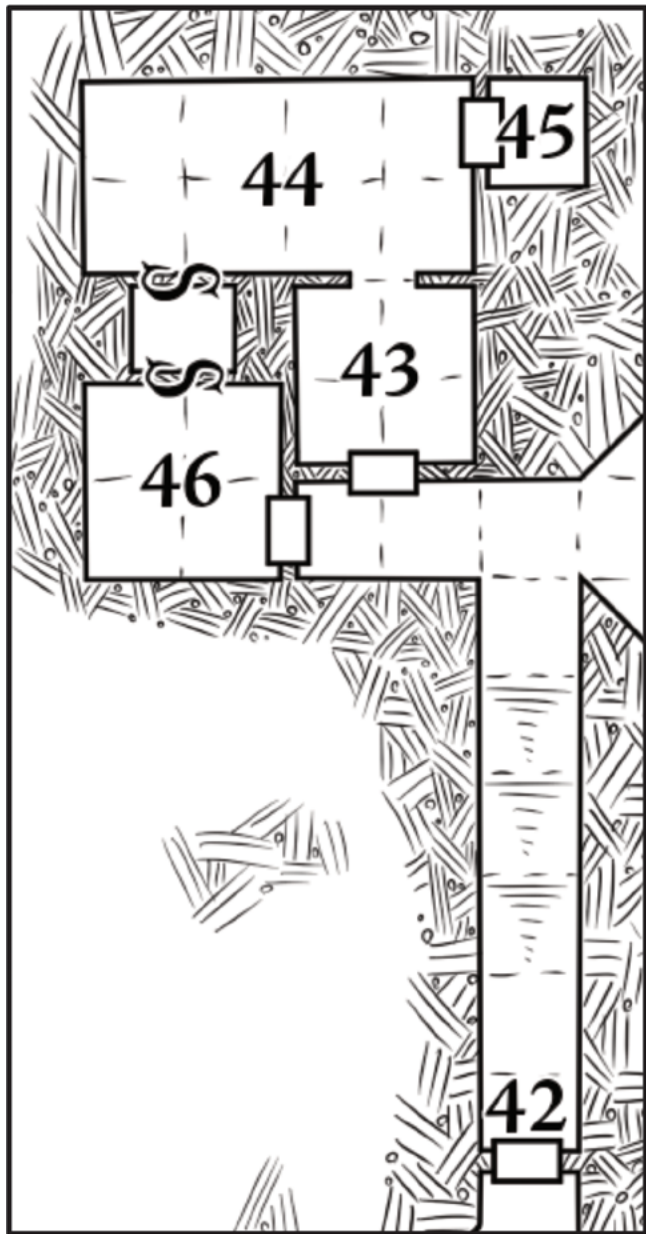
비록 벽은 매끄럽고 잘 만들어졌지만, 바닥은 고블린들이 버린 쓰레기로 가득하며 악취가 진동합니다.

41: 지상으로 통하는 계단

지상으로 통하는 휴계단입니다. 계단은 나무뿌리 아래 있습니다. 인간 크기의 생물체는 기어서 드나들 수 있지만, 시간을 들여 도끼로 통로를 넓힐 수 있습니다. 고블린은 달빛이 없는 밤에 이 통로를 활용해 지상을 습격합니다.

교훈: 던전에는 분기와 샛길이 있습니다. 괴물들에게는 생태가 있습니다.





42: 원통형 문

몸통 일부분을 파낸 거대한 돌기둥입니다. 파낸 부분에는 두 사람이 들어갈 수 있을 만큼 큼니다. (찌그러진 모양의 커다란 원통을 상상하세요). 돌기둥은 양쪽으로 돌릴 수 있습니다. 시계 반대 방향으로 돌리면 창이 튀어나오는 듯이 발동합니다(피해 1d6점/대상 1d6명/안전한 곳으로 돌릴 때까지 1d6라운드 동안 발동). 시계방향으로 돌리면 금접시 두 개(각각 10gp 가치)를 든 돌 우상이 드러납니다. 돌기둥을 180도 돌리면 47: 고블린 소굴로 갈 수 있습니다.

교훈: 어떤 덧은 규칙성이 있습니다. 먼저 정찰하세요.

43: 시시만터의 출입용 방

마치 생물의 식도 같은 무늬가 정교하게 새겨진 석실로, 벽에는 마법의 보라색 조명이 빛나고 있습니다. 시시만터(p.18)는 고대 뱀인간 마법사로, 왜곡되기는 했지만 불사를 얻었습니다. 그는 하반신이 뱀의 꼬리와 결합한 인간의 마른 시체(송곳니가 돋은)처럼 보입니다. 시시만터는 누더기가 된 로브를 입었고, 텅 빈 눈구멍 안에는 붉은 점처럼 빛나는 눈이 보입니다. 그는 정중하고 합리적이며, 일행들이 자신의 거처로 들어오면 "안녕하신가, 두 발 종족들이여."라고 환영 인사를 건넨 것입니다.

시시만터는 살아있는 생물체를 원합니다. 지능이 있으면 더 좋습니다. 마법사라면 무척 이상적일 것입니다. 그는 이 생물체를 쥐어짜고 정수를 빼내 물약을 만들 것입니다. 비록 도덕관념 같은 것은 없지만, 시시만터는 무례하지도 않고 살익에 불타지도 않습니다. 그는 자기 실험이 이제 돌파구에 가까워졌다고 굳게 믿습니다. 또한 시시만터는 뱀인간의 제국이 여전히 지상을 지배하고 있고, 이 무덤에는 사제들이 가득할 거라고 믿습니다. PC 일행은 분명 여행 중인 야만인 방문자일 거라고 생각하고 있습니다. 만약 자신이 잘못 알고 있다는 증거가 드러나면 격분할 것입니다.

PC들은 시시만터의 제자가(혹은 희생자가) 되겠다고 동의하지 않는 한 이 방 너머로 갈 수 없습니다. 그의 가장 강력한 약물들은 제조하는 데 수십 년이 걸립니다. PC들이 그에게 살아 있는 생물이나 주문, 희귀한 재료, 혹은 제자를 제공하면 약물과 교환할 것입니다. 만약 PC들이 노골적으로 무덤에서 약탈한 물품들을 들고 있다면 시시만터는 수상쩍어 하면서 PC들을 중독시키거나, 포획하거나, 조종하려 들 것입니다.

44: 재료 창고

고대의 약초와 가루를 담은 큰 통 몇 개가 산(酸)과 오래된 물을 담은 소형 통들과 함께 놓여 있습니다. 플라스크 하나에는 사프란 가루(200gp 가치)가 있으며, 작은 병 하나에는 이제는 멸종한 식물의 씨앗 1d10개가 있습니다(수집가나 야심 넘치는 농부에게 팔면 씨앗 당 30gp를 받을 수 있습니다). 시시만터는 PC들이 좀 더 희귀하거나 귀중한 재료를 주지 않는 한 거래하지 않을 것입니다. 이 무덤에서 찾을 수 있는 물품은 그 어떠한 것도 그의 흥미를 자극할 수 없습니다. 이 방은 시시만터가 희생자를 보관하는 장소이기도 합니다. 그는 이 방에 돌로 만든 저장통 여섯 개를 파묻었습니다. 각 저장통은 바닥에 입구만 드러나 있으며, 입구는 청동 뚜껑으로 닫아 놓았습니다. 저장통 중 한 군데에는 비참한 처지에 놓인 곰팡이 고블린(1HP, 사기 7, 공격 1d6점 [이발 또는 검]) 1d10명이 비좁게 갇혀 있습니다.

방 남쪽에는 빈 상자더미 뒤에 비밀 통로가 있습니다. 이 통로는 46: 알 현실로 통합니다.

45. 물약 제조실

연금술용 병과 더러운 실험도구, 그리고 아름답게 반짝이는 물약이 담긴 플라스크를 가득 올려놓은 선반이 벽에 줄지어 있습니다. 시시만터의 선반에는 무작위로 모아 놓은 물약 10+1d10병 외에 다음 물약이 항상 있습니다:

1. 주문 돌연변이 물약 2병
2. 중급 불사 물약(자연 수명을 20+1d100년 늘립니다) 1병.
3. 감지할 수 없는 독약(아무 평범한 물약 맛이 나지만 먹으면 1분 후에 죽습니다. 판정 없음) 1병.
4. 치유의 물약 2병.

교훈: 교섭하세요. 어떤 적은 설득할 수 있습니다. 여러분은 던전 안에서 거래를 할 수 있습니다. 심지어 힘을 얻기 위해 친구를 배반할 수도 있습니다.

46: 알현실

바실리스크가 있는 복도 끝에 있는 거대한 문은 서로 얽히고설킨 돌뿔 모양입니다. 문에는 뱀 하나가 빠져 있습니다. 이 뱀은 **32: 소환의 방**에서 찾을 수 있습니다. 만약 그 뱀을 찾아서 끼우면 문이 스르륵 열리면서 붉은 돌과 금, 거울로 꾸며진 방이 모습을 드러냅니다. 나무 받침대에 놓인 손바닥 크기의 거울 8개는 대도시에서 팔면 각각 10gp의 가치가 있습니다. 옥좌는 250gp 가치가 있으나, 들고 가려면 최소 세 명이 필요합니다. 누구든 옥좌에 앉은 사람은 정신 조종 판정을 해서 실패하면 권력을 얻고 정복하려는 욕망에 빠집니다.

시시만터는 알현실에서 자기 거처로 통하는 비밀 통로를 알고 있지만, 수 세기 동안 사용하지 않았습니다. 비밀 통로의 입구는 썩은 벽결이 장식품 뒤에 감춰져 있습니다. 이 통로에는 먼지가 수북이 쌓여 있습니다. 만약 PC들이 이 통로를 사용하면 시시만터는 놀랄 것이며, PC들이 그럴듯한 변명을 대지 않는 한 격노할 것입니다.

47: 고블린 소굴

이 방은 고블린 소굴의 일부이며, 천정이 무척 낮습니다(5피트(1.5m)

교훈: 모든 비밀 통로가 안전하지는 않습니다. 던전 안의 방은 서로 이어져 있습니다. 던전에는 굉장히 보물이 많습니다.

높이). 고블린 소굴로 쓰이는 방들은 수 세기 전 무너졌고, 고블린들이 속을 파낸 것이 분명합니다. 고블린들은 이 방을 깃털과 누더기, 기름통을 보관하는 용도로 사용합니다. 만약 PC 중 누군가 박쥐 똥과 딱정벌레 껍질을 뒤집어쓸 정도로 쓰레기 더미와 배설물이 깔린 바닥을 살살이 조사한다면 은제 단검 2d6자루(각각 1sp 가치)와 약간 찌그러진 황동 팔찌(가치 없음)를 발견할 수 있습니다.

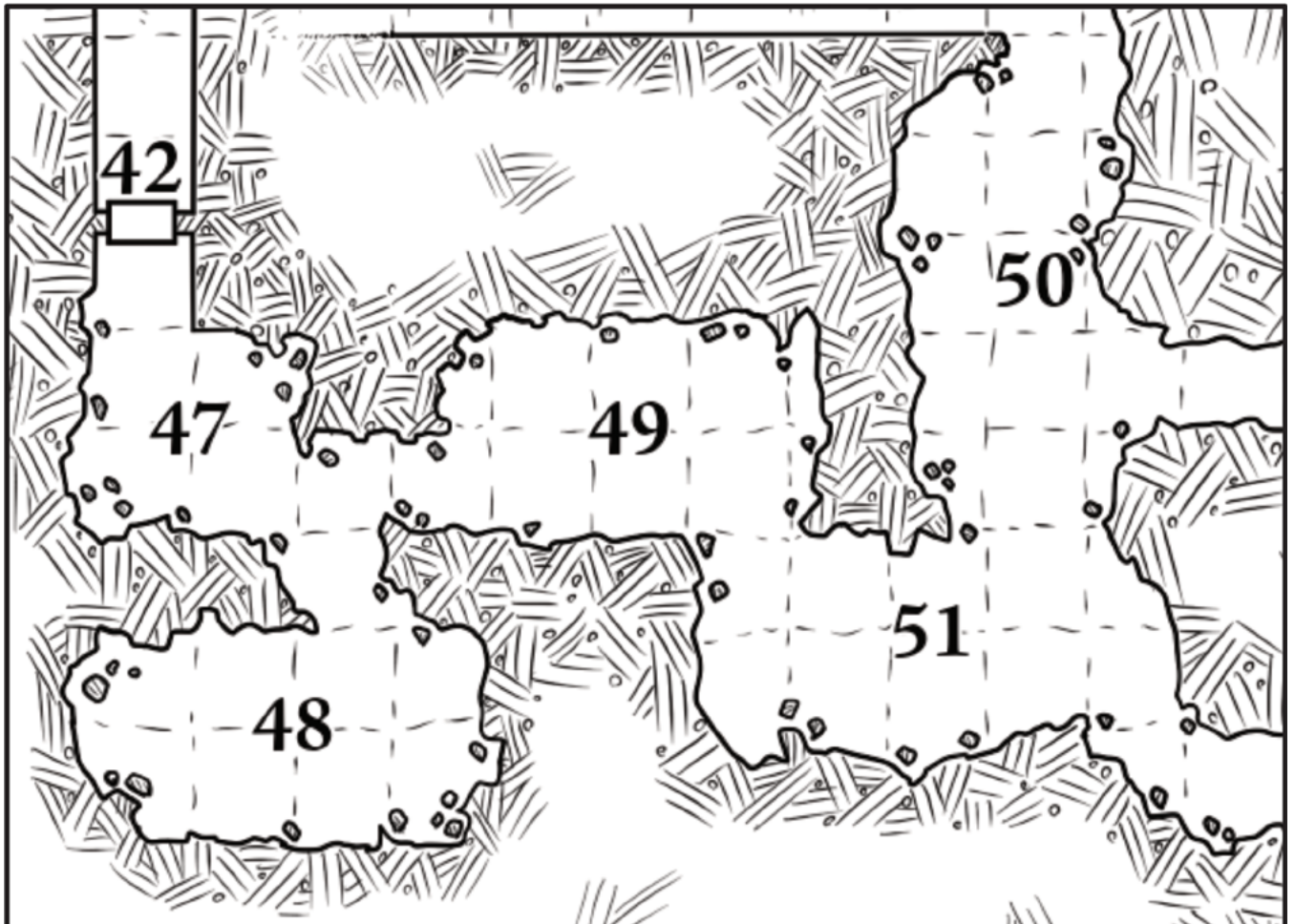
48: 고블린 산란못

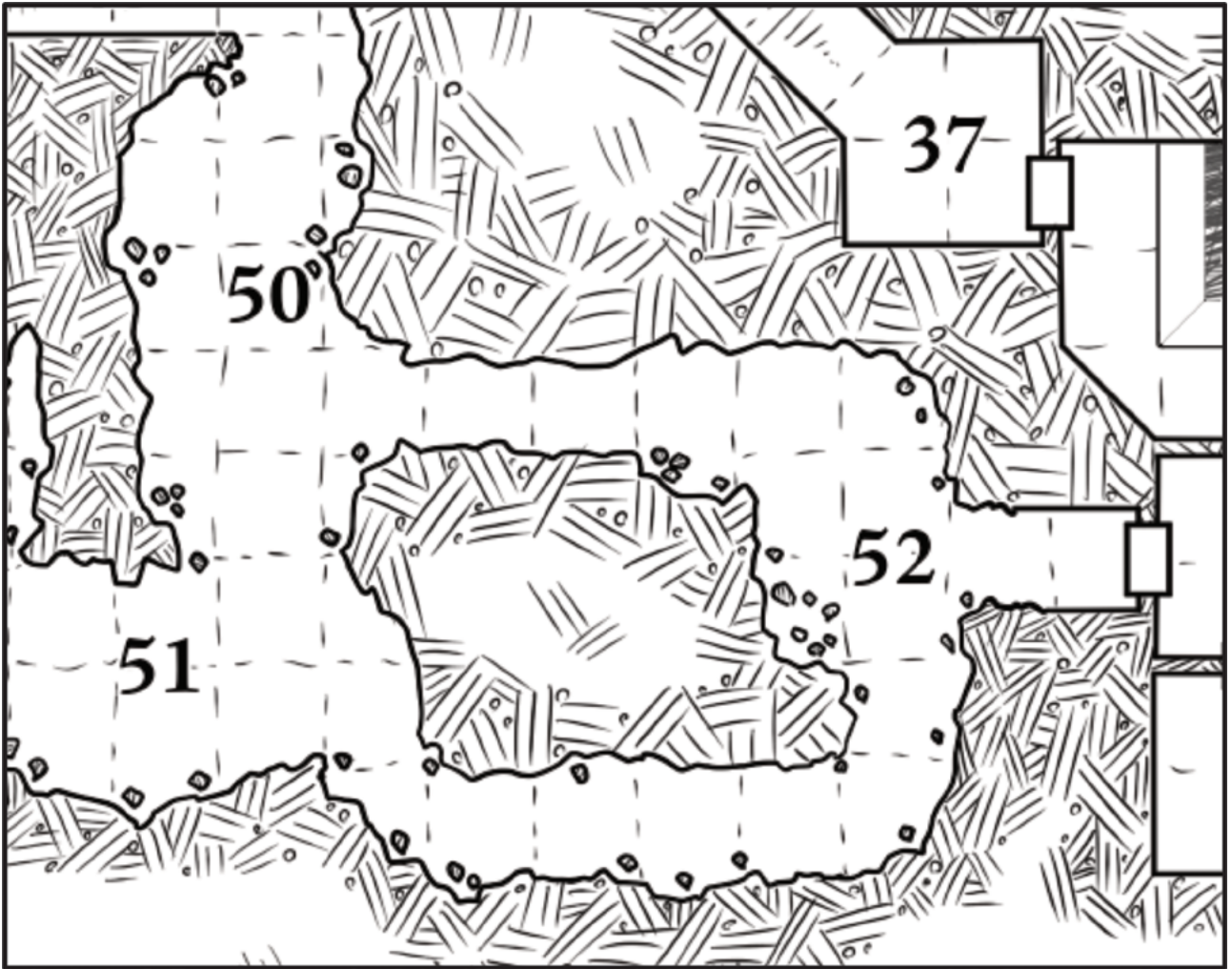
이 낮고 가라앉은 방으로 가는 통로의 천장은 2피트(60cm) 높이밖에 되지 않습니다. 방에는 곰팡이와 죽은 동물, 부글부글 거품을 내뿜는 액체가 흉측하게 뒤섞인 고블린 산란못이 있습니다. PC들은 메스꺼움 판정을 해서 실패하면 역겨운 나머지 도망쳐야 합니다. 이 구덩이는 죽은 곰팡이가 고블린들의 혼이 다시 환생하는 장소로, 예전에 시시만터가 불사를 추구하던 시절 실패한 실험의 결과입니다. 이곳에는 보물이 없지만, PC들이 이 방을 완전히 불태우지 않는 한 던전 안 고블린들은 항상 "너무 많이" 나타날 것입니다.

49: 고블린 알현실

교훈: 던전을 완전히 소탕하기란 어렵습니다. 불은 유용합니다.

고블린들의 알현실입니다. 대부분의 시간 동안 이 방에는 박쥐를 잡아먹거나, 서로 싸우거나, 현재 왕을 극진히 섬기는 **곰팡이 고블린** 1d6x1d6명이 있습니다. 만약 고블린들이 최근에 왕으로 추대할 살아있는 생물체를 찾지 못했다면, 나뭇가지와 진흙으로 만든 우상을 만들어 섬깁니다. 고블린 왕관은 구부러진 날뿔이와 나뭇조각으로 만들어졌습니다. 원래는 진짜 왕관을 사용했으나 잃어버렸습니다. **23: 예식용 방**에서 가져온 황금 우상은 등급개로 사용하고 있습니다. 이 우상의 가치는 50gp입니다.





50: 고블린 농장

고블린들은 무엇이든 심어서 혹이나 자라는지 봅니다. 이곳에는 역겨운 식물들이 파묻은 손가락, 무기, 버섯, 금과 함께 어둠 속에서 썩어 가고 있습니다. 이 방을 뒤지면 금화 2d10gp와 루비 하나(30gp 가치), 그리고 독사왕의 왕관을 발견할 수 있습니다. 왕관은 보석과 그 재료만으로도 300gp의 가치가 있습니다. 왕관은 금과 백금으로 만든 독사 여덟 마리가 서로 휘감긴 형태이며, 각 독사는 에메랄드 눈과 다이아몬드 이빨을 하고 있습니다. 또한 이 왕관은 마법 물품입니다. 누구든 뱀인간이 아닌 존재가 왕관을 쓰면 공포 판정을 해야 합니다. 만약 판정에 실패하면 대상은 다음 몇 시간 동안 공포에 휩싸여 알 수 없는 말을 큰 소리로 외치고 중얼거립니다. 만약 이 상태로 세 시간 동안 계속 왕관을 쓰고 있으면 이 효과는 영원히 계속됩니다. 왕관은 다른 사람이 벗겨 줄 수 있습니다. 만약 판정에 성공하면 아무 효과도 없습니다.

숙련된 독 전문가와 마법사는 이곳에서 "던전 오이"라고 불리는 푸른 버섯을 발견할 수 있습니다. 이 버섯을 잘게 썰어서 피부에 바르면 석화 상태를 치료할 수 있습니다. 회복에는 1d6일이 걸립니다.

51: 고블린 휴게실

이 방은 고블린들이 특정 용도로 사용하지 않지만, 어느 때든 밤에는 1d6명, 낮에는 3d6+10명의 곰팡이 고블린(p.17)들이 있습니다. 고블린들의 숫자를 정할 때, 6이 나오면 주사위를 다시 굴리고 굴린 결과를 모두 더하세요. 고블린들은 밤이든 낮이든 모두 잠들어 있지만, 만약 PC들이 인접한 방 어디에서든 큰 소리를 내면 2라운드 후에 깹니다. 고블린들은 잔해더미 사이에 있을 때 거의 보이지 않습니다.

52: 고블린 위병소

공간 대부분이 무너진 이 방은 고블린들이 무기를 보관하는 용도로 사용됩니다. 이 방에는 쇠스랑 2개와 은제 날붙이 한 무더기(20sp 가치), 끝을 날카롭게 갈아 놓은 막대기 십여 개가 있습니다. 이 방에는 고블린 한 명이 보초를 서는 중입니다. 보초 고블린은 커다란 빗자루를 들고 있습니다. 이 빗자루는 점액 스퀴레톤을 밀쳐내는 용도로 사용됩니다. 만약 PC들이 28: 반구형 지붕의 방에서 반쯤 깨진 돌문을 열고 들어왔다면, 보초 고블린은 커다란 빗자루로 PC들을 밀쳐내며 저항합니다. 만약 PC들이 51: 고블린 휴게실에서 들어왔다면, 보초 고블린은 비명을 지르며 도망갑니다.

교훈: 적들을 피해 몰래 움직이세요. 이 던전은 낮과 밤의 상태가 서로 달라집니다.

교훈: 적들은 어떠한 이유로 특이한 무기를 사용할 수도 있습니다. 어둠 속에서 고블린을 뒤쫓는다면 별로 재미를 보지 못할 것입니다.

괴물

블랙 푸딩

발견: 14: 프란빈자르의 무덤
능력치: 블랙 푸딩과 동일
외견: 검고 끈적끈적한 200파운드(90kg)의 진한 점액체
욕구: 먹이, 먹잇감을 삼키기, 불을 두려워함
장갑: 가죽 갑옷과 동일
체력 주사위: 5
이동력: 일반 속도의 1/4
사기: 12
피해: 1d6. 만약 먹잇감이 블랙 푸딩의 몸에 계속 접촉하거나 흡수당하면 3d6

블랙 푸딩은 둔기 무기에 피해를 받지 않습니다.

블랙 푸딩은 매 라운드 근접한 모든 상대를 공격할 수 있습니다. 상대마다 일반 공격을 굴리세요. 만약 블랙 푸딩이 PC에게 접촉한다면 흡수하기 시작해서 매 라운드 3d6의 피해를 줍니다. 금속이나 목제 무기로 블랙 푸딩을 공격하면 10% 확률로 녹습니다.

미라 손

발견: 11: 무덤 안마당
능력치: 기어오는 손톱과 동일
외견: 썩어 문드러지고 손톱이 길게 난 손
욕구: 목을 조르기, 살아 있는 것을 공격하기
장갑: 가죽 갑옷과 동일
체력 주사위: 2
이동력: 일반 속도의 1/2
사기: 12
피해: 1d4점 때리기, 조르기 시작하면 1d6

미라 손은 물속에서 튀어나와서 PC들의 몸을 기어올라가 목을 조르려 합니다.

코브라 수호자 석상

발견: 19: 코브라 수호자 석상의 투기장
능력치: 중장 갑옷을 입은 오우거
외견: 돌로 깎아 만든, 코브라 머리를 한 갑옷 입은 기사. 코브라 수호자 석상은 한 손에 찌그러졌지만 거대한 검을 들고 있습니다. 다른 손은 전투 시작할 때는 비어 있습니다.
욕구: 무덤의 나머지 부분을 지키고 침입자들이 누구든 죽이는 것
장갑: 판금 갑옷과 동일
체력 주사위: 6
이동력: 일반 속도
사기: 12
피해: 아래 참고

코브라 수호자 석상은 18: 계단을 오를 수 없습니다.

공격: 매 라운드 코브라 수호자 석상은 다음 세 가지 공격 행동 중 하나를 수행합니다.

방패 뽑기. 수호자는 투기장 벽에 걸린 방패 하나를 소환합니다. 방패가 소환될 때, 방패와 수호자 사이에 있는 생물체는 d6 피해를 받습니다(회피 판정에 성공하면 피해 없음). 수호자는 빈손에 방패를 들어 장갑에 +1 보너스를 받습니다. 방패 착용자는 방패를 파괴해서 몸을 지킬 수 있습니다(방패를 부수는 대신 적에게 받는 피해를 1d12점 줄입니다).

뛰어올라 착지하기. 수호자는 허공으로 뛰어올라 원래 위치에서 5~20피트(1.5~6m) 떨어진 지점에 강하게 착지합니다. 비록 수호자는 곧바로 적을 짓밟지는 않지만, 착지한 수호자와 근접한 모든 생물체는 1d4점 피해를 받습니다. 판정에 성공하면 피해가 없습니다. 피해를 받은 생물체는 넘어집니다.

한꺼번에 베기. 수호자는 검으로 두 목표를 동시에 뺏니다. 두 목표는 모두 같은 측면(수호자의 정면, 좌, 우, 뒤)에 있어야 하며, 수호자와 근접해 있어야 합니다. 수호자는 두 목표에 대해 공격 판정을 따로따로 굴리며, 공격이 명중하면 1d8+근력 피해를 줍니다.

PC들은 수호자를 협공하거나, 심연으로 유인해 밀어 넣거나, 재빨리 지나친 다음 수호자가 따라오지 않기를 바랄 것입니다(따라갈 것입니다. 하지만 침입자들을 보거나 들을 수 없다면 추적을 중단합니다). 벽에 걸린 방패는 PC들 역시 사용할 수 있습니다.



서큐버스(발토플렛)

발견: 32: 소환의 방
능력치: 서큐버스와 동일
외견: 족쇄를 찬 젊은 식물학자. 처음 서큐버스를 목격한 PC와 같은 종족으로, 그리고 그 PC가 매력을 느끼는 성별의 모습으로 위장합니다.
욕구: p.11 참조
장갑: 판금 갑옷+방패와 동일
체력 주사위: 8
이동력: 일반 속도. 라운드당 한 번 10피트(3m) 순간 이동 가능.

서큐버스는 전투를 피해 도망간 다음(위험을 감수하고 싶지 않습니다), 돌아오지 않습니다.

스켈레톤

발견: 6: 가짜 왕의 무덤, 13: 스파라문타르의 무덤
능력치: 스켈레톤과 동일
외견: 팔찌를 차고 녹슨 무기를 든, 송곳니가 난 뱀인간 해골
욕구: 무덤의 나머지 부분을 지키고 침입자들이 누구든 죽이는 것
장갑: 가죽 갑옷과 동일
체력 주사위: 2(스파라문타르는 3)
이동력: 일반 속도
사기: 12
피해: 1d6(송곳니나 검) 또는 1d8(대형 도끼)

베기나 찔기 무기에는 피해를 절반만 받습니다. 스켈레톤은 달그락거리고 딱딱거리며, 살의에 넘치고 완강합니다.

점액 스켈레톤

발견: 24: 복도, 떠도는 괴물
능력치: 약한 스켈레톤과 동일하나, 어떠한 방법으로도 해를 가할 수 없음
외견: 주황색 점액으로 덮인 해골. 불사신이며 파괴할 방법이 거의 없습니다. 4점 이상 피해를 주면 그냥 5피트(1.5m) 밖으로 밀려날 뿐입니다.
욕구: 머리를 으깨고 점액 스켈레톤을 더 많이 만들기
장갑: 가죽 갑옷과 동일
체력 주사위: 2, 하지만 HP는 무한합니다. 무기나 마법, 불, 산, 기도, 신랄한 모욕, 사신의 손길 등 그 어떠한 방법으로도 피해를 줄 수 없습니다. 점액 스켈레톤은 너무 멍청한 나머지 살아있지도, 죽지도 못합니다.
이동력: 일반 속도의 1/2. 하지만 막히면 벽을 기어오릅니다.
사기: 12
피해: 1d4점. 보통 머리를 붙잡습니다.
해결책: 도망치거나, 바실리스크를 이용해서 돌로 만들거나, 심연에 던지거나, 묶거나, 방에 가두거나, 25: 구덩이 덩 또는 37: 구덩이 덩에 빠뜨립니다.

이 던전에는 총 4마리의 점액 스켈레톤이 있습니다. 만약 PC들이 4마리 모두를 무력화시킨다면, 떠도는 괴물 표(p.9)에서 제거하세요. 하지만 결국은 구덩이에서 기어오르거나 묶은 밧줄을 풀 것입니다. 살아있던 생물체가 점액 스켈레톤에게 죽으면, 10분 내로 새로운 점액 스켈레톤이 됩니다(곰팡이 고블린은 이 효과를 받지 않습니다).

곰팡이 고블린

발견: 고블린 소굴, 떠도는 괴물
능력치: 고블린과 같지만, 끈적끈적합니다.
외견: 커다란 타원형 머리에 입에는 이빨이 가득하고, 한 쌍의 작고 붉은 눈이 서로 너무 가까이 붙어있습니다. 피부는 창백하고 키는 작습니다. 피부는 마치 구운 감자와 하얀 접착제를 뒤섞은 감촉입니다. 곰팡이 고블린들은 날붙이를 휴대하고 있으며 음식을 원합니다.
욕구: 왕, 음식, 반짝이는 물건, 더 많은 음식
장갑: 없음
체력 주사위: 0(HP 1)
이동력: 일반 속도. 일반 속도로 기어오릅니다.
사기: 7
피해: 1d6(이빨이나 손톱, 또는 날붙이)

처음 만날 때 곰팡이 고블린들은 적대적이지 않으며, 누군가를 왕으로 추대하려고 할 것입니다. 이들은 다음 보름달이 뜰 때까지 왕에게 충실하게 복종하고, 보름달이 뜨면 떼를 지어 왕을 언덕 위의 제단으로 끌고 가 내장을 뱌는 것입니다. 이들은 떠들썩하지만 어휘가 제한된 고블린 사투리를 사용하며, 쉽게 매수할 수 있습니다. 고블린들은 PC들에게 바실리스크의 존재를 경고하지만, 39: 비밀 통로나 던전 위층에 관해서는 전혀 모릅니다. 던전 위층으로는 코브라 수호자 석상 때문에 올라가지 못합니다. 고블린들은 41: 지상으로 통하는 계단을 사용해 밤중에 지상으로 몰래 나갑니다. 만약 일행들이 고블린들을 죽이거나 적대적으로 행동한다면, 우선 도망친 다음 앞으로 수없이 반복될 매복 공격을 준비할 것입니다.

곰팡이 고블린들은 교활하고 참을성이 많습니다. 이들은 (천천히) 벽을 기어올라 위에서부터 일행을 몰래 습격합니다. 고블린들은 통에 물을 담아와서 햇불을 끄고, 밧줄을 이용해 엮어매고, 던전에 있는 덫을 활용하여 PC들에게 피해를 주고 고립시킬 것입니다. 또한 고블린은 밤이 되면 일행의 야영지를 공격하고, 승용 동물들의 다리를 물어, 빛나는 물건들을 훔칠 것입니다. 48: 고블린 산란못을 불태우지 않는 이상, 던전 안의 고블린들은 항상 "너무 많이" 나타날 것입니다. 곰팡이 고블린들은 도망친 실험체입니다. 비록 시시만터는 고블린들을 별 볼만 없이 돌려받겠지만, 이들에게 필요성을 별로 느끼지 못합니다.

시시만터

발견: 시시만터의 거처

능력치: 리치와 동일

외견: 상반신은 로브를 두른 인간의 마른 시신처럼 보이며, 하반신은 뼈만 남은 뱀입니다. 목에는 마법 장신구와 부적이 걸려 있습니다. 마치 불씨처럼 작고 붉은 눈이 타오릅니다. 입에는 뱀처럼 송곳니가 튀어나왔습니다. 절대 무례하지 않습니다.

욕구: 살아있는 존재, 주문, 다양한 물약을 만드는 데 필요한 희귀한 재료

장갑: 판금 갑옷+방패와 동일

체력 주사위: 10

이동력: 일반 속도의 1.5배

사기: 12

피해: 1d6(이빨이나 손톱)

시시만터가 화를 내면, 몸에서 치솟는 마법의 힘과 고대의 광기 때문에 보는 이들은 공포 판정을 해서 실패하면 도망쳐야 합니다. 시시만터는 무시무시할 정도로 강력한 마법사입니다. 그는 1/6 확률로 자신을 노리는 주문의 효과를 무시합니다. 또한 그는 정신에 영향을 미치는 모든 주문에 영향을 받지 않습니다. 또한 그는 환상을 꿰뚫어 볼 수 있지만, 속은 척하기를 즐겨합니다. 만약 시시만터를 노린 주문의 효과가 무시된다면, 50% 확률로 마법을 쓴 상대에게 반사됩니다.

흔히 준비하는 주문: 불꽃의 벽, 사체 조종, 무력화 광선, 마법 화살x3, 암흑, 안개, 죽음의 손가락x2, 수면x2

그 외에 여러분 RPG에 등장하는 여러 끔찍하고 독특한 주문을 마음껏 더하세요.



바실리스크

발견: 38: 바실리스크가 있는 복도

능력치: 용이나 공룡과 동일

외견: 발이 여덟 개 달린 거대한 회색 도마뱀입니다. 머리는 납작한 악어처럼 생겼으며 이빨이 잔뜩 나 있습니다. 바실리스크의 얼굴에는 단단히 고정된 가리개가 있으며, 두 앞발 바로 앞에 있는 목 주변에는 목걸이가 걸려 있습니다.

육구: 먹이, 온기, 사슬에서 풀려나는 것

장갑: 판금 갑옷과 동일

체력 주사위: 7

이동력: 일반 속도의 1.5배

사기: 8

피해: 오른편 공격 참조

바실리스크는 **38: 바실리스크가 있는 복도** 천장에 연결된 사슬로 묶여 있습니다. 바실리스크는 복도를 자유롭게 돌아다닐 수 있지만, 떠날 수는 없습니다. 복도에는 부서진 기둥 여덟 개가 있습니다. 각 기둥은 으페엄페용으로 사용할 수 있으며, 만약 사슬이 기둥 사이로 얽히면 바실리스크의 행동이 느려질 것입니다. 바실리스크는 얼굴 가리개 때문에 오직 앞에 있는 것만 볼 수 있지만, 냄새를 매우, 매우 잘 맡습니다. PC들이 맨 처음 복도로 들어가면 바실리스크는 기다리면서 냄새를 맡고, 어둠 속을 돌아서 가까이 접근하려 할 것입니다. 만약 혼자 있는 목표를 발견한다면 한 라운드 동안 주시한 다음, 돌진합니다.

바실리스크의 시선 (지속)

바실리스크가 상대를 힐끗 보기만 하면, 상대는 약간의 압박감을 느낍니다. 만약 바실리스크가 한 라운드 동안 목표를 주시하면, 상대는 팔다리가 무거워지고, 느려지고, 점점 회색으로 바뀝니다. 생각은 마치 물먹은 솜처럼 늘어집니다. 상대는 석화 판정을 해서 다시 움직임을 회복할 수 있습니다. 판정에 실패하면 상대는 한 자리에 못박히듯 서 있고, 방어에 -4 페널티를 받습니다. 이 효과는 바실리스크가 눈을 돌리면 즉시 사라집니다. 만약 바실리스크가 두 번째 라운드에도 계속 목표를 주시하면, 목표는 다시 석화 판정을 해서 실패하면 돌로 변합니다. 만약 이번 판정에 성공하더라도 상대는 계속 그 자리에 못박혀 있습니다 (위 효과대로). 바실리스크는 얼굴 가리개 때문에 오직 정면에 있는 목표만 주시할 수 있습니다. 시선의 효과는 20피트(6m)까지 미칩니다. 둘 이상의 상대가 시선의 효과를 받을 수도 있지만 그러기 위해서는 서로 매우 가까이 있어야 합니다. 전투 순서를 정하기 전 매 라운드 시작 때 판정하세요. 이 효과는 거울로 반사되지 않습니다.

독특한 죽음 상태

바실리스크의 시체를 완전히 불태우거나, 산에 녹이거나, 돌과 완전히 떼어놓지 않는 한, 시체에 닿은 주먹보다 큰 돌맹이 중 하나가 매년 1/6 확률로 바실리스크의 알이 되어 1d6년 후에 깨어납니다. 오직 하나의 알만이 이렇게 만들어집니다. 환생한 바실리스크는 만약 잘 먹고 자랐다면 1년 안에 원래보다 20% 더 큰 몸집으로 커

지고, 이전 삶을 기억합니다. 이 지식을 아는 이는 거의 없지만, 오랜 시간이 지난 후 어떤 현명한 늙은 마법사가 PC 일행의 이야기를 듣고 경고하기 위해 갑작스럽게 나타날지도 모릅니다.

공격

매 라운드, 바실리스크는 다음 세 가지 공격 행동 중 하나를 수행합니다.

돌진. 바실리스크는 부분 석화된 목표에게 먼저 돌진하지만, 만약 눈이 보이지 않거나 화가 난다면 아무에게나 돌진합니다. 바실리스크는 바닥에 떨어진 파편들을 무시하고 평소의 두 배 속도로 쏘살같이 앞으로 달려나가 목표를 덮석 뭉니다. 바실리스크는 돌진 중에도 시선을 유지할 수 있습니다. 돌진은 일반 공격으로 간주하며, 판정 역시 일반 공격 판정으로 합니다. 공격이 명중하면 목표는 산산조각이 나서 잡아먹히거나 (돌이 된 경우), 1d8+2점 피해를 받고 쓰러집니다(돌이 되지 않은 경우). 바실리스크가 이 방에 있었다는 사실을 알지 못했다면 목표는 공포 판정을 해야 합니다.

파충류의 광분. 만약 포위당하거나 위협을 느끼면, 바실리스크는 거칠게 몸부림칩니다. 바실리스크 주변 5피트(1.5m) 내에 있는 모든 생물은 1d6점 피해를 받으며 회피 판정에 실패하면 넘어집니다. 이번 라운드에 바실리스크는 상대를 주시할 수 없습니다.

꼬리 공격. 바실리스크는 뒤에 적이 붙는 것을 좋아하지 않습니다. 바실리스크는 다른 곳에 집중하는 척하면서 꼬리로 뒤에 있는 적을 공격할 것입니다. 이 공격은 일반 공격으로 간주하며, 바실리스크는 -2 페널티를 받고 일반 공격 판정을 합니다. 공격이 명중하면 상대는 1d8+2점 피해를 받고 무작위 방향으로 10피트(3m) 밀려납니다. 공격이 실패하면 상대는 여전히 1점 피해를 받습니다. 바실리스크는 꼬리 공격을 하면서 다른 상대를 계속 주시할 수 있습니다.



바실리스크의 행동

배고픔(기본): 어둠 속을 느릿느릿 걸으며, 허공에 대고 쿵쿵대고, 혼자 있는 목표를 포착하려 합니다. 만약 PC들이 **35: 칼날 닳이 있는 복도**의 닳을 발동시켰거나 **39: 비밀 통로**로 들어왔다면 경계하면서 공격할 태세를 갖춥니다.

소화(배부르면): 복도 구석에 몸을 기대고 웅크린 채 머리를 들고 따리를 툽니다. 3/6 확률로 잠이 듭니다.

호기심(배부르면): 허공에 대고 쿵쿵대고, 누군가를 실수로 석화시키지 않기 위해 고개를 이리저리 젓습니다. 바실리스크는 먹이를 준 사람을 냄새로 알아차릴 것입니다. 길들인 도마뱀이니까요. 먹이를 준 손을 물지 않는 정도의 지능은 갖췄습니다.

기쁨(배부르면): 오직 방 안에 있는 사람 전원이 어디 있는지 육안이나 냄새로 알 수 있을 때만 이렇게 행동합니다. 아무도 바실리스크에게 해를 끼치지 않았고, 이 중 한 명은 먹이를 주었어야 하며, 아무도 재빠르게 움직이지 않아야 합니다. 바실리스크는 목표 중 한 명에게 접근해서 목과 목걸이를 드러내면서 굶어달라고 몸을 가볍게 들이밀 것입니다. 상대가 목을 굶어주면 몸을 부르르 떨면서 발을 구릅니다.

분노(깜짝 놀라거나 갑자기 상처 입으면): 10피트(3m) 뒤로 펄쩍 뛰 다음, 꼬리를 바싹 세우고, 같은 라운드에 목표에게 돌진합니다. 목표는 공포 판정을 해야 합니다.

그 외의 정보

바실리스크는 휴대식량 30인분이나 사람 2명, 말 1마리, 혹은 곰팡이 고블린 6명을 먹으면 한 달 동안 배가 부릅니다. 배부른 상태에서는 1/6 확률로 복도로 들어온 생물체를 사냥합니다.

그 외의 경우, 배부른 바실리스크는 구석에서 쉬겠지만 20피트(6m) 안으로 누군가가 들어오면 석화시키려고 할 것입니다. 만약 용감한 누군가가 등에 올라타 얼굴에 달린 가리개의 톱니바퀴를 조정한다면 눈을 완전히 가릴 수 있습니다. 하지만 여전히 냄새를 맡고 사냥할 것입니다.

29: 보물 방을 여는 열쇠는 바실리스크의 목걸이 아래에 끼워 넣어져 있습니다. 시시만터가 그 열쇠를 두었지만, 완전히 잊어버렸습니다. 바실리스크는 누구든 목걸이 아래의 닳고 깨진 비늘을 굶어줄 수 있는 사람이

라면 감사할 것입니다. 만약 바실리스크가 죽으면, 바실리스크의 목에 있는 분비샘에서 2인분에 해당하는 석화 해제액을 얻을 수 있습니다. 바실리스크는 사실 돌을 먹지 않습니다. 그저 먹이가 도망치지 못하게 하고 나중에 먹을 수 있도록 보관하려고 돌로 만들 뿐입니다.

바실리스크의 눈은 마법사와 연금술사에게 비싼 값으로 팔 수 있습니다(각각 30gp). 돌처럼 딱딱한 바실리스크의 해골은 공개된 시장에서 100gp에 팔리며, 머리만 판다면 30gp입니다. 만약 바실리스크를 산 채로 포획할 수 있다면, 야생 동물 관리자들에게 1,000gp 정도에 팔 수 있을 것입니다. 길들일 수 있다면 거뜬히 두 배는 더 받을 수 있습니다. 어디든 수단 방법을 가리지 않는 군대라면 길들인 바실리스크를 기꺼이 사서 적에게 사용할 것입니다.

바실리스크와 싸우기

이 보스 전투는 아래 교훈을 가르치기 위해 제작했습니다:

첫 번째, 영리하게 구세요. 여기는 어둠 속에서 쇠사슬이 철컹거리는 커다란 방입니다. 독사왕의 찻집이 아닙니다. 무언가 일어날 것입니다. 일행에게 단서를 주고 어떻게 반응하는지 지켜보세요. PC들이 벽에 찰싹 붙어 조용히, 재빨리 움직인다면 바실리스크를 피할 수 있을지도 모릅니다.

두 번째, 팀으로 행동하세요. 바실리스크가 특정 목표를 주시하면 바실리스크를 공격하세요. 어쩌면 정신이 산만해져서 여러분을 대신 노릴지도 모릅니다. 동료는 도망갈 기회를 얻겠지요. 만약 서로 협력하지 않는다면, 일행을 하나씩 하나씩 고립시킨 다음 돌로 만들 것입니다.

세 번째, 도망치세요. 여기에는 보물이 없습니다. 배고픈 거대 도마뱀만 있을 뿐이지요. 싸울 필요가 없습니다.

네 번째, 바실리스크가 무엇을 원하는지 알아내세요. 바실리스크는 비디오 게임의 보스가 아닙니다. 협상이 가능한 상대입니다. 말을 데리고 와서 먹이로 주세요. 고블린들을 유인하세요. 바실리스크한테는 보물이 없습니다. 바실리스크가 바로 보물입니다. 한 라운드에 몇 점 피해를 주는 지보다 픽션 속 생태와 현실을 생각한 일행에게 상을 주세요.

다섯 번째, 은신하세요. 슬그머니 지나가세요. 살금살금 다가가 뱃줄로 입을 막으세요.



1: 출입구
12x1칸 - 120'x10'x10' (36x3x3m)
햇빛이 멀리 끝까지 닿음. 먼지 냄새. 바깥보다 추움. 천장에 나무뿌리가 조금씩 보임. 대강 다듬은 내부 돌세공

2: 경비병의 무덤
1x1칸 - 10'x10'x8' (3x3x2.4m)
먼지와 낡은 나무, 그리고 희미한 산 냄새. 대강 다듬은 돌세공. 서로 얽힌 뱀을 그린 벽화. 전투 장면이 칠해진 나무판 하나. 조각상 안 - 황금 부적 [1gp], 독가스 덩

3: 학자의 무덤
2x1칸 - 20'x10'x8' (6x3x2.4m)
먼지와 썩은 천 조각 냄새. 대강 다듬은 돌세공. 튀어오르는 뱀을 그린 벽화. 추상적인 장면을 그린 나무판 하나. 조각상 안 - 황금 부적 [1gp], 독가스 덩

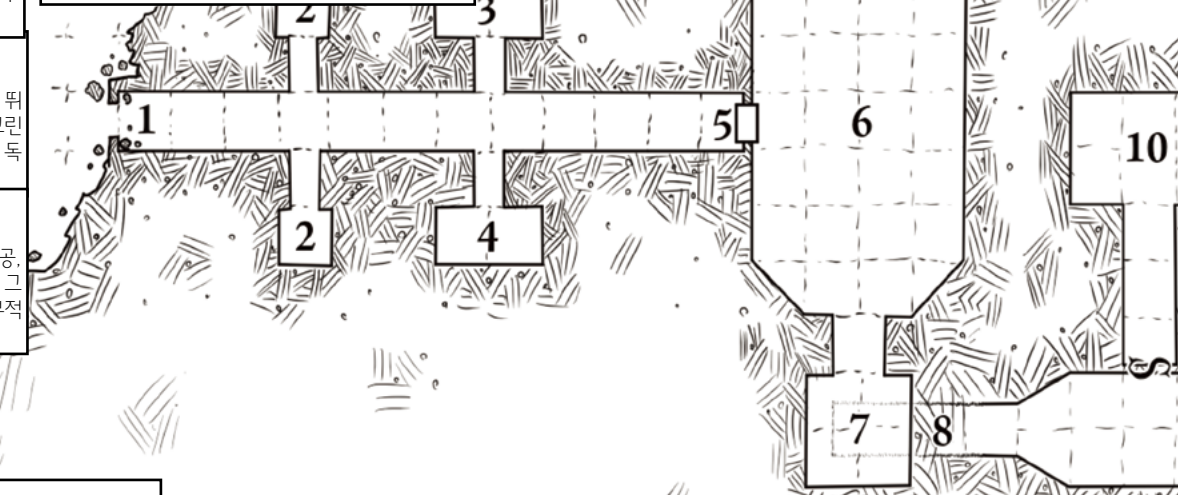
4: 주술사의 무덤
2x1칸 - 20'x10'x8' (6x3x2.4m)
먼지와 썩은 천 조각 냄새. 대강 다듬은 돌세공. 튀어오르는 뱀을 그린 벽화. 어두운 장면을 그린 나무판 하나. 조각상 안 - [보물], 황금 부적 [1gp], 독가스 덩

5: 문/망치 덩
돌문. 안쪽으로 열림. 빗장 걸려 있음. 빗장을 열면 망치 덩이 발동함

6: 가짜 왕의 무덤
4x7칸 - 40'x70'x10' (12x21x3m)
먼지와 뼈, 곰팡내. 대강 다듬은 돌세공. 바스르린 풍경화. 북쪽 벽에 나란히 있는 나무판 세 개. 이 중 하나는 다른 판보다 더 큼. 판에는 잠든 뱀인간을 그린 그림. 관 - 스킨레톤 3마리

7: 가짜 사원
2x2칸 - 20'x20'x10' (6x6x3m)
강한 곰팡내. 물이 바닥으로 흐름. 흉측한 돌 신상 - 눈에 보이는 비밀 통로

8: 비밀 통로
3x1칸 - 30'x10'x6' (9x3x1.8m)
곰팡내. 점액. 축축한 돌. 깔끔하게 돌세공을 했지만 물 때문에 여기저기 생긴 틈. 바닥에 고인 물웅덩이



52: 고블린 위령소
2x2칸 - 20'x20'x5' (6x6x1.5m)
메마르고 썩은 공기가 30: 희생용 구덩이에서 나오는 악취가 뒤섞임. 곰팡이 고블린 1명이 빗자루를 들고 보초를 서고 있음.

51: 고블린 휴게실
5x2칸 - 50'x20'x5' (15x6x1.5m)
점액. 썩은 곰팡이. 어둠 속에서 재잘대는 소리. 점토와 나뭇가지로 대강 만든 조각상.
밤- 고블린 1d6 (6 나오면 계속) 명.
낮- 고블린 10+3d6 (6 나오면 계속) 명.
잔해 속에 있는 고블린은 보이지 않음

50: 고블린 농장
4x2칸 - 40'x20'x5' (12x6x1.5m)
곰팡이 악취. 썩은 동물들. 반쯤 자란 고블린들. 통로는 2' (0.6m) 높이. 매스꺼움 판정. 정말로 역겨운 광경.

49: 고블린 알현실
3x2칸 - 30'x20'x6' (9x6x1.8m)
재잘거리는 소리. 딱정벌레 부스럭대는 소리. 왕좌. 왕관. 현재 왕. 오물. 곰팡이 고블린 1d6x1d6명

48: 고블린 산란못
4x2칸 - 40'x20'x5' (12x6x1.5m)
곰팡이 악취. 썩은 동물들. 반쯤 자란 고블린들. 통로는 2' (0.6m) 높이. 매스꺼움 판정. 정말로 역겨운 광경.

47: 고블린 소굴
2x2칸 - 20'x20'x5' (6x6x1.5m)
기름과 버섯 냄새. 여기저기 썩어 있음. 눅눅함. 재잘거리는 소리. 발밑을 기어 다니는 딱정벌레. 배설물 속 - 2d6 은제 단검 [각각 1sp]

46: 알현실
2x2칸 - 20'x20'x20' (6x6x6m)
먼지와 쇠 냄새. 문은 얽히고설킨 돌맹모양임. 뱀 하나가 빠짐. 붉은 돌. 거울. 먼지 쌓인 방. 아름답게 비늘 문양을 새긴 벽. 거울 8개 [각각 10gp], 옥좌 [250gp], 비밀 통로

45: 물약 제조실
1x1칸 - 10'x10'x10' (3x3x3m)
보라색 마법 조영. 부글부글 끓음. 증기. 불꽃. 거미줄. 반짝이는 물약이 담긴 플라스크. 시시만터가 간신히 들어가서 작업할 수 있을 만큼 작은 방.

44: 재료 창고
4x2칸 - 40'x20'x15' (12x6x4.5m)
보라색 마법 조영. 향료. 말린 과일. 큰 통. 상자. 장식함. 플라스크. 약초 묶음. 파묻은 돌저장통 여섯 개. 이 중 하나에는 곰팡이 고블린 1d10명이 있음. 상자 뒤에 비밀 통로. 잠글 수 있는 철문.

43: 시시만터의 출입용 방
2x2칸 - 20'x20'x15' (6x6x4.5m)
보라색 마법 조영. 기이한 연기와 오래된 살 썩은 냄새가 뒤섞인 매캐한 악취. 문양이 새겨진 검은 돌벽. 수전까지 냄새. 미끄러지듯 다가오는 시시만터.

두사왕의 무덤

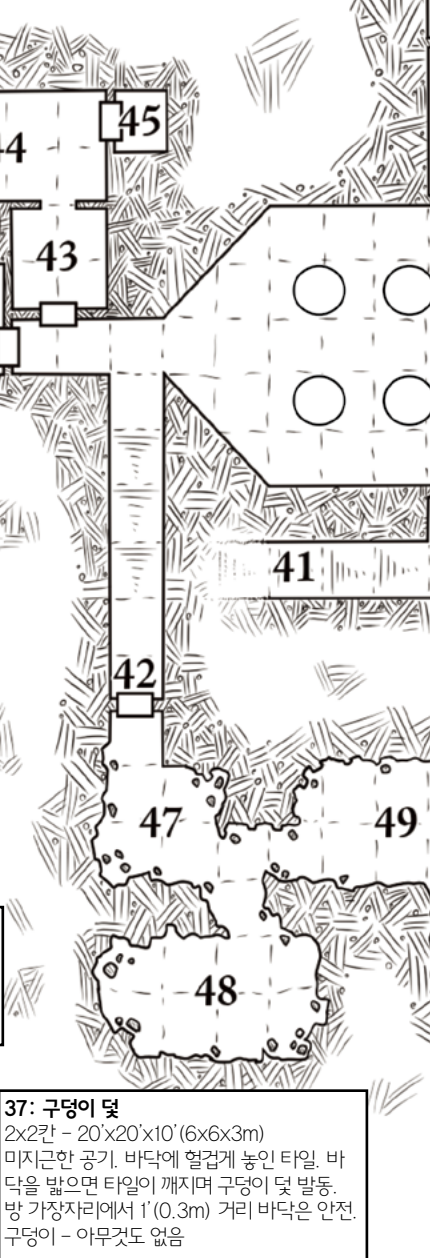
42: 원통형 문
10'x60' (3x18m)의 내리막길 끝에 위치. 두사왕 크기. 회전. 시계 반대방향 - 창 덩. 시계 방향 - 금그릇 2개를 든 돌 우상 [각각 10gp]. 180도 회전 - 47: 고블린 소굴

41: 지상으로 통하는 계단
10x1칸 - 올라가는 계단의 높이 대부분은 8'(2.4m). 휴계단. 눅눅함. 나무뿌리 아래로 통함.

40: 비밀 통로
1x4칸 - 10'x10'x5' (3x3x1.5m)
시름난 공기. 썩은 곰팡이. 모자이크로 온전하게 감춘 비밀문. 바닥은 오물과 흙, 잔가지, 자갈 등으로 가득함.

39: 비밀 통로
1x4칸 - 10'x40'x5' (3x12x1.5m)
정체된 공기. 먼지구름. 원래 문이 보이지 않게 설계됐지만, 모자이크가 부서짐. 17: 점토 전사의 방으로 통함

38: 바실리스크가 있는 복도
11x5칸 - 110'x55'x50' (33x16.5x15m)
정체된 공기. 사슬이 철컹대는 소리. 매우 희미한 숨소리. 바실리스크. 거대한 돌기둥 8개. 부서진 조각상 (거미, 고블린, 박쥐) 몇 개가 바닥에 나뒹굴. 의기양양한 뱀인간을 그린 금간 모자이크가 벽에 있음.



37: 구덩이 덩
2x2칸 - 20'x20'x10' (6x6x3m)
미지근한 공기. 바닥에 혈겁게 놓인 타일. 바닥을 밟으면 타일이 깨지며 구덩이 덩 발동. 방 가장자리에서 1'(0.3m) 거리 바닥은 안전. 구덩이 - 아무것도 없음

9: 조각상 복도
7x2칸 - 70'x20'x15' (21x6x4.5m)
곰팡내. 축축한 돌. 동쪽으로 흐르는 작은 물줄기
조각상 여섯 개. 복도 끝은 어두움. 북쪽의 첫 번째 조각상 뒤 - 비밀 통로

10: 비밀 위빙소
3x2칸 - 30'x20'x10' (9x6x3m)
30'x10' (9x3m) 길이 복도 끝에 있음. 썩은 누더기 냄새. 썩은 나무가구. 갈고리창x2. 은제 우상 [5gp]

11: 무덤 안마당
6x6칸 - 60'x60'x15' (18x18x4.5m). 팔각형 방. 감초와 무언가 썩은 냄새.
2x2칸 - 방 한가운데
20'x20'x10' (6x6x3m) 길이의 검은 웅덩이. 웅덩이 - 미라 손 (p.6), [보물]

12: 녹색 자이스르의 무덤
2x2칸 - 20'x20'x10' (6x6x3m). 북서쪽. 돌문. 입구에 번개 닷. 장례용 향료와 오존 냄새. 돌관 3개 - 시체 2개. [보물, 10gp]

13: 스파라문타르의 무덤
2x2칸 - 20'x20'x10' (6x6x3m). 북쪽. 돌문. 돌무더기로 막힌 통로. 뿔가루 냄새. 쿵쿵 거리는 발소리 들림. 돌무더기 치울 경우 - 스퀴레톤 1마리. [10gp]

14: 프란비자르의 무덤
2x2칸 - 20'x20'x10' (6x6x3m). 북동쪽. 타르와 무언가 썩은 냄새. 돌문. 대강 다름은 내부 양식. 돌관 1개 - 블랙 푸딩 1마리. [2gp]

15: 사제의 방
2x2칸 - 20'x20'x10' (6x6x3m). 남동쪽. 썩은 나무 냄새. 먼지가 자욱함. 두루마리가 가득함. 금과 에메랄드 우상 [20gp]

16: 미안성 무덤
2x1칸 - 20'x10'x8' (6x6x3m). 남쪽. 바닥에 튀겨진 도구를 만들다 만 방.

17: 점토 전사의 방
4x2칸 - 40'x20'x10' (12x6x3m). 남동쪽 오래된 점토와 녹 냄새. 차가운 공기. 불길한 시선. 점토 조각상 18점. 여섯 점씩 세열 남서쪽 조각상 아래 - 비밀 통로

18: 계단
5x1칸 - 50'x10'x10' (15x3x3m). 동쪽. 차가운 공기. 완전한 침묵. 화려한 돌문. 아래 쪽으로 내려감. 세 번째 계단은 닷.

19: 코브라 수호자 석상의 투기장
6x6칸 - 60'x60'x30' (18x18x9m). 팔각형 방. 추움. 벽에는 방패들이 걸려 있음. 코브라 수호자 석상이 방 가운데 있음.

20: 심연과 길
너비 10' (3m). 북쪽은 바위로 박힘. 남쪽 끝 (170', 51m)으로는 단전 따개비. 출고 어둡고 으스스함. 미끄러운 길. 바퀴 통과 기이한 소리.

21: 단전 따개비
장애물. 산과 썩은 고기 냄새.

22: 돌문
19: 코브라 수호자 석상의 투기장에서 남쪽 80' (24m) 아래 위치. 5: 문/망치 닷과 같은 닷. 바깥쪽으로 망치를 휘두름.

23: 예식용 방
2x3칸 - 20'x30'x10' (6x9x3m)
말린 버섯과 먼지 냄새. 긴 의자. 벽걸이 장식. 마른 분수. 훌륭한 내부 돌세공. 바닥 - 금부스리기 [1gp]

24: 복도
1x4칸 - 10'x40'x10' (3x12x3m)
희미한 산 냄새
무언가 축축한, 탁탁 때리는 듯한 소리. 바닥이 남쪽으로 완만하게 경사짐. 복도 - 점액 스퀴레톤 1마리

25: 구덩이 닷
2x2칸 - 20'x20'x10' (6x6x3m)
차가운 공기. 바닥에 부서진 타일. 바닥을 밟으면 타일이 깨지며 구덩이 닷 발동. 방 가장자리에서 1' (0.3m) 거리 바닥은 안전. 구덩이 - 평범한 해골, 반지 [2gp]

26: 복도
1x2칸 - 10'x20'x10' (3x6x3m)
잠긴 돌문. 자물쇠는 녹슬어 부식됨.

27: 노예용 방
2x4칸 - 20'x40'x10' (6x12x3m)
미지근하고 약취나는 공기. 서쪽에서 계속 식탁대는 소리. 바닥에 족쇄 닷. 벽과 연결된 녹슨 족쇄. 찌꺼기나 나 있고 깨진 돌.

28: 반구형 지붕의 방
2x2칸 - 20'x20'x20' (6x6x6m)
미지근하고 약취나는 공기. 북쪽에서 계속 식탁대는 소리. 천장에는 오만한 뱀인간 벽화. 사방으로 문이 있음. 남쪽 철문은 공을 들어서 잠금. 동쪽은 깨진 돌문. 북쪽은 반쯤 열린 돌문.

29: 보물 방
4x2칸 - 40'x20'x20' (12x6x6m). 달라질 수 있음 잠긴 철문. 열쇠는 바실리스크 목에 달려 있음. GM이 단전 밑바닥에 넣고 싶은 아무것이나 추가 [200gp?]

30: 희생용 구덩이
4x3칸 - 40'x30'x20' (12x9x6m)
약취. 감박이는 불꽃. 식석 분출되는 가스. 중앙에는 불꽃이 타는 20'x20' (6x6m) 구덩이. 구덩이 바닥의 공기는 나쁨. 구덩이 안 - 보석 [50gp]

31: 경비원의 방
2x2칸 - 20'x20'x10' (6x6x3m)
귀리한 냄새. 멀리서 희미하게 사슬 철컹대는 소리. 훌륭한 돌세공. 남쪽 구석에 (석화된) 뱀인간 조각상 2점 - [보물]이 될 수도 있음.

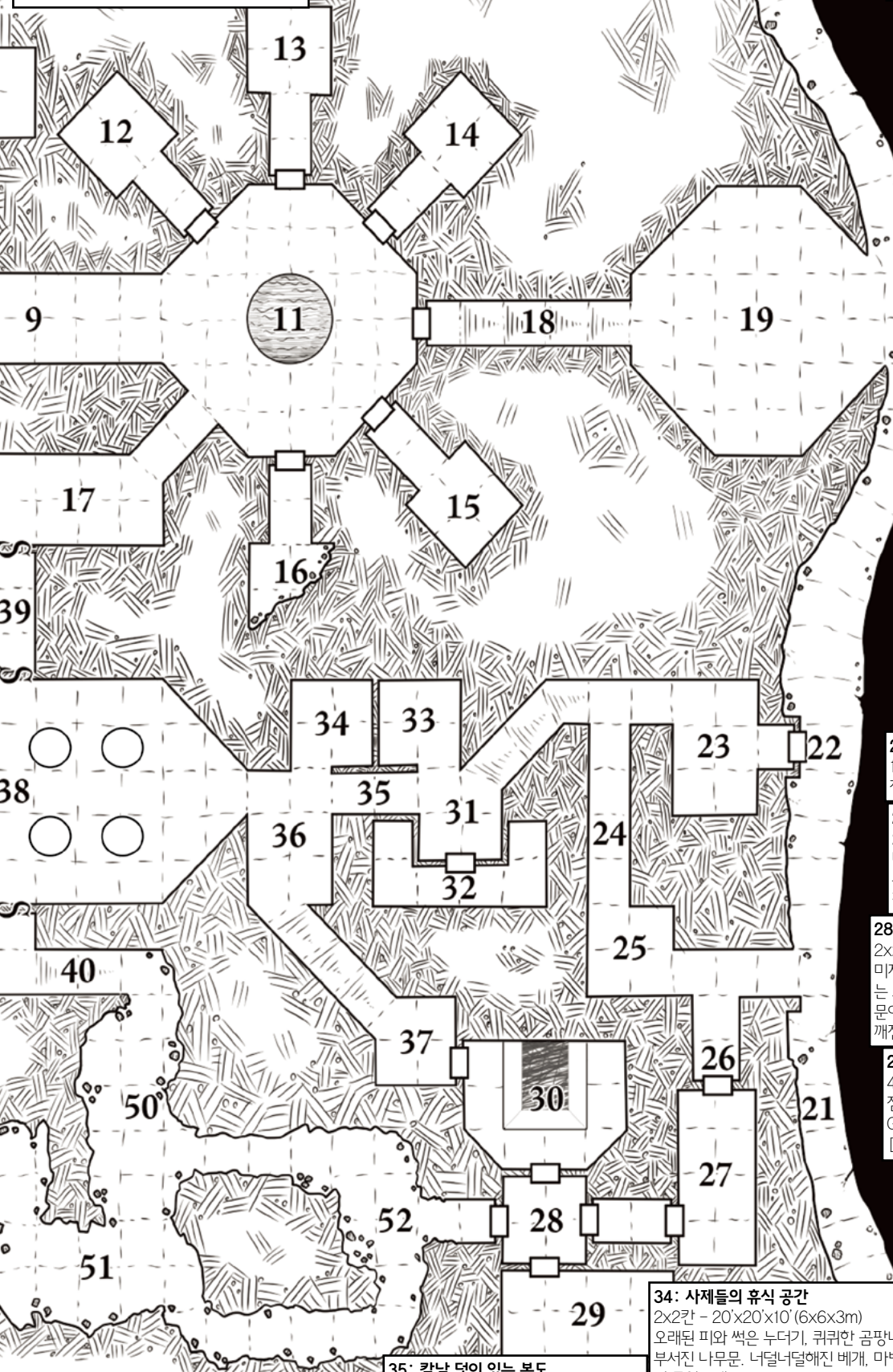
32: 소환의 방
4x2칸 - 40'x20'x10' (12x6x3m). U자형 방. 고대 포도주와 태운 종이. 썩은 곰팡내. 문 앞에 쓰레기 데미가 잔뜩 쌓임. 치우는데 30분. 소음이 남. 서큐버스, 계단 - 금점시 2개 [각각 15gp], +1 마법 단검, 돌뿔 (46: 알현실의 열쇠)

34: 사제들의 휴식 공간
2x2칸 - 20'x20'x10' (6x6x3m)
오래된 피와 썩은 누더기. 귀리한 곰팡내. 부서진 나무문. 너덜너덜해진 베개, 마법의 돌알 3개.

33: 벽갈 속 사당
2x2칸 - 20'x20'x10' (6x6x3m)
희미한 산 냄새
거대한 코브라 머리 조각상. 돌릴 수 있음 반시계방향 - 독가스 닷. 시계방향 - [2d100+10gp]

35: 칼날 닷이 있는 복도
2x1칸 - 20'x10'x10' (6x3x3m)
먼지 냄새. 복도에 돌타일이 여기저기 깔림. 천장에는 마치 받고랑처럼 흩어 패임. 타일을 밟으면 흔들리는 칼날 닷 발동. 닷은 4라운드 후에 무너짐.

36: 연결 통로
2x3칸 - 20'x30'x15' (6x9x4.5m)
썩은 천 냄새. 서쪽에서 희미하게 찢그렁 소리가 남. 벽걸이 장식. 돌바닥에 새겨진 기하학적 무늬. 서쪽 벽에 붙으면 바실리스크에게 보이지 않음.



독사왕의 무덤

버전 4.0

일관되게, 일관성 없이 업데이트합니다

제작 - 스커플스
(coinsandscrolls.blogspot.com)

그림 - 스크랩 프린세스
(monstermanualsewnfrompants.blogspot.com)

지도 - 제논

레이아웃 - 데이비드 슈거스
(the3d6.com)

한국어판 제작 - 오승한, 복희정
(이야기와 놀이)

새로운 플레이어와 GM이 고전적인 던전 탐사와 무덤 도굴의 기본 요소를 배울 수 있도록 제작한 “학습용” 올드 스쿨풍 모험입니다.

“이봐, 이 모험은 교육용 던전이라는 목표를 달성한 것처럼 보여. 마음에 드네.”

아놀드 K., Goblin Punch

<독사왕의 무덤>은 입문용 던전 탐험이 꼭 전달해야 하지만, 보통 실패하는 요소들을 갖추었습니다: 신의 공포, 미지의 경이로움, 충분히 누릴 자격이 있는 성취감 등을 플레이어들의 가슴에 안겨주지요. 여러분은 한눈을 팔면 목숨이 위험해질 위험이 잔뜩 기다리는 어둡고 기이한 장소로 내려가야 하지만, 모험을 성공한 다음에는 더 부유하고 강력해질 것입니다.

가버 룩스, Beyond Fomalhaut

