

탈출하기 좋은 때

사교도 신전에 잡혀온지 얼마나 지났는지 모르겠다.
확실한 사실은 여러분은 탈출해야 한다는 것과... 방금 절호의 기회가 왔다는 것이다.

***3~4레벨 모험가를 위한 4~6시간 분량의 모험**

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, Ravenloft, Eberron, the dragon ampersand, Ravnica and all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries.

This work contains material that is copyright Wizards of the Coast and/or other authors. Such material is used with permission under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.

All other original material in this work is copyright 2022 by 곰룡rhafyd and published under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.

탈출하기 좋은 때



여러분은 정체불명의 사고도들에게 납치당하고 말았습니다. 아마 제물로 바쳐질 예정이었을 것입니다. 여러분을 구하러 왔는지, 아니면 사고도들을 토벌하러 왔는지 모르겠지만 싸움 좀 하는 모험가 파티가 등장했습니다. 지금은 다 죽었지만요. 모험가들은 이 신전의 우두머리와 대부분의 하수인들을 죽이기는 했습니다. 여러분은 이제 죽은 모험가들의 유품(=마법 물건)을 들고 이곳을 탈출해야 합니다.

소개문

이 문서는 던전 마스터를 위해 쓰여진 던전즈 & 드래곤즈 5판 모험입니다. 이 모험을 진행하기 위해서는 3~6인의 플레이어, 그리고 플레이어들이 다룰 3레벨, 혹은 4레벨 캐릭터가 필요합니다. 모험을 진행하는 데에는 4~6시간 가량이 걸릴 수 있습니다.

참고사항 이 모험을 운영하기 위해서는 *플레이어즈 핸드북*, *던전마스터즈 가이드*, *몬스터 매뉴얼*이 필요합니다. 주문, 마법 물건, 몬스터 등은 영문표기를 병기해 두었으며 그 외의 용어들은 한국어판의 번역을 따랐습니다.

본 모험에서는 탈진, 수중전투, 비행, 시야와 광원, 다양한 마법 물건, 여러가지 주문 등에 대한 규칙이 사용됩니다. DM은 모험이 원활히 진행이 되도록 이를 숙지하고, 숙련되지 않은 플레이어에게 있다면 이러한 규칙을 잘 전달해야 할 필요가 있습니다.

약어

이 모험에는 다음과 같은 약어들이 사용됩니다.

- DM = 던전 마스터
- PC = 플레이어 캐릭터
- DC = 난이도
- gp = 금화

배경

PC들은 크라켄 사고도의 신전에 납치당했습니다. 이 신전은 수심 약 1만ft 아래에 위치한 잠수요새로, 정식명칭은 *잠항 신전 암피트리테*입니다.

PC들은 처음에는 이 사실을 모르지만, 신전을 탐험해나가면서 자신들이 심해에 있음을 깨닫게 됩니다.

개괄

잠항신전 암피트리테(이하 암피트리테)는 총 3층으로 구성된 역피라미드 모양의 건축물이자 잠수함입니다. PC들은 맨 아래층인 1층에서 깨어나, 출입구가 있는 3층으로 올라가게 됩니다. PC들이 이곳을 탈출하기 위해서는 신전을 탐사하여 신전의 밸러스트 탱크를 조작하는 방법을 알아낸 뒤 신전을 부상시켜야 합니다. 동시에, 그러는동안 PC들을 위협하는 적 대적 크리쳐들로부터 스스로를 보호해야 합니다.

암피트리테의 내부에서는 다음과 같은 효과가 적용됩니다. 암피트리테 안과 밖을 *귀환의 단어* Word of Recall, *안개 걸음* Misty Step, *이계 전송* Plane Shift, *순간이동* Teleport, *차원문* Dimension Door 등과 같은 이동 주문이나 그와 유사한 능력을 사용하여 오갈 수 없습니다. 만약 그런식으로 시전되었다면, 그 주문이나 능력은 실패합니다. 이러한 능력으로 암피트리테 내부에서 내부로 이동하는 것은 가능합니다. 이러한 사실은 DM이 그냥 알려줄 수도 있고, 적당한 난이도의 비전학(지능)판정을 통해 알려줄 수도 있습니다. 암피트리테의 외부장갑은 물질계 Material Plane뿐만 아니라 에테르계 Ethereal Plane에도 존재하는 구조물입니다.

암피트리테의 공기정화시설이 고장나 있습니다. 암피트리테에서는 8시간마다 DC 5의 건강 내성굴림을 하여 실패하면 1단계의 탈진 효과를 받습니다. 이후 이 건강내성굴림은 난이도가 5씩 올라갑니다.

암피트리테 밖은 약 1만ft 깊이의 심해로, 이러한 환경에서 활동할 수 있는 특별한 능력이 없는 이상 살아남을 수 없습니다.

크라켄 사고

크라켄 사고는 크라켄을 숭배하는 집단입니다. 크라켄 사고도들은 사람을 잡아다가 인신공양을 하여 힘과 세력을 모으고, 바다에서 그들의 영토를 넓히고자 합니다.

1F

탈출의 시작

PC들은 납치당해 암피트리테 1층의 감옥에 수감되어 있습니다. 암피트리테 1층은 곳곳에 햇불이 걸려있어 밝으며, 천장은 20ft높이입니다. 던전지도의 1층을 참조하세요.

암피트리테를 습격한 모험가들과 신전의 사교도장, 사교도장이 부리는 하수인과 소환수들의 격렬한 전투끝에 동귀어진했음을 목격한 PC들은 이제서야 족쇄를 풀고 탈출을 시도할 수 있게됩니다.

습격이 끝난 후 1층에는 죽은 사교도들의 우두머리, 그리고 4명의 모험가 시체가 남아있습니다. 사교도와 모험가들이 사망하고, 전투가 끝나면 곧바로 1F의 하단 문을 통하여 청소용 우즈(하단 몬스터 블록 참조)가 문을 통해 들어옵니다. 청소용 젤라틴 큐브는 죽은 시체를 청소하는 것을 최우선 순위로 행동하며, 길을 막는 존재를 공격합니다.

PC들의 양 손목에는 족쇄가 채워진 상태로, 두 손을 자유롭게 사용할 수 없습니다.

DC15의 운동(근력)판정으로 족쇄를 풀 수 있습니다. 족쇄의 AC는15이고 HP는 10입니다. PC들을 가둔 쇠창살은 자물쇠로 잠겨있는데 DC13의 도둑도구(민첩)판정이나 DC15의 운동(근력)판정으로 해제할 수 있습니다. 자물쇠의 AC는 18, HP는 10입니다. 이 판정들은 실패할때마다 DC가 2씩 내려갑니다.

쇠창살 너머로 명중굴림을 할 수 있습니다. 이 때 명중굴림의 대상은 3/4엄폐를 받습니다.

청소용 우즈CLEANER

OOZE

대형 점액류, 성향 없음

방어도AC 8

히트포인트 66(6d10 + 30)

이동속도 15ft.

근력	민첩	건강	지능	지혜	매력
14 (+2)	3 (-4)	20 (+5)	3 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

상태 면역 장님, 매혹, 귀머거리, 탈진, 공포, 넘어짐

감각 맹안시야 60ft(너머는 장님으로 취급), 상시 감지 8

언어 -
도전지수 2 (450 XP)

부정형. 우즈는 1인치 정도의 틈만 있으면 좁은 곳도 끼이지 않고 이동 가능합니다.

행동

위쪽. 근접 무기 공격: 명중 +4, 간격 5ft., 목표 하나. 명중시 10(3d6)의 산성 피해.

청소 우즈가 점유하고 있는 공간의 모든 물체들을 녹여서 흡수합니다. 이렇게 흡수된 물체들은 녹아 사라집니다. 이 효과는 마법 물건에도 적용됩니다.

쇠창살을 탈출한 후, 혹은 쇠창살 너머 5ft거리의 손이 닿는 곳에 위치한 시체에서 아이템을 획득할 수 있습니다.(각 시체의 위치는 DM 지정) 시체들은 다음과 같은 아이템들을 소지하고 있습니다. 시체들을 부활시키려는 시도는 실패합니다. 그들은 이미 거점에서 부활해있을것입니다.

- 파이터 태양의 검Sun Blade, 방패+1, 자벨린 3, 보호의 망토Cloak of Protection, 갑옷(플레이트)*
- 로그 +3숫보우, 화살32, 숫양의 반지Ring of the Ram, 행운의 돌Stone of Good Luck 갑옷(스터디드 레더), 도둑 도구Thieves' tool*
- 위저드 거미줄의 마법봉Wand of Web, 지능의 머리띠Headband of Intellect, 대거
- 클레릭 전쟁 마법사의 마법봉+2Wand of Warmage+2, 갑옷(체인 메일), 메이스

각각의 시체는 1d4개의 중급 치유의 물약Potion of Greater Healing, 1d8개의 치유의 물약Potion of Healing을 갖고 있습니다.

DM이 원한다면 모험이 끝난 후 이 마법 물건들을 레오문드의 비밀상자Leomund's Secret Chest와 같은 주문으로 회수할 수도 있습니다.

무작위 마법 물건 굴림

상단의 아이템들이 마음에 들지 않다면 DMG의 무작위 마법 물건 표를 사용할 수 있습니다. 그럴 경우 위의 아이템 표에서 마법 물건들을 모두 제외하고 마법 물건표 H 2번, 마법 물건표 G 3번, 마법 물건 표 F 4번으로 채워넣을 수도 있습니다. 미리 굴려서 배치하여도 되고 PC가 시체를 뒤지거나 청소용 우즈가 아이템을 파괴할 때 굴려도 좋습니다. 이렇게 나온 마법 물건은 raise dead, resurrection등의 부활 주문이나 비슷한 능력을 가진 물건이 아니어야 합니다.

이렇게 무작위 마법 물건 표를 사용하게되면 파티의 전투능력이 아주 강력해질 수도, 마법 물건이 없는것과 다를 없을 수도 있습니다. 다음 장부터 나올 전투조우들이 적절한 난이도가 아닐 수도 있는것입니다. 그럴 경우 DM의 재량에 따라 조우 난이도를 조정하도록 합니다. 대부분의 경우 몬스터의 숫자나 HP를 늘리거나 줄이는 것으로 충분할 것입니다. 조우가 너무 쉽다 싶으면 숨여있거나 다른 방에 있던 몬스터를 즉석에서 만들어 추가로 등장시킬 수도 있습니다.

장면 의도

청소용 우즈가 등장하는 전투는 우즈를 몸으로 막아세우지 못하면 매 라운드마다 모험가 시체 한구와 시체의 소지품이 모두 사라진다는 점에서 긴장감을 유발하게 됩니다. 클레릭 시체를 문 바로앞에 놓아두면 우즈의 능력을 보여 주기에 적합합니다. 마법 아이템이 빛을 잃고 망가지는 묘사를 통해 이를 잘 보여줄 수 있습니다. PC가 족쇄를 풀고 감옥을 탈출하는 판정에 있어서는 적당한 난관으로 느껴질 수 있도록 편의를 봐 주는것이 좋습니다.

2F

2층으로

PC들은 원하는만큼 휴식한 뒤에 하단의 문을 나와 양갈래로 이어진 계단을 통해 2층으로 올라갈 수 있습니다. 2층으로 이어지는 두 문은 열려 있고 한 쪽은 아예 박살이 나 있습니다.

PC들이 긴 휴식을 한 번 할 때까지는 큰 문제가 없습니다. 그러나 암피트리테에서 두 번째 긴 휴식을 마치면 건강 내성 굴림을 해야 합니다. (Part1 개괄 참조)

암피트리테 2층

암피트리테 2층은 광원이 없어 어두운(darkness) 상태입니다. 원래는 가벽들이 세워져 있어서 공간을 용도별로 구분해 놓았던 것 같지만 전투로 인해 벽들은 대부분 파괴되고 우측 예배당을 구분하는 벽만 남았습니다. 곳곳에 파괴된 잔해가 널려있어 DM이 원하는만큼 어려운 지형을 그려넣어도 괜찮습니다. 2층의 좌측하단에는 잔해더미가 구석에 몰려있는데, 이곳에서 갑옷이나 무기, 도구 등의 비바법적 물건들을 60gp어치만큼 얻을 수 있습니다. 어떤 물건이 있는지는 플레이어들이 선택하게끔 해도 좋고 DM이 미리 정해두어도 좋습니다.

2층에는 **드레치**Dretch 3마리, **다크맨틀**darkmantle 3마리가 배치하고 있습니다. 사교도들이 사육하던 생물들이 풀려난 것입니다. 다크맨틀들은 30ft상공의 천장에 붙어 있습니다. DC15의 감지(지혜) 굴림으로 다크맨틀을 발견할 수 있습니다. 이들은 오랫동안 굶어서 배가 고른 상태로, 1층에서 막 올라온 PC들을 습격합니다.

암피트리테 2층에 출몰하는 다크맨틀은 으깨기Crush를 통해 달라붙은 경우, 피해를 받았을 때 절반의 피해만 받으며 달라붙은 대상에게 나머지 절반의 피해를 입힙니다.

예배당

암피트리테 2층의 우측 공간은 예배당입니다. 예배당으로 향하는 문은 2개가 있으며 현재는 둘 다 열려있습니다. 예배당 천정에는 열은 빛을 내는 상들이려가 걸려 있어 약한 빛(dim light)상태입니다. 예배당의 오른쪽 벽면은 거대한 스테인드 글라스로 이루어져 조명을 받아 반짝거립니다. 스테인드 글라스는 여러개의 거대한 축수를 가진 바다 괴물을 그리고 있습니다. DC14의 종교학(지능)판정을 통해 이 스테인드 글라스, 그리고 이 건축물이 크라켄 사교도의 것이라는 사실을 알 수 있습니다. PC들이 스테인드 글라스를 잠시 보고있으면 스테인드 글라스 너머로 초록색의 희미한 빛 덩어리가 점점 다가오더니 벽면을 가득 메울만큼 거대한 초롱아귀의 실루엣이 빛을 받아 드러났다가 다시금 멀어지는 것을 볼 수 있습니다.

초롱아귀를 목격하고나면 암피트리테 전체에 울리는 2번의 종의 치며 예배당 상단의 단상 위쪽에 반투명한 푸른 색상으로 다음과 같은 문구가 나타난 **조용한 영상**Silent Image 주문이 발동합니다.

잠항신전 암피트리테

현재 시각 12:01

현재 심도 9876ft.

현재 산소농도 19%[정상]

PC들이 조용한 영상의 문구를 읽으면 현재 산소농도 표시가 19%[정상]에서 18%[주의]로 바뀝니다. 이 조용한 영상은 10분간 유지된 뒤 종료되며, 매 6시간마다 다시 시전되어 내용이 갱신됩니다.

그렇게 PC들은 이곳이 평범한 건축물이 아니라 잠수함에 가까운 시설이라는 사실을 알게 됩니다.

남겨진 사교도

예배당의 부쉬진 가구들 사이에 사교도 한 명이 숨어있습니다. 이름은 알렉세이입니다. 숨었다고는 하지만 PC들은 그를 쉽게 찾아낼 수 있습니다. PC들이 알렉세이를 방치하거나 특별히 적대적이지 않는 한 알렉세이는 PC들에게 협조적인 태도를 취합니다. 혼자서는 암피트리테를 빠져나갈 수 없다는 사실을 알기 때문입니다. 알렉세이가 알고있는 사실들은 다음과 같습니다.

알렉세이가 줄 수 있는 정보들

- 암피트리테에서 일어난 전투로 인해 암피트리테의 추진기관이 망가졌습니다. 그래서 자력으로 움직일 수 없습니다.
- 암피트리테 3층에 제어 콘솔과 신전의 코어가 있습니다. 정확히 어떤 상태인지는 모릅니다.
- 원래는 탈출선이 몇 정 있었지만 파괴되었거나 이미 사람들을 태우고 떠났습니다.
- 하루이틀 정도는 괜찮겠지만 암피트리테의 산소가 점점 떨어질 것입니다. 그렇게 되면 끝장입니다.

알렉세이는 DM이 원하는만큼의 정보를 더 알고 있습니다. PC들이 헤매거나 망설일 때는 알렉세이를 통해 PC들이 판단하고 행동할 근거를 제공할 수 있습니다.

3층으로 올라가는 문

암피트리테 2층 상단의 문은 문처럼 보이지만 사실은 대형(Large) 크기의 **미믹**Mimic입니다. 이 미믹은 몬스터 메뉴얼에 수록된 미믹의 게임 수치를 사용하지만 **HP**가 76(9d10+27)이며 **근력**이 19(+4), **건강**이 16(+3)입니다. 그리고 능력치 변경에 따라 **위족**과 **물기**공격의 명중과 피해가 1씩 늘어납니다. 이 미믹은 문 모양을 유지하다가 PC들이 접촉하면 공격합니다. 이 미믹은 3층의 컨트롤 패널이 파괴되지 않는 한, 파괴된 후 8시간 뒤에 온전한 상태로 있던 자리에 부활합니다.

3F

컨트롤 패널

3층의 바닥은 3ft 높이로 물이 차 있습니다. 이동을 방해하지는 않지만 물 속에 잠기면 수중전투 규칙을 사용하게 됩니다.

3층 중앙에는 15ft 너비의 정육면체 모양의 장치가 있습니다. 이것은 암피트리테의 컨트롤 패널입니다.

3층의 천장의 높이는 20ft입니다. 컨트롤 패널이 열린 빛으로 빛나 3층은 약한 빛(dim light) 상태입니다.

쥬얼 Chuul 1마리, 수괴/waterweird 1마리가 3층을 배회하고 있다가 PC들을 공격해옵니다. 수괴는 행동하기 전까지는 물 속에 숨어서 볼 수 없는 상태입니다.

1시간 가량의 시간을 들이면 다음 정보들을 알 수 있습니다

컨트롤 패널에서 확인할 수 있는 사항

- 부양수단인 밸러스트 탱크 4기중 하나가 파손되었다는 사실
- 밸러스트 탱크 조종장치가 파손되어 패널에서 제어할 수 없다는 사실
- 수동으로 밸러스트 탱크에 공기를 주입하는 방법
- 수동으로 밸러스트 탱크에 공기를 주입하더라도 1기가 고장나서 떠오르더라도 암피트리테의 산소가 고갈될 때까지 수면에 도달할 수 없을 것이라는 사실.
- 컨트롤 패널 조작과 수동 개폐장치를 이용해 통해 1층과 2층을 3층으로부터 분리하는 기능이 있다는 사실.

PC들은 밸러스트 탱크를 수동으로 조작한 뒤 암피트리테의 1층과 2층을 분리하여 3층부분을 떠오르게 할 수 있습니다.

이러한 과정은 PC들이 다음 다섯가지 항목의 능력 판정들을 중복되지 않게 한번씩 수행하여 완료됩니다.

- DC15의 감지(지혜)perception
- DC15의 비전학(지능)arcane
- DC15의 손속임(민첩)sleight of hand
- DC15의 수사(지능)investigation
- DC15의 운동(근력)athletics

판정 결과에 따라 다음 효과를 받습니다. PC들이 5인 미만이라면 다섯 판정 중 부족한 판정은 성공한것으로 간주합니다.

- **3성공이상:** 이익/불이익 없음
- **2성공:** 전원 히트다이스 2개 소모(없으면 굴러서 그만큼 hp피해)
- **1성공:** 2성공시 받는 효과에 추가로 무작위 조우 횟수+1
- **0성공:** 1,2성공시 받는 효과에 추가로 탈진 1단계 누적

상승시작

파손된 밸러스트 탱크 방향으로 신전이 90도 회전합니다. 밸러스트 탱크는 신전의 네 모서리에 각각 위치합니다. 어느 탱크가 파손되었는지는 DM이 임의로 결정합니다. 바닥에 3ft만큼 깔렸던 물이 중력에 따라 한쪽 모서리로 쏠립니다. 이렇게 변한 수면은 아래쪽 모서리에 접하는 두 면의 중간지점을 연결한 선에 형성됩니다. PC들은 DC10의 근력 내성굴림을 하여 실패하면 수면으로 추락합니다. 내성굴림에 성공하면 바닥을 붙잡고 떨어지지 않은것입니다.

이렇게 되면 비행수단이 없는 PC는 바닥면, 혹은 천장면을 따라서만 이동할 수 있습니다. 이렇게 이동할 때는 등반 이동속도가 없는 한 이동하는데 2배의 이동력을 사용합니다.

1,2층이 분리되고 곧바로 암피트리테가 상승하기 시작하면 컨트롤 패널에서 붉은 빛이 점멸하며 마력을 담은 큰 경고음이 울리기 시작합니다. DC15의 비전학(지능)판정에 성공하면 이에 이끌려 온갖 해양생물들이 암피트리테를 공격할 것이라는 사실을 알 수 있습니다. 암피트리테 근방의 바다는 크라켄 사교도들의 오랜 활동으로 인해 기괴하게 뒤틀리고 아주 위험하다는 사실도 알 수 있습니다.

암피트리테의 상승이 시작되고 잠시 후, 암피트리테 3층의 3면에 위치한 문 중 하나(무작위 혹은 DM이 결정)가 부수지며 물과 함께 해양생물들이 유입되며 전투가 일어납니다. 문 앞 직선방향에 위치한 크리쳐는 DC13의 민첩 내성굴림을 하여 실패하면 3d6의 타격 피해(내성 성공시 절반)를 입습니다.(암피트리테 3층에 고인 수면이 상승합니다.(암피트리테의 절반 이상을 채우는 선에서 DM이 원하는만큼 상승)

다음 무작위 조우표에 따라 20면체를 3번(상승판정이 1이나 0성공일 경우 4번) 굴려 몬스터를 등장시킵니다. 각 굴림에서 나온 몬스터는 한꺼번에 등장하지 않고, 라운드가 시작할때마다 순차적으로 출몰합니다. 이렇게 나온 몬스터들 중 지능적이지 않은 종류는 단순히 소리와 마법에 이끌려 온 것일수도 있지만 지능적인 종류는 비어버린 암피트리테를 차지하려고 수하나 동료를 이끌고 온 것일수도 있습니다.

무작위 조우가 중복되게 나왔거나 DM의 마음에 들지 않으면 다시 굴릴 수도 있습니다.

무작위 조우표

d20 조우

1~2 거대 해마 Giant Sea Horse 3마리

3~4 육식어 무리 Swarm of quippers

5 산호 상어 Reef Shark 2마리

6~9 사후아긴 Sahuagin 3마리

10~11 사후아긴 여사제 Sahuagin Priestess

12~13 거대 문어 Giant Octopus

14~15 메로우 Merrow

16~17 사냥꾼 상어 Hunter Shark

18 수괴 Water Weird

19 범고래 Killer Whale

20 쥬얼 Chuul

수면으로

무작위 조우를 마치고 나면 더 이상 암피트리테와 PC들을 위협하는 요소는 없습니다. 전투를 마치고 조금의 시간을 들여 컨트롤 패널을 조작하면 파괴된 문의 비상격벽이 닫히며 더 이상의 침수가 일어나지 않습니다.

수면으로 올라오면 곧 저 멀리 배 한척이 보입니다. 배는 모험가들이 타고 온 배 일수도, 그냥 지나가는 배 일수도, 아니면 다른 지역의 크라켄 사교도들이 이상을 감지하고 파견한 배 일수도 있습니다. DM은 이 배를 이용하여 다음 이야기를 전개해나갈 수도 있고, 아니면 그냥 PC들이 잘 구출되었다고 서술하는데에 사용할 수도 있습니다.

MAP

