

Code : Mythology ~분홍 물거품~

작성자 사탄(@satans_gift_)

시작하기 전에

안녕하세요. 코드 미솔로지, 방탈출 연작... 이어지는 내용은 아니니 연작이라고 하기엔 어폐가 있습니다만, 어쨌거나 관련 시나리오로 찾아뵙게 되었습니다. 연작이라고는 하나 이어지지 않기 때문에 전작인 ‘코드 미솔로지 ~모서리의 공포~’를 플레이하지 않았더라도 충분히 플레이하실 수 있는 시나리오입니다.

시나리오의 스포일러를 방지하기 위해 공개적으로 시나리오의 중요 요소에 대해 발설하거나 공개 계정으로 세션을 진행하지 말아주세요. 전체적인 줄거리, 엔딩 등의 요소를 필터링 없이 언급하지 말아주시고, 후세터 등을 이용해주시기 바랍니다.

2인용으로, 탈출하지 못하면 재도전을 할 수 있는, 다회차 플레이가 가능한 시나리오입니다.

수정 및 로그 공개는 자유롭습니다. 다만 수정한 시나리오의 재배포, 혹은 본 문서의 재배포는 금지됩니다. 수정을 원하지 않는다고 명시한 부분은 가급적 수정하지 말아주세요.

소개

본 시나리오는 미국의 케이오시움사에서 제작, 한국의 초여명사에서 번역, 출간한 크툴후의 부름(Call of Cthulhu) 7판 룰을 기준으로 하고 있습니다.

2인 전용 클로즈드형 탈출 시나리오입니다.

개요

✿2인용 시나리오

✿플레이 타임 : 온라인 채팅 세션 기준 2~3시간

✿배경 : 현대 한국 (한국을 기준으로 작성했으며, 수정을 거칠 경우 다른 국가로 바꿀 수 있습니다.)

✿추천 기능 : 관찰, 듣기, 자료조사...라지만 아무래도 기능 사용보단 진짜 방탈출처럼 여기저기를 뒤져보겠다고 선언할 필요가 많은 시나리오입니다. 그리고 재력. 재도전을 위해 필요한 수치입니다.

✿전투 없음

✿로스트할 가능성 : 낮음

주의점

한국의 이곳저곳에서 서비스 중인 방탈출 카페를 모티브로 잡고 있습니다. 실제 방탈출 카페처럼, 탈출에 실패해도 조건에 따라 재도전이 가능합니다. 따라서 엔딩을 맞이했더라도 플레이어가 재도전을 원하는 경우, 플레이어가 놓친 요소, 실수한 부분, 그리고 진상 등에 대해서 언급하지 말아주세요.

기본적으로 탈출에 실패하면 동일한 탐사자로 다시 플레이가 가능하지만, 일부 엔딩에 따라서는 재도전이 불가능할 수 있습니다.

2인용으로, **탐사자 둘이 연인관계임을 상정**하고 있습니다. 진행 중 가벼운 스킨십 등을 요구할 수 있으므로, 가급적 연인 관계로 진행하는 것을 추천드립니다. 다만 어느 정도 장난스럽게 스킨십이 가능하다면 친구 사이, 또는 가족 관계 등도 얼마든지 가능합니다. 1인용으로 플레이하기 위한 수정은 추천드리지 않습니다. 직접 연인 관계인 탐사자와 플레이를 하고 싶으시다면 키퍼를 맡으시기 보다 다른 키퍼를 찾는 것을 추천드립니다.

엔딩의 개변은 원하지 않습니다!

줄거리

한국에서, 어느 정도 규모가 있는 도시라면 방탈출 카페라는 것을 심심찮게 찾아볼 수 있을 것입니다. 몇 년 전인가부터 인기를 끌기 시작해, 우후죽순 식으로 생겨나고 또 사라지기도 하죠. 사람들이 흔히 모이는 거리에는 방탈출 카페가 은근슬쩍 생겨나 있기도 합니다.

그 중에서도 쟁쟁한 방탈출 카페들이 점령해, 서비스의 자웅을 겨루고 있다는 홍대입구... 어느 날, 그 곳에 혜성처럼 나타난 방탈출 카페가 생겼다는 소문이 **sns**며 커뮤니티 등에 퍼졌습니다. 가게의 이름은 **Code : Mythology**(코드 미솔로지). **sns**에서는 코미솔이라고 줄여 부르곤 하는 가게입니다.

건물주가 운영하는 것인지, 커다란 건물을 통채로 사용하는데다가, 하나같이 퀄리티가 짱짱한 소품들, 으스스한 신화를 테마로 잡아 다른 방탈출 카페들과는 차별성이 두드러지기까지. 위치조차 역에서 그다지 멀지도 않습니다. 거기다 오픈한지 얼마 되지 않았으며 전 테마 할인 이벤트까지 하고 있으니... 소문이 퍼지고 예약이 터져나가는 것은 당연한 일입니다.

탐사자는 어렵게 코드 미솔로지에 예약을 거는 데 성공했습니다. 후기는 하나같이 다른 곳과 비교할 수 없을 정도로 잘 되어 있고, 몰입감이 장난이 아니라는 의견이라 더욱 기대가 됩니다. 분명 즐거운 시간이 되겠지요.

<<이하의 내용부터는 시나리오의 스포일러를 포함하고 있습니다. **KP**만 열람해주세요.>>

진상

코드 미술로지의 점주는 마법사도, 신화적 인물도 아닙니다. 그는 전직 탐사자로 크툴루 신화와 광기의 편린을 맛보았으며, 현재는 건물주입니다. 돈을 벌려고 했다가 본의 아니게 신화적 생물들과 얽혔던 그는, 어떤 사건에 휘말렸다가 만나게 된 늙은 마법사를 도와주게 되었고, 늙은 마법사가 그에게 건물과 토지, 그리고 각종 마법 물품들을 남겼습니다.

단숨에 건물주가 된 점주는 이 마법 물품들과 물려받은 건물을 통해 장사를 해보기로 마음먹었습니다. 음식점, 점집, 카페... 여러 업종을 전전하다가 시작한 것이 방탈출 카페였습니다. 다른 업종의 가게와는 어울리지 않는 마법 물품들도 방탈출 카페와 연결해놓으니 그렇게 잘 맞을 수가 없습니다. 이미 점주의 이성도는 한계에 가깝기 때문에 아무것도 모르는 일반인들에게 마법 물품과 마도서를 접하게 하는 것이 위험하다는 것을 자각하지 못하고 있습니다. 심지어는 신화 생물까지도요!

코드 미술로지의 탈출 테마는 모두 점주가 직접 겪었던 일들을 재구성해서 만든 것입니다. 건물 전체가 방탈출 카페이기 때문에, 한 테마당 차지하는 방의 면적이 넓습니다.

이번에 탐사자가 예약한 테마는 **【분홍 물거품】**이라는 테마로, 서로 사랑하는 사이인 두 사람이 힘을 합쳐 빠져나가는 것을 테마로 잡고 있습니다. 히프노스에 의해 꿈의 세계에 빠져버린 두 사람, 제한 시간 내에 현실로 돌아오지 못한다면 영원히 꿈에 갇혀 둘만의 세상에서 살게 됩니다. 물론 이 가게에서는 제한 시간이 지나면 잠에서 깨어나는 주문을 스피커로 재생시키기 때문에, 어지간해서는 꿈에 갇힐 일이 없습니다.

【분홍 물거품】의 전체적인 스토리는 끔찍한 신화에 대해 파헤치는 요원이면서, 서로 사랑하는 두 사람이 어느 날 잠에 들었더니, 밤의 신에 의해 꿈의 세계에 갇혀버렸다는 것입니다. 탐사자들은 이 꿈의 세계에서 빠져나갈 수 있을까요?

방은 총 **4**개로, 정해진 시간 내에 모든 방을 탈출해야 합니다. 제때 탈출하지 못한다면 탐사자가 로스트당하지 않는 이상, 재력을 **1** 깎고 재도전이 가능합니다.

❀키퍼가 알아야 할 정보는 이렇게 표시하고 있습니다. 키퍼 정보는 플레이어에게 알려주지 마세요.

<PM 2:00>

탐사자가 예약한 테마는 [분홍 물거품]이라는 테마입니다. 둘 중 어느 쪽이 예약을 잡았는지는 상의해서 정해주세요. 2주 전쯤 예약에 성공했으며, 오늘은 그 예약 당일입니다! 예약 시간은 오후 4시. 지금은 오후 2시로, 각각의 탐사자는 가게에 가기 전 자유롭게 행동을 한 번 할 수 있습니다.

상식 선에서 구할 수 있는 물건을 사거나, 가게에 대한 정보를 찾아내는 것이 가능합니다. 다만 행동하는 것이 강제는 아니며, 별다른 선언이 없다면 카페 등이나 코드 미술로지의 대기실에서 시간이 될 때까지 기다리는 것도 가능합니다.

단, 물건 구입 시 평범한 방탈출 카페처럼 계산기, 카메라, 스마트폰, 노트북 등의 기계는 가지고 들어갈 수 없으며, 숨겨서 들어간다고 해도 안에서 사용하는 즉시 방 내부에 설치된 CCTV에 들키기 때문에 사용하는 즉시 쫓겨나게 되므로, 기계장치 등을 구매한다고 하는 경우에는 위 정보를 상기시켜주고 가능하면 말리도록 합시다. (코드 미술로지의 홈페이지에도 명시된 내용입니다.)

미리 만나서 함께 행동해도 괜찮습니다. (행동은 여전히 각자 한 번씩만 가능) 키퍼는 플레이어들에게 이미 만났는지, 아니면 4시 쯤 가게 앞에서 만나게 되는지 물어보고, 대답에 따라 도입부를 다르게 서술해 주세요.

만일 PC나 스마트폰 등으로 인터넷에서 코드 미술로지에 대해 검색하는 경우, <자료조사>로 판정합니다.

- 자료조사에 성공한 경우 : 인터넷으로 코드 미술로지에 대해 검색하자, 블로그에 적힌 후기가 나옵니다. 대략적으로 간추린 내용은 다음과 같습니다.

‘코드 미술로지에 지난 달쯤 나온 신 테마, 도전해보셨나요? 2인 전용 테마인데, 되게 신비한 기분이 들더라구요. 신경을 많이 썼는지 방에서 되게 좋은 향기도 나고, 호러 테마가 아니라 그다지 무섭지도 않아요. 방탈출을 처음 시도해보시는 분이라면 추천할게요! 근데 공간이 좀 신기하게 되어 있어서... 다른 방탈출 카페를 생각하고 가시면 안될 것 같아요.’

- 자료조사에 실패한 경우 : 수많은 영양가 없는 후기글을 검색하다가 시간이 훌쩍 지나가버립니다.

<PM 4:00>

탐사자들은 시간에 맞춰 가게로 향합니다. 대로변은 아니지만, 나름대로 큰 골목길 안쪽에 자리를 잡고 있는 커다란 건물이기에 길을 찾기에는 어렵지 않습니다. 지도앱같은 것을 사용하면 제대로 나오기도 하고요! 주변 상가들은 이 건물 말고 장사가 잘 안되는 것인지, 임대 중이거나 텅 비어있습니다. 그래서인지 코드 미술로지를 방문하는 사람들만이 지나다니고 있어, 거리 자체가 굉장히 조용하고 음산한 느낌도 듭니다.

건물은 깔끔한 외관의 5층짜리 건물입니다. 건물 전체를 사용한다는 말이 거짓은 아닌지, 1층 전체가 대기실 겸 카페의 역할을 하고 있습니다.

탐사자들이 가게 안으로 들어오면, 가게의 로고가 하얀색으로 작게 왼쪽 가슴팍에 인쇄된 말끔한 검은 셔츠를 입은 직원이 반갑게 맞이합니다. 직원은 20대 중~후반으로, 성별은 어떻게 설정하건 상관 없습니다. 평범한 아르바이트생으로, 이성도가 90에 달하며 지독히도 눈치가 없지만(그래서 크툴루 신화에 대해서도 잘 알아채지 못하지만) 활발하고, 또 상냥합니다.

다른 직원도 있지만, 방을 정리 중인 모양인지 카운터에는 이 직원이 혼자 있습니다.

직원은 일단 탐사자들에게 예약 여부를 물어보고, 예약한 탐사자의 이름을 묻습니다. 그리고 방에 입장하기 전, 먼저 사물함을 배정해줍니다. 사물함에는 외투, 가방, 스마트폰이나 각종 반입 금지 기기들을 보관할 수 있으며, 사물함 열쇠는 탐사자 중 한 명이 가지고 있게 됩니다. (특별히 잃어버릴 일은 없으므로 아무나 가지고 있어도 상관 없습니다.)

짐의 보관이 끝났다면, 잠시 방을 세팅하는 10분 간 직원이 탐사자들에게 서약서를 내밀고, 유의사항을 안내해줍니다.

- 서약서 : 방 내부의 트릭 등을 바깥에 발설하지 말 것, 방 내부의 소품을 망가뜨리는 경우 합당한 보상을 청구할 수 있음, 반입 금지 물품(카메라, 계산기, 스마트폰 등의 전자기기와 화기, 날붙이 등)을 가지고 들어가는 경우 남은 시간과 상관 없이 방에서 퇴실됨 등의 내용이 적혀 있습니다. 평범한 방탈출 전 서약서이며, 아래에는 탐사자들의 서명을 받는 칸이 마련되어 있습니다.
- 유의사항 : 유의사항은 절대로 어기면 안 됩니다. 유의사항을 어길 시 일어나는 모든 일에 대한 책임은 가게 측에서 지지 않습니다.
 1. 방 내부를 감시하기 위한 CCTV와 음향효과를 위한 스피커가 설치되어 있습니다. 이 두가지는 절대로 파손하면 안 됩니다.
 2. 자물쇠는 모두 알맞는 열쇠와 비밀번호가 마련되어 있습니다. 절대로 힘이나 다른 도구(락픽, 철사 등 자물쇠를 따는 도구)를 이용해서 억지로 열지 마십시오.
 3. 퇴실 조치를 취할 때에는 신속히 방에서 나와주십시오.
 4. 소품을 함부로 파괴하지 마십시오. 지나친 파손 시 퇴실 조치가 취해집니다.
 5. 소품을 훔치는 경우, 형사상의 책임을 지게 됩니다.
 6. 방 내부의 사진을 찍는 것은 엄격히 금지되어 있습니다.
 7. 큰 문제가 생겼거나, 게임을 더 이상 진행할 수 없거나, 힌트를 요청하고 싶을 때에는 출입문 옆의 인터폰으로 카운터의 직원과 통화해 주십시오. 힌트는 세 번까지 요청할

수 있으며, 벽은 완벽하게 소리를 차단하는 방음벽이므로 꼭 인터폰을 통해 대화를 요청해주셔야 합니다.

8. 방 내부는 긴급한 상황에 빠르게 대응하기 위해, 직원이 언제나 모니터링을 하고 있습니다. 부적절한 행위는 삼가주시기 바랍니다.
9. 방을 지나치게 더럽히지 마세요.

유의사항을 전부 확인하고, 서약서에 서명까지 했다면, 이제 방으로 들어갈 준비는 끝났습니다. 직원은 탐사자들에게 앞을 볼 수 없는 두꺼운 고글같은 안경을 씌워주고, 앞 사람의 어깨에 손을 얹은 상태로 일렬로 따라오게 합니다. 맨 앞 사람은 직원의 손을 잡게 됩니다.

방 안에 들어가면, 직원이 탐사자 중 한 명에게 작고 가벼운 전자철판 하나를 쥐여줍니다. 메모용으로, 전용 펜이 하나 연결되어 있으며, 내용을 삭제할 수 있는 버튼이 하나 달린 간소한 구성이네요.

게임 내 시간으로 제한시간은 총 1시간입니다. (오후 4시 10분-오후 5시 10분)

현실의 실제적인 제한시간은 다음과 같이 설정하고 있습니다.

오프라인 세션 : 1시간

온라인-채팅 세션 : 2~3시간

온라인-보이스 세션 : 1~2시간

플레이어가 TRPG에 익숙한지, RP 등에 시간을 많이 소요하는 편인지를 고려해서 탄력적으로 설정해주시기 바랍니다.

이미 탐사자도 방을 탈출해야 한다는 것을 알고 있기 때문에, 제한 시간은 미리 탐사자에게 알려주세요.

****테스트 플레이에서는 온라인-채팅 세션 기준으로 2시간의 제한 기준을 잡았습니다.**

2시간으로 제한을 잡을 경우, 게임 내 시간인 1시간에 맞춰 2배로 시간을 계산하면 되므로, 계산이 훨씬 편합니다.

2시간의 경우, 딱 적당한 제한이라는 후기가 있었으므로, 가급적 3시간 제한보다는 2시간 제한을 권합니다.

****테스트 플레이는 2인 플레이, 힌트 2번 사용, 게임 내 시간으로 59분에 탈출에 성공했습니다. 참고해주세요!**

<스페이드의 방>

게임 내 시간으로, 오후 5시 10분이 되기 전에 방을 탈출하지 못한다면 탈출에 실패합니다. 탈출에 성공하지 못했다면 **END 1**로 이어집니다.

방에 들어오면, 직원은 가장 먼저 해당 테마의 줄거리를 설명합니다.

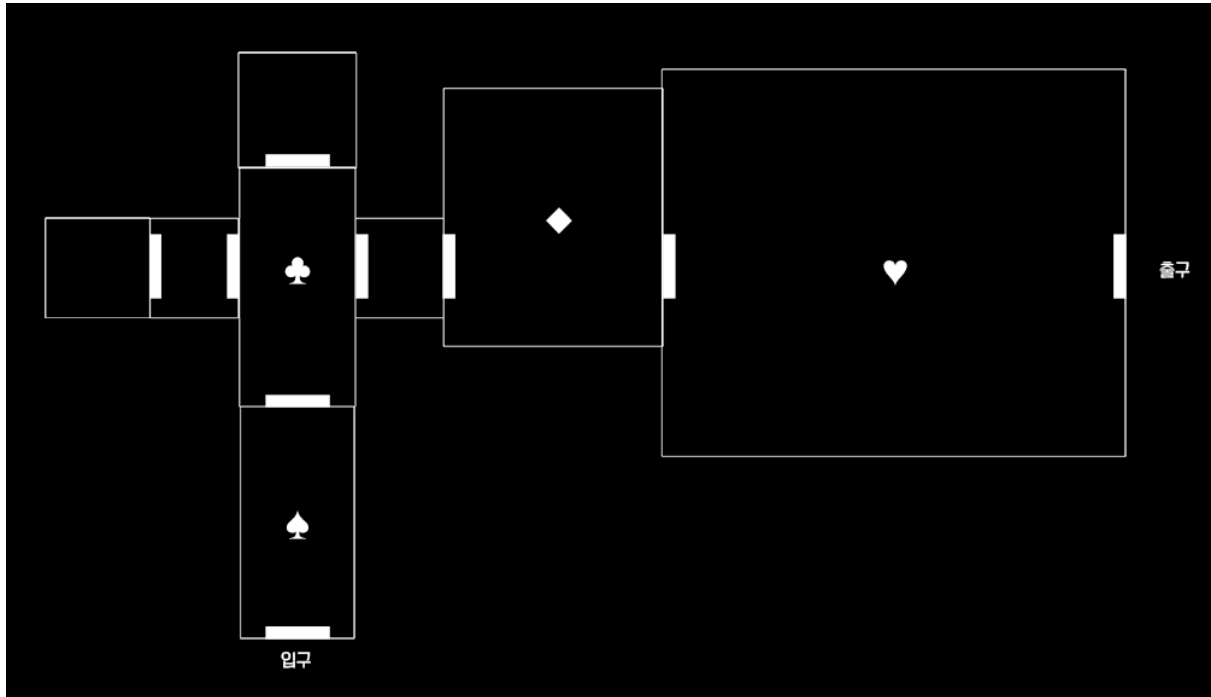
[분홍 물거품]의 전체적인 스토리는 끔찍한 신화에 대해 파헤치는 요원이면서, 서로 사랑하는 두 사람이 어느 날 잠에 들었더니, 밤의 신에 의해 꿈의 세계에 갇혀버렸다는 것입니다. 탐사자들은 이 꿈의 세계를 탐색하고, 또 탈출하는 요원 역할을 맡습니다. 직원은 가벼운 설명 후, 입구 위의 타이머를 작동시킨 후 방에서 나갑니다.

등 뒤로 직원이 나가서 문을 닫는 소리가 들리고, 앞이 보이지 않도록 만들어진 특수한 안경을 벗으면, 갑자기 방 안에서 진하게 달콤한 향이 흘러나오며, 스피커에서 어딘가 비틀린 듯한 기묘한 주문인지 노래인지, 영문을 알 수 없는 것이 재생되기 시작합니다.

냄새를 맡고 있자니, 어딘가 의식이 멀어지는 기분이 듭니다. 잠깐 눈 앞이 까매졌다가, 달콤한 향이 찾아들면서 시야가 똑바로 돌아옵니다.

✿달콤한 향과 주문은 강제로 사람을 수면에 빠트리기 위한 것으로, 꿈의 세계에 영혼을 연결하는 데에 쓰인 장치입니다. 눈 앞이 까매지는 순간 탐사자들은 잠에 빠지지만, 영혼은 깨어나 꿈의 세계에 도착한 것입니다. 다만 이 꿈의 세계를 만들어낸 것은 코드 미술로지의 사장이므로, 이 꿈의 세계 역시 코드 미술로지 내부 공간이라고 볼 수 있습니다. 따라서 꿈의 세계라고 하더라도 유의사항은 반드시 지켜야만 합니다.

✿CCTV, 스피커, 인터폰 등은 마술로 인해 꿈의 세계와 카운터가 자연스럽게 연결되어 있습니다. 직원은 이에 대해 간단한 암시에 걸려있기 때문에 꿈의 세계를 눈치채지 못하며, 직접 정리하지 않았음에도 게임이 끝나면 방이 자동으로 정리되는(꿈의 세계이기 때문에 기본적으로 직원이 방을 정리할 필요가 없음) 부분에 대해서 전혀 이상함을 느끼지 못하고 있습니다.



플레이어에게 맵 전체를 공개하셔도 좋습니다만, 전체적인 방의 구조를 알지 못하게 하는 쪽이 더 재미있을 것이라 생각하므로, 문의 위치만을 나타냈지만 쪼개놓은 지도를 사용하는 것을 추천드립니다.

간단한 구조라 지도가 없어도 상관은 없지만, 눈으로 보는 쪽이 문의 위치와 방의 전체적인 구조를 확실하게 알 수 있기 때문에, 가급적 사용해 주세요.

방 별로 쪼개놓은 지도는 후기 밑에 따로 별첨해두겠습니다.

첫 번째 방은 전체적으로 검은 느낌의 방입니다. 툰다운되어 거의 검은색에 가까운 회색 벽으로 이루어져 있으며, 바닥은 굉장히 어두운 색의 부드러운 자쫓빛 벨벳이 깔려 있습니다. 직사각형으로, 마치 너비가 넓은 복도처럼 출입문의 맞은편에 <다음 방으로 가는 문>이 있습니다. 전체적으로 좋은 향이 나네요.

출입문의 옆에는 하얀색의 <인터폰>이 벽에 달려 있습니다. 문의 위에는 전광판이 달려 현재 남은 시간이 몇 시간인지를 알려주고 있고요. 방의 중앙에는 <원형 테이블>이 놓여있고, 벽에는 각종 <액자들>이 달려 있습니다. 책 몇 권을 꽂아놓을 수 있는, 책장의 기능을 겸하는 <장식장>과 <소파>가 하나 보입니다. 서재인걸까요? 용도를 알 수 없는 방입니다.

- 인터폰

어두운 색의 벽에 달려 있는 새하얀 인터폰입니다. 명도의 대비 때문에 유독 눈에 잘 들어옵니다. 수화기를 들면 바로 카운터와 연결되도록 만들어진 것으로, 따로 키패드는

없습니다. 힌트를 사용하고 싶을 때나, 갑자기 게임을 멈추어야 할 때, 중간에 포기하고 나가고 싶을 때에는 인터폰을 사용하면 됩니다.

✿앞서 설명되어 있으나 힌트는 세 번까지 가능합니다. 힌트의 범위를 어느 정도로 할 지는 키퍼 재량에 맡기겠습니다. 힌트를 한 번이라도 사용하면 탈출 성공 특전을 받지 못합니다.

✿키퍼 재량에 따라 힌트를 주는 대신 무언가를 요구할 수도 있습니다. 쪽팔린 춤을 추기, 또는 애교를 부리기 등등... 이 경우 부끄러움으로 인한 이성도 체크(SAN C. 0/1) 여부 역시 키퍼 재량에 맡기겠습니다. 원하는 쪽으로 적용해주세요.

✿유의사항을 하나라도 어기면 인터폰은 작동하지 않습니다.

● 원형 테이블

나무로 만들어진 가벼운 원형 테이블입니다. 테이블 위에는 손바닥만한 나무상자가 놓여 있습니다. 상자는 잠겨있고, 작은 열쇠구멍이 하나 보입니다.

▷가볍게 흔들어보는 경우

(듣기 판정 성공) 안에서 무언가 가볍게 스치는 소리가 납니다. 딱딱한 종이같은 것이 들었을지도?

(듣기 판정 실패) 안에 뭐가 들었는지 감이 잘 잡히지 않습니다. 열쇠를 찾아서 열어보는 수밖에.

▷열쇠를 찾아 연 경우

작은 열쇠는 상자에 딱 맞아 들어갑니다. 상자 안에는 트럼프 카드 4장과 작은 종이 쪽지가 들어 있습니다. 트럼프 카드는 하트 K, 다이아 2, 스페이드 A, 클로버 Q입니다. 작은 종이 쪽지에는 다음과 같이 적혀 있습니다.

‘깨어나기 위해서는 가장 강한 패를 거리낌없이 낼 수 있어야 한다.’

✿포커의 역, 족보 이야기 입니다. 포커에서 가장 강한 패는 A, K, Q, J, 10으로 이루어지는 로열 스트레이트 플러쉬이며, 그 중에서도 스페이드로 이루어진 로열 스트레이트 플러쉬가 가장 강합니다. 깨어나기 위해서=꿈의 세계를 탈출하기 위해서=마지막 방에서 탈출하기 위해서는 스페이드로 이루어진 로열 스트레이트 플러쉬를 열쇠로 사용해야 합니다.

✿따라서 카드를 가져가야 하지만, 진행 중에는 얼마든지 이전 방으로 돌아올 수 있기 때문에 반드시 가져가라고 키퍼 쪽에서 권할 필요는 없습니다.

● 액자들

벽에 일렬로 걸려있는 작은 액자들입니다. 전체적인 크기는 스마트폰 두 개 정도를 합친 크기이며, 벽에 고정된 게 아니라 끈으로 걸려있기 때문에 자유롭게 빼낼 수 있습니다. 총

다섯 개가 걸려 있으며, 연필로 스케치한 듯한 연작이 그려져 있습니다. 차례대로 나열해보면 다음과 같으며, 순서는 출입문에 가까운 쪽부터 시작됩니다.

- 쓸쓸한 **PC1**의 모습
- 쓸쓸한 **PC1**로 **PC2**가 나타난 모습
- **PC1**과 **PC2**가 이야기를 나누는 모습
- **PC1**과 **PC2**가 행복하게 서로를 껴안은 모습
- **PC1**과 **PC2**가 서로의 손을 꼭 맞잡고 앞으로 걸어나가는 모습

그림이 자신들을 닮았다는 것을 깨달은 탐사자들은 어딘가 이질감을 느낍니다. 보통 이럴 수는 없지 않나, 하는 생각이 들며 약간 소름이 돋는 것도 같습니다. **SAN C. 0/1**

✿다음 문을 열기 위해서는 탐사자 둘이 손을 잡고, 각자 한 손을 지정된 판 위에 올려야 한다는 의미입니다.

✿탐사자에 따라 묘사는 다르게 해주시기 바랍니다.

예시) 첫 번째 그림을 보자, 어딘가 익숙한 느낌의 그림이 눈에 들어왔다. 교복을 입고, 염색하지 않은 단정한 검은색 머리에... 얇은 테 안경이며 손목에 시계를 차고 있는 것까지, 영락없이 **PC1**을 닮은 인영이 펍 쓸쓸한 느낌으로 혼자 서 있다.

✿**PC1**과 **PC2**는 단순한 구분을 위해 적어둔 것으로, 어디에 어떤 탐사자를 위치시켜도 큰 상관은 없습니다.

● 장식장

책장의 기능을 겸하는 낮은 장식장입니다. 아래쪽에는 책을 몇 권 넣어둘만한 공간이 있고, 위에는 늘씬하게 길쭉한 모양의 멋드러진 화병이 하나 놓여 있습니다. 화병에는 흰 꽃이 꽂혀 있습니다.

▷화병에 꽂힌 꽃

화병에 꽂힌 꽃은 흰색의 꽃으로, 꼭 날개를 쭉 펴고 날아가는 하얀 새를 닮은 생김새입니다. 놀랍게도 생화입니다.

자연 기능 판정에 성공 시, 이 꽃의 이름은 해오라기난초라는 것을 알 수 있습니다.

✿해오라기난초의 꽃말은 ‘꿈속에서도 당신을 생각합니다.’ 로, 이 곳이 꿈 속 세계임을 알리는 가벼운 암시입니다.

✿방 탈출에 있어 중요한 요소는 아니기 때문에 탐사자들이 먼저 꽃에 대해 관심을 가지지 않는다면 굳이 정보를 줄 필요는 없습니다.

✿꽃을 꺾거나 내팽개치는 등 과격한 행위를 할 경우 유의사항을 어긴 것으로 처리됩니다. 꺼냈다가 다시 꽃아보는 등의 행위는 문제가 되지 않습니다.

화병 밑에는 종이가 하나 깔려 있으며, 모서리가 튀어나와 있어 쉽게 발견할 수 있습니다. 종이의 내용은 다음과 같습니다.

‘스페이드의 방. 무슨 뜻인지 알려줘.’

❀책 중에서 재미로 보는 트럼프 카드의 의미라는 책을 꺼내보라는 뜻입니다.

▷하단부에 꽂힌 책

몇 권의 책이 꽂혀 있습니다.

- 포커 이기는 기술
- 알기 쉬운 생체 전기학
- 재미로 보는 트럼프 카드의 의미

이 중 재미로 보는 트럼프 카드의 의미라는 책은, 굉장히 얇을 것 같은 이름에 비해 두께가 상당한 편입니다. 책을 꺼내서 들어보면 굉장히 가볍다는 것을 알 수 있으며, 실제 책이 아니라 정교하게 만들어진 플라스틱 상자라는 걸 알아챌 수 있습니다.

플라스틱 상자는 쉽게 열리며, 안에는 작은 열쇠가 하나 들어 있습니다.

❀작은 열쇠는 원형 테이블의 나무 상자를 열기 위한 열쇠입니다.

❀이후, 마지막 문을 열기 위해 포커 이기는 기술을 참고하면 스페이드로 이루어진 로얄 스트레이트 플러쉬(스페이드 A, K, Q, J, 10)의 족보를 확인할 수 있습니다. 만약 포커에 대해 잘 모르는 경우, 인터폰으로 힌트를 요청한다면 해당 책에 대해서 알려주세요. 인터폰으로 힌트를 요청한 것이 아니라면, 키퍼 쪽에서 먼저 정보를 주지 마시고, 탐사자 측에서 먼저 포커 족보 중 가장 강한 것을 확인한다는 등의 선언이 있을 경우에만 정보를 주세요.

- 소파

폭신한 검은색 가죽 소파입니다. 2인용으로, 특별한 것은 없습니다.

- 다음 방으로 가는 문

나무 문으로, 문고리가 있으나 열쇠구멍은 없습니다. 문의 양 옆에는 보통 스위치가 있을 법한 적당한 위치에 은색의 정사각형 패널이 하나씩 설치되어 있습니다. 만져보면 살짝 시원한 느낌이 드는 걸 보아 금속인 것 같네요.

문의 한가운데에는 벽에 걸린 액자와 같은 액자가 걸려있지만, 그림 대신 글자가 쓰여 있습니다. 내용은 다음과 같습니다.

‘패널에 동시에 손을 올려라.’

탐사자들이 각자 손을 패널 위로 올리고, 남은 손은 서로 맞잡으면 바로 인식되어 문의 잠금이 풀립니다.

☞생체 전기를 통해 맞잡는 것을 확인할 수 있으며, 맞잡지 않고 그냥 패널에 손만 올리면 잠금은 풀리지 않습니다.

<클로버의 방>

문이 열리면, 갑자기 좋은 향이 코를 찔러 옵니다. 굉장히 향기로운 냄새네요. 기분이 간질간질해지며 들뜨는 기분이 듭니다.

방은 길쭉한 복도에 세 개의 작은 방이 연결된, 마치 클로버 모양을 흉내낸 듯한 구조입니다. 바로 정면, 복도를 가로지른 곳에 <작은 침실>이 있으며, 복도의 중앙 쪽에는 <오른쪽 방>과 <왼쪽 방>이 있습니다.

● 작은 침실

정면에는 침실로 보이는 공간이 있습니다. <폭신한 침대>와 <협탁>이 보이며, 어린아이의 방처럼 천장에는 <모빌>이 달려 있습니다. 하얀색으로 페인트칠을 한 <벽장>도 하나 보입니다.

● 폭신한 침대

흰색과 하늘색이 조화를 이루는 느낌의 폭신한 침대입니다. 이불은 볼록하게 튀어나와 있으며, 이불을 걷으면 잠을 자는 것처럼 웅크린 마네킹 한 쌍이 보입니다. 어쩐지, 탐사자들을 꼭 닮은 것 같습니다. 어쩐지 미묘하게 소름이 돋는 느낌이 들며 **SAN C. 0/1**

마네킹은 서로의 손을 맞잡고 있으며, 그 위로 종이쪽지가 하나 붙어 있습니다. 종이 쪽지에는 다음과 같이 쓰여 있습니다.

‘지금의 우리들. 손을 잡고 들어왔으니까 이제 손을 놓을 때가 된 거야.’

맞잡고 있는 마네킹의 손을 떼어보면, 손쉽게 분리되며 마네킹의 손바닥에는 각각 하트 Q, 스페이드 10의 카드가 하나씩 놓여 있습니다.

☞마네킹은 각자 잠든 PC1, PC2를 상징하며 묘하게 닮은 구석이 있습니다. 묘사할 때 참고해주세요.

● 협탁

침대 근처에 놓여있는 작은 협탁입니다. 서랍은 딱히 없으며, 위에 앨범이 하나 놓여 있습니다. 앨범을 펼쳐보면, 저마다 찍은 사진은 다르지만 모두 두 사람이 서로를 끌어안고 있는 모습입니다.

- 모빌

천장에 달려서 천천히 흔들리고 있는 모빌입니다. 얇으면서도 잘 접하지 않는 뽀뽀한 종이에 반짝이는 큐빅이나 색종이로 만든 꽃이 장식되어 있습니다. 그 사이에는 평범한 종이 쪽지가 테이프에 붙여져 매달려 있습니다. 뜯어서 살펴보면 다음과 같은 내용을 알 수 있습니다.

‘잠에서 깨어나면 왼쪽으로 오렴. 맛있는 레몬 파이를 만들어 놓았단다.’

- 벽장

하얀색 벽장입니다. 열어보면 아동용 옷이 몇 벌 걸려있다는 것을 알 수 있습니다.

- 왼쪽 방

입구에서 보았을 때 복도의 왼쪽에 문이 난 방입니다. 안쪽은 어딘가 전체적으로 어두운 상태로, 천장에서는 백열등이 불길하게 간헐적으로 깜박입니다. 어딘가 기분이 나쁘고 축 처진 느낌이 듭니다. 방의 중앙에는 <이동용 철제 침대>가 하나 놓여있고, 바닥에 <구겨진 하얀 시트>가 아무렇게나 팽개쳐져 있습니다. 벽에는 <빈 액자>가 하나 걸려있고, <다음 방으로 향하는 문>이 보입니다.

- 이동용 철제 침대

흔히 병원에서 볼 법한 이동용 침대입니다. 끈적이는 붉은 액체가 손잡이 부근에 묻어 있습니다. 아마 가짜겠지만 묘하게 싫은 느낌이 드네요.

- 구겨진 하얀 시트

피같은 액체가 묻어있는 구겨진 하얀 시트입니다. 시트 가운데에 스페이드 K, 다이아 J, 클로버 A가 꽃혀 있는 것이 보입니다.

- 빈 액자

텅 빈 액자입니다. 하지만 유리는 끼워져있지 않고, 안에는 직사각형의 흠이 파여 있습니다. <아이디어> 또는 <관찰> 판정 성공 시, 트럼프 카드에 딱

들어맞는 사이즈라는 걸 알 수 있습니다. 판정 없이도, 카드를 대 보는 등의 행동을 한다면 바로 딱 알맞는 크기라는 걸 눈치채는 것이 가능합니다.

직사각형의 홈 밑에는 ‘희귀한 보석’이라고 적혀 있습니다.

▷숫자에 관계 없이 다이아몬드 카드를 끼우는 경우

다음 방으로 향하는 문 쪽에서 달칵, 하고 무언가 잠금이 풀리는 소리가 들립니다.

❀희귀한 보석은 레드 다이아몬드를 뜻합니다. 따라서 다이아몬드라면 어떤 카드를 끼우건 잠금이 풀립니다.

- 다음 방으로 향하는 문

잠겨있는 나무로 만들어진 문입니다. 열쇠구멍은 딱히 없습니다.

빈 액자에 다이아몬드 카드를 끼우는 경우, 잠금이 풀려 열 수 있게 됩니다. 하지만 열어보면 검은색 벽지가 발린 정사각형의 막다른 작은 방이 나오고, 방의 중앙에는 나무 식탁에 썩어버린 레몬 파이가 올라가 있으며, 의자에는 썩은 시체가 형편 없이 늘어져 있습니다. 지독한 악취와 마네킹임에도 상당히 리얼한 시체를 목격한 탐사자들은 **SAN C. 1/1d3**

❀침실의 모빌에 달린 메모는 침실에서 나왔을 때를 기준으로 삼은 왼쪽 방으로, 이 공간은 일종의 페이크입니다. 실제로는 (입구에서 보았을 때) 오른쪽 방으로 가야 방 탈출을 계속 진행할 수 있습니다.

- 오른쪽 방

입구에서 보았을 때 복도의 오른쪽에 위치한 방입니다. 마치 사진을 찍기 위한 스튜디오처럼 꾸며져 있습니다. 한쪽에는 <하얀 벽지가 발려있는 공간>에 <카메라>와 <프린터>가 설치되어 있으며, 다른 쪽에는 작은 식탁에 <레몬 파이>가 올라와 있습니다. 좋은 향이 나서 군침이 도네요. 식탁 근처로 <다음 방으로 향하는 문>이 보입니다.

- 하얀 벽지가 발려있는 공간

뒤는 하얀색 벽지가 발려져 있고, 조명 기계가 설치되어 있어 인위적으로 밝은 빛을 내고 있습니다. 딱 한 명, 또는 두 명이 서서 찍을 만한 공간이라는 생각이 듭니다.

- 카메라

삼각대에 카메라가 설치되어 있습니다. 조작성이 간편한 디지털 카메라로, 바닥에 놓여있는 작은 프린터와 선으로 연결된 상태입니다. 타이머 조작성이 가능하며, 몇 초나 몇 분 뒤 자동으로 사진이 찍히게 할 수 있습니다.

- 프린터

기계에 연결해 바로 사진을 출력할 수 있는 작은 프린터입니다. 사진을 찍자마자 바로 출력할 수 있도록 설정이 되어 있습니다.

카메라로 사진을 찍으면 바로 출력됩니다. 일반 A4용지 등은 아니며, 전용 인화지로 뿔뿔합니다.

- 레몬 파이

좋은 향이 나는 레몬 파이입니다. 모형은 아닌 듯, 따뜻하고 폭신해 보이네요. 옆에는 뜯지 않고 가지런히 포장된 1회용 포크가 두 개 놓여 있으며, 그 위로 종이 카드 하나가 놓여 있습니다. 내용을 읽어보면 다음과 같습니다.

‘먹어봐!’

레몬 파이를 먹어보면 훌륭한 맛이 납니다. 어느 정도 먹고 나면, 레몬 파이의 아래에 움푹 파인 공간이 있고, 거기에 얇은 비닐팩이 깔려있다는 것을 알 수 있습니다. 레몬 파이는 판에 고정되어 있기 때문에 약 절반 정도는 먹고 나서야 꺼낼 수 있으며, 비닐팩 안에는 하트 J, 스페이드 J, 클로버 J, 다이아 6, 스페이드 2가 들어 있습니다.

❀파이를 먹지 않으면 카드 입수가 불가능합니다. 파이를 버릴 곳은 없으며, 던지는 등의 행위는 유의사항에 어긋납니다. 잘라낸다고 한다면 잘라낸 파이를 치워둘 공간이 없고, 아무데나 음식을 버리면 마찬가지로 유의사항에 어긋나기 때문에 먹을 수 밖에 없습니다.

- 다음 방으로 향하는 문

문에는 연한 분홍색의 빈 액자가 보입니다. 액자의 옆으로 편하게 사진이나 그림을 끼울 수 있도록 얇은 홈이 있습니다. 유리 안쪽으로는 하얀색 뒷판이 보이며, 판에는 검은 글씨로 다음과 같이 쓰여 있습니다.

‘포옹해줘!’

서로를 포옹하고 있는 사진을 끼우면 달칵, 소리가 나면서 문의 잠금이 풀립니다.

❀이 액자는 뒷판이 열리지 않으므로, 카드 등을 함부로 끼워넣으면 부수지 않는 이상은 다시 빼낼 수 없습니다.

<다이아몬드의 방>

다음 방은 어쩐지 화려한 느낌이 물씬 풍겨오는 방입니다. 베이지 색의 고급스러운 벽지가 발려있고, 공간이 아주 넓지는 않지만 멋진 샹들리에가 천장을 장식하고 있습니다. 방의 중앙에는 탁자가 놓여있으며, 탁자 위로 <커다란 보석>이 샹들리에의 빛을 받아 영롱하게 빛을 뿜어내고 있습니다.

<다음 방으로 향하는 문>은 바로 정면에 보이며, 그 외에는 <고풍스러운 촛대 장식>과 <웨딩 드레스or턱시도를 입은 마네킹>, <커다란 벽장>이 보입니다.

● 커다란 보석

확실하지는 않지만, 다이아몬드인 것 같습니다. 그것도 붉은 색을 뿜내는 레드 다이아몬드... 진품일까요? 다이아몬드를 놓아둔 벨벳 받침대의 약간 밑으로 길쭉한 플라스틱 판이 달려 있습니다. 플라스틱 판에는 글씨가 인쇄되어 있습니다. 내용은 다음과 같습니다.

‘보석보다는 사랑하는 마음이 좋아.’

보석은 고정되어 있지 않아 받침대에서 가져갈 수 있습니다.

✿보석보다는 사랑하는 마음=하트로 보석을 빼내고 하트 카드를 아무거나 올려놓아야 합니다.

보석을 빼내고 하트 카드를 올려두면 작게 달칵, 하는 소리가 울립니다.

● 고풍스러운 촛대 장식

3개의 초를 켤 수 있는 촛대지만, 어쩐지 가운데만 위는 뾰족하지 않고 움푹 파인 것 같은 모양새입니다. 마치 초가 아니라 무언가 둥그런 것을 넣을 수 있게요.

커다란 보석을 입수해서 크기를 비교해 본다면, 보석이 딱 들어갈 정도의 크기라는 것을 확인할 수 있습니다.

커다란 보석을 끼워넣으면 어딘가에서 달칵, 하는 소리가 작게 울립니다.

● 웨딩 드레스or턱시도를 입은 마네킹

순백의 웨딩 드레스 또는 순백의 턱시도를 입은 마네킹입니다. 마네킹은 발판 위에 세워져 있으며, 옆에 하나의 발판이 더 보이지만, 그 발판은 텅 비어있습니다. 마네킹은 손에 파란색 장미가 가득 들어찬 부케를 들고 있는데, 부케에는 하트 A가 꽂혀 있습니다.

✿마네킹은 탐사자들을 나타내는 것이며, 탐사자의 젠더 또는 입기 원하는 옷에 따라 드레스, 또는 턱시도 중에 하나를 입혀서 묘사해주세요.

- 커다란 벽장

탐사자들보다 더 커다란 나무 벽장입니다. 잠겨 있지만, 열쇠구멍 등은 보이지 않습니다.

벽장은 커다란 보석이 있던 받침대에 하트 카드를 올려놓고, 촛대에 커다란 보석을 끼우는 두 가지 행동을 모두 충족해야 잠금이 풀리는, 이중 잠금의 형식을 취하고 있습니다. 어떤 한 가지만 만족하면 벽장은 열리지 않습니다.

벽장이 열리고 안을 보면, 웨딩 드레스 또는 텍시도를 입은 마네킹이 들어 있습니다. 고정되어 있지 않아 편하게 꺼낼 수 있으며, 생각보다 그렇게 무겁지 않아 충분히 옮길 수 있습니다.

✿마네킹은 탐사자들을 나타내기 때문에, 탐사자의 젠더 또는 입기 원하는 옷에 따라 드레스 또는 텍시도 중에 하나를 입혀서 묘사해주세요. 이미 세워져 있는 마네킹과 짝이 되는 마네킹이므로, 이미 세워진 마네킹이 가리키는 탐사자가 아닌 다른 탐사자를 가리키는 마네킹입니다.

마네킹을 이미 세워진 마네킹 옆의 빈 발판에 세워두면 문 쪽에서 잠금이 풀리는 소리가 들립니다.

- 다음 방으로 향하는 문

양쪽으로 열리는 커다란 문입니다. 열쇠 구멍은 없습니다.

마네킹의 짝을 지어주면 자동으로 열리게 됩니다.

<하트의 방>

문이 열리자, 마치 결혼식장같은 곳이 보입니다. 버진 로드가 문에서부터 이어지며, 그 끝에는 <백합이 장식된 예쁜 단상>이 놓여 있습니다. 버진 로드를 중심으로 양쪽에는 몇 개의 <원형 테이블>이 놓여 있으며, 단상의 뒤로 <새하얀 문>이 보입니다.

- 백합이 장식된 예쁜 단상

백합이 장식되어 있는 단상으로, 마이크는 설치되어 있지 않습니다. 대신 중앙에 다섯개의 얇은 홈이 파여 있어, 무언가를 끼울 수 있게 되어 있습니다. 홈의 위에는 플라스틱 판이 고정되어 있으며, 글자가 인쇄되어 있습니다. 내용은 다음과 같습니다.

‘ Show down & Kiss ‘

♣포커에서 배팅이 끝나고 패를 공개하라는 의미로, 다섯장의 카드를 각 홈에 끼워넣어야 합니다. 순서는 상관이 없으나 스페이드로 이루어진 로열 스트레이트 플러쉬 (A, K, Q, J, 10)이 아니면 아무런 변화가 없습니다.

♣첫 번째 방에 놓여있는 포커 관련 서적에서 Show down의 의미도 확인할 수 있습니다. 탐사자의 선언 전에는 정보를 주지 마시고, 탐사자가 이 단어를 첫 번째 방에 있던 책에서 확인해보겠다고 선언하는 경우에만 정보를 주세요.

♣키스는 단상 앞에 서서, 결혼식 때 흔히 볼 수 있는 맹세의 입맞춤을 나누라는 뜻입니다.

- 원형 테이블

질은 남색의 식탁보로 깔끔하게 덮여있는 원형 테이블이, 버진 로드를 중심으로 각 3개 씩, 총 6개가 놓여 있습니다. 각 테이블 위에는 식기 대신 카드가 놓여 있으며, 모든 테이블에서 찾을 수 있는 카드는 다음과 같습니다.

하트 10, 다이아 K, 다이아 Q, 클로버 K, 클로버 10, 스페이드 Q

- 새하얀 문

양쪽으로 여는 커다란 하얀 문으로, 손잡이는 있지만 열쇠구멍은 없습니다. 당연히 잠겨 있으며, 문에는 금색으로 화려하게 백합을 본딴 장식이 되어 있어 무척 아름답습니다.

단상에 스페이드로 이루어진 로열 스트레이트 플러쉬의 패를 하나씩 끼워두고, 단상 앞에서 탐사자 둘이 키스하면 저절로 문이 열리며, 문 바깥으로 발을 내딛는 순간 스피커에서 이상한 주문이 재생되며 시야가 잠시 까맣게 변합니다. 무사히 탈출했다면 **END 2**로.

카드를 끼워넣지 않았거나, 키스를 하지 않았다면 문이 열리지 않습니다. 둘 다 충족해야만 문이 열립니다.

단, 제대로 된 카드를 끼워넣고 키스를 해도, 방을 탈출하는 과정에서 유의사항을 하나라도 어겼다면 문은 열리지 않습니다. 이 경우는 **END 3**으로.

키퍼 재량에 따라 반드시 입맞춤이 아니더라도 볼에 키스하는 정도로 끝내는 것 역시 가능합니다. 탐사자들의 관계에 따라 적절하게 조절해주세요.

<END 1. 덧없이 사라지는 물거품>

조건 : 시간 제한 내에 탈출에 실패한다.

시간이 흐르고, 결국 탐사자들은 탈출에 실패했습니다. 시간 종료 알람이 시끄럽게 울리며, 스피커를 통해 무언가 불길한 느낌의 주문이 재생되기 시작합니다. 그러자 갑자기 시야가 어두워졌다가, 다시 정신을 차려보니 탐사자들은 방의 입구 바로 근처에 서 있습니다. 대체 이게 무슨 일일까요?

어리둥절한 채 기다리고 있으면, 곧 출입문이 열리고 직원이 들어옵니다. 아쉽게도 탈출에 실패했다는 말을 남기며, 직원은 출입문을 통해 나와달라고 합니다. 남은 방에 대해 물어봐도 ‘저희는 원칙적으로 방에 대해서 발설하지 않으므로, 이후를 알고 싶으시다면 부디 재도전해주세요!’ 라는 말을 남깁니다.

어쩔 수 없네요, 궁금하다면 나중에 다시 와서 도전해보는 수 밖에요.

갑작스러운 이상 현상을 겪은 것으로 **SAN C. 0/1**

어딘가 불길한 주문을 들은 것으로 **SAN C. 1d2/1d5+1**

해당 시나리오 재도전 가능

<END 2. 울려퍼지는 웨딩 벨>

조건 : 시간 제한 내에 탈출에 성공한다.

열린 새하얀 문 너머로 발을 뻗자, 스피커에서 무언가 기묘한 주문이 들려옵니다. 아직 시간은 남았을텐데, 이게 무슨 소리일까요? 주문이 울리며 시야가 까맣게 물들고, 곧바로 원래대로 시야가 돌아오자, 눈 앞에는 복도가 펼쳐져 있습니다.

기다리던 직원이 탐사자들을 맞이하며 로비로 안내합니다. 탈출 성공에 대한 서비스인지 폴라로이드 카메라를 꺼내 포토존을 가리키며, ‘탈출에 성공하신 분들께는 기념 사진을 찍어드리고 있어요!’ 라고 안내도 해 줍니다. 탐사자가 원한다면 기념으로 찍는 것이 가능하며, 억지로 찍을 필요는 없습니다.

탐사자가 경이적으로 빠르게 탈출했다고 판단된다면, 키퍼 재량에 따라 직원이 ‘신기록이에요! 축하 선물을 드릴게요.’ 라고 기념 선물을 주는 것도 좋습니다. (게임 내 시간을 계산했을 때 40분대 초~중반이라면 충분히 신기록이라는 느낌이겠네요! 단, 힌트를 1회라도 사용했다면 해당 축하 선물은 받을 수 없습니다.)

- 신기록 기념 축하 선물 : 코드 미술로지의 커플 키링

코드 미술로지의 로고가 작게 새겨진 키링으로, 화사한 느낌의 로즈골드로 이루어져 있으며 붉은 보석이 박혀 있습니다. 큐빅일까요? 복잡한 무늬가 인상적이며, 두 개가 한 세트이기 때문에 키링을 서로 이어보면 자연스럽게 이어져 하트 모양을 만듭니다. 신기록을 세운 사람만이 가질 수 있는 키링으로 꽤 희소하다고 하네요. 그야말로 열심히 방을 조사한 사람에게 주어지는 영광의 기념품입니다.

키링에는 마술적 처리가 되어 있습니다. 가지고 있는 경우, <관찰> 기능이 +10 됩니다.

다만 잃어버리면 보너스 수치는 사라지며, 반드시 몸에 가지고 있어야만 효과를 볼 수 있습니다.

타 세션에서 사용할 경우, 소지품에 넣기 전 반드시 사전에 해당 세션의 키퍼에게 사용이 가능한지 확인하고 사용하도록 합니다.

탈출 보수 : **SAN 1d8** 회복

<END 3. 누구를 위하여 좋은 울리나>

조건 : 고의로 물건을 파손하거나, 훔치거나, 문을 자물쇠 따기 등으로 억지로 따는 등, 유의사항을 어기는 행위를 했을 경우.

※물건을 파손했을 때, 고의가 아닌 경우라면 이 엔딩에 해당하지 않습니다. (펄름 등으로 인한 실수로 물건을 떨어뜨리는 등) 실수로 파손했을 경우 **END 1**, 혹은 **2**에서 직원이 파손에 대한 비용을 청구할 수 밖에 없다고 하는 방향으로 묘사를 덧붙여주세요.

진행 상황에 따라 **END 1, 2**와 묘사가 거의 동일합니다. 다만 **END 2**의 경우 새하얀 문이 열리지 않습니다. 이 문은 강제로 여는 것도 불가능합니다. 그렇게 시간이 전부 지나고, 타이머의 시간이 완전히 **00**이 되었음에도 어떤 알림도 울리지 않습니다. 인터폰을 들어도 신호가 끊긴 것처럼, 어떤 소리도 나지 않습니다.

곧 새하얀 문은 마치 지워지듯이 위에서부터 천천히 사라지며, 출입문으로 돌아가보아도 마찬가지입니다. 출입문 역시 위에서부터 지워지듯 천천히 사라집니다. 벽은 부술 수도 없습니다.

이 좁디 좁은 꿈의 세계에 영원히 갇히게 된 것입니다.

영원히.

단 둘의 세계에.

평생, 어쩌면 인간이 헤아릴 수 없는 시간동안 갇혀 있겠지만 어쩔 수 없네요. 억지를 부리면 그만큼의 책임을 져야 하는 법입니다. 가게 측에서는 미리 모든 사항을 안내했는걸요.

참고로, 현실 공간에서 탐사자들은 잠에서 깨어나지 못합니다. 아무도 잠을 깨우지 못하며, 병원에 실려가 식물인간인 채로 기계에 의지해 연명은 가능하지만 앞으로도 깨어날 일은 없습니다. 언젠가는 죽겠지만, 아마 그 이후에도 탐사자들의 영혼은 그 꿈의 세계에서 방황하고 있겠지요.

탐사자 로스트

해당 시나리오 재도전 불가능

후기

코드 미솔로지를 배경으로 한 새로운 시나리오를 적게 되었습니다. 직접 경험해 본 방탈출 테마를 떠올리며, 완벽하게 2인용인 데이트용 테마를 짜자는 생각으로 작성했습니다. 어떤 테마인지는 묻지 말아주세요. 똑같은 기믹은 거의 없지만 혹시나 해당 방탈출 테마의 스포일러나 내부 누설이 될 수 있기 때문에 대답해드리지 않을 예정입니다.

타이만이 아니고, 방을 탈출해야 하는 것이 주 목적이니 1인용으로 수정하는 건 정말로 추천드리지 않습니다. 이럴 경우 KPC가 거의 아무것도 하지 않고 그냥 지켜만보거나, 힌트를 줘서 너무 게임을 쉽게 만들어버리기 때문이에요.

엔딩은 여전히 **END 2**가 베스트입니다. 신기록을 세워서 키링을 노려봅시다! 전작인 모서리의 공포와 다른 종류의 키링입니다. *^^*

클로즈드 형이며 유의사항으로 행동에 제약이 있고, 전부 파괴하려는 트롤링이 방지되므로 키퍼를 맡으시는 분께 부담이 그리 크지 않을 거라고 생각합니다.

즐거운 세션 되시기 바랍니다!

+) 테스트 플레이를 맡아주신 덕수(KP)님, 므응님, 도서관의 망령님께 감사드립니다!

별첨

방 별로 나눠둔 지도

