

비스트로 : 레치드 에그
(*Bistro : Wretched Egg*)

작성자 사탄(@satans_gift_)

시작하기 전에

안녕하세요. 세 번째 **CoC** 시나리오로 찾아뵙게 되었습니다. 언제나처럼 시나리오에 대한 감상, 오류 지적, 더 나은 시나리오를 위한 피드백 등은 환영하고 있습니다. 트위터 멘션, 또는 **DM**으로 남겨주시면 감사히 읽어보겠습니다. 잘 부탁드립니다. 다만 해시태그를 사용해 시나리오의 스포일러를 공개된 계정으로 발설하는 행위는 하지 말아주세요.

1인용 시나리오로, 그 이상의 인원을 넣기 위한 수정은 추천드리지 않습니다.

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

스포일러 방지를 위해 **sns**의 공개 계정 등에서 세션을 진행하거나, 전체적인 줄거리, 엔딩 등의 요소를 필터링 없이 언급하지 말아주세요. 후세터 등을 이용해주시면 감사하겠습니다.

또한, 키퍼링 예정 중이신 분들은 주의사항을 꼭 읽어주시고, 함께 세션을 진행할 플레이어의 성향에 어긋나지 않는다고 생각하는 경우에만 세션을 진행해 주세요. 플레이어를 속여서 시나리오에 데리고 가지 말아주세요. 이성도(**SAN**) 회복 요소가 있으나, 취향 타는 소재를 다루고 있습니다.

소개

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

1:1(타이만) 시나리오입니다. 원활한 진행을 위해 **KPC**와 탐사자가 아는 사이이며, 어느 정도 친밀한 관계인 것이 좋습니다. 구체적으로는 함께 근사한 저녁 식사를 즐길 수 있을 정도의 사이라면 충분합니다.

개요

◇**1인용** 시나리오

◇플레이 타임 : 온라인 채팅 세션 기준으로 **2시간 30분~3시간** 정도. **RP** 분량에 따라 늘어납니다.

◇배경 : 현대

◇추천 기능 : 관찰, 듣기, 심리학, 자료조사

◇전투 없음

◇로스트할 가능성 : 있음

즐거운 저녁 식사 데이트를 목표로 하고 있습니다. 전체적으로 짧은 플레이 타임을 의도했습니다만, **RP** 분량에 따라 크게 달라질 것 같습니다. **RP**위주의 시나리오입니다.

주의점

탐사자와 **KPC**가 동갑일 경우, 적어도 고등학생 이상으로 나이를 맞춰주세요. 본 시나리오에서는 탐사자와 **KPC** 모두 성인이라는 전제 하에 작성되었습니다. 미성년자인 경우 서빙되는 주류 대신 non-alcohol 음료를 주는 등, 묘사를 바꿔 주세요.

탐사자와 **KPC**의 나이 차가 심할 경우, 둘 중 하나는 보호자가 될 만한 나이로 설정하시는 편이 좋습니다.

가급적 탐사자와 **KPC**는 함께 저녁 식사를 즐길만한 친밀한 관계인 것이 좋습니다. **RP**하기에 서먹한 관계일 경우, 시나리오 진행이 어려울 수도 있습니다. 시나리오에서는 **KPC**와 탐사자가 서로 연인인 관계로 상정하고 있습니다. 관계에 따라 묘사를 적절하게 바꾸어 주세요.

배경은 현대, 늦가을을 상정하고 있지만 시대적, 계절 배경은 얼마든지 수정이 가능합니다. 다만 시나리오에서는 현대, 늦가을을 전제해두고 작성되었으므로, 이 부분을 수정하실 경우 묘사를 소소하게 수정할 필요가 있을 수 있습니다.

공간 배경은 어느 정도 변화한 도시로, 꽤 찾는 사람이 있는 비스트로가 있다는 조건만 충족한다면 어떤 곳이든 가능합니다.

다소 취향을 타는 그로테스크한 요소를 차용하고 있습니다. 이성도(**SAN**) 회복 요소가 중요한 기믹으로 쓰이지만 완전한 힐링 시나리오는 아니므로, 키퍼를 맡으신 분께서는 아래의 스포일러 요소들을 세세히 확인한 후 플레이 여부를 결정해 주세요. **절대로, 장난으로라도 이 시나리오를 완전한 힐링 시나리오라고 속이지 마세요.**

엔딩도 취향을 타는 요소가 듬뿍 담겼습니다. 엔딩 이후, 캐릭터 간의 관계 변화에 대해서 작성자는 어떤 책임도 지지 않습니다.

또한 엔딩의 개변은 원하지 않습니다.

줄거리

어느 가을 날, **KPC**는 비스트로의 초대권을 받았으며, 함께 저녁 식사를 하자고 탐사자에게 연락을 해 옵니다. 가게의 이름은 '비스트로 : 레치드 에그'... 가까운 곳에 있는 비스트로로, 비스트로라는 이름을 가지고 있지만 음식이며 내부 인테리어, 접대 수준은 고급 레스토랑과 맞먹는 수준으로 유명합니다. 전국에서 찾아오는 맛집으로, 지금 당장 예약을 한다고 해도 반 년 뒤에야 자리가 날까말까 하는 수준이라, 탐사자는 가본 적이 없습니다.

이런 기회를 놓칠 수는 없지요. 탐사자는 큰 고민 없이, **KPC**의 제안을 받아들였습니다.

약속한 날이 다가올수록, 기대감도 비례해 커져만 갑니다. 과연, 얼마나 대단한 곳일지... 기대되네요.

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

진상

비스트로 : 레치드 에그는 식인 취향을 가진 뱀 인간들이 모이는 장소입니다. 비스트로는 지하 1층, 지상 2층으로 이루어져 있으며, 모든 손님은 2층의 개인실로 안내됩니다. 홀이나 바는 없으며, 완벽하게 방음되는 개인실만 8개가 존재하고, 뱀 인간 및 식인에 눈을 뜬 소수의 인간들이 이 개인실에서 인간 섭취를 즐깁니다. 당연히 고기 요리는 인간의 살점을 조리한 것이므로 탐사자는 아무것도 모른 채 식인을 하게 될 수 있습니다. 식인 요소에 거부감이 있는 플레이어를 데리고 세션을 진행하지 말아주세요.

비스트로의 1층은 조리시설이 차지하고 있으며, 지하에서는 뱀 인간의 사악한 마법에 홀려 지배당하거나, 아예 도축할 용도로 키워진 인축들이 존재하고 있습니다. 비스트로는 굉장히 오래된 가게이기에, 지하에는 새로 끌려온 인간보다 몇 세대를 걸쳐 도축하기에 알맞게 개량된 인축이 훨씬 더 많습니다. (새로 끌려온 인간이 없는 것은 아닙니다.)

1층의 카운터와 통로, 2층에는 뱀 인간을 멀쩡한 인간으로 보이게 하는 환각 마법이 걸려 있습니다. 1층의 조리시설과 지하에는 마법이 걸려있지 않으며, 인간 손님들은 절대로 출입할 수 없습니다. (뱀 인간 손님은 가능합니다.)

KPC는 탐사자에게 연락하기 전, 숨어있던 뱀 인간을 만났습니다. 그 뱀 인간은 비스트로의 손님으로 초대권을 받아둔 상태였지만, 숭배하는 이그의 부름으로 당분간 그 지역을 떠나 지하 요새로 떠나게 되었습니다. 뱀 인간은 고민하다가, 마침 주변을 지나던 KPC에게 암시 마법을 걸어 초대권을 넘겨주었으며, KPC를 새로운 인축으로 비스트로 측에 넘겨 지하 요새에서 돌아온 후, 좀 더 많은 초대권을 얻어 인육을 즐길 공간을 품고 있습니다.(비스트로에서는 새 인축을 조달해주는 뱀 인간에게 보수로 초대권을 주고 있습니다.)

KPC에게 걸린 암시는 식사가 끝난 후, 일행과 함께 비스트로의 지하에 들어가라는 것입니다. 지하에 들어서게 되면, KPC는 암시가 풀리는 동시에 인간성이 제거되어 완전한 인축이 되고, 비스트로의 바깥으로 빠져나오지 못하게 됩니다.

그러나 마법 자체는 아주 강하지 않기 때문에, KPC는 자정이 지나면 자연스럽게 암시에서 벗어납니다. 혹은 강한 의지를 가진다면 암시에 저항할 수도 있습니다.

과연 KPC와 탐사자는 무사히 돌아올 수 있을까요?

사전 정보

시작 전, 키퍼는 **KPC**의 시트를 준비하고 **SAN** 수치를 1로 기록합니다. 이 세션 한정으로 **KPC**의 **SAN** 수치는 암시에 저항하는 이성도의 의미로 사용합니다. 암시로 인해 광기는 억눌려져 있으나 지금의 **KPC**는 인육을 섭취하는 것에 거리낌이 없습니다.

시나리오의 진행에 따라, **KPC**는 지속적으로 **SAN** 수치를 회복합니다. 인육을 제외한 음식을 섭취할 때 확정적으로 **SAN** 수치가 회복되며, 탐사자와의 대화를 통해서도 회복이 가능합니다. 대화를 통한 회복은 다음 조건에 맞는 대화가 성립되었을 때 해 주세요. 대화의 강도에 따라 회복량을 더 많이 책정해주세요. 다만, 원활한 진행을 위해 한 번당 최대 회복량은 **10** 정도로 제한해주시고, 대화를 다양하게 진행하며 더 많은 회복을 노력주세요.

1. 다음 데이트 약속을 정한다.
2. 추억을 이야기한다.
3. 선물을 주고받는다.
4. 즐거운 이야기를 한다.
5. 속마음을 솔직하게 이야기한다.

이성도를 회복할 때는 탐사자도 함께 회복합니다. 엔딩에 따라 비스트로의 진상을 알지 못하고, 이성도만을 회복하고 기분 좋은 데이트로 끝날 수도 있습니다.

이성도를 회복시킬만한 다섯가지 조건을 임의로 적어두었으나, 키퍼 재량에 따라 이성도가 회복될만한 상황이 있었다면 추가로 이성도 회복의 기회를 주셔도 좋습니다. 대체적으로 이 가게를 나간 후의 좋은 일에 대해 이야기하거나, **KPC**가 탐사자에게 애정을 느낄만한 대화를 하는 부분이 적당한 타이밍이라고 생각합니다.

다만, 굿 엔딩을 위해 억지로 이성도 회복을 계속해서 끼워넣는 것은 자제해주세요.

통상적인 이성도 회복 수치는 **1d3**으로 상정합니다. 테스트 플레이 결과, **KPC**의 최종 이성도가 **36**이었습니다. (서방이 끝날 때마다 대화 판정을 한 번씩만 진행)

<낮>

KPC와의 전화(또는 문자)로 약속 시간을 정하고, 연락을 마칩니다. 약속은 오후 6시 쯤, 가게 앞에서 만나기로 한 것이므로 아직 충분히 여유가 있습니다. KPC에게 줄 선물이나 꽃다발 등을 사거나, 헤어 스타일링을 받으러 가거나, 해야 할 일을 처리하거나, 혹은... KPC와 함께 가기로 한 비스트로에 대해서 알아볼 수도 있을 것 같습니다.

약속 시간까지는 아직 4~5시간 정도 남아있으므로, 탐사자가 현실적으로 할 수 있을 만한 것들을 하겠다고 선언하는 경우 어지간하면 가능하다고 해 주세요. 별도의 선언이 없다면 휴식을 취하며 나갈 준비를 한다는 것으로 낮 시간을 보내도 무방합니다.

다음과 같은 선언이 있을 경우, 해당하는 정보를 얻을 수 있습니다.

■비스트로 : 레치드 에그에 대해 신문이나 지역 도서관에서 예전의 자료를 찾아보는 경우, <자료조사> 성공 시 비스트로를 소개한 신문의 소개문을 발견할 수 있습니다. 내용은 다음과 같습니다.

‘약 40년 전 작은 비스트로로 시작한 전통있는 가게. 퓨전 프랑스 음식을 내놓고 있으며, 뛰어난 맛의 요리, 8개의 개인실로 이루어져 완전 예약제로 운영되기에 보여줄 수 있는 수준 높은 접대, 특별히 신경쓴 가게 내부의 분위기 등으로 오래 전부터 지역 주민들에게 유명한 곳이었다. 15년 전 비스트로에서 고급 레스토랑으로 올라섰으며, 7년 전에 미슐랭 가이드에 3스타 고급 레스토랑으로 실렸으나, 초심을 잃지 않기 위해 여전히 가게 이름에 비스트로를 넣는 것을 고수하고 있다. 현재는 전국적으로 유명세를 타고 있으며, 해외에서까지 맛보기 위해 찾아온다고 한다. 적은 테이블에 완전 예약제이기 때문에 기념일 등에 찾아가고 싶다면 최소 반 년에서 1년 전에는 예약을 넣어야 한다.’

■비스트로 : 레치드 에그에 대해 인터넷으로 조사하는 경우, <자료조사> 성공 시 비스트로에 다녀온 후기를 적은 게시글을 볼 수 있습니다. 요약한 내용은 다음과 같습니다.

‘비스트로 : 레치드 에그에서는 가끔씩 홍보 이벤트 등을 통해 ‘초대권’을 증정한다. 초대권은 한 장당 두 명까지 무료로 레치드 에그에서의 디너 풀 코스를 즐길 수 있다. 초대권은 사용 가능한 날짜가 정해져 있으니, 얻으면 반드시 초대권에 인쇄된 사용 가능 날짜를 잘 확인하자. 대신 예약을 별도로 할 필요는 없다. 비스트로 측에서는 초대권의 매매를 금지하고 있지만, 암암리에 초대권이 매우 비싸게 팔리고 있다. 걸리면 비스트로 출입이 금지될 수 있으니 주의하자. 무상 양도는 문제가 없는 것 같다.’

인터넷 조사 시, <자료조사> 판정에서 어려운 성공을 거둔다면 추가적으로 익명 사이트의 답글 탭방기라는 게시글을 발견합니다. ‘레치드’라는 단어가 들어가서 검색 엔진 상단에 노출된 것 같습니다. 요약한 내용은 다음과 같습니다.

‘인육을 취급하는 답글이 있다. 인육 조리법이 올라오고 있으며, 방문 게시판에 진짜인지 거짓말인지 모를 후기들이 이따금 올라온다. 아마도 소나 돼지의 고기라고 생각하지만 인육을 판매한다는 글도 적혀있고, 안전하게 교배, 사육한 인육을 도살해서 만든 깨끗하고 믿을 수 있는 고기라는 안내도 적혀 있다. 누가 방문 게시판에 ‘직접 요리하는 건 귀찮은데, 전문적으로 취급하는 음식점은 없나요?’ 라는 질문을 올렸는데, 거기에 ‘미슐랭 가이드에 실린 레스토랑 중에서 이름에 레치드 들어가는 레스토랑.’ 이라는 답변이 달렸다. 설마 그 유명한 거긴가? 망신주려고 일부러 유명한 레스토랑 달아준 것 같지만.’

이 판정 결과를 확인해도 답글에 직접 접속하는 것은 불가능합니다.

<저녁, 약속 장소>

약속 시간에 맞춰 탐사자는 비스트로 : 레치드 에그 근처로 향합니다. **KPC**는 먼저 온 모양인지 탐사자를 기다리고 있습니다. 오래 기다리지는 않았다고 하지만 제법 일찍 온 모양입니다.

초대권에는 날짜 뿐 아니라 입장 시각까지 명시되어 있고, **KPC**가 가진 초대권은 적어도 6시 30분까지 가게에 입장해달라는 메시지가 적혀 있습니다. 따라서 추가 행동 없이 바로 가게에 들어가게 됩니다.

1층으로 들어가면, 널찍한 카운터가 보입니다. 특이하게도 홀은 없고, 카운터를 지나면 바로 2층으로 올라가는 엘리베이터와 널찍한 계단이 있습니다. 밖에서 보기에는 이 것보다 훨씬 넓은 건물이었는데 말이에요. 탐사자는 조금 이상한 기분을 느끼지만, **KPC**는 그다지 이상함을 느끼지 않는 것 같습니다. 관심이 없는 걸지도 모르겠습니다.

카운터에는 세련된 정장을 차려입은 직원이 서 있습니다. **KPC**가 초대권을 건내자, 잠깐 초대권을 확인한 직원은 매끄러운 미소를 지으며, 우아한 손짓으로 **KPC**와 탐사자를 안내합니다.

<관찰> 성공 시 목까지 반듯하게 채운 와이셔츠 안쪽으로 얇은 초커, 같은 것이 매여있다는 것을 발견합니다. 일하는 도중인데 저런 악세사리를 해도 되는걸까, 조금 기묘한 기분이 듭니다.

직원은 엘리베이터의 앞으로 돌을 안내합니다.

<행운> 성공 시, 2층의 손님이 막 내려왔는지 때를 맞춰 엘리베이터가 도착합니다. 2층에서 내려온 손님은 등이 약간 굽어있음에도 커다랄다고 느껴질 정도인 거구의 남성입니다. <듣기> 성공 시, 엘리베이터에서 내린 거구의 손님과 그를 안내하는 직원 사이의 대화를 엿듣습니다. ‘곧 몇 명 보내도록 하지. 초대권은 준비 됐나?’ ‘물론입니다. 늘 감사드립니다.’... 이윽고 **KPC**와 탐사자를 지나친 손님과 직원은 카운터로 향합니다. <아이디어> 성공 시 비스트로는 무언가를 받고 대가로 초대권을 나눠주는 건가, 하는 생각이 듭니다.

<행운> 실패 시, 엘리베이터는 1층에 멈춰 있어 바로 탑승할 수 있습니다. 엘리베이터의 문이 닫히는 사이로 계단에서 누군가가 내려오는 듯한 저벅거리는 발소리가 들렸습니다. 누가 식사를 끝내고 나가는 모양이지요?

(거구의 손님이 계단을 통해 내려와 엿갈려서 정보를 얻지 못합니다.)

바로 2층이 목적지이기 때문인지, 엘리베이터는 올라가다가 금새 멈춥니다. 직원의 안내에 따라 엘리베이터에서 나오면, 길게 뻗은 통로와 양 옆으로 달린 문들만이 보입니다. 직원은 그 중 열려있는 하나의 문 쪽으로 **KPC**와 탐사자를 안내합니다. 직원을 따라가는 동안, 직원은 ‘본점은 완전 예약제에 개인실로 운영하며, 한 타임에 8테이블만을 받습니다.’ ‘개인실은 완벽하게 방음이 되어 있어, 외부 소음에 방해받지 않으며 소중한 분과의 저녁 식사에 온전히 집중하실 수 있습니다.’ 와 같은 간단한 정보를 알려줍니다.

직원의 안내에 따라 열린 문 앞에 서면, 근사한 테이블과 폭신한 의자, 어둑해진 창가를 밝히는 고급스러운 초, 깔끔하게 세팅된 포크와 나이프, 냅킨 등이 보입니다. 각자 마주보고,

자리에 앉으면, 안내 직원이 나가고 곧 웨이터가 들어와 풀 코스의 시작을 알리는 아페리티프를 따라줍니다.

<식사 시간>

요리는 느긋하게 식사를 즐기고 있으면, 적절한 속도로 웨이터가 요리를 서빙해줍니다. 프랑스 요리의 풀 코스 순서를 그대로 따르고 있으므로, 가급적 순서대로 요리를 내 주세요. **RP** 분량에 따라 요리의 서빙 속도를 조절하시되, 지나치게 빠르게 음식을 내온다는 느낌이 들지 않게 주의해주세요. 서빙된 음식을 다 먹은 후, 약간의 얘기를 하고 있자 다음 요리가 서빙된다는 식으로 조금의 텀을 두세요. 코스 전체를 즐기는 데에는 (세션 내 시간으로) **3시간** 이상이 걸립니다.

대화로 인한 이성도 회복은 식사 시간에만 적용됩니다. 충분한 이성도 회복을 위해서는 어느 정도의 **RP**가 필요합니다. 다만 절대로 베스트 엔딩을 보기 위해 판정을 지나치게 후하게 하거나, 억지로 이성도 회복을 끼워넣지 마세요. 키퍼 쪽에서 **RP**를 강제하지 말고, 가급적 플레이어가 주도하게 해주세요. **KPC**는 현재 이성도가 1이며 암시에 걸려있기 때문에 아무래도 대화보다는 식사를 마치고 지하에 내려가는 것에 신경이 쏠려 있습니다. 이성도 회복 기회를 줄 때는 신중하게 판단해주세요.

KPC의 **SAN** 수치가 15 이하일 때 <관찰> 또는 <심리학> 판정에 성공 시, **KPC**는 온통 다른 곳에 신경이 쏠려 있는 것을 알 수 있습니다. 음식에 관심이 있는 것도 아닌 것 같은데, 이상하네요... (**KPC**는 이 때 탐사자와의 대화나 요리에 큰 관심을 느끼지 않습니다. 자꾸 다른 데에 정신이 팔린 듯한 모습을 보여주기도 합니다.)

KPC의 **SAN** 수치가 16 이상, 30 이하일 때 <관찰> 또는 <심리학> 판정에 성공 시, **KPC**가 이따금씩 미간을 살짝 찡그리고 꺼림칙해하는 것을 알 수 있습니다. 기분 나쁜 일이라도 있는 걸까요? (**KPC**는 조금씩 탐사자와의 대화에 집중하지만, 가끔 조용해집니다. 뭔가를 생각하는 것 같기도 하고, 뭔가를 신경쓰는 것 같기도 합니다.)

KPC의 **SAN** 수치가 31 이상일 때 <관찰> 또는 <심리학> 판정에 성공 시, **KPC**가 온전히 탐사자에게 신경쓰고 있다는 것을 알 수 있습니다. (**KPC**는 탐사자와의 데이트에 온전히 집중합니다.)

■아페리티프(Aperitif) : 식욕촉진을 위한 식전주

웨이터가 가져온 아페리티프는 화이트 와인에 카시스 크림을 섞은 키르입니다. 함께 먹을 수 있도록 작은 식전빵 역시 작은 접시에 담겨 나왔습니다. 키르를 입에 머금어 보면, 차갑게 식힌 살짝 씹쌀한 맛이 나는 와인에, 카시스 크림의 향과 단맛이 부드럽게 섞여 우아한 맛이 납니다. 와인과 크림의 비율도 적당한지 마시기 편하면서도 와인의 풍미가 그대로 느껴져옵니다. 고급 와인인지 입에 머금은 것을 삼키고 나면, 입 안에는 깔끔함만이 남습니다.

함께 먹을 수 있도록 한 입 크기로 잘린 식전빵은 노릇하게 구워져 아직도 따듯함이 남아있는 포카치아 브레드입니다. 발사믹 소스에 찍어 빵을 입 안에 넣으면 빵의 맛과 소스의 향이 어우러져 식욕을 한껏 자극합니다.

SAN +1

■오르되브르(hors-d'oeuvre) : 전채요리

늦지도, 빠르지도 않게 웨이터가 두 개의 접시, 그리고 와인을 가져옵니다. 접시에는 차게 식힌 훈제연어와 브리오슈로 만든 샐러드가 있습니다. 와인은 가벼운 스파클링 화이트 와인으로, 살짝 달달한 맛이 나네요. 연어는 비리지 않고, 양상추와 매운기를 뺀 생양파도 아주 싱싱해서 달콤한 맛이 느껴질 정도입니다. 오르되브르라 벌써부터 배를 가득 채우지 않기 위해 소량만 서빙된 것이 조금 안타깝기까지 합니다.

SAN +1

■스프(Soup)

다음으로 서빙된 것은 그린 아스파라거스 포타주입니다. 웨이터가 가져온 컵처럼 생긴 접시에서 따뜻한 김이 모락모락 피어오르며, 고소한 향을 풍기고 있습니다. 곱게 갈아낸 연녹색의 스프에 가느다랗고 얇은, 길쭉한 크래커 하나가 비스듬히 기대어져 있습니다. 입에 머금자 따뜻하고, 부드러운 맛이 속을 훈훈하게 데워주는 느낌이 듭니다. 크래커는 맛이 과하지 않아 스프와 잘 어우러지는 느낌이네요. 기분 좋은 미소가 절로 지어집니다.

SAN +1d2

■생선 요리 : 가자미 뫼니에르

웨이터가 두 개의 접시를 가지고 옵니다. 버터의 고소한 향이 코를 간지럽히네요. 큰 소리가 나지 않게 접시를 조심스럽게 내려둔 웨이터는 ‘오늘의 생선 요리는 가자미 뫼니에르입니다.’ 라고 안내해줍니다. 잔에는 생선 요리와 어울릴만한 화이트 와인이 새로 채워집니다. 레몬 제스트가 뿌려진 뫼니에르는 척 보기에 고소하고 바삭해 보입니다. 살점을 쪼개 입 안에 넣으면, 허브와 레몬의 향긋한 풍미와 딱 알맞게 구워진 생선의 맛, 고소한 버터의 향이 조화롭게 뒤섞입니다. 가자미 뫼니에르 정도면 하다 못해 집에서도 만들 수 있는 요리인데, 그 맛은 차원이 다른 기분이 듭니다. 과연 일류 레스토랑은 달라도 다르네요.

SAN +1d4

■육류 요리 : 샤토브리앙(프랑스식 비프 스테이크)

느긋하게 생선 요리를 즐기고 다음 요리를 기다리자, 마찬가지로 딱 알맞은 타이밍 쯤에 다음 요리가 서빙됩니다. 잘 익은 고기의 향이 코를 자극하며, 입 안에 침이 고이게 합니다. 웨이터는 빈 접시를 치우고, KPC와 탐사자 앞에 각각 새 접시를 내려두며 ‘오늘의 육류 요리는 엄선된 소재를 사용한 샤토브리앙입니다.’ 라고 안내해줍니다. 와인잔에는 육류 요리와 어울릴만한 레드 와인이 채워집니다. 두툼하고 넓적한 샤토브리앙, 익힌 채소와 샤토 포테이토에 베아르네즈 소스까지 곁들여진 접시는 굉장히 정통적인 프렌치 요리라는 느낌이 듭니다. 샤토브리앙은 숨쉴 줄게 구워졌는지 곁은 바삭하지만, 안쪽은 선홍빛을 연하게 띤 상태로 육즙이 흐르며, 나이프를 가져다 대자 나이프의 무게만으로도 부드럽게 썰립니다. 채소와 버터에 볶은 감자, 곁들인 소스까지 어느 하나 빠질 것이 없는 느낌이 듭니다.

고기를 먹었을 경우, 강제 <아이디어> 판정 성공 시 갑작스럽게 고기에서 역한 느낌이 듭니다. KPC는 아무렇지 않게 먹는 것을 보아 조리엔 실수가 있는 건 아닌 것 같습니다만... 어쩐지 고기를 계속 입 안에 넣고 싶어지지 않습니다.

탐사자가 과거에 식인 경험이 있었던 경우, 이것이 소고기가 아닌 인간의 고기임을 알아차립니다. 혹은 <의료>의 어려움 난이도로 성공 시 소나 돼지, 심지어는 닭이나 양, 오리같은 일반적인 고기가 아님을 알아차립니다.

인육임을 알아챈 탐사자는 **SAN C. 1/1d4** 다만 인육을 즐기는 탐사자라면 **SAN** 체크를 건너뛰고 아이디어 판정 실패와 마찬가지로 이성도를 회복합니다.

<아이디어> 판정 실패 시, 탐사자는 어떠한 이상함도 느끼지 못하고 천상의 맛을 내는 샤토브리앙에 감탄할 뿐입니다. **SAN +1d5**

이상함을 느끼고 고기를 더 이상 먹지 않는다면 탐사자는 이성도를 회복할 수 없으며, KPC만 회복합니다.

KPC는 이 고기가 인육임을 알고 있으며, 딱히 거부감을 느끼지 않고 먹습니다. 인육임을 알아챈 탐사자 측에서 말려도 강하게 제지하지 않는 한 ‘그게 뭐?’ 라는 식으로 반응하며 요리를 마저 먹습니다.

■소르베(Sorvet)

육류 요리를 먹거나, 또는 방치하고 나면 작고 양증맞은 유리 다기에 동그란 소르베가 담겨 서빙됩니다. 이 때 탐사자가 샤토브리앙을 남겼다면 웨이터가 ‘입맛에 맞지 않으신가요?’ 라고 물으며, 혹시 문제가 있는지를 묻습니다. 만약 탐사자가 인육임을 지적하면 웨이터의 눈빛이 매서워지며, ‘저희 가게에서는 엄선된 소고기 안심으로 샤토브리앙을 만들고 있습니다.’ 라며 불쾌한 기색을 내비칩니다.

<관찰>, 또는 <심리학>에 성공한다면 그것이 거짓말이고 뭔가 숨기는 기색이 느껴집니다. 인육임을 지속적으로 지적하며 클레임을 넣으려 하는 경우, 식사 도중 가게의 오너가 있다는 지하실로 웨이터가 안내하며 바로 **END 4**로 진입합니다.

소르베는 라즈베리와 레몬을 사용한 라즈베리 레몬 소르베입니다. 요거트를 살짝 넣은 것인지 부드럽고 새콤한 맛이, 입을 가볍게 행구어주는 느낌이 듭니다.

SAN +1d2

■로스트 : 닭고기와 치즈, 토마토, 당근, 감자, 양파를 넣은 리조또

소르베를 먹고 기다리자, 다음으로 서빙된 것은 부드러운 닭다리살과 각종 채소, 치즈를 넣은 리조또입니다. 다른 요리는 전통적인 프렌치에 가까웠지만, 퓨전 레스토랑을 내건 만큼 이런 식으로 변칙적인 요리도 내놓는 모양입니다. 리조또는 따뜻하고 부드러우며, 전체적으로 간이 세지 않아 부드럽게 메인 요리를 마무리하는 느낌이 듭니다.

SAN +1d4

■샐러드 : 보코치니 카프레제

이어서 서빙된 것은 샐러드로, 알록달록한 비주얼이 눈길을 잡아 끄는 보코치니 카프레제입니다. 토마토와 싱싱한 채소에 올리브, 샐러리 등과 말랑한 볼 모양의 보코치니 치즈가 섞여 있습니다. 깔끔한 맛을 기초로 하고 있어 누가 먹어도 부담없이 삼킬 수 있을 것 같네요. 입 안이 상쾌해지는 기분이 듭니다.

SAN +1d3

■치즈

커다란 나무 도마 위에 갖가지 종류의 치즈가 가지런히, 큐브 모양으로 정렬되어 있습니다. 본래는 덩어리를 잘라서 돌아가는 방식이지만, 바로 가져가 먹을 수 있도록 미리 가공해서 내어주는 것 같습니다. 하나같이 고급스러운 치즈 뿐인지, 특유의 풍미가 질게 느껴집니다. 남은 와인과 함께 마시자, 형용할 수 없는 좋은 기분이 차오릅니다.

SAN +1d2

■디저트

디저트로 크림 브륀레와 작은 블럭 모양의 블루베리 치즈 케이크입니다. 맛도 맛있지만, 정갈하게 가공된 디저트는 마치 아름답게 커팅된 네모난 보석같다는 느낌이 들기도 합니다. 특유의 달콤함이 혀를 사로잡네요.

SAN +1d2

■홍차와 디제스티프 : 소화를 돕기 위한 브랜디

식사가 끝나자, 웨이터가 마지막으로 한 잔의 홍차와 브랜디를 가져옵니다. 향기로운 홍차의 향과, 브랜디의 향이 어우러지며 식사의 마무리를 알립니다.

SAN +1

식사가 종료되어도, 충분히 대화를 할 수 있습니다. 다만 KPC의 이성도가 낮은 상태라면 빨리 데이트를 끝내고 지하에 내려가려 할 것입니다.

식사 종료 후, 적당히 대화를 마치고 한 두번 정도의 이성도 회복 기회를 가진 다음, KPC의 현재 이성도에 따라 엔딩이 분기됩니다. 조건에 맞는 방향으로 진행해주세요.

<END 1. 행복의 소르베>

조건 : KPC의 현재 이성도가 31 이상으로, 지하에 진입하지 않는다.

탐사자와 KPC는 즐거운 식사를 마쳤습니다. 식사를 시작할 때만 해도 KPC는 어딘가, 다른 곳에 정신이 팔린 것 같은 표정이었는데..... 지금은 완전히, 탐사자에게 집중하며 ‘오늘 같이 시간을 보낼 수 있어서 좋았다’ 등의 이야기를 하고 있습니다. 다음 기념일에는 이런 디너 코스를 즐기는 게 좋을 것 같다는 등의 이야기도 곁들이는 걸 보아 요리가 퍽이나 마음에 들었던 모양입니다.

(1-1)

탐사자가 인육임을 알지 못했을 경우

다른 레스토랑도 찾아보면 괜찮은 곳이 많겠지만, 역시 유명한 곳은 다르네요. KPC도 우연히 초대권을 얻은 것이라고 하니, 아마 다음에 또 다시 찾아오려면 예약을 해야할지도 모릅니다. 집에 돌아가면 KPC와 대화를 해 보고 기념일에 일정을 잡는 게 좋을지도 모르겠어요. 예약은 빠를 수록 좋겠지요.

또 다시 즐거운 시간을 보낼 것을 예감하며, 탐사자와 KPC는 부른 배를 두드리고, 기분 좋게 산책을 하다가 집으로 향합니다.

KPC 생존

탐사자 생존

생존 보수 : 1d3 SAN 회복

(1-2)

탐사자가 인육임을 알아차리고 다시는 이 식당에 오지 않으려 하는 경우

물론 탐사자는, 인육을 내놓는 이 식당에 다시는 오지 않을 생각이지만요. 유명하고 맛있는 디너 풀 코스를 내놓는 식당은 이 곳만이 아닙니다. 복잡한 눈으로 KPC를 바라보던 탐사자는 억지로 KPC에게 미소를 지어보이며, 다음에는 다른 식당도 가보자는 이야기를 합니다. KPC는 ‘또 여기에 오면 좋을 것 같은데’ 라는 답변을 하지만, 탐사자를 존중해주는 듯 알겠다며 수긍합니다. 집에 돌아가면, KPC와 대화를 해 보고 다른 데이트 약속을 잡는 게 좋겠네요.

새롭게, 즐거운 시간을 보낼 것을 예감하며, 탐사자와 KPC는 부른 배를 두드리고, 기분 좋게 산책을 하다가 집으로 향합니다.

KPC 생존

탐사자 생존

생존 보수 : 1d3 SAN 회복

<END 2. 씹씹한 뽀니에르>

조건 : KPC의 이성도가 30 이하로, 식사가 끝나고 KPC는 지하로 향한다.

탐사자와 KPC는 즐거운 식사를 마쳤습니다. 식사를 시작할 때만 해도 KPC는 어딘가, 다른 곳에 정신이 팔린 것 같은 표정이었는데..... 아무래도 식사 후에 무언가 용건이 있던 것 같습니다. 직원이 카운터에서 ‘즐거운 식사 되셨나요?’ 라며 상투적인 질문을 하자, KPC는 답변 대신 ‘파르세피아 씨의 지시로 지하에 가야 한다’는 대답을 입에 담습니다.

(파르세피아는 KPC에게 암시를 건 뱀 인간의 이름입니다.)

탐사자가 어리둥절하게 지켜보고 있자, KPC는 탐사자에게 ‘나는 볼 일이 있어, 탐사자는 먼저 돌아가도록 해. 여기서 작별이야.’ 라는 말을 하며, 직원의 안내에 따라 카운터 안쪽으로 들어갑니다.

KPC가 방금 남긴 말은 어쩐지, 오늘 헤어지고 다음에 만나자는 가벼운 어조가 아니라 앞으로 영영 만날 일이 없을 것 같다는 무거운 어조로 느껴집니다. 아마도 착각이겠지, 탐사자는 어딘가 쓸쓸함을 느끼며 먼저 가게에서 돌아 나옵니다. (KPC를 따라가려 하는 경우 직원에게 제지당합니다. 그래도 강력하게 동행하려는 경우 END 4로 엔딩 방향을 틀어주세요.)

이후, KPC는 연락이 되지 않습니다. 그 식당의 지하로 내려간 이후부터, 쪽. KPC는 대체 어디로 가버린 걸까요? 탐사자는 KPC의 연락을 그저 기다릴 뿐입니다.

KPC 로스트?

탐사자 생존

생존 보수 : 없음

<END 3. 다시 시작되는 아페리티프>

조건 : KPC의 이성도가 31 이상이며, 탐사자가 인육임을 알아차렸음에도 육류 요리를 전부 다 먹는다. 또는 인육 섭취를 긍정적으로 생각한다.

탐사자와 KPC는 즐거운 식사를 마쳤습니다. 식사를 시작할 때만 해도 KPC는 어딘가, 다른 곳에 정신이 팔린 것 같은 표정이었는데..... 지금은 완전히, 탐사자에게 집중하며 ‘오늘 같이 시간을 보낼 수 있어서 좋았다’ 등의 이야기를 하고 있습니다. 다음 기념일에는 이런 디너 코스를 즐기는 게 좋을 것 같다는 등의 이야기도 곁들이는 걸 보아 요리가 꽤이나 마음에 들었던 모양입니다.

탐사자도 요리가 마음에 들었습니다. 인육을 내어주는 식당이라니, 그것도 이렇게 수준 높은 조리 솜씨로요. 다른 육류에서는 맛볼 수 없는 특유의 진한 풍미가, 탐사자의 입맛을 사로잡았습니다. 또 먹고 싶다고 생각하는 것이 표정에 그대로 드러났는지, 카운터의 직원이 부드러운 미소를 지으며 말을 걸어옵니다.

‘식사가 마음에 드신 모양이네요.’

‘어떤 요리건 일품 요리들 뿐이지만, 샤토브리앙은 본점에서 특히나 더 자랑으로 선보이는 요리이기도 합니다.’

‘괜찮으시다면 예약해주시거나, 이쪽으로 이벤트에 참여해주세요. 초대권을 드리고 있습니다.’

‘그럼, 다음에 또 뵙기를 기대하겠습니다.’

직원이 내민 가게의 명함 뒤에는 일련번호와 함께 가게의 공식 홈페이지가 아닌, 어떤 다른 홈페이지의 주소가 적혀 있었습니다.

KPC와 함께 가게에서 나와, 집으로 돌아온 탐사자는 명함에 적힌 주소에 접속합니다. 깔끔하고 세련된 이벤트 페이지에는 ‘명함에 적힌 일련번호로 로그인 해 주세요.’ 라고 안내되어 있습니다. 일련번호를 입력하자, 이벤트 공지가 뜹니다.

‘본점은 안전한 사료를 먹여 정성들여 키운 인육을 선별해, 안전하고 깨끗한 고기만을 조리하고 있습니다. 인육의 수를 늘리는 것은 일반 가축과 다르게 굉장히 까다로운 편입니다. 따라서 인육의 수를 늘리기 위해 유전병과 큰 하자가 없는 인간을 지하실에 제공해주시는 경우, 초대권 한 장을 제공합니다. 많은 참여 부탁드립니다.’

요컨대, 인간을 납치해 가게에 제공한다면 또 다시 그 극상의 요리들을 먹어볼 기회를 빠르게 가질 수 있다는 것이었습니다. 무료로 말이에요. 탐사자는 어떻게 할까, 곰곰히 생각하며 입맛을 천천히 다셨습니다...

KPC 생존

탐사자 생존

생존 보수 : 1d3 SAN 회복

플레이어는 키퍼와 상담해 ‘인육’에 대한 ‘미식광’을 탐사자의 백스토리에 추가합니다. 탐사자는 인육에 집착하며, 정신병원 등에서 치료를 받지 않는 이상 해당 집착증에서 자의로 벗어날 수 없습니다.

<END 4. 모든 것을 끝내기 위한 디제스티프>

조건 : 비스트로에 인육 요리를 내온 것에 대해 클레임을 걸기 위해, 웨이터의 안내에 따라 비스트로의 오너를 만나기 위해 지하로 내려간다. 또는 **END 2**에서 지하로 내려가는 **KPC**를 따라, 직원의 강한 제지에도 끝내 **KPC**와 함께 지하로 내려간다.

탐사자와 **KPC**는 결국 지하에 내려왔습니다. 안내에 따라 어떤 육중한 잠금장치가 달린 문 앞에 서자, 위쪽에 달린 **cctv**가 탐사자와 **KPC**를 면밀히 확인하는 듯 하더니, 이내 문이 저절로 열렸습니다. **KPC**는 자연스럽게 안쪽으로 걸어 들어가고, 탐사자는 직원이 등을 밀쳐 자신도 모르게 안으로 들어갑니다. 둘이 안쪽으로 들어가자, 등 뒤에서 문이 닫혀버렸습니다.

그리고 나타난 것은 험벗거나 더러운 천조각을 걸친 채, 뒤룩뒤룩 살찐 사람들이 마치 가축처럼 우리에게 갇혀있는 모습이었습니다. 그들은 모두 눈에 빛이 없고, 목에는 검고 얇은 초커를 차고 있습니다. 한쪽에서는 관리자로 보이는, 서서 다니는 뱀처럼 생긴 기괴한 인간형 괴물들이 느릿느릿 돌아다니며 인축들을 체크하고 있습니다.

당혹스러워하는 탐사자를 내버려두고, **KPC**는 마치 홀린 것처럼 천천히 비어있는 우리에게 걸어 들어갑니다. 탐사자가 어찌지도 못하고 있자, 곧 뱀 인간들이 몰려와 탐사자를 억지로 **KPC**와 함께 우리에게 밀어넣습니다. 뱀 인간들은 억센 손으로 탐사자의 팔다리를 잡아 누르고, 입에 은은한 딸기향이 나는 약물을 한가득 밀어넣습니다. 약을 삼키자, 눈 앞의 뱀 인간들에 대한 복종심이 속에서부터 스르르 올라오는 것이 느껴집니다.

목에는 초커가 채워지고, 인간성은 점점 말살되는 기분이 듭니다. 탐사자는 이름이 사라지고, **37**로 불리게 되었습니다. 뱀 인간들이 유전자 조작을 실시해 인간보다는 돼지나 소와 같은 체형으로 변해갔고, 이제 가축답게 도살당할 때를 기다리거나 어린 인축을 만들어내는 것이 **37**의 유일한 임무가 되었습니다.

행복한가요? 짐승의 인생이라는 것은.

KPC 로스트?

탐사자 로스트?

후기

저녁식사 데이트에, 인육에, 인축 공장, 거기에 맛있는 걸 먹으면서 이성도를 회복하는 시나리오를 쓰고싶다고 생각했더니 이런 취향을 심하게 타는 시나리오가 나오게 되었습니다. **END 1**이 당연히 베스트엔딩이지만, 개인적으로는 **END 3**을 좋아합니다.

어지간하면 **END 4**를 볼 일은 없다고 생각하지만, 세션은 늘 예상 외의 방향으로 흘러가기 마련이니까요. 식인 뿐만 아니라 가축 취급에 신체 개조 요소가 들어가니, 꼭 플레이어의 성향을 깊게 생각해본 후에 데려가주세요.

레일로드형으로, 차례대로 데이트를 진행하기만 되는 시나리오긴 하지만 대화로 인한 이성도 회복 판정이 들어가고, 지속적으로 **KPC**의 이성도 역시 체크하며 회복시켜야 하기 때문에 키퍼를 맡으시는 분은 까다롭게 체크해야 할 것이 많다고 생각합니다. 계속 강조하고 있지만, 대화로 인한 이성도 회복 판정의 경우 부디 밸런스를 맞춰주세요. 이성도 회복이 엔딩 분기를 가르는 주요 기믹이기 때문에 지나치게 후하게 주는 경우, 재미도 떨어질 뿐더러 작성자의 의도에 심하게 어긋납니다. 그럴 바에야 차라리 다른 힐링 시나리오를 선택하시는 게 나을 겁니다.

언제나처럼, 쓰고 싶은게 생긴다면 새 시나리오로 찾아뵙겠습니다. 어쩌면 지인분과 여태까지의 시나리오와 특전 시나리오를 수록한 시나리오 엔솔로지 북을 만들지도 모르겠습니다. 확정사항은 아니지만, 만약 만들게 되었을 때, 즐겨주신다면 감사하겠습니다.

즐거운 세션 되시길 바랍니다!

+)테스트 플레이를 도와준 므응님에게 사랑과 감사를 보냅니다.