

PC1.

외모

이름 :

나이 :

성향 : 열정적, 적극적, 과감

- **일반행동(에이스, 킹, 하트가 아닌 카드)** : 적극적이고 효율적으로 행동하세요. 주저하지 않고, 감정을 드러내지도 않고, 실패하지도 않습니다.
- **특수 행동(하트)** : 원한다면 감정을 드러내거나 독백을 할 수 있습니다.
- **걱정의 순간(킹)** : 걱정의 순간입니다. 두사람의 관계가 어떻게 육체적으로 더욱 가까워졌는지 간략하게 플레이하세요. PC1과 PC2는 이전에 없었던 육체적인 친밀함을 나눕니다. 만약 상황묘사가 적절하다면 위험수준을 낮추세요.
- **위험 수준 올리기(에이스)** : 위험수준이 어떻게 높아지는지 묘사하세요. 현재 위험수준을 나타내기 위해 테이블 위에 에이스를 내려놓습니다.
- **패스** : 자신의 캐릭터와 관계없는 주변환경을 어느 정도 묘사하세요. 카드 한 장을 버리고 새 카드 한 장을 뽑습니다.

PC2.

외모

이름 :

나이 :

성향 : 감정적, 수동적, 내성적

- **일반행동(에이스, 잭, 하트가 아닌 카드)** : 독백을 하거나 캐릭터 대사로 감정이나 생각 등을 표현하세요. 무언가 행동을 하더라도 성공을 하지 마세요.
- **특수 행동(하트)** : 원한다면 단호하게 행동해서 성공을 거둘 수 있습니다.
- **걱정의 순간(잭)** : 걱정의 순간입니다. 두사람의 관계가 어떻게 정서적으로 더욱 가까워졌는지 간략하게 플레이하세요. PC1과 PC2는 이전에 없었던 정서적인 친밀함을 나눕니다. 만약 상황묘사가 적절하다면 위험수준을 낮추세요.
- **위험 수준 올리기(에이스)** : 위험수준이 어떻게 높아지는지 묘사하세요. 현재 위험수준을 나타내기 위해 테이블 위에 에이스를 내려놓습니다.
- **패스** : 자신의 캐릭터와 관계없는 주변환경을 어느 정도 묘사하세요. 카드 한 장을 버리고 새 카드 한 장을 뽑습니다.

PC3.

외모

이름 :

나이 :

성향 : 옆에서 조언을 주는 도우미, 보답 받지 못할 사랑

PC1, PC2와의 관계 :

● **일반행동(에이스, 퀴인 아닌 카드)** : PC3의 행동이나 생각, 감정 등을 묘사합니다. 원한다면 대신 다른 단역캐릭터의 감정이나 행동을 묘사합니다.

● **도움(퀸)** : 주연 캐릭터 중 한 명에게 조언을 한 다음 퀸을 그 캐릭터의 플레이어 앞에 내려놓습니다. 만약 캐릭터가 조언에 따라 행동하면 퀸을 숫자 11처럼 사용할 수 있습니다.

● **위험 수준 올리기(에이스)** : 위험수준이 어떻게 높아지는지 묘사하세요. 현재 위험수준을 나타내기 위해 테이블 위에 에이스를 내려놓습니다.

● **패스** : 자신의 캐릭터와 관계없는 주변환경을 어느 정도 묘사하세요. 카드 한 장을 버리고 새 카드 한 장을 뽑습니다.

PC4.

외모

이름 :

나이 :

성향 : 행동으로 위험을 해결해주는 도우미, 조용하지만 효과적

PC1, PC2와의 관계 :

● **일반행동(에이스, 조커가 아닌 카드)** : PC4의 행동이나 생각, 감정 등을 묘사합니다. 원한다면 대신 다른 단역 캐릭터의 감정이나 행동을 묘사합니다.

● **도움(조커)** : PC4가 어떻게 위험에 대처하는지 묘사하세요. PC4는 보통 폭력을 행사하여 위험을 처리합니다. 행동에 맞춰 테이블에 놓인 에이스를 알맞은 수만큼 버리세요.

● **위험 수준 올리기(에이스)** : 위험수준이 어떻게 높아지는지 묘사하세요. 현재 위험수준을 나타내기 위해 테이블 위에 에이스를 내려놓습니다.

● **패스** : 자신의 캐릭터와 관계없는 주변환경을 어느 정도 묘사하세요. 카드 한 장을 버리고 새 카드 한 장을 뽑습니다.



1. 위험고르기



2. 다섯장씩 카드나누기



3. 첫장면 묘사



4. PC2부터 왼쪽으로 차례대로 돌아가면서 행동 또는 패스,
어떤 때든 조금씩 이야기를 덧붙인다.



5. 다음장면 준비

- ✓ **◆♣♠** 2~10은 일반 행동을 할 때 사용합니다.
- ✓ **♥** 는 캐릭터가 본성에 얽매이지 않고 자유롭게 플레이 할 수 있는 특별 카드이며, 일반행동과 같은 방식으로 사용합니다.
(PC3,4는 **◆♣♠**처럼 씁니다.)
- ✓ 그림패(K, Q, J, JOKER)는 캐릭터의 고유능력과 관련이 없다면 숫자 11로 치며, 일반 카드와 같은 방식으로 사용합니다.
특정 그림패는 캐릭터의 고유능력인 도움이나 걱정의 순간을 사용할 수 있게 합니다.
- ✓ 에이스(A)는 위험을 나타내며, 캐릭터에게 해를 끼치거나 위험에 빠뜨리는 용도로 사용할 수 있습니다.
그림패와 마찬가지로 에이스는 숫자 11로 칩니다.