

주연 캐릭터의 삶을 지루하지 않게 합니다.  
이야기를 마음껏 날뛰게 합니다.  
규칙에 따라 말합니다.  
정직하게 말합니다.

# 플레이어 시트

## 몬스터하트 2

### 흥분시키기

누군가를 흥분시키면, 열정으로 판정하세요. 10 이상이면, 상대는 여러분에게 끈 1점을 주고 아래 반응 중 하나를 고릅니다. • 7-9면, 상대는 여러분에게 끈 1점을 주거나, 아래 반응 중 하나를 고릅니다.

- ✦ 상대는 여러분에게 폭 빠집니다.
- ✦ 상대는 여러분이 원할 거로 생각하는 무언가를 약속합니다.
- ✦ 상대는 당황해서 서투르게 행동합니다.

무성애와 끌리지 않음 규칙은 p.49를 참조하세요.

### 닥치게 하기

누군가를 닥치게 하면, 냉정으로 판정하세요. 10 이상이면, 아래 선택지에서 하나 고릅니다. • 7-9면 아래 선택지에서 하나를 고르지만, 어수룩하게 군 탓에 상대에게 상태 하나를 받습니다.

- ✦ 상대는 여러분에게 가진 끈 1점을 잃습니다.
- ✦ 여러분에게 가진 끈이 없다면, 상대는 여러분에게 끈 1점을 줍니다.
- ✦ 상대는 상태 하나를 받습니다.
- ✦ 여러분은 다음 번 보너스를 받습니다.

### 침착하기

두려움에도 불구하고 침착하게 행동하면, 무엇을 두려워하는지 말한 다음 냉정으로 판정하세요. 10 이상이면, 여러분은 냉정을 지키고 통찰력을 얻습니다: MC에게 현재 상황과 관계가 있는 질문 하나를 하고 대답에 따라 행동하면 다음 번 보너스를 받습니다. 7-9면, MC는 그 행동 때문에 여러분이 어떻게 위태롭게 됐는지 설명합니다. 여러분은 포기하거나 행동을 관철해야 합니다.

### 폭력 행사하기

폭력을 행사하면, 충동으로 판정하세요. 10 이상이면, 상대에게 피해를 주고, 상대는 반응하기 전 잠시 충격을 받을 것입니다. 7-9면, 상대에게 해를 주지만 다음 선택지 중 하나를 고릅니다.

- ✦ 상대는 여러분의 진정한 본성을 어느 정도 파악하고 여러분에게 끈 1점을 받습니다.
- ✦ MC는 상대가 받은 피해가 얼마나 심한지 정합니다.
- ✦ 여러분은 어두운 자아에 사로잡힙니다.

### 도망치기

도망치면, 충동으로 판정하세요. 10 이상이면 여러분은 안전한 장소로 도망칩니다. 7-9면 도망치지만 아래 선택지에서 하나 고릅니다.

- ✦ 어딘가 더욱 나쁜 곳으로 도망칩니다.
- ✦ 여러분 때문에 큰 소란이 일어납니다.
- ✦ 무언가를 남기고 도망칩니다.

### 심연 들여다보기

심연을 들여다본다면, 무엇을 찾는지 말한 다음 어둠으로 판정하세요. 10 이상이면, 여러분은 명료한 환상을 봅니다. 환상에 따라 행동하면 다음 번 보너스를 받습니다. 7-9면, 여러분은 불명확하고 두려운 환상을 보지만 어쨌든 답은 얻습니다.

### 경험치

판정에 실패하면, 경험치를 받습니다.

### 끈 잡아당기기

누군가에게 얻은 끈을 1점 사용하면, 아래 선택지 중 하나 고릅니다.

- ✦ 여러분이 원하는 일을 하도록 유혹합니다.
- ✦ 상태를 하나 줍니다.

- ✦ 상대를 대상으로 한 판정에 +1 보너스를 받습니다.
- ✦ 상대에게 주는 피해를 1점 더 추가합니다.

원하는 일을 하도록 유혹하기는 p.26을 참조하세요.

### 치료

시간을 들여 자기 상처를 치료하면, 세션마다 한 번씩 피해 1점을 치료할 수 있습니다. 누군가 다른 사람이 그 자리에 같이 있으면서 조심스럽고 친절하게(어쩌면 성적 느낌도 은근히 담아서) 여러분의 상처를 치료했다면, 피해 1점을 더 치료할 수 있습니다.

### 죽음 피하기

네 번째 피해를 받으면, 죽으세요. 죽음을 피하려면, 모든 피해를 지운 다음, 아래 선택지 중 하나를 고르세요:

- ✦ 어두운 자아에 빠지세요.
- ✦ 다른 캐릭터들에게 가진 끈을 모두 잃으세요.

### 상태

상대에게 액션을 쓰면서 상대가 가진 상태를 활용할 수 있다면, 판정에 +1 보너스를 받습니다. 상태를 가진 캐릭터는 적합한 행동을 해서 자기 상태를 해소할 수 있습니다.

### 무리

캐릭터가 하는 일을 무리가 돕는다면, 관련 판정과 피해에 1을 더하세요.

주연 캐릭터의 삶을 지루하지 않게 합니다.  
이야기를 마음껏 날뛰게 합니다.  
규칙에 따라 말합니다.  
정직하게 말합니다.

# MC 시트

## 몬스터하트 2

### 플레이 준비하기

보통 게임 방법을 알려주는 역할은 여러분 MC가 맡습니다. 아래는 게임을 가르치기 위한 개요입니다. 각 항목 옆의 괄호 속 숫자는 해당 내용을 가르칠 때 참고할 수 있도록 관련 내용을 실은 페이지입니다. 여러분에게 가장 적합한 방법을 찾아 마음껏 과정을 고치세요.

- ✦ 물자 모으기 (58)
- ✦ 게임 전제와 플레이어 역할 설명하기 (59)
- ✦ 안전 장치 소개하기 (60)
- ✦ 선택 사항: 작은 마을 (60)
- ✦ 스킨 선택하기 (61)
- ✦ 정체성 선택하기 (62)
- ✦ 무대 정하기 (63)
- ✦ 룰플레이를 설명하기 (65)
- ✦ 액션과 끈을 설명하기 (66)
- ✦ 능력치와 액션 선택하기 (67)
- ✦ 지켜보다가 알려주기 (68)
- ✦ 캐릭터 배경 설정하기 (69)
- ✦ 좌석 배치도 설정하기 (70)
- ✦ 플레이 시작!

### 첫 장면

교실에서 첫 장면을 시작한 다음, 원칙을 활용해 긴장으로 가득찬 이야기를 펼치세요.

어떻게 이야기를 굴러가게 할지 몰라 초조하다면, 여기 세 가지 확실한 방법을 사용해 보세요.

- ✦ 실종자를 만드세요.
- ✦ 파티를 준비하세요.
- ✦ 싸움을 붙이세요.

### 원칙

- ✦ 멜로드라마를 적극적으로 끌어들이십시오.
- ✦ 플레이어가 아니라 캐릭터와 대화합니다.
- ✦ 괴물을 사람답게 만듭니다. 그 반대로도 만듭니다.
- ✦ 꼬리표를 비중 있게 활용합니다.
- ✦ 모든 사람의 삶을 골치 아프게 만듭니다.
- ✦ 허점을 찾아냅니다.
- ✦ 자극적인 질문을 하고 그 답을 활용합니다.
- ✦ 주연 캐릭터의 팬이 됩니다.
- ✦ 조연 캐릭터를 훔친 차처럼 다룹니다.
- ✦ 조연 캐릭터에게 간단하면서 불화를 일으킬 만한 동기를 부여합니다.
- ✦ 때로는 결정권을 포기합니다.

### 리액션

- ✦ 서로 뭉칩니다.
- ✦ 서로 떨어뜨립니다.
- ✦ 가능한 결과를 제시하고 어떻게 할지 묻습니다.
- ✦ 피해를 줍니다. (진행된 이야기에 맞춰)
- ✦ 과감한 수단을 씁니다.
- ✦ 주연 캐릭터의 액션을 역이용합니다.
- ✦ 가능한 한 가장 나쁜 결론으로 치닫습니다.
- ✦ 부적절한 사람에게 위험한 비밀을 노출합니다.
- ✦ 캐릭터에게 끈을 1점 받습니다.
- ✦ 심연을 예고합니다.
- ✦ 어두운 자아를 발동합니다.
- ✦ 리액션을 쓰고 난 뒤에는 항상 “어떻게 할 건가요?”라고 묻습니다.

### 조연 캐릭터가 받는 끈

MC는 조연 캐릭터가 가진 끈을 주연 캐릭터에게 네 가지 방식으로 사용할 수 있습니다.

- ✦ 시키는 대로 하면 경험치 1점을 줍니다.
- ✦ 상태 하나를 줍니다.
- ✦ 피해를 1점 추가합니다.
- ✦ 불쑥 나타나 리액션을 사용해서 단번에 불리한 상황으로 몰아넣습니다.

### 악역

만약 악역이 이야기 속에서 비중을 가진다면, 다음 두 가지 사항을 사용해 영감을 얻고 좀 더 체계적으로 악역을 플레이하세요.

- ✦ 악역을 플레이할 때 사용할 커스텀 원칙을 만드세요.
- ✦ 악역이 사용할 커스텀 리액션을 만드세요.

## 요정 플레이하기

매혹적이고, 비현실적이며, 번덕스럽고, 복수심에 불탑니다. 요정은 사람들에게 약속하도록 유혹하고, 약속을 깨뜨리는 자에게 요정의 분노를 휘두릅니다. 또한, 요정은 장막 바로 너머에 있는 바깥세상의 존재들과 교감을 나눌 수 있습니다.

요정은 아름답고 신비하거나(열정 2, 어둠 1), 대담하고 기이한(충동 2, 열정 1) 방향으로 능력치를 선택할 수 있습니다. 어느 쪽이든 요정은 냉정이 낮기 때문에 쌀쌀맞고, 냉소적이며, 빈정거리는 캐릭터가 될 확률은 낮습니다. 스스럼없이 관능적인 유혹을 펼칠 때도, 확고한 정의감을 불태울 때도, 요정은 언제나 진실함을 중요하게 여깁니다.

요정을 플레이할 때, 약속은 무척 중요합니다. 요정의 매력과 재치로 다른 캐릭터를 애가 타게 해서 약속을 하도록 만드세요. 끈을 사용해 **여러분이 원하는 일을 하도록 유혹하거나, 피어내기** 액션을 사용해서 다른 캐릭터에게 약속을 맺을 때 규칙상 이점을 제공할 수도 있습니다. 다른 캐릭터가 요정에게 한 약속을 캐릭터 시트 여백이나 메모지에 기록하세요.

장막 너머나 인도자 같은 액션을 사용하거나, 요정 배심원단에 들어가기로 선택하고 요정의 법이 어떤 모습일지 이야기를 나누면서 다 함께 요정의 세계를 상상하세요. MC에게 질문 하면 MC도 여러분에게 질문할 것입니다. 그 과정에서 만들어지는 놀라운 결과에 대비하세요.

## 크레딧

이 자료는 몬스터하트 2에서 사용하는 스킨이며, <http://blog.storygames.kr/>에서 다운로드 받을 수 있습니다. 이 스킨은 에이버리 엘더가 제작했습니다.



## 요정

이 세상의 가장자리, 장막 바로 너머에는 대부분의 인간이 상상조차 하지 못한 색채가 넘실댁니다. 보는 이의 심장을 산산조각낼 아름다움이지요. 이곳에는 요정들이 살아 숨 쉽니다. 요정들은 만약을 대비해 항상 약간의 마법을 준비해두고 다닙니다.

요정은 기꺼이 나누어주려 합니다. 요정에게서 관대함을 빼면 아무것도 남지 않거든요. 단지 대가로 한 가지를 요구할 뿐입니다. 바로 약속입니다. 지키세요. 세상의 참된 아름다움이 여러분 눈앞에 드러낼 테니. 그러나 약속을 깬다면, 복수심에 불타는 요정의 분노를 맞볼 것입니다.

## 정체성

**이름:** 엔더스, 오로라, 크로우, 게일, 하모니, 아이리스, 릴리스, 핑, 셀레네, 시에나, 월터스

**겉모습:** 앙증맞음, 애교있음, 수척함, 신비함, 단정치 못함

**눈:** 기민한 눈, 열정적인 눈, 홀리는 듯한 눈, 웃는 눈, 꿩뿔는 듯한 눈

**기원:** 요정 태생, 요정 혈통, 태어날 때 바뀐치기, 은총을 받음, 은총을 훔침

## 캐릭터 배경

여러분은 감정을 노골적으로 드러냅니다. 모두에게 끈을 1점씩 줍니다.

여러분은 누군가의 마음을 사로잡았습니다. 상대에게 끈을 2점 받습니다.

## 끈

## 어두운 자아

입에서 나오는 말, 귀에 들리는 말 하나하나가 마치 약속처럼 느껴집니다. 약속이 깨지면 속임수로, 또는 피로 정의를 구현해야 할 것입니다. 여러분은 인간의 자비에 구애받지 않습니다. 어두운 자아를 벗어나려면, 어떤 방법으로든 반드시 여러분이 가진 정의의 기준을 다시 조정해야 할 것입니다.

## 상처

## 경험치

- 능력치 중 하나를 +1 추가합니다.
- 다른 요정 액션을 하나 연습합니다.
- 다른 요정 액션을 하나 연습합니다.
- 아무 스킨 액션을 하나 연습합니다.
- 아무 스킨 액션을 하나 연습합니다.
- 요정의 배심원단에 들어갑니다.

## 상태

열정 2    냉정 -1    충동 -1    어둠 1

열정 1    냉정 -1    충동 2    어둠 -1

## 요정 액션

요정은 **요정의 계약을 얻으며, 다른 액션을 한 가지 더 선택합니다:**

### ● 요정의 계약

누군가 여러분과 맺은 약속이나 계약을 어기면, 상대에게 끈 1점을 받습니다. 약속을 깬 대가를 받거나 정의를 구현하기 위해 이 끈을 사용한다면, 끈 **잡아당기기에** 다음 선택지를 추가하세요.

- ✦ 상대는 중요한 순간에 무언가 간단한 것을 망칩니다. 이야기에 적합하다면 피해 1점도 받습니다.
- ✦ 복수를 위해 행동을 할 때 판정에 +2 보너스를 받습니다.

### ○ 뻘뻘함

상대에게 끈 1점을 주고 **흥분시키기** 판정에 +3 보너스를 받을 수 있습니다.

### ○ 와일드 헌트

내면의 거친 야만성을 끄집어내어 마치 고양이와 유연한 움직임이나 늑대의 탐욕스러움을 연상케 하는 모습으로 **흥분시키기** 판정을 하면, 판정에 +1 보너스를 받습니다.

### ○ 피어내기

누군가 여러분에게 약속할 때, 상대는 경험치를 받습니다. 상대가 그 약속을 깰 때, 여러분은 경험치를 받습니다.

### ○ 인도자

장막 너머 요정의 왕국으로 갈 때, 함께 가기 원하는 상대에게 끈 1점을 사용하고 데려갈 수 있습니다. 이 주문은 한 두 장면 정도 이어지며, 지속시간이 끝난 후 양쪽 모두 인간 세상으로 되돌아옵니다.

### ○ 장막 너머

요정왕과 접견을 하려면, **심연 들여다보기** 판정을 하세요. 10 이상이면 요정왕이 기존 판정 결과와 더불어 여러분이 누군가에게 비밀스럽게 끈 1점을 가지고 있다고 알려줍니다. 끈을 받으세요. 7-9면, 요정왕이 기존 판정 결과와 더불어 요구를 한 가지 합니다.

## 섹스 액션

누군가와 벌거벗고 누우면, 상대에게 약속 한 가지를 요구할 수 있습니다. 상대가 거절하면, 상대는 여러분에게 끈 2점을 줍니다.

## 유령 플레이하기

외롭고, 상처받았으며, 헌신적이고, 오싹합니다. 유령은 극심한 트라우마를 겪었으며, 이제는 누군가에게 인정받고, 누군가와 가까워지고 싶어 합니다. 유령은 다른 사람을 보살펴주고 치료해 줄 잠재력을 지녔지만, 물리적인 경계, 그리고 개인적인 경계를 무시하는 경향도 있습니다.

유령은 차갑고 동떨어졌거나(냉정 2, 어둠 1), 무섭고 변덕스러운(어둠 2, 충동 1) 방향으로 능력치를 선택할 수 있습니다. 유령은 결국 도움을 간절히 바라면서 자신이 가장 아끼는 사람을 밀쳐내거나, 남을 돕기 위해 자신을 불태우는 결말을 맞이할지도 모릅니다.

게임이 시작할 때, 유령은 열정이 낮기 때문에 흥분시키기에 능숙하지 못합니다. 이 부분이 바로 유령의 가장 중요한 고민거리입니다: 사회적 힘이 없는 상태에서 어떻게 자신에게 필요한 관심과 정서적 지원을 얻을 수 있을까요? 어쩌면 보답을 바라면서 끊임없이 무언가를 베풀지도 모릅니다. **친절한 영혼과 전이**는 유령을 이런 방향으로 이끄는 액션입니다. 어쩌면 반대로 자신은 처음부터 관심을 받을 가치조차 없다고 생각하면서 악의를 품고 심술 게 행동할지도 모르지요. 이런 유령은 자신이 잃은 무언가를 떠올리게 만드는 사람에게 **극복하지 못한 트라우마와 책임 전가하기**로 화풀이를 합니다. **소름 끼치는 놈과 경계 없음**은 관음적인 요소를 추가하여 유령이 남들의 경계를 무시할 수 있게 만드는 액션입니다. 각 액션 사이의 상호작용 속에 역시 수많은 가능성이 만들어질 것입니다.



## 유령

한때 여러분에게는 미래가 있었습니다. 성장 과정은 때로 고통스럽고 혼란했지만, 최소한 여러분은 자라고 있었습니다. 하지만 이제 여러분에게는 오직 과거만이 있습니다. 이 세상을 떠나기 전 매듭지어야 할 일만을 남겨놓고서.

삶은 소중합니다. 여러분은 그 사실을 깨달았습니다. 이제 여러분은 삶을 잃었습니다. 이제는 그저 누군가를 돕기를 원할 뿐입니다. 그저 누군가 당신을 봐 주길 원할 뿐입니다. 하지만 때로는 가장 간단한 소원조차도 이루기가 어렵습니다.

당신은 유령이고, 죽었습니다.

## 크레딧

이 자료는 몬스터하트 2에서 사용하는 스킨이며, <http://blog.storygames.kr/>에서 다운로드 받을 수 있습니다. 이 스킨은 에이버리 엘더가 제작했습니다.

## 정체성

**이름:** 알라스터, 아비라, 캐서린, 다니엘, 카라, 레노라, 오빌, 루퍼스, 스펜서, 티엔

**겉모습:** 쓸쓸해 보임, 겁먹음, 고루해 보임, 위화감이 높음, 음울함

**눈:** 텅 빈 눈, 고통받는 눈, 흐리멍덩한 눈, 불안한 눈, 꿩똥눈 같은 눈

**기원:** 버려져서 죽음, 냉혹하게 살해당함, 화염에 살해당함, 비극적인 사고, 혼란스러운 죽음

## 캐릭터 배경

여러분이 죽었다는 사실을 알고, 어떻게 죽었는지도 아는 사람이 있습니다. 상대는 여러분에게 끈 2점을 받습니다.

여러분은 누군가의 침실로 들어가 상대가 자는 모습을 보았습니다. 여러분은 상대에게 끈 1점을 받습니다.

## 어두운 자아

모습도, 기척도 모두 사라집니다. 누구도 여러분을 보고, 듣고, 느낄 수 없습니다. 여러분은 여전히 살아있지 않은 물체를 움직일 수 있지만, 그 밖의 다른 방법으로는 절대 다른 이들과 상호소통을 할 수 없습니다. 어두운 자아를 벗어나려면, 누군가 여러분의 존재를 인정하고, 여러분이 곁에 있기를 얼마나 원하는지 표현해야 합니다.

## 끈

## 상처

## 경험치

- 능력치 중 하나를 +1 추가합니다.
- 다른 유령 액션을 하나 연습합니다.
- 다른 유령 액션을 하나 연습합니다.
- 아무 스킨 액션을 하나 연습합니다.
- 아무 스킨 액션을 하나 연습합니다.
- 귀신들린 집에 거주합니다.

## 상태

열정 -1    냉정 2    충동 -1    어둠 1

열정 -1    냉정 -1    충동 1    어둠 2

## 유령 액션

**유령은 극복하지 못한 트라우마를 얻으며, 다른 액션을 두 가지 더 선택합니다:**

### ● 극복하지 못한 트라우마

어떠한 이유로든 자신이 죽었다는 사실을 떠올릴 때마다, 목이 메면서 충격 상태를 받습니다. 누군가 상태를 해소하도록 여러분을 돕는다면, 둘 다 경험치를 받습니다.

### ○ 친절함 영혼

다른 사람의 상태를 해소하도록 돕는다면, 상대에게 끈 1점을 받습니다.

### ○ 전이

시간을 들어서 다른 사람의 괴로움을 진심으로 귀 기울여 듣는다면, 상대는 피해 1점을 치료한 다음, 남은 자신의 피해를 여러분에게 옮깁니다.

### ○ 책임 전가하기

충격 상태를 유지하는 동안, 다른 사람들에게 **내 죽음은 내 탓이야** 상태를 준 것처럼 행동할 수 있습니다.

### ○ 소름 끼치는 놈

잘 때나 화장할 때처럼 상대가 개인적인 시간을 보내는 순간에 은밀하게 엿보면, 상대에게 끈 1점을 받습니다.

### ○ 경계 없음

벽을 통과하고 하늘을 날 수 있습니다.

## 섹스 액션

누군가와 성관계를 맺으면, 양쪽 모두 서로에게 질문을 한 가지씩 할 수 있습니다. 이 질문은 캐릭터 연기로, 또는 플레이어 사이 대화로 물어볼 수 있습니다. 답변은 반드시 명확하고 정직해야 합니다.

## 구울 플레이하기

강박적이고, 위험하고, 병적이며, 조용합니다. 구울은 내면에도 사린 탐욕스러운 굶주림과 끊임없이 맞서 싸웁니다. 죽음을 겪으며 생긴 정서적인 거리감 덕분에, 구울은 굶주림을 채우기 위해서라면 손쉽게 나쁜 짓을 할 수 있습니다. 구울은 어쩌면 노골적으로 사람을 잡아먹는 좀비일 수도, 혹은 좀 더 알아차리기 힘들고 기이한 존재일 수도 있습니다.

구울은 잔인하고 변덕스럽거나(충동 2, 냉정 1), 불만스럽고 음산한(냉정 2, 어둠 1) 방향으로 능력치를 선택할 수 있습니다. 구울은 굶주림을 채우려는 욕구를 피하고자 어쩔 수 없이 침착하기 판정을 할 수밖에 없으므로, 냉정이 자제력을 지키는데 핵심 역할을 할 것입니다.

파수꾼 골렘과 망자의 충성심은 구울을 몇 가지 다른 방향으로 이끌 수 있는 능력입니다. 가슴 속에 깊이 뿌리내렸지만, 겉으로 표현하지 않는 따뜻함으로 다른 사람들을 돌봐주나요? 아니면 죽음이 자립심을 앗아간 탓에, 그들 속에서 남을 섬기나요?

악인에게 짧은 휴식은 아수라장을 일으킬 수 있는 열쇠입니다. 구울을 새롭고 극적인 상황에 빠뜨리도록 MC를 부르는 초청장이기도 하지요. 몇 시간도 지나지 않아 수많은 일이 벌어질 수 있습니다.

구울은 섹스 액션을 한 다음 새로운 굶주림을 만들어야 합니다. 어떤 굶주림이든 좋습니다. 플레이북에 적은 현재 굶주림 옆에 덧붙이세요. 성관계를 많이 가질수록 구울의 굶주림은 점점 더 폭넓고 기이한 방향으로 계속 자라납니다.

## 크레딧

이 자료는 몬스터하트 2에서 사용하는 스킨이며, <http://blog.storygames.kr/>에서 다운로드 받을 수 있습니다. 이 스킨은 에이버리 엘더가 제작했습니다.



## 구울

죽음이 여러분을 바꾸어 버렸습니다. 평온한 마음의 즐거움을 앗아가고, 감각을 무디게 하고, 채울 수 없는 굶주림만 남겼습니다. 굶주림은 언제나 여러분과 함께합니다. 마치 귤가에 울리는 콧노래가 부풀어 오르듯 점점 커지면서 다른 모든 소리를 밀어내는 것처럼 말입니다. 굶주림을 방지하면, 여러분은 허기에 사로잡힐 것입니다. 하지만 굶주림을 채우는 것 역시 그만큼 끔찍한 일일 수 있습니다.

분명 아름답게 바뀐 부분도 있습니다. 여러분의 수척한 육신과 비정상적인 형태는 사람들을 끌어들이니다. 삭막할 정도로 무심한 분위기는 묘한 매력을 풍깁니다. 하지만 그 불만스러운 겉모습 아래에는 굶주림, 끝없는 굶주림이 도사리고 있습니다.

## 정체성

**이름:** 아쿠지, 케이지, 쿨, 조지아, 호러스, 이기, 마라, 모리건, 사일러스, 샤로나, 빅터, 제드

**겉모습:** 수척함, 뺨뺨함, 보기 흉함, 무심함, 만신창이

**눈:** 공허한 눈, 조용한 눈, 타산적인 눈, 냉혹한 눈, 굶주린 눈

**기원:** 부활, 만들어짐, 방해받음, 거부당함, 어딘가에서 보내짐

## 캐릭터 배경

죽음이 여러분에게서 영원히 사랑을 앗아갔다고 생각했을 때, 누군가 다시 사랑을 일깨워주었습니다. 상대에게 끈 1점을 줍니다.

누군가 여러분이 죽는 광경을 목격했나요? 그렇다면 상대와 끈 2점을 서로 주고받습니다.

## 끈

## 어두운 자아

누그러진 줄 알았던 배고픔이 강해집니다. 허기를 채우는 일 밖에는 제대로 집중을 하지 못합니다. 또한, 원래 지닌 특유의 갈망뿐만 아니라, 무언가 다른 것도 느껴집니다. 바로 모든 굶주림의 근원인 태고의 굶주림입니다. 피와 살, 육체 말이지요. 어두운 자아를 벗어나려면, 굶주림을 채우는 탐닉에 빠지거나, 평정을 되찾을 수 있을 만큼 오랜 시간 동안 다른 사람들에게서 떨어져서 고립되어야 합니다.

## 상처

## 경험치

- 능력치 중 하나를 +1 추가합니다.
- 다른 구울 액션을 하나 얻습니다.
- 다른 구울 액션을 하나 얻습니다.
- 아무 스킨 액션을 하나 얻습니다.
- 아무 스킨 액션을 하나 얻습니다.
- **난폭한 일당의** 일원이 됩니다.

## 상태

열정 -1    냉정 1    충동 2    어둠 -1

열정 -1    냉정 2    충동 -1    어둠 1

## 구울 액션

구울은 **굶주림**을 얻으며, 다른 액션을 두 가지 더 선택합니다:

### ● 굶주림

다음 중 한 가지 굶주림을 가집니다 (동그라미 치세요): 공포, 힘, 약탈, 전율 앞뒤 보지 않고 굶주림을 채우려고 행동하면, 판정에 +1 보너스를 받습니다. 굶주림을 채울 절호의 기회를 무시하면, **침착하기** 판정을 합니다.

### ○ 오른손이 원하는 것

여러분의 육체에는 수많은 역사의 흔적이 남아있으며, 수많은 욕망이 서려있습니다. 굶주림을 하나 더 만듭니다.

### ○ 포만

굶주림 중 하나를 채웠을 때, 다음 중 선택합니다:

- ✦ 피해를 1점 치료합니다.
- ✦ 경험치를 받습니다.
- ✦ 다음 번 보너스를 받습니다.

### ○ 악인에게 짧은 휴식을

죽으면, 잠시 기다리세요. 몇 시간 후에는 완전히 회복한 채로 깨어납니다.

### ○ 파수꾼 골렘

자신이 보호받는다라는 사실을 알지도 못하는 누군가를 지킬 때, 경험치를 받습니다.

### ○ 종말

여러분은 자신이 어떻게 죽었는지 하나하나 모두 기억합니다. 여러분이 자기 죽음을 누군가에게 이야기할 때마다, 상대에게 **죽음에 매혹되다** 상태를 주고 **냉정**으로 흥분시키기 판정을 합니다.

### ○ 망자의 총성심

**심연 들여다보기**를 할 때, 심연은 여러분에게 자신의 굶주림을 나누어줍니다. 여러분은 심연이 준 굶주림을 자기 것으로 간주하며, 허기를 충족시킬 때까지 유지합니다. 허기를 충족시키면, 경험치를 받습니다.

## 섹스 액션

누군가와 성관계를 맺으면, 새로운 배고픔을 하나 만듭니다.

## 공허 플레이하기

불확실하고, 불안정하고, 감수성이 예민하며, 어찌할 줄을 모릅니다. 공허는 과거가 없으며, 미래를 상상하기 힘들어합니다. 공허는 존재의 위기를 겪고 있으며, 진짜 삶을 사는 존재가 아니기 때문에 오직 주변 사람들에게서만 해답을 찾을 수 있습니다.

공허는 아름다운 수수께끼가 되거나(충동 1, 어둠 2), 변덕스러운 부적응자가 되는(충동 2, 어둠 1) 방향으로 능력치를 선택할 수 있습니다. 공허는 냉정이 낮기 때문에, 자기 공포를 마주하거나 남들에게 맞서기 어려워합니다. 공허는 자존감을 간절히 얻기 바라며, 정체성을 형성하는데 도움이 될지도 모르는 어떠한 꼬리표든 환영하기 때문에 공허가 가진 여러 액션은 상태를 중심으로 다룹니다.

공허는 기이한 인상을 사용해서 선택한 상대의 어떠한 스킨 액션도 사용할 수 있습니다. 여러 명을 선택할 수도 있습니다. 이 능력은 상대의 액션을 복제하는 것일 뿐입니다. 선택받은 상대는 공허가 사용한 자신의 능력을 얼마든지 사용할 수 있습니다.

공허가 동시에 두 사람 이상과 성관계를 맺으면, 관계에 참여한 모든 사람이 결과를 적고 동시에 공개합니다. 상대 중 한 명이라도 공허와 같은 대답을 내놓으면, 공허와 그 상대는 경험치를 받습니다.



## 공허

그들은 무에서 유를 창조하려 했습니다. 성공했는지, 실패했는지는 확실하지 않습니다. 보시다시피, 무와 유 사이에는 수많은 회색시대가 존재한다는 사실이 드러났습니다.

여러분은 살아있지만, 진짜 삶을 살지는 않습니다. 영혼이 빠져 있기 때문입니다. 유년 시절의 기억은 존재하지 않습니다. 그런 시절 자체가 없으니깐요. 부모도 없습니다. 오직 창조자만 있을 뿐입니다. 그 창조자는 여러분에게 이 세상에서 살아갈 자리를 주는 것을 잊어버렸습니다.

## 크레딧

이 자료는 몬스터하트 2에서 사용하는 스킨이며, <http://blog.storygames.kr/>에서 다운로드 받을 수 있습니다. 이 스킨은 에이버리 엘더가 제작했습니다.

## 정체성

**이름:** 아담, 베이비, 브라이스, 도로시, 에바, 프랭클린, 재뉴어리, 맥스, 닉스, 레이몬드, 서머

**겉모습:** 티 없이 깔끔함, 단정치 못함, 겁에 질림, 미숙해 보임, 성실해 보임

**눈:** 은밀한 눈, 영혼없는 눈, 큰 눈, 공허한 눈, 절실히 보이는 눈

**기원:** 소원의 결과, 실패한 실험, 한 때 장난감, 기억상실, 기계

## 캐릭터 배경

여러분은 다른 누군가를 보면서 몸짓이나 표정 같은 사회적인 신호를 배웠습니다. 그 와중에 상대의 많은 부분을 알게 되었습니다. 상대에게 끈 2점을 받습니다.

누군가 여러분의 만들어진 과거를 간파하고, 모두 거짓말임을 알아차렸습니다. 상대는 여러분에게 끈 2점을 받습니다.

## 끈

## 어두운 자아

이 육체는 감옥입니다. 여러분이 있어야 할 곳이 아닙니다. 여러분은 육체를 위험에 빠뜨리고, 고통스럽게 만듭니다. 육체가 여러분을 고통스럽게 만든 것처럼 말입니다. 분명 벗어 던질 방법이 있을 것입니다. 창조자를 만나 여러분에게 한 짓에 책임을 물어야 합니다. 어두운 자아를 벗어나려면, 여러분 자신보다 더욱 잘못된 육체에 갇혀 있다고 느끼는 누군가를 만나야 합니다.

## 상처

## 경험치

- 능력치 중 하나를 +1 추가합니다.
- 다른 공허 액션을 하나 연습합니다.
- 다른 공허 액션을 하나 연습합니다.
- 아무 스킨 액션을 하나 연습합니다.
- 아무 스킨 액션을 하나 연습합니다.
- 공허 형제자매를 만납니다.

## 상태

열정 1    냉정 -1    충동 -1    어둠 2

열정 -1    냉정 -1    충동 2    어둠 1

## 공허 액션

액션을 두 가지 선택합니다:

### ○ 아무것도 아닌 것보다는 나아

상태를 받을 때마다 경험치도 받습니다.

### ○ 빈 캔버스

여러분에게 붙은 상태의 이름에 따라 행동해서 자아를 상태에 맞춰 바꾸었다면, 그 상태를 지우고 판정에 +1 보너스를 받습니다.

### ○ 다음 번에는 더 열심히

실패를 겪으면, 그와 어울리는 상태를 하나 받고 다음 번 보너스를 받습니다.

### ○ 가짜

거짓말을 하는 동안 모든 판정에 +1 보너스를 받습니다.

### ○ 탈바꿈

심연 들여다보기 판정을 할 때, 7 이상이 나오면 심연은 여러분이 어떤 존재가 되어야 하는지도 같이 보여줍니다. 여러분은 능력치 둘을 서로 영구히 바꿀 수 있습니다.

### ○ 기이한 인상

주연 캐릭터 중 누군가 여러분을 해치거나 회복하도록 돕는다면, 상대를 뺀히 보면서 관찰할 수 있습니다. 관찰한 다음에는 상대의 스킨 액션 중 하나를 일시적으로 얻어 캐릭터 시트에 적습니다. 이 액션은 한 번 사용한 다음 사라집니다.

## 섹스 액션

누군가와 성관계를 맺으면, 양쪽 플레이어는 이 관계가 자기 캐릭터에게 당황스러웠는지, 아니면 편안했는지 비밀리에 적습니다. 대답을 공개해서 양쪽 모두 똑같은 대답이었으면, 둘 다 경험치를 받습니다.

## 지옥의 사자 플레이하기

유혹에 능하며, 충동적이고, 감당할 수 없는 일을 합니다. 지옥의 사자는 대가를 확정 짓지 않은 채 자신에게 원하는 것을 제공하는 사악한 후견인을 두었습니다. 지옥의 사자는 유혹과 중독, 의존이라는 주제를 가지고 플레이합니다.

지옥의 사자는 어둠의 권세와 거래를 하면서 점점 강력해질 수 있지만, 그 결과 피할 수 없는 파국을 맞이합니다. 이 파국은 도망쳐야 하는 형벌이라기보다는 캐릭터의 이야기에서 다가올 극적 절정이라고 할 수 있습니다. 지옥의 사자를 플레이할 때는 주저하지 말고 다섯 번째 영혼의 빛을 지세요. 안전하게 플레이하려 들지도 마세요. 지옥의 사자는 힘과 무력함 사이에서 혼란스럽게 오갈 때 가장 재미있습니다.

어둠의 모집자 액션을 사용했을 때, 누군가를 어둠의 권세에 인도한다는 것이 어떤 의미인지는 테이블의 해석과 맥락에 달렸습니다. 어쩌면 인신 공양일 수도 있고, 그저 카페에서 만나는 것일지도 모릅니다.

계약 중에서 **따라오는 조건**은 마녀나 램프의 요정 이야기에서 나오는 “소원을 빌 때는 조심하세요” 유형의 역할을 합니다. 이 **계약**을 선택한다면 이따금 발생하는 비극적 역설 때문에 뼈저린 결과를 치르고 싶다고 MC에게 요청하는 것이나 다름없습니다.

## 크레딧

이 자료는 몬스터하트 2에서 사용하는 스킨이며, <http://blog.storygames.kr/>에서 다운로드 받을 수 있습니다. 이 스킨은 에이버리 엘더가 제작했습니다.



## 지옥의 사자

처음에는 아무런 해도 없어 보였습니다. 여러분에게 좋은 것을 주고, 스스로가 더욱 나은 존재인 양 느끼게 해 주었지요. 여러분은 골치 아픈 문제를 안은 채 그것을 만났습니다. 그리고 문제를 고쳤습니다. 어떻게 은혜를 갚을지 물어봤을 때, 그것은 참고 기다리라고 말했습니다. 머지않아 모든 빛이 해결될 것이라고 말합니다. 그것이 처음 '빛'을 언급한 때였습니다.

여러분은 사탄을 조연자로 두고 마귀를 머릿속에 들였습니다. 어쩌면 여러분만을 위한 별이 반짝이는 것일지도 모릅니다. 어느 쪽이든, 여러분은 감당하지 못할 만큼 크고 무서운 빛을 졌습니다.

## 정체성

**이름:** 바론, 카인, 클로에, 데이언, 로건, 마크, 미카, 오마르, 오펠리아, 포, 요안나

**겉모습:** 조용함, 광기 어림, 앙심에 참, 버릇없어 보임, 겁먹음

**눈:** 공허한 눈, 계산적인 눈, 타오르는 눈, 깜빡이는 눈, 꿩눈은 듯한 눈

**기원:** 영혼을 바침, 마지막 기회, 사절로 보내짐, 군단의 일원, 하인, 선택받음

## 캐릭터 배경

여러분은 빛을 졌습니다. 끈 3점을 어둠의 권세와 다른 캐릭터들 사이에 나누어 주세요.

누군가 여러분을 구원할 수 있다고 생각합니다. 상대에게 끈 1점을 받습니다.

## 끈

## 어두운 자아

몸은 벌벌 떨리고, 자신감은 바닥에 떨어지고, 외로운 느낌이 듭니다. 어둠의 권세가 무언가 벽차고, 한도가 없는 요구를 할 것입니다. 매번 요구를 들어줄 때마다 점점 더 완전해지는 느낌이 들며, 어둠의 권세에 준 끈을 하나씩 제거합니다. 어두운 자아를 벗어나려면, 어둠의 권세에 준 끈이 모두 없어지거나 더욱 무서운 존재와 계약을 맺어야 합니다.

## 상처

## 경험치

- 능력치 중 하나를 +1 추가합니다.
- 다른 지옥의 사자 액션을 하나 연습합니다.
- 남은 계약 중 하나를 연습합니다.
- 아무 스킨 액션을 하나 연습합니다.
- 아무 스킨 액션을 하나 연습합니다.
- **집요하게 달라붙는 마귀들의** 욕구를 채워주기 시작합니다.

## 상태

열정 -1    냉정 -1    충동 2    어둠 1

열정 1    냉정 -1    충동 -1    어둠 2

## 지옥의 사자 액션

지옥의 사자는 **영혼의 빛**을 얻으며, 다른 액션을 한 가지 더 선택합니다:

### ● 영혼의 빛

여러분은 어둠의 권세에 빛을 집니다. 무슨 빛을 졌는지 정하고, 어둠의 권세와 맺은 계약 두 가지를 선택합니다.

어둠의 권세는 여러분에게 끈을 받을 수 있습니다. 끈 5점을 받으면, 어두운 자아를 발동합니다.

### ○ 어둠의 모집자

순수한 영혼을 어둠의 권세에 데려가면, 경험치를 받습니다.

### ○ 압박

누군가 여러분에게 끈 3점 이상을 가지면, 여러분은 상대가 요구한 일을 할 때 판정에 +1 보너스를 받습니다.

### ○ 나 자신을 구할 수 없어

누군가 여러분을 혼자 감당하기에는 너무 강력한 존재나 세력으로부터 구해줬을 때, 상대는 경험치를 받으며, 여러분은 상대에게 끈 1점을 받습니다.

## 계약

어둠의 권세와 맺은 계약 두 가지를 선택합니다:

### ○ 몸속에 흘러넘치는 힘

어둠의 권세에 끈 1점을 주고 다음 번 판정에 +2 보너스를 받습니다.

### ○ 감각 없애기

어둠의 권세에 끈 1점을 주고 상태 하나, 또는 피해 2점까지를 제거할 수 있습니다.

### ○ 선택하지 않았던 힘

어둠의 권세에 끈 1점을 주고 자신이 가지지 않은 액션 하나를 한 번 사용할 수 있습니다. 어느 스킨의 액션이든 사용 가능합니다.

### ○ 기이한 목소리

어둠의 권세에 끈 1점을 주고 누군가의 비밀 하나를 쫓 수 있습니다. 상대 플레이어는 자기 캐릭터가 비밀리에 두려워하는 것, 비밀리에 원하는 것, 비밀리에 가진 힘 중 하나를 밝힙니다. (상대 플레이어가 선택합니다)

### ○ 따라오는 조건

어둠의 권세에 자신이 정말로, 정말로 원하는 소원 하나를 빌 수 있습니다. MC는 소원을 성취하기 위해 치러야 하는 대가를 내걸고, 소원이 성취될 때 여러분이 바라지 않는 반전 하나가 따를 것을 암시합니다. 대가를 치르면, 원하는 소원을 이룰 수 있습니다.

## 섹스 액션

성관계를 맺으면, 어둠의 권세는 여러분에게 가진 끈 1점을 잃어버리는 대신 성관계를 맺은 상대에게 끈 1점을 받습니다.

## 인간 플레이하기

연약하고, 주변을 끌어들이며, 아름답습니다. 다른 사람들은 상대에게 끈을 줄 때 그만큼 자신의 통제력을 잃어버리지만, 여러분은 오히려 상대와 공생하게 됩니다. 여러분은 줄수록 더욱 힘을 얻습니다. 인간은 상호의존과 힘의 불균형, 간절한 열망을 파헤치는 스킨입니다.

인간이 선택할 수 있는 능력치는 둘 다 **열정**이 2입니다. 그만큼 호감이 가고 특별하니까요. 두 능력치는 여러분이 충동적이며 겁이 많은지(**충동** 1), 혹은 음울하고 외로운지(**어둠** 1)에 따라 달라집니다.

**진정한 사랑**은 현재 여러분의 세상에서 누가 가장 중요한지를 결정합니다. 반드시 연인으로 정한 상대와 특정한 관계일 필요는 없습니다.

인간의 섹스 액션은 큰 단점처럼 보이지만, 희생자가 될수록 더욱 영향력을 행사할 수 있다는 사실을 명심하세요. 은밀한 순간이 지난 후 연인이 갑자기 이상해지고, 무서워지거나, 여러분에게 적대적인 행동을 한다면 **연민은 나의 무기요, 변명은 나의 갑옷이라, 토끼굴 파고들기** 같은 액션을 사용하기에 완벽한 기회입니다.



## 인간

누구도 이해하지 못할 것입니다. 여러분이 이곳, 이 어둡고 은밀한 장소에서 무엇을 얻었는지를. 그것은 무척 아름답습니다. 사람들은 그런 종류의 아름다움은 위험하다고 경고했습니다. 마치 타오르는 불꽃처럼 말입니다. 글썄요, 어떤 것은 불에 데일만한 가치가 있습니다.

사랑은 모든 희망의 빛을 가리고, 여러분은 비로소 어둠 속에서 아름다워집니다.

## 크레딧

이 자료는 몬스터하트 2에서 사용하는 스킨이며, <http://blog.storygames.kr/>에서 다운로드 받을 수 있습니다. 이 스킨은 에이버리 엘더가 제작했습니다.

## 정체성

**이름:** 앤, 카라, 디어드리, 제임스, 조너선, 레일리, 패트릭, 로빈, 쉐, 티머시, 웬디

**겉모습:** 조용함, 자포자기함, 어수룩함, 아름다움, 동떨어져 보임

**눈:** 순한 눈, 슬픈 눈, 기민한 눈, 신경질적인 눈, 인간적인 눈

**기원:** 새 전학생, 옆집 아이, 모두의 상담사, 누군가의 여자친구, 누군가의 남자친구, 별 볼 일 없음

## 캐릭터 배경

인간은 캐릭터 배경을 맨 마지막으로 선언합니다.

캐릭터 중 하나를 연인으로 정하세요. 상대에게 끈 3점을 주고, 끈 1점을 받습니다.

## 끈

## 어두운 자아

아무도 여러분을 이해하지 못합니다. 시도조차 하지 않았습니. 사랑하는 사람들을 위해 그토록 많은 것을 해주었는데, 그들은 여러분을 함부로 대하고, 깔봤습니다. 더는 참을 수 없습니다! 이제 등을 돌리세요. 방치하는 것이 어떤 의미인지 보여주세요. 그들의 괴물성을 드러내고, 여러분의 괴물성도 드러내세요. 여러분은 자신 때문에 연인이 고통받는 모습을 보아야만 어두운 자아에서 벗어날 수 있습니다.

## 상처

## 경험치

- 능력치 중 하나를 +1 추가합니다.
- 다른 인간 액션을 하나 연습합니다.
- 다른 인간 액션을 하나 연습합니다.
- 아무 스킨 액션을 하나 연습합니다.
- 아무 스킨 액션을 하나 연습합니다.
- 아무 스킨 액션을 하나 연습합니다.

## 상태

열정 2    냉정 -1    충동 -1    어둠 1

열정 2    냉정 -1    충동 1    어둠 -1

## 인간 액션

인간은 진정한 사랑을 얻으며, 다른 액션을 두 가지 더 선택합니다:

### ● 진정한 사랑

여러분은 언제나 꼭 연인 한 명을 연습합니다. 첫 연인은 캐릭터 배경을 정할 때 선택합니다. 여러분이 다른 사람과 사랑에 빠지면, 그 사람은 새로운 연인이 되며 여러분은 새 연인에게 끈 1점을 줍니다. 여러분은 연인의 마음을 사거나 욕망을 불러일으키는 일을 할 때 항상 판정에 +1 보너스를 받습니다.

### ○ 나를 건드리면, 그 사람을 건드리는 거야.

연인의 이름을 들먹이면서 위협을 하면, **닥치게 하기**나 **침착하기** 판정에 +2 보너스를 받습니다. 연인은 여러분에게 끈 1점을 받습니다.

### ○ 마음속에 파고들기

누군가와 주고받는 끈이 총 5점 이상이면, 상대에게 맞서는 모든 판정에 +1 보너스를 받습니다.

### ○ 연민은 나의 무기요

누군가 자신을 다치게 한 사람을 상대의 본성을 이유로 들어 용서할 때마다, 상대에게 끈 1점을 받습니다.

### ○ 변명은 나의 갑옷이라

연인이 가진 뻔한 문제를 외면하거나, 자신을 대하는 태도에 문제가 있다는 사실을 무시할 때 경험치를 받습니다.

### ○ 약순환

**심연 들여다보기** 판정을 할 때, 스스로 피해 1점을 얻는 대가로 판정에 +2 보너스를 받을 수 있습니다.

### ○ 토끼굴 파고들기

여러분 같은 사람이 끼어들 문제가 아님에도 불구하고 참견할 때, 그 상황에 관련이 있는 다른 사람은 여러분에게 끈 1점을 받습니다. 여러분은 경험치 1점을 받습니다.

## 섹스 액션

상대와 성관계를 맺으면, 상대는 자기 내면에 깃든 사악한 무언가에 눈을 뜹니다. 다음번에 여러분이 상대에게서 눈을 떼면, 상대는 어두운 자아를 발동합니다.

## 여왕 플레이하기

인기 많고, 위험하고, 고약하고, 위엄 있습니다. 여왕은 자신을 받드는 강력한 패거리를 가집니다. 여왕이 힘을 유지하려면 충성심과 통제력이 가장 중요하지만, 파벌 내에 있는 사람들은 모두 저마다 자신만의 필요와 욕망을 지닌 채 남들과 다릅니다.

여왕은 매력적이고 위엄이 넘치거나(열정 2, 냉정 1), 극악무도하고 비밀스러운(냉정 2, 어둠 1) 방향으로 능력치를 선택할 수 있습니다. 어느 방향으로든 여왕은 충동이 낮기 때문에 자신의 손을 직접 더럽히는데 능하지 않습니다. 싸움이 벌어지면 다른 사람들에게 맡기고 안전한 곳으로 몸을 피하세요.

여왕은 어떤 기원과 액션을 선택하는지에 따라 온전하게 평범한 10대 청소년이 될 수도 있고, 기이한 우주적 공포가 될 수도 있습니다. 다른 어떠한 스킨보다도 얼마나 초자연적인 존재가 될지 직접 선택할 수 있지요. 여러분은 으스스대는 응원단장인가요, 번식을 위해 지구에 온 외계 군체의 어머니가요?



## 여왕

여러분은 특별한 몸입니다. 왕족 같은 고귀함과 아름다움을 갖추었지요. 이 세상 나머지 하찮은 사람들보다 더욱 대접받을 가치가 있습니다. 주변 사람들의 마음을 사고, 숭배받을 자격이 있습니다.

그저 여러분이 더 잘났기 때문만은 아닙니다. 여러분이 사람들을 잘나게 만들어 주기 때문입니다. 더욱 강하고, 아름답고, 완벽하게. 그들은 여러분 없이는 아무것도 아닙니다.

## 크레딧

이 자료는 몬스터하트 2에서 사용하는 스킨이며, <http://blog.storygames.kr/>에서 다운로드 받을 수 있습니다. 이 스킨은 에이버리 엘더가 제작했습니다.

## 정체성

**이름:** 버튼, 브리타니, 코델리아, 드레이크, 재클린, 킴볼, 레이먼드, 레예스, 바룬, 베로니카

**겉모습:** 눈부시게 아름다움, 위압적임, 차가움, 신경질적임, 수다스러움

**눈:** 계산적인 눈, 매혹적인 눈, 흐릿한 눈, 공허한 눈, 매력적인 눈

**기원:** 가장 인기 많음, 가장 위험함, 사교 교주, 감염원, 군집 지성 중 첫째

## 캐릭터 배경

패거리 중 조연 캐릭터 세 명의 이름을 적으세요. 각 캐릭터에게 끈 1점씩 받습니다.

여러분에게 위협적인 존재가 있습니다. 상대와 끈 1점을 주고받습니다.

끈

## 어두운 자아

부하들이 기대를 저버렸습니다. 또다시 말이지요. 모두 부하들 탓입니다. 왜 부하들의 바보짓 때문에 여러분이 피해를 받아야 하나요? 여러분은 이들을 본보기로 삼아야 합니다. 잔인하고, 절대 흔들리지 않는 본보기 말입니다. 여러분은 자신보다 더욱 가치 있는 사람에게 권력 일부를 넘기거나, 자신의 힘을 증명하기 위해 무고한 사람을 짓밟으면 어두운 자아를 벗어날 수 있습니다.

## 상처

## 경험치

- 능력치 중 하나를 +1 추가합니다.
- 다른 여왕 액션을 하나 얻습니다.
- 다른 여왕 액션을 하나 얻습니다.
- 아무 스킨 액션을 하나 얻습니다.
- 아무 스킨 액션을 하나 얻습니다.
- 패거리를 하나 더 갖습니다. 무리의 세부사항을 정하세요.

## 상태

열정 2    냉정 1    충동 -1    어둠 -1

열정 -1    냉정 2    충동 -1    어둠 1

## 여왕 액션

여왕은 패거리를 얻으며, 다른 액션을 한 가지 더 선택합니다:

### ● 패거리

여러분은 이 근처에서 가장 강하고, 멋지고, 거친 패거리의 우두머리입니다. 패거리는 무리로 간주합니다. 다음 중 무리의 강점 한 가지를 선택하세요:

- ✦ 무장을 갖췄습니다. (총과 진짜로 위험한 물건을 갖췄습니다)
- ✦ 연줄이 좋습니다. (돈과 마약에 연결되어 있습니다)
- ✦ 재능이 있습니다. (밴드나 스포츠팀 활동을 합니다)
- ✦ 사교도입니다. (어둠의 맹세를 하고, 죽음도 불사합니다)

### ○ 방패

여러분이 무리 부하들에게 둘러싸여 있을 때, 상대는 여러분에 맞서는 모든 판정에 -1 페널티를 받습니다.

### ○ 충성심 사기

여러분은 조연 캐릭터에게 끈 1점을 주고 대신 여러분이 원하는 일을 하도록 유혹할 수 있습니다. MC는 조연 캐릭터가 지금 당장 여러분이 원하는 일을 하려면 어떤 종류의 뇌물이나 위협, 혹은 회유가 필요한지 알려줍니다.

### ○ 적은 더욱 가까이

누군가 여러분을 배반하면, 상대에게 끈 1점을 받습니다.

### ○ 여러 개의 몸

누군가에게 무리 부하 중 하나를 주겠다고 약속하면, 상대에게 하는 **홍분시키기** 판정에 +2 보너스를 받습니다. 부하 중 하나가 누군가와 성관계를 맺으면, 여왕의 섹스 액션을 발동합니다.

### ○ 실시간 연결

여러분은 무리 부하들과 정신적으로 연결되어 있습니다. 여러분은 부하들의 감정과 공포를 항상 느낄 수 있습니다. 특정한 생각을 읽으려 한다면, +1 보너스를 받고 **심연 들여다보기** 판정을 하세요.

## 섹스 액션

상대와 성관계를 맺으면, 상대는 **개네 중 하나**라는 상태를 받습니다. 이 상태가 유지되는 동안 상대는 무리 부하로 간주합니다.

## 흡혈귀 플레이하기

얼음같이 차갑고, 사람을 조종하는데 능하며, 마음을 홀리고, 잔인합니다. 흡혈귀는 마음속에 파고들고 감정을 조종하기를 좋아합니다. 또한, 능숙하게 남의 의지를 무너뜨려서 “허락”을 받습니다.

흡혈귀는 한순간 열정적이고 낭만적으로 다가왔다가 다음 순간 차갑고 심술궂게 등을 돌리는 양면적인 본성을 가집니다. 그러므로 흡혈귀의 초기 능력치는 양쪽 모두 이러한 뜨거움과 차가움을 나타냅니다. 여러분은 어느 방향으로 치우칠지 결정해야 합니다. 매혹적이고 요염한 캐릭터인가요, 거만하고 싸늘한 캐릭터인가요?

흡혈귀의 일부 액션은 무척 위험하고 무섭습니다. 초자연적인 능력 때문이 아니라, 상대의 마음과 친밀함을 교묘하게 착취하고 이용하기 때문입니다. 흡혈귀를 플레이하려면 다른 사람에게 의도적으로 해를 끼쳐야 한다는 사실을 잘 이해해야 합니다. 구원을 찾아 헤매나요? 아니면 어두운 유혹에 굴복하나요? 여러분은 이 플레이의 주연 캐릭터라는 사실을 기억하세요. 단순히 다른 사람을 상처입히는 짓을 넘어서 캐릭터를 성장시키고, 캐릭터의 이야기를 만들어야 합니다. 그렇지 않다면 여러분의 역할이 주인공에서 악당으로 바뀌는 것을 각오하세요. 다른 캐릭터들이 말뚝을 날카롭게 갈기 시작할 테니까요.



## 흡혈귀

여러분은 영원한 아름다움입니다. 모두가 맛보길 원하지만, 감히 이해할 엄두를 못 내는 어둠입니다. 여러분의 눈동자 속에, 주의 끈게 고른 말 속에, 몸짓 하나하나에 어둠이 담겨 있습니다. 이제 영혼은 없습니다.

어떤 흡혈귀는 그 사실을 한껏 즐기며, 사후 삶을 쾌락과 흡혈로 치장합니다. 또 다른 흡혈귀는 자기 몸속에 잠든 악을 증오하며, 순결하고 고독하게 살아가겠다고 진지하게 다짐합니다. 어느 쪽이든 누군가는 고통받습니다. 선택은 여러분 몫입니다.

## 크레딧

이 자료는 몬스터하트 2에서 사용하는 스킨이며, <http://blog.storygames.kr/>에서 다운로드 받을 수 있습니다. 이 스킨은 에이버리 엘더가 제작했습니다.

## 정체성

**이름:** 아만다, 카시우스, 클레이턴, 헬렌, 이사야, 잰스민, 종, 루치안, 마르셀, 모라나, 세리나

**겉모습:** 강렬함, 냉담함, 야수 같음, 울적함, 고풍스러움

**눈:** 죽은 눈, 욕망을 품은 눈, 짜증스러운 눈, 굶주린 눈, 갈망하는 눈

**기원:** 새롭게 태어남, 이번 세기에 변함, 아주 오래전 존재임, 군주, 저주받은 피

## 캐릭터 배경

여러분은 아름답습니다. 모든 캐릭터에게 끈 1점씩 받습니다.

누군가 여러분의 흡혈귀 목숨을 구해주었습니다. 상대는 캐릭터에게 끈 2점을 받습니다.

## 끈

## 어두운 자아

다른 사람들은 여러분의 장기말이자, 노리게입니다. 여러분은 마치 고양이가 쥐를 가지고 놀듯 재미로 사람들을 약하게 만들고 해칩니다. 어쩌면 완전히 쥐어짜서 완전히 말라비틀어지게 만들 수도 있겠지요. 물론 그 전에 천천히 즐겨야겠지만 말입니다... 어두운 자아에서 벗어나려면, 더욱 강력한 존재가 여러분에게 본때를 보여주어야 합니다.

## 상처

## 경험치

- 능력치 중 하나를 +1 추가합니다.
- 다른 흡혈귀 액션을 하나 연습합니다.
- 다른 흡혈귀 액션을 하나 연습합니다.
- 아무 스킨 액션을 하나 연습합니다.
- 아무 스킨 액션을 하나 연습합니다.
- 흡혈귀 집단에 들어갑니다.

## 상태

열정 2    냉정 1    충동 -1    어둠 -1

열정 1    냉정 2    충동 -1    어둠 -1

## 흡혈귀 액션

액션을 두 가지 선택합니다:

### ○ 초대

초대받지 않고는 다른 집에 들어갈 수 없습니다. 초대를 받아서 집에 들어가면, 상대에게 끈 1점을 받습니다.

### ○ 최면

여러분에게 가진 끈이 없는 상대에게 최면을 걸 수 있습니다. **열정**으로 판정하세요. 10 이상이면, 상대는 무엇이 잘못되었는지도 모른 채 여러분이 원하는 대로 정확하게 합니다. 7-9면 최면이 걸리지만, 다음 중 하나를 선택하세요:

- ✦ 상대는 여러분이 자신에게 한 일을 정확히 깨닫습니다.
- ✦ 상대는 시킨 일을 엉망진창으로 수행합니다.
- ✦ 상대는 이성이 불안정해집니다.

### ○ 얼음처럼 차가운

닥치게 하기 판정에서 7 이상이면, 선택지에서 하나 더 곱습니다.

### ○ 얼음처럼 차가운

닥치게 하기 판정에서 7 이상이면, 선택지에서 하나 더 곱습니다.

### ○ 흡혈

여러분은 흡혈 대상의 피를 직접 뺍니다. 상대가 처음으로 흡혈을 경험한다면, 양쪽 모두 경험치를 받습니다. 흡혈할 때 다음 중 두 가지를 선택하세요:

- ✦ 여러분은 피해 1점을 치료합니다.
- ✦ 여러분은 **다음 번 보너스**를 받습니다.
- ✦ 상대를 틀림없이 살려 둡니다.

### ○ 사냥감의 징표

여러분과 흡혈 대상 사이에는 초자연적인 유대가 생깁니다. 흡혈한 다음부터 상대가 어디 있는지, 혹은 잘 지내는지 알기 위해 **심연 들여다보기**를 하면, 어둠 능력치가 3인 것처럼 판정합니다.

### ○ 도망칠 수 없는

상대에게 가진 끈 1점을 쓰면, 상대가 여러분 앞에서 도망치지 못하도록 명령할 수 있습니다. 상대가 도망치면, 상대에게 끈 2점을 받습니다.

## 섹스 액션

여러분이 누군가를 성적으로 거절하면, 상대에게 끈 1점을 받습니다. 여러분이 누군가와 성관계를 맺으면, 상대에게 가진 끈 전부를 잃습니다.

## 늑대인간 플레이하기

공격적이고, 군림하려 들며, 원시적이고, 애욕에 넘칩니다. 늑대인간은 언제나 폭력을 행사할 준비가 되어 있으며, 사회적인 힘은 육체의 지배에서 나온다는 사실을 알고 있습니다. 늑대인간은 텃세가 심하고 위험한 존재이지만, 거칠고 활기찬 모습으로 사람들을 끌어당깁니다. 마지막으로, 늑대인간은 신화와 동물의 측면에도 맞닿아 있습니다: 달빛을 받으며 원초적인 본능에 따라 움직일 때, 늑대인간은 가장 강합니다.

늑대인간의 초기 능력치는 양쪽 다 매력적이면서도 위험한 천성을 부각합니다. 여러분은 늑대인간이 불쾌한 태도로 남의 마음을 아프게 하는 무정한 캐릭터를 지향하는지(열정 2, 충동 1), 어디로 될지 몰라 다가가기에 너무 위험한 캐릭터를 지향하는지(열정 1, 충동 2), 선택해야 합니다.

어두운 자아에 빠지지 않았을 때도 늑대로 변할 수 있는지는 테이블마다 상의해서 결정해야 합니다. 늑대인간은 현재 모습과 관계없이 같은 능력치와 액션을 갖습니다.



## 늑대인간

여러분 주변 사람들은 모두 자신이 맡은 역할을 충실하게 따르면서 조용히 시키는 대로만 합니다. 길들여진 가축입니다. 여러분은 다른 부류입니다. 자신을 가두는 담장을 부숩니다. 여러분은 달밤에 길게 울었고, 화답처럼 들린 또 다른 울음소리를 들었습니다.

이제 변모는 끝났습니다. 여러분이 항상 원해왔던 그대로입니다. 거칠고, 흔들리지 않고, 생생하게 살아있습니다.

## 크레딧

이 자료는 몬스터하트 2에서 사용하는 스킨이며, <http://blog.storygames.kr/>에서 다운로드 받을 수 있습니다. 이 스킨은 에이버리 엘더가 제작했습니다.

## 정체성

**이름:** 캐시디, 칸디카, 플린치, 레비, 마고트, 로리, 루나, 피터, 터커, 재커리

**겉모습:** 원초적임, 헝클어짐, 뺨뺨함, 강인함, 혈기왕성함

**눈:** 교활한 눈, 포식자의 눈, 꿩꿩는 듯한 눈, 아만스러운 눈, 늑대의 눈

**기원:** 늑대로 태어남, 늑대가 키움, 선조의 힘, 각성, 물림, 달의 축복

## 캐릭터 배경

끈

여러분은 속마음을 제대로 숨기지 못합니다. 모두에게 끈을 1점씩 줍니다.

여러분은 몇 주 동안 누군가를 멀리서 관찰했습니다. 이제 상대의 냄새와 버릇은 절대로 오인할 수 없습니다. 상대에게 끈 2점을 받습니다.

## 어두운 자아

여러분은 무시무시한 늑대 괴물로 변합니다. 힘과 지배를 갈망하고, 거머쥐기 위해 피바람도 마다하지 않습니다. 누군가 여러분의 앞을 가로막으려 든다면, 반드시 쓰러뜨리고 피를 봐야 합니다. 어두운 자아에서 벗어나려면, 여러분이 정말로 아끼는 이를 다치게 하거나 해가 떠야 합니다. 어느 쪽이든 먼저 일어나는 대로 벗어나십시오.

## 상처

### 경험치

○○○○○

- 능력치 중 하나를 +1 추가합니다.
- 다른 늑대인간 액션을 하나 연습합니다.
- 다른 늑대인간 액션을 하나 연습합니다.
- 아무 스킨 액션을 하나 연습합니다.
- 아무 스킨 액션을 하나 연습합니다.
- 늑대 떼에 들어갑니다.

## 상태

열정 1    냉정 -1    충동 2    어둠 -1

열정 2    냉정 -1    충동 1    어둠 -1

## 늑대인간 액션

액션을 두 가지 선택합니다:

### ○ 원초적 지배

누군가를 다치게 하면, 상대에게 끈 1점을 받습니다.

### ○ 피 냄새

이 장면에서 이미 피해를 받은 사람에게 맞서는 모든 판정에 +1 보너스를 받습니다.

### ○ 달을 보고 울부짖다

달빛을 쬐일 때, 여러분은 **어둠**이 3인 것처럼 행동할 수 있습니다.

### ○ 영혼의 갑주

달빛을 쬐이는 동안 여러분이 받는 모든 피해는 1 감소하며, **침착하기** 판정에 +2 보너스를 받습니다.

### ○ 강화된 감각

동물적인 본능에 의지해 긴장 상황을 파악하려고 하면, **어둠**으로 판정하세요. 10 이상이면 MC에게 아래 선택지에서 세 가지를 묻고 **다음 번 보너스**를 받습니다. • 7-9면 한 가지를 묻고 **다음 번 보너스**를 받습니다:

- ★ 들어가거나 빠져나가기 가장 좋은 경로는 어디인가요?
- ★ 내가 가장 상대하기 쉬운 적은 누구인가요?
- ★ 상대가 감춘 약점은 무엇인가요?
- ★ 내게 닥칠 가장 큰 위협은 무엇인가요?
- ★ 누가 이 상황을 통제하나요?

### ○ 불안정

어두운 자아에 빠지면, 경험치를 받습니다.

## 섹스 액션

상대와 성관계를 맺으면, 둘 사이에 깊은 영혼의 유대가 생깁니다. 둘 중 하나가 이 유대를 깨뜨릴 때까지(다른 사람과 성관계를 맺어서) 상대를 지키는 모든 판정에 +1 보너스를 받습니다. 여러분은 유대가 깨지는 순간 눈치챌 수 있습니다.

## 마녀 플레이하기

음울하고, 복수심에 불타며, 비밀스럽고, 불가사의합니다. 마녀는 마법의 보복, 또는 짓궂은 선물을 보낼 기회가 주어질 때까지 다른 사람들을 조용히 판단하면서 때를 기다립니다.

마녀는 계산적이고 독하거나(**냉정 2, 어둠 1**), 비밀스럽고 으스스한(**열정 1, 어둠 2**) 방향으로 능력치를 선택할 수 있습니다. 어느 방향이든, 마녀는 자신의 힘을 최대한으로 쓸 수 있을 때까지 참을성 있게 기다립니다. 하지만 마녀는 낮은 **충동** 때문에 예기치 않은 위협에 대처하기 어렵습니다. 충혈된 눈을 희번덕거리며 방언을 외치지 않는 한 말이지요.

마녀가 받은 끈과 **교감의 징표**는 각각 다른 모양으로 표시하는 편이 가장 좋습니다. 끈은 동그라미로 표시할 것을 앞서 권장했기 때문에, 징표는 삼각형이나 작은 별 모양으로 표시하면 될 것입니다. 징표로 어떤 물건을 받았는지는 메모장이나 캐릭터 시트의 빈 곳에 적어두세요.

다른 스킨 캐릭터가 **교감의 징표** 액션을 같이 얻지 않은 채로 **주술** 액션을 얻었다면, 상대방과 눈을 마주치고 입 밖으로 주문을 외치지 않는 한 주술을 쓸 수 없습니다. 은밀한 방법은 아니지요.



## 마녀

누군가가 보내 준 머리 한 타래, 여러분을 향한 은밀한 시선, 역사 시간 동안 전달된 비밀 쪽지, 그 하나하나가 여러분에게 보내는 요청입니다. 마법 좀 부려달라는 요청이지요. 맞습니다. 마녀의 마법은 애들 장난이 아닙니다. 하지만 여러분이 마법을 하나둘씩 알아갈 때마다, 세상을 가지고 놀기가 얼마나 쉬운지 모를 수 없습니다.

물론, 여러분 같은 좋은 마녀는 절제할 줄 압니다. 좋은 마녀는 그 모든 요청을 못 본 체하고, 남을 지배하고 복수하는 것이 얼마나 달콤한지 생각하지 않습니다. 좋은 마녀는 그 모든 것에 초연합니다. 최소한 대부분 시간에는 말입니다.

## 크레딧

이 자료는 몬스터하트 2에서 사용하는 스킨이며, <http://blog.storygames.kr/>에서 다운로드 받을 수 있습니다. 이 스킨은 에이버리 엘더가 제작했습니다.

## 정체성

**이름:** 아브리엘, 안나리, 코델리아, 데리우스, 에블린, 제라드, 루카, 메릴, 사브리나, 바네사

**겉모습:** 나긋나긋함, 조심스러움, 내숭쟁이, 불안해 보임, 꼼꼼해 보임

**눈:** 계산적인 눈, 능글맞은 눈, 장난기 많은 눈, 사악한 눈, 깊은 눈

**기원:** 할머니에게 배움, 각성, 이교 입문, 텀블러, 독서광

## 캐릭터 배경

여러분은 **교감의 징표**를 두 개 가지고 시작합니다. 누구의 징표인지, 어떤 물건인지 정하세요.

다른 캐릭터 중 하나는 여러분이 자기 친구의 물건을 뒤적이는 모습을 발견했지만, 아직 아무 말도 하지 않았습니니다. 상대는 여러분에게 끈 1 점을 받습니다.

## 어두운 자아

이제 조용히 참고 기다린 시간은 끝났습니다. 여러분은 이제 그들의 쓰레기 같은 짓거리를 그냥 넘기기에는 너무나도 강력합니다. 여러분은 모욕을 받으면 상대가 누구든 주술을 겁니다. 여러분이 건 주술은 모두 예상치 못한 부작용이 일어나며, 원래 의도보다 지나치게 강력합니다. 어두운 자아에서 벗어나려면, 반드시 여러분이 가장 크게 다치게 한 상대에게 화해를 제의해야 합니다.

## 끈

## 상처

## 경험치

- 능력치 중 하나를 +1 추가합니다.
- 다른 마녀 액션을 하나 얻습니다.
- 나머지 주문을 모두 얻습니다.
- 새로운 주문을 만듭니다.
- 아무 스킨 액션을 하나 얻습니다.
- 아무 스킨 액션을 하나 얻습니다.
- 마녀 집회에 들어갑니다.

## 상태

열정 -1    냉정 2    충동 -1    어둠 1

열정 1    냉정 -1    충동 -1    어둠 2

## 마녀 액션

마녀는 **교감의 징표와 주술**을 얻습니다.

### ● 교감의 징표

여러분은 다른 사람에게 개인적으로 중요한 물건을 교감의 징표로 가져서 힘을 끌어냅니다. 교감의 징표는 끈으로 간주합니다.

### ● 주술

여러분은 주문을 사용합니다. 아는 주문 두 가지를 선택하세요. 주문을 사용하려면 비밀스러운 의식을 치르면서 교감의 징표 하나를 소모하거나, 눈을 마주치고 방언을 외쳐야 합니다. 그런 다음 **어둠**으로 판정하세요. 10 이상이면 주문은 제대로 발휘되며, 언제든지 쉽게 해제할 수 있습니다. 7-9면 주문은 발휘되지만, 다음 중 하나를 선택하세요:

- ✦ 주문을 사용한 대가로 피해 1점을 받습니다.
- ✦ 주문은 기이한 부작용을 일으킵니다.
- ✦ 여러분은 어두운 자아를 발동합니다.

### ○ 파격적인 마법

주술 의식이 공동체의 도덕적, 성적 기준을 거스르면, 주술 판정에 +1 보너스를 받습니다.

### ○ 성소

여러분은 마녀의 술법을 부리는 비밀 장소를 가졌습니다. 성소에서 여러분은 모든 판정에 +1 보너스를 받습니다.

## 주문

두 가지를 선택합니다:

### ○ 쇠약

주문 대상자는 모든 머리카락이 빠지거나, 이가 떨어져 나가거나, 월경이 예상치 못할 때 심하게 찾아오거나, 피부가 누렇게 변하고 반점이 돋습니다. 세부적인 사항이 어쨌든 나쁜 일이 일어납니다.

### ○ 포박

주문 대상자는 물리적으로 다른 사람을 해치지 못합니다.

### ○ 거짓의 종

주문 대상자는 거짓말을 하려고 할 때, 날카롭게 울리는 듯한 소음을 듣습니다. 큰 거짓말을 하면 머리가 어지러워지면서 무릎을 꿇을 만큼 소음이 심해집니다. 심각한 거짓말을 하면 피해를 받거나 심지어는 뇌가 손상될 수도 있습니다.

### ○ 감시

여러분은 깊은 잠에 빠진 다음, 주문 대상자의 눈을 통해 세상을 봅니다. 여러분은 주문 대상자가 무엇을 보았는지, 무슨 인상을 받고 어떻게 반응했는지 느낄 수 있습니다.

### ○ 환각

다음 중 하나를 선택하세요: 뱀, 벌레, 악마의 얼굴, 거짓 예언, 존재하지도 않는 숨겨진 의미. 주문 대상자는 주변의 모든 것에서 여러분이 선택한 환각을 봅니다. 여러분은 정확히 어떤 영상을 보게 할지, 무엇을 눈앞에 나타나게 할지 조종할 수는 없습니다.

## 섹스 액션

성관계를 맺은 후, 여러분은 상대의 **교감의 징표**를 하나 가집니다. 상대도 그 사실을 알려, 좋게 받아들입니다.

## [스킨] 플레이하기

첫 문단은 우선 스킨을 폭넓게 묘사한 네 가지 표현법으로 시작합니다. 그다음, 스킨의 주제와 핵심적인 설정을 한 두 문장으로 설명합니다.

두 번째 문단은 스킨의 두 능력치 선택지가 각각 어떤 특질을 지녔는지 구분해야 합니다. 만약 공통으로 약한 능력치가 있다면, 해당 능력치가 스킨의 어떤 면모를 알려주는지 강조해야 합니다.

마지막 부분은 스킨을 선택했을 때 알아야 할 점과 액션의 사용법, 그 외 플레이어가 궁금해할 만한 관심 사항을 1~3 개의 문단으로 설명합니다. 반드시 모든 부분을 설명할 필요는 없습니다! 그저 여러분이 가장 필요하다고 생각하는 부분을 좀 더 분명하게 설명하고 지침을 만드세요.

## 크레딧

이 자료는 몬스터하트 2에서 사용하는 스킨이며, <http://blog.storygames.kr/>에서 다운로드 받을 수 있습니다. 이 스킨은 에이버리 엘더가 제작했습니다.

---

## 스킨이름

독자들의 눈길을 끌기 위해 미사여구로 장식한 두 문단은 멜로드라마적인 분위기로 작은 웃음을 끌어내고, 이 스킨이 어떤 괴물인지 드러내는 한편, 해당 괴물로 사회적, 개인적으로 어떤 주제를 나타내려 하는지 암시합니다.

이 부분은 크게 읽는 것을 전제로 한 설명이기 때문에, 소리 내어 읽을 때 술술 흘러나오도록 만드세요. 마지막 부분은 읽은 다음 우쭐한 기분이 되어 내려놓도록 효과적으로 끝맺음을 하세요. 70-110 단어 정도가 가장 좋습니다.

## 정체성

**이름:** 상징적인 이름 십여 가지. 다양하게 나타내세요. 어떤 이름은 좀 더 노골적으로 만드세요.

**겉모습:** 캐릭터의 숨겨진 버릇이나 미적 특징을 살짝 나타내는 다섯 가지 서로 다른 키워드.

**눈:** 캐릭터가 어떤 존재인지를 드러내는 다섯 종류의 눈

**기원:** 무언가를 암시할 수 있게 하는 다섯 가지 기원

## 캐릭터 배경

## 끈

각 스킨은 게임을 시작할 때 끈 몇 점을 서로 주고받습니다.

캐릭터는 적어도 두 명 이상의 상대와 연결되어야 합니다.

### [스킨] 액션

어떤 액션을 선택할지 지정하세요. 캐릭터를 처음 만들 때는 최소한 어느 정도 선택지가 있어야 합니다.

● 미리 선택된 액션  
스킨 대부분은 해당 캐릭터의 “핵심 동력”이라 할 수 있는 액션을 한 가지 미리 선택하고 시작합니다. 새로운 게임 화폐(끈이나 교감의 징표 같은)나 새로운 종류의 행동이 추가될 수도 있습니다.

○ 추가 액션  
각 스킨은 추가 액션으로 다음과 같은 효과를 얻어야 합니다: 끈 발생시키기, 경험치 발생시키기, 특별한 종류의 행동. 단순히 능력치나 다른 액션에 +1 보너스를 받는 액션을 만들지 마세요.

○ 액션은 총 몇 개인가요?  
캐릭터는 시작할 때보다 세 개 또는 네 개 정도 액션이 더 늘어날 것입니다. 이는 캐릭터 만들기 단계에서 정보 과부하에 걸리지 않도록 의도한 것입니다. 여러분은 성장하면서 여전히 고를 수 있는 선택지가 있습니다.

## 어두운 자아

어두운 자아는 캐릭터가 어떻게 한순간에 무너지며, 그 때문에 세상을 어떤 눈으로 바라보는지 던지시 나타내야 합니다. 또한 캐릭터가 누구를 대상으로 어떻게 행동해야 할지 알려주어야 하지만, 지나치게 엄격히 규정할 필요는 없습니다. 마지막 문장은 어두운 자아에서 어떻게 벗어날지 알려주는 내용이며, 다음과 같이 만듭니다. “어두운 자아에서 벗어나려면...”

## 상처

## 경험치

- 능력치 중 하나를 +1 추가합니다.
- 다른 [스킨] 액션을 하나 얻습니다.
- 다른 [스킨] 액션을 하나 얻습니다.
- 아무 스킨 액션을 하나 얻습니다.
- 아무 스킨 액션을 하나 얻습니다.
- [스킨 무리] 에 들어갑니다.

## 상태

열정 X      냉정 X      충동 X      어둠 X

열정 X      냉정 X      충동 X      어둠 X

## 섹스 액션

캐릭터는 다른 사람과 성관계를 맺으면, 특별한 능력이 발동합니다. 골치 아픈 결과를 만들되 캐릭터에게 도가 지나친 공격이나 비난을 가하지 마세요. 성적 이유로 수치심을 주는 것을 피하세요.