

선택받은 자 플레이하기

강력하고, 곤란을 겪고 있으며, 자학적이며, 불안해합니다. 선택받은 자는 혼자서는 이길 수 없는 싸움을 치르고 있으며, 언제 도움을 청해서 친구들을 위험에 빠뜨려야 할지 결정해야 합니다. 선택받은 자의 삶은 끊임없이 정체성의 위기를 겪고, 많은 것이 걸린 결전에 부딪힙니다.

선택받은 자는 음울한 지도자가 되거나(냉정 2, 충동 1) 열정적인 전사가 되는 방향으로(충동 2, 열정 1) 능력치를 선택할 수 있습니다. 어느 방향으로든, 선택받은 자가 흔히 마주치는 주제는 위험과 책임입니다. 선택받은 자가 플레이에 등장하면 이야기의 주제가 달라집니다. 캐릭터 설정 단계를 끝내기 전에 MC에게 크고 사악한 악당을 등장시켜 달라고 요청하세요. 비록 선택받은 자도 주연 캐릭터들 사이의 다툼에 끼어 들 수 있지만, 선택받은 자는 이야기의 방향을 어느 정도 바깥쪽으로 바꿉니다.

MC는 선택받은 자가 맞서 싸울 크고 사악한 악당을 이야기에 등장시키세요. 적이 어떤 존재인지 흥미로운 질문을 하고, 플레이어들의 대답을 바탕으로 악당을 만드세요. 악당이 나머지 이야기 속에 섞여 들어갈 수 있는 접점을 찾으세요. 어쩌면 학교 교장이 악마일 수도 있고, 지옥의 사자와 계약을 맺은 어둠의 권세가 선택받은 자의 피를 요구할지도 모릅니다.

크레딧

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



선택받은 자

세상에는 여러분이 필요합니다. 거침없이 어둠으로 들어갈 누군가가, 그리고 어둠 속에서 길을 잃은 영혼들에 빛을 비출 누군가가 말입니다. 사람들은 자신들을 지킬 투사가 필요합니다. 여러분 없이는 할 수 없는 일입니다.

단 한 가지 걱정만은 머릿속에서 떨칠 수 없습니다. 가장 끔찍한 순간에 머리를 지켜드는 걱정거리 말입니다: 만약 여러분이 충분히 강하지 못하다면 어떻게 해야 할까요?

정체성

이름: 아자니, 아리엘, 칼레브, 도미니크, 가브리엘, 잭슨, 모르간, 라이다, 수시, 빅토리아

겉모습: 다부짐, 인기 많음, 평범함, 외톨이, 겁에 질림

눈: 확고한 눈, 불안한 눈, 빛나는 눈, 상처받은 듯한 눈, 우울한 눈

기원: 운명, 고통을 겪음, 초자연적 현상과 접촉, 살아남은 영혼, 필요한 일을 할 뿐

캐릭터 배경

여러분은 괴물을 죽이거나 범죄와 싸울 때 의지할 수 있는 친구가 두 명 있습니다. 두 친구에게 각각 끈 1점을 받습니다.

여러분이 선택받은 자라는 사실을 알며, 또한 죽기를 바라는 자가 있습니다. 누구인지 설명하고 끈 2점을 주세요. MC는 그자에게 이름을 붙입니다.

어두운 자아

아무도 여러분을 도울 수 없습니다. 여러분만큼 강한 친구는 아무도 없습니다. 지금 당장, 혼자서 지금 상상할 수 있는 가장 큰 위험요소를 추적하세요. 그 와중에 맞부딪히는 위험과 난관에 정면으로 부딪치세요. 죽을 위험이 있더라도 말입니다. **어두운 자아**를 벗어나려면, 병원에서 정신을 차리거나 누군가 여러분을 도우려고 와야 합니다. 어느 쪽이든 먼저 일어나는 대로 벗어나십시오.

끈

상처

경험치

- 능력치 중 하나를 +1 추가합니다.
- 다른 선택받은 자 액션을 하나 얻습니다.
- 다른 선택받은 자 액션을 하나 얻습니다.
- 아무 스킨 액션을 하나 얻습니다.
- 아무 스킨 액션을 하나 얻습니다.
- 사악한 동료들을 얻습니다.

상태

열정 -1 냉정 2 충동 1 어둠 -1

열정 1 냉정 -1 충동 2 어둠 -1

선택받은 자 액션

액션을 두 가지 선택합니다:

○ 커가는 고통

친구를 보호하는 데 실패하면, 경험치를 받습니다.

○ 자비

죽일만한 이유를 가진 상대를 살려 주면, 상대에게 끈 1점을 받습니다.

○ 마지막 결전

조연 캐릭터 중 하나에 가진 끈 4점을 쓰고 상대를 죽입니다. 상대는 완전하게, 돌이킬 수 없게 죽습니다.

○ 책에 파문하기

상황이 불리해지고 적을 이길 방법이 없어 보일 때, 친구들에게 조사를 도와 달라고 요청할 수 있습니다. 이 행동은 **심연 들여다보기**로 간주합니다. 성심성의껏 돕는 친구 하나마다 판정에 +1 보너스를 받습니다. 친구들은 단조롭게 돕기만 해도 됩니다. 판정에 10 이상이 나오면 기존 효과와 함께 적의 숨겨진 약점을 알게 되며, 적에게 끈 1점을 받습니다.

○ 대신 맞기

급히 끼어들어 다른 사람 대신 공격을 받으면, **충동**으로 판정하세요. 10 이상이면 여러분이 대신 피해를 받되 피해가 1점으로 감소합니다. • 7-9면 여러분이 대신 피해를 받습니다.

○ 길을 밝히다

친구들이 여러분의 명령이나 인도를 따를 때, 친구들은 모든 판정에 +1 보너스를 받습니다.

섹스 액션

상대와 성관계를 맺으면, 여러분의 모든 피해와 상태를 치료합니다. 상대가 여러분에게 혐오감을 느낀다면, 상대에게 끈 1점을 줍니다. 여러분이 자신에게 혐오감을 느껴도, 상대에게 끈 1점을 줍니다.

뱀 플레이하기

맹목적이면서도 불확실하고, 묘한 매력이 있으며, 투명스럽습니다. 뱀은 무수하게 뺨어 있고 통제에 집착하는 가문의 일원입니다. 가문은 오늘날 세상에서 자리를 차지 못해 불안해합니다. 자신들의 의무와 더 넓은 사회적 연결망 사이에서 균형을 유지하는 데 어려움을 겪지요

뱀은 유혹적이고 냉담하거나(열정 2, 냉정 1), 사납고 위험한(냉정 2, 충동 1) 방향으로 능력치를 선택할 수 있습니다. 어느 쪽이든, 뱀은 뱀과 인간의 세상 사이에서 어느 쪽을 더 믿고 의지해야 할지 결정해야 합니다.

뱀의 가문은 안절부절못하며 유산에 집착합니다. 뱀의 섹스 액션은 이 점을 반영합니다: 누구든지 뱀과 정서적으로, 그리고 육체적으로 얽힌 캐릭터는 가문의 권력 다툼에 말려들 위험이 있습니다.

커다란 고백에서 언급한 뱀의 참모습은 무시무시한 뱀 인간 형상입니다. 사람의 허물을 벗든, 송곳니와 꼬리가 자라나든, 다른 어떤 모습이든 여러분이 세부 사항을 정하세요.

MC는 뱀의 사회생활에 가문이 끼어들 방법을 찾으세요. 어쩌면 엄격한 아버지가 제멋대로 답답한 규율을 강요할지도 모르고, 다음에는 누구와 친해질지 할머니가 지시하려 들지도 모릅니다. 가족들을 어느 정도 공감이 가는 방식으로 플레이하되, 결국은 더 큰 세상과 마찰을 빚도록 하세요. 뱀이 이 갈등에서 어떤 일을 할지 플레이를 통해 알아내세요.

크레딧

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



뱀

옛날 옛적, 여러분의 가문은 세상을 지배했습니다. 강력하고, 현명하며, 치명적인 이들이었지요. 적어도 가족들이 들려준 바에 따르면 말입니다. 하지만 여러분 눈앞에는 그저 공허한 믿음과 무너져가는 꿈만이 보일 뿐입니다. 여러분은 그저 다른 아이들처럼 자기 삶을 누리고 싶을 뿐이지만, 가족들은 여러분을 위해 더 큰 계획을 세우고 있습니다.

가족들이 말하길, 언젠가 그 날이 오면 다시 뱀이 세상을 지배할 것이라고 합니다. 다시 한번 강력한 동맹들과 비밀을 나누고, 강력한 적들에게 독을 퍼트릴 것이라고 말입니다. 하지만 우선은 여러분의 도움이 필요합니다. 결국, 가족 좋다는 게 뭘겠습니까?

정체성

이름: 아델라인드, 오토, 다나, 헤스터, 재스딘, 루치안, 누나, 러셀, 세스, 자카리아

겉모습: 날렵함, 묘한 매력이 있음, 지저분함, 나긋나긋함, 전전긍긍함

눈: 기민한 눈, 불안한 눈, 차가운 눈, 최면을 거는 듯한 눈, 뱀의 눈

가문 기원: 상류층, 늑지대, 비밀스러운 여행자들, 악마, 추방 중

캐릭터 배경

끈

여러분은 누군가를 관찰해 오면서 인간이 되는 것이란 무슨 의미인지를 배우려 했습니다. 상대에게 끈 2점을 받습니다.

여러분의 가문은 여러분의 모든 행동을 조종하려 들며, 여러분은 그 간섭을 거부할 수도 없습니다. 가문의 수장은 여러분에게 끈 2점을 받습니다.

어두운 자아

인간과 뱀의 세상은 너무 다릅니다. 양쪽 세상의 요구 사항을 절대로 조화시킬 수 없을 것입니다. 여러분은 서로 마찰을 빚는 의무 사이에서 완전히 짓눌려버렸고, 무언가를 포기해야 합니다. 두 세상 중 하나를 선택하는 방법밖에 남지 않았습니다. 가능하면 단호하고 돌이킬 수 없는 방법으로 말입니다. 일격을 가할 기회를 주의 깊고 조용하게 지켜보다가 덮치세요. 그 과정에 누가 희생자가 되든, 누구를 삼키든 상관없습니다. 이 세상을 다시 단순하게 만들어서 마침내 여러분의 자리를 찾는 유일한 방법이니깐요. **어두운 자아**를 벗어나려면, 이 세계에서 여러분이 자리 잡은 복잡하고도 중간자적인 위치를 받아들이거나, 탈피해야 합니다.

상처

경험치

○○○○○

- 능력치 중 하나를 +1 추가합니다.
- 다른 뱀 액션을 하나 얻습니다.
- 다른 뱀 액션을 하나 얻습니다.
- 아무 스킨 액션을 하나 얻습니다.
- 아무 스킨 액션을 하나 얻습니다.
- 인간 동지의 일원이 됩니다.

상태

열정 2 냉정 1 충동 -1 어둠 -1

열정 -1 냉정 2 충동 1 어둠 -1

뱀 액션

뱀은 몰락한 왕조를 얻으며, 다른 액션을 한 가지 더 선택합니다:

● 몰락한 왕조

뱀의 시대에, 여러분 가문은 강력하고 수가 많았습니다. 하지만 지금은 옛 영광의 그림자 속에서 살 뿐입니다. 가문은 다시 잃어버린 것을 찾으려 합니다(하나 선택하세요):

- ★ 정치적 영향력
- ★ 옛 부
- ★ 쇠락하는 아름다움
- ★ 비밀스러운 동맹

여러분은 가문 일원의 명령에 따라 때마다 가문이 시키는 일에 **다음 번 보너스**를 받으며, 명령을 내린 상대는 여러분에게 끈 1점을 받습니다. 가문이 옛 영광의 일부를 되찾도록 도왔다면, 여러분은 경험치를 받습니다.

○ 현혹

눈을 깜박이지 않은 채 상대를 응시하면, **열정**으로 판정하세요. 10 이상이면 상대는 여러분이 눈을 깜박이거나 누군가가 상대를 건드릴 때까지 얼어붙으며, 자신에게 일어난 이상한 일을 기억하지 못합니다. 7-9면 상대는 현혹되지만, 여러분은 현혹하는 동안 뱀처럼 쉬익하는 소리를 크게 내야 합니다. (상대는 무언가 이상한 일이 벌어졌다고 명백하게 알아차릴 것입니다)

○ 커다란 고백

상대에게 여러분의 참모습을 드러내면, 상대는 여러분에게 끈 1점을 받습니다. 상대가 여러분의 진정한 모습을 받아들였다면, 상대는 경험치를 받습니다. 상대가 여러분을 거부했다면, 여러분은 상대에게 맞서는 일에 **다음 번 보너스**를 받습니다.

○ 새 질서

여러분이 가문 대신 인간 사회에서 욕망 중 하나를 채우는 법을 익히면, 경험치를 받습니다. 누군가 여러분이 인간 사회에서 좀 더 잘 지내도록 도우면, 상대는 경험치를 받습니다.

○ 인내는 미덕이다

이를 악물고 적수에게 대꾸하지 않으면, **냉정**으로 판정하세요. 10 이상이면 상대에게 끈 1점을 받습니다. • 7-9면 다음에 만나 상대를 공격할 때 **다음 번 보너스**를 받습니다.

섹스 액션

여러분이 누군가와 성관계를 맺었다는 사실을 가문이 알아차리면, 성관계를 맺은 상대는 여러분 가문의 **몰락한 왕조** 일원이 됩니다. 상대가 주연 캐릭터라면, 상대의 캐릭터 시트에 몰락한 왕조 액션을 적습니다.