



몬스터하트

한 끼 풀 아래



# 감사합니다

페렛의 친구들: 크리스 안젤리니, 러셀 듀혼, H. 라스무센

시장: 던컨 어셔-맥기

특별 플레이테스터: 토머스 오그, 시드니 마싱, 더 너티스트  
레깸, 쥬드 리차우코

특별히 감사드립니다: 게임 세계에 멋진 작품을 추가해 준  
에이버리 엘더와 메게이 & 빈센트 베이커에게. 긴 여정동안  
죽 나를 믿어준 내 동반자에게.

제작: 소여 란킨

편집: 시드니 마싱

그래픽 레이아웃: 멧 스트리클링

그림: 어스키, 파브리소

한국어판 번역: 오승한

인디자인: 복희정



## ❧ 목차 ❧

2	감사합니다
4	바케네코
6	몽상가
8	악마
10	용
12	포모르
14	불사신
16	레시
18	프로메테우스
20	사이렌
22	벨라
24	세다 리지
25	나이트셰이드 해안
26	로드스톤
27	죽음과 세금은...
29	축적되지 않는 피해

## 바케네코 플레이어하기

서투르고, 반체제적이며, 혼란스럽고, 특이합니다. 바케네코는 어떠한 틀에도 얽매이지 않고, 자기를 맞추려는 노력도 하지 않는 스킨입니다. 바케네코는 남들과 다른 관점과 관심을 가졌으며, 이 때문에 소위 '친구'들에게 외면당한다고 하더라도 주저하지 않습니다. 어쩌면 해외 게임이나 드라마를 잘 알기 위해 외국어를 공부하는 꼬마일 수도 있고, 니체를 인용하는 고스족일 수도, 대학교 졸업반 수준의 책을 읽는 신입생일 수도 있습니다. 어떤 모습이든, 바케네코는 남의 말에 개의치 않고 자기만의 길을 걷습니다.

바케네코의 능력치는 이러한 개인주의적인 측면을 지향합니다. 바케네코는 **냉정**과 **충동**이 높은 탓에 고고한 태도로 사람들이 자기를 내버려 두도록 하거나, 어쩔 수 없다면 그냥 자리를 떠나는 데 능합니다. 어떤 바케네코는 거침없고 예측불허인 반면(**냉정 1, 충동 2**), 또 다른 바케네코는 어느 정도 조용히 주변을 살펴보면서 다른 사람들을 파악하는 성향이 있습니다(**냉정 1, 충동 1, 어둠 0**). 어느 쪽이든, 바케네코는 괴팍한 천성 때문에 사회적 기술에 능숙하지 못합니다(**열정 -1**).

비록 바케네코가 괴팍한 천성을 지녔다고 해도, 완전히 이해불가능하거나 외톨이 캐릭터라는 의미는 아닙니다. 그저 별난 행동 덕분에 다른 "평범한" 주위 10대들과 비교할 때 두드러지게 달라 보일 뿐입니다. 그러므로 비록 한 발자국 물러나 홀로 고고하게 떨어져 있기를 즐긴다고 하더라도, 다른 주연 캐릭터들 사이로 어슬렁어슬렁 돌아올 만한 확고한 이유를 몇 가지 만들어 두세요. 바케네코는 어쩌면 사람들이 평범해지는 데에 집착하기 전부터 이미 다른 캐릭터들과 친구가 되었거나, 그저 시시한 일로 티격태격 다투면서 촌스러운 음악이나 듣는 다른 캐릭터들을 놀리기를 좋아하는 것일지도 모릅니다.

## 크레딧

이 스킨은 소녀 란킨이 만들었습니다.



## 바케네코

사람들은 조롱의 의미를 담아 여러분을 '괴짜'라고 부릅니다. 하지만 오히려 그 말은 여러분에게 힘이 됩니다. 다른 길ियो? 저들처럼 되기? 인기를 끌려고 기를 쓰면서, 진짜 행복을 찾아 나서는 대신 행복한 척하는 데에 시간을 더 쓰기?

여러분은 그런 데에 쏟을 힘도, 다들 기력도 없습니다. 여러분은 여러분만의 길이 있습니다. 그 은밀한 즐거움이 힘을 줍니다. 여러분의 영리한 농담을 두고 어색한 엉터리 수작이라고 누가 말했나요? 마음대로 오해하게 놔두세요. 진짜 바보가 누구인지, 진짜 재미를 놓친 게 누구인지 여러분은 잘 알 겁니다.

## 정체성

**이름:** 베티, 창, 에스메랄다, 피셔, 고고, 지로, 마모루, 퍼시, 레이첼, 소피, 트라비스

**겉모습:** 완전무결, 비주류 스타일, 고양이 털투성이, 물에 빠진 고양이, 얼빠졌지만 사랑스러움

**눈:** 금색 눈, 고양이 눈, 속임수 가득한 눈, 반쯤 감긴 눈, 기민한 눈

**기원:** 힙스터, 친척들이 키움, 입양아, 무술가, 괴짜

## 캐릭터 배경

끈

주연 캐릭터 중 어떤 캐릭터가 시시한지, 어떤 캐릭터가 재미있는지 선택하세요.

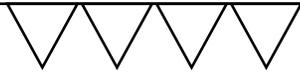
시시하다면, 상대에게 끈 1점을 받습니다. 여러분은 상대가 어떤 인물인지 훤히 보입니다.

재미있다면, 상대에게 끈 1점 줍니다. 여러분은 상대의 관심을 끌고 싶어 합니다.

## 어두운 자아

사람들은 항상 여러분이 얼마나 특이한지 이야기하며 성가시게 겁니다. 이제 판을 뒤집고 반격할 시간입니다. 최신 유행을, 그리고 생각 없이 유행을 따르는 좀비들을 모욕하고 산산이 부수세요. 저들이 머리도, 마음도 없는 쓰레기라는 사실을 폭로하세요. 어두운 자아를 벗어나려면, 여러분의 취향을 알아보고 인정하는 사람을 발견하거나, 상대에게 진짜 특이한 사람은 여러분이 아니라 상대 자신이라는 사실을 느끼도록 만드세요.

## 상처



## 경험치



- 능력치 중 하나를 +1 추가합니다.
- 다른 바케네코 액션을 하나 얻습니다.
- 다른 바케네코 액션을 하나 얻습니다.
- 아무 스킨의 액션을 하나 얻습니다.
- 아무 스킨의 액션을 하나 얻습니다.
- 여러분의 **괴짜 떼**를 발견합니다.

## 상태

열정 -1    냉정 1    총동 2    어둠 -1

열정 -1    냉정 1    총동 1    어둠 0

## 바케네코 액션

액션을 세 가지 선택합니다:

### ○ 부른다고 달려갈 줄 알아

누군가를 바람맞히고 그냥 느긋하게 빈둥거리면, 상태를 하나 해소합니다.

### ○ 밤눈

어둠 속에서 완전하게 볼 수 있습니다.

### ○ 고양이 쥐 놀리듯

폭력 행사하기 판정에서 7-9가 나온 다음 선택지 중 'MC는 상대가 받은 피해가 얼마나 심한지 정합니다'를 골랐다면, 여러분이 주는 피해는 캐릭터의 총동 수치보다 높아질 수 없습니다.

### ○ 내 앞을 막으면

다른 주연 캐릭터에게 가진 끈 1점을 사용하면, 상대는 여러분에게 맞서는 모든 판정에 -1 페널티를 받습니다.

### ○ 발톱 꺼내기

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

### ○ 무릎 고양이

특정 상대를 다른 사람보다 더 선호하는 모습을 노골적으로 보여주면, 여러분의 선택을 받은 사람은 경험치 1점을 받고, 여러분은 상대에게 끈 1점을 받습니다.

### ○ 가벼운 발놀림

선 채로 자기 키 높이만큼 뒹 수 있으며, 추락해도 피해를 받지 않습니다.

## 섹스 액션

잡자리 상대는 이번 세션 동안 판정을 할 때 한 번 주사위를 다시 굴릴 수 있습니다.

## 몽상가 플레이하기

교활하고, 공상에 빠졌으며, 영웅적이고, 참신합니다. 몽상가는 호기심과 거친 열망의 화신이며, 나이를 먹으면서 매일매일 비즈니스 캐주얼을 입을 삶을 사느니 차라리 거대 거미한테 잡아먹히는 편을 선택할 것입니다. 몽상가는 위험한 이세계에서 살아남을 수 있는 직감과 순수한 행운을 지녔습니다. 하지만 몽상가를 뒤따르는 사람들은 그렇게 운이 좋지는 않을 것입니다.

능력치에 따라 몽상가는 매혹적이며 예측 불가능한 캐릭터일 수도(열정 2, 어둠 1), 끊어 넘치는 힘을 표면 아래에 숨긴 오해받는 주인공(충동 1, 어둠 2)일 수도 있습니다. 어느 쪽이든, 몽상가는 냉정이 낮습니다. 몽상가는 절대로 냉담하고 피로에 찌든 캐릭터가 아닙니다.

**체서 고양이**의 길이나 **매혹적인 거리**, **인스머스에서 차 한잔**을 같은 액션을 선택한 몽상가는 이미 벌어지고 있는 기이한 사건 속에 무사히 뛰어들 수 있습니다. 아직 기이한 사건이 벌어지지 않았나요? **멋진 징조**들이나 **거울 속으로**를 선택하면 사건이 제 발로 옵니다. **테라비시아로 가는 다리** 같은 액션은 준비가 되었든 되지 않았든 다른 사람들을 모험으로 함께 끌어들이는 데에 능숙합니다. 명심하세요, 몽상가는 다른 사람들과 **거울 속으로** 함께 갈 수 있지만(상대가 손을 잡기로 동의하는 한), **체서 고양이**의 길로 함께 돌아올 수는 없습니다. 몽상가는 친구들을 문제로 끌어들이는 데에는 능숙하며, 같이 도망치는 데에는 서투릅니다.

**거울 속으로**를 선택한 몽상가는 탐험에 나설 비밀스러운 세계를 상상해야 합니다. 어디로 가고 싶은지 MC와 다른 플레이어들에게 밝히세요. 몽상가는 이 기회를 활용해 요정의 왕궁이나 어둠의 권세가 지배하는 적막한 차원처럼 다른 캐릭터의 홈그라운드로 몰래 들어갈 수 있을 뿐만 아니라, 몽상가 자신의 괴이한 취향을 함께 섞어 이 세계를 나타낼 수 있습니다.

## 크레딧

이 스킨은 소녀 란킨이 만들었습니다.



## 몽상가

이 세계는 겉으로 드러난 것이 전부가 아닙니다. 여러분은 숨겨진 진실을 직접 목격했고, 남들과 나눌 수 있는 비밀도 발견했습니다. 그저 사람들 대다수가 여러분을 믿지 않으려 할 뿐입니다. 어두운 구석과 틈새 사이사이에서, 아름다운 동물들이 신화와 전설의 사슬에 묶인 채 숨어 있습니다. 다행히도, 여러분은 열쇠를 얻었습니다.

## 정체성

**이름:** 엘리스, 빌리, 클라우디아, 도널드, 엘리, 노리스, 레이안, 셀레나, 토머스, 완다, 잔더

**겉모습:** 동화풍, 귀여운 소년/소녀, 인형 같음, 갈팡질팡해 보임, 하라주쿠 펑크족

**눈:** 보라색 눈, 놀라움이 가득한 눈, 갈망하는 눈, 호기심 어린 눈, 꿈꾸는 듯한 눈

**기원:** 동화 속 왕자/공주, 의붓자식, 새것 중독자, 음모론가, 민중의 영웅

## 캐릭터 배경

여러분은 누군가가 겉보기와는 다른 존재라는 사실을 압니다. 상대에게 끈을 2점 받습니다.

여러분은 이상한 사람입니다. 모두에게 끈을 1점씩 주거나, 특정 상대에게 끈을 2점 줍니다.

## 끈

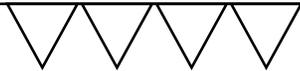
## 어두운 자아

평범한 인간의 삶은 지긋지긋합니다. 여러분은 남들보다 더 나아지고 싶고, 더 튀고 싶습니다. 괴물들과 괴짜들, 특이한 녀석들과 어울릴 기회가 있다면 다른 모든 문제를 젓혀 두고 달려드세요. 지옥으로 가는 여정이든, 신에게 향하는 나선계단이든, 모두 여러분 눈앞에 있습니다. 따분하고 평범한 일들은 썩어 문드러지든 말든 내팽개치세요. 친구들에게 모든 것을 버리고 함께 떠나도록 부추기세요. 어두운 자아에서 벗어나려면, 목표를 추구하던 중 생사가 걸린 위험에 빠지거나, 여러분이 자기 문제를 회피한 탓에 주변에 얼마나 큰 해를 끼쳤는지 깨달아야 합니다.

**열정 2    냉정 -1    충동 -1    어둠 1**

**열정 -1    냉정 -1    충동 1    어둠 2**

## 상처



## 경험치



- 능력치 중 하나를 +1 추가합니다.
- 다른 몽상가 액션을 하나 연습합니다.
- 다른 몽상가 액션을 하나 연습합니다.
- 아무 스킨의 액션을 하나 연습합니다.
- 아무 스킨의 액션을 하나 연습합니다.
- 시끌벅적한 다과회의 관심을 끕니다.

## 상태

## 몽상가 액션

액션을 세 가지 선택합니다:

### ○ 체서 고양이길

도망치기를 **충동** 대신 **어둠**으로 판정할 수 있지만, 7-9가 나오면 반드시 무언가를 남기고 도망쳐야 합니다.

### ○ 멋진 징조들

**심연 들여다보기** 판정 결과가 10 이상이 나올 때, 대신 불명확하고 두려운 환상을 보기로 선택하면 장면에 등장한 사람 중 여러분이 선택한 사람들과 환상을 공유할 수 있습니다.

### ○ 레라비시아로 가는 다리

의도적으로 다른 주연 캐릭터를 초자연적인 상황으로 끌어들이면, 상대는 경험치 1점을 받으며 여러분은 상대에게 끈 1점을 받습니다.

### ○ 매혹적인 거리

다른 캐릭터가 여러분을 상대로 **심연 들여다보기**를 하면, 상대는 여러분의 눈을 정면으로 바라보지 않는 한 판정에 -1 페널티를 받습니다.

### ○ 거울 속으로

사후세계나 요정의 왕궁, 평행 차원처럼 초자연적 세계로 들어가려면, **어둠**으로 판정하세요. 10 이상이 나오면 여러분은 목적지에 잘 들어가서 손쉽게 돌아갈 수 있습니다. 7-9가 나오면, 아래 선택지 중 하나 고릅니다:

- ✦ 돌아오려면 다른 길을 찾아야 합니다.
- ✦ 무언가 평범한 세계로 탈출합니다.
- ✦ 여러분은 어두운 자아에 빠집니다.

### ○ 인스머스에서 차 한잔을

위험한 초자연적 상황 속에서 **침착하기** 판정에 +2 보너스를 받습니다.

## 섹스 액션

상대와 성관계를 맺으면, 상대가 속한 세계의 모든 경이로움과 공포를 느낄 수 있습니다. 상대의 세계로 들어가거나 그 안을 들여다보는 다음 판정에 +1 보너스를 받습니다.

## 악마 플레이하기

기만적이고, 마음을 사로잡으며, 헌신적이고, 의존적입니다. 악마는 언제나 적절한 시기에 자기 부탁을 들어줄 사람이 있습니다. 기꺼이 들어주는 사람이든, “그때 있잖아...” 처럼 무시하면 무례하다고 생각되도록 정서적인 협박을 받아서 굴복한 사람이든 말입니다. 모든 수단이 실패하면, 항상 호의를 베풀고 그 대가로 호의를 받는 방법이 있습니다. 결국 탐욕은 신의를 이기곤 하니까요.

악마는 언제나 열정적으로(열정 2) 사람들을 유혹하지만, 어떤 악마는 좀 더 세심하고 절제된 모습을 보이는 반면(냉정 1), 다른 악마는 기이하고 통찰력 있는 모습을 보입니다(어둠 1). 악마는 충동 능력치가 낮기 때문에 속임수나 유혹을 써서 해결할 수 없는 문제는 다른 사람들의 호의에 의존해서 해결합니다. 늘 유리한 위치에 서려면 거래를 통해 달콤한 영향력을 행사해야 한다는 사실을 명심하세요.

악마를 만들 때는 캐릭터가 진짜로 사악한 악마 같은 본성을 지닐 필요는 없습니다. 여러분은 종교적인 문제와는 관련 없이 그저 자기 이익에만 관심이 있는 인물이 될 수도 있습니다. 하지만 악마는 눈에 보이는 것이든 보이지 않는 것이든 무언가를 얻어 낼 줄 알아야 합니다. 중재자나 일종의 정서적 중개인으로서 활동하는 것도 생각보다 충분히 강력하지만, 사람들이 자신이 혼자 얻을 수 없는 것을 얻도록 도와주기 위해 그 밖에 어떤 수단을 활용할 수 있는지 생각해 보세요. 여러분은 마을의 부자 꼬마인가요? 아니면 진짜로 범죄에 재능을 가진 청소년인가요? 부모님 중 한 분이 영향력 있는 분인가요? 여러분은 높은 신 분 사이에, 아니면 수상한 사람들 사이에 친구가 있나요?



## 악마

저들이 뭘 원하는지는 알 겁니다. 저들 마음에 들어간 것처럼 말이지요. 마음속 욕망이 마치 산성비처럼 여러분에게 쏟아집니다. 사람들은 누구나 무언가를 원합니다. 때로는 가질 수 없는 것을 향한 끝없는 욕구를 채우려고 문을 활짝 열고 몸부림치는 데에 진물이 날 때도 있습니다. 하지만, 결국은 그만한 가치가 있습니다.

단지 누가 그 욕망을 채워줬는지 잊지 말게 하세요. 빛은 결국 갓이라고 있는 것입니다.

## 크레딧

이 스킨은 쇼어 란킨이 만들었습니다.

## 정체성

**이름:** 알레이스터, 캔디, 쿨, 에스텔, 프랭크, 허니, 존, 루시, 네이샤, 오피리아, 사무엘, 비올라, 유리

**겉모습:** 악동, 거부할 수 없을 정도로 유혹적, 은은히 빛남, 사랑스러움, 순진무구

**눈:** 빛나는 눈, 깜박이는 눈, 다 안다는 듯한 눈, 흥정을 벌이는 눈, 통찰력 있는 눈

**기원:** 절연한 악마의 자식, 장사꾼 왕/여왕, 롬펠슈틸츠킨, 네필림, 마녀 집회 태생

## 캐릭터 배경

여러분은 누군가의 욕망을 정기적으로 채워 줍니다. 상대에게 끈을 2점 받습니다.

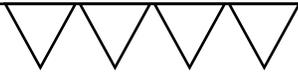
누군가 여러분의 제안을 거절하면서 엄하게 꾸짖었습니다. 상대에게 끈을 1점 줍니다.

## 끈

## 어두운 자아

여러분은 저들이 바라는 것을 들어주느라 지나치게 전전긍긍했습니다. 이제 모든 빛을 받을 때입니다. 저들이 여러분 없이는 아무것도 손에 넣지 못한다는 사실을 절감하게 하세요. 여러분의 재미를 위해서 서로 물고 뜯도록 만드세요. 특히 여러분의 제안을 거절한 사람들과 빛을 갚지 않는 사람들을 말입니다. 어두운 자아를 벗어나려면, 여러분이 갚아야 할 빛이 훨씬 많은 상대가 여러분을 꾸짖거나, 누군가 받은 것 이상으로 여러분을 좋아하는 사람이 나타나야 합니다.

## 상처



## 경험치



- 능력치 중 하나를 +1 추가합니다.
- 다른 악마 액션을 하나 연습합니다.
- 다른 악마 액션을 하나 연습합니다.
- 아무 스킨의 액션을 하나 연습합니다.
- 아무 스킨의 액션을 하나 연습합니다.
- **수다쟁이 소악마**들의 관심을 끕니다.

## 상태

열정 2    냉정 1    충동 -1    어둠 -1

열정 2    냉정 -1    충동 -1    어둠 1

## 악마 액션

*악마는 주고 받고를 얻으며, 다른 액션을 두 가지 더 선택합니다:*

### ● 주고 받고

여러분이 누군가에게 갈망하는 것을 제공하면(물질적인 것이든, 다른 것이든), 상대에게 끈 1점을 받습니다. 만약 상대가 먼저 요청한 것이라면, 여러분에게 원하는 것을 받을 때 상대는 경험치를 받습니다.

### ○ 악명

여러분이 끈을 3점 이상 가진 상대는 여러분이 시키는 일을 할 때 +1 보너스를 받습니다.

### ○ 지옥의 주인

주연 캐릭터나 조연 캐릭터가 여러분을 위해 싸울 때, 최소 여러분의 열정 수치만큼 상대에게 피해를 줍니다.

### ○ 맘몬의 장난감

주연 캐릭터에게 가진 끈 1점을 사용해서 상대의 판정에 +1 보너스를 줄 수 있습니다. 만약 판정 결과가 10 이상이면 여러분이 결과를 고릅니다.

### ○ 공짜 선물은 트집잡지 말 것

원하는 일을 하도록 상대를 유혹했지만 거부당했을 때, 여러분은 경험치를 받습니다.

### ○ 사바트의 한가운데에서

어두운 자아에 빠지면, 가지고 있는 모든 상태를 해소합니다.

### ○ 심연 태생

상대의 욕망을 채울 목적으로 **심연 들여다보기**를 해서 판정 결과가 10 이상이 나오면, 다음 번 보너스를 +1이 아닌 +2로 받습니다.

## 섹스 액션

상대와 성관계를 맺으면, 상대는 자기가 가진 상태를 원하는 만큼 해소할 수 있습니다. 여러분은 해소한 상태의 수만큼 상대에게 끈을 받습니다.

## 용 플레이하기

자신만만하고, 매혹적이며, 인기가 많습니다. 용은 어디를 가든, 종든 나쁘든, 시선을 끌려 합니다. 용은 순전히 그 존재감 때문이든, 무엇을 해야 하는지 알아차리는 일종의 감 때문이든 여러 사회적인 상황에서 힘을 발휘하는 능력을 갖췄습니다. 사람들 대부분은 선천적으로 용을 따르고 신뢰하지만, 용의 힘은 그 명성에서 나오기 때문에 사람들은 용의 상태를 항상 주의 깊게 살펴봅니다.

용은 선택하는 능력치에 따라 매력적이고 주의 깊게(열정 1, 어둠 2), 또는 아름답고 강하게(열정 2, 충동 1) 자신에게 쏟아지는 관심을 다룹니다. 하지만 어떤 능력치를 선택하든 용은 냉정이 낮기 때문에 다른 사람들에게 쉽게 휩쓸리며 남의 비판에 익숙하지 못합니다.

용의 액션은 대부분 초자연적인 면모를 공공연히 드러내지 않습니다. 나는 분노요 같은 액션도 상대를 때릴 때 지르는 함성처럼 재해석할 수 있습니다. 번드르르한 소개는 최고의 도우미를 얻을 수 있는 수단입니다.

권토중래는 다른 주연 캐릭터들이 자진해서 용의 위엄을 지키도록 하는 근사한 미끼입니다. 또한 무수히 바뀌는 형제는 자기 주변을 조연 캐릭터로 둘러 쌓아 다가오는 위협에 대처하는 용도로 사용할 수도 있고, 그저 사회적인 힘을 과시하기 위해 사용할 수도 있습니다.

공주를 데려오라는 MC와 상의해야 한다는 점에서 한계가 있습니다. 이 액션은 무조건 승리하는 수단으로 사용할 수는 없지만, 여러분 능력 범위 내의 일을 쉽게 할 수는 있습니다.

## 크레딧

이 스킨은 쇼여 란킨이 만들었습니다.



## 용

사람들의 관심이 여러분에게 쏟아집니다. 사람들은 여러분처럼 되고 싶어 합니다. 사람들은 여러분이 자기를 선택하고, 자기와 사귀고, 다른 이들 앞에서 자기와 함께 있어 주길 바랍니다. 여러분은 마치 은행 이자가 불어나듯 언제나 친구들을 모으고, 또 모읍니다. 식은 죽 먹기지요. 하지만 그럴수록 여러분 머릿속에는 의문이 떠오릅니다. 저들이 저토록 간절히 여러분에게 모든 걸 바치는 것을 보면, 사실 별 가치가 없기 때문에 아낌없이 바치는 게 아닐까요? 언제쯤이면 저들은 바닥을 드러낼까요?

무엇보다도, 더욱 많이 손에 넣을수록 잃을 것도 더욱 많아집니다. 여러분은 자기 좋을 때만 살랑대는 아첨꾼들과 거짓말쟁이, 도둑들로부터 재물을 더욱 철저히 지켜야 합니다.

## 정체성

**이름:** 아이코, 셸리아, 다이키, 줄리, 케이, 메로프, 미나코, 루이, 시스코, 우미코

**기원:** 군계일학, 여의주를 얻음, 알에서 태어남, 모두의 특별한 이, 고대의 혈통

**겉모습:** 의기양양함, 상냥함, 화려하지만 편안해 보임, 최첨단 패션, 살이 오름

**눈:** 진주 같은 눈, 에메랄드빛 눈, 유혹하는 눈, 강렬한 눈, 관능적인 눈

## 캐릭터 배경

끈

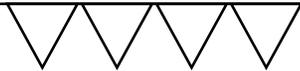
여러분은 절친한 친구나 한눈에 반한 사람이 있습니다. 상대에게 끈 2점을 줍니다.

사람들은 항상 여러분과 같이 있는 모습을 보이려 합니다. 모든 주연 캐릭터들에게 끈 1점을 받습니다.

## 어두운 자아

저들은 여러분을 좋아하지 않습니다. 진정한 여러분을 말입니다. 그러니 밀쳐 내세요. 정말로 여러분을 필요로 하는지 시험해봐야 합니다. 떨어져 나간 이들은 그만큼 가치가 없다는 것이지요! 어두운 자아를 벗어나려면, 정말로 소중한 사람을 영원히 망가뜨리거나, 누군가 여러분에게 자신은 진정한 여러분이 아닌 그저 여러분 같은 부류를 좋아한다고 고백해야 합니다.

## 상처



## 경험치



- 능력치 중 하나를 +1 추가합니다.
- 다른 용 액션을 하나 얻습니다.
- 다른 용 액션을 하나 얻습니다.
- 아무 스킨의 액션을 하나 얻습니다.
- 아무 스킨의 액션을 하나 얻습니다.
- 유명인들의 모임을 이룹니다.

## 상태

열정 2    냉정 -1    충동 1    어둠 -1

열정 1    냉정 -1    충동 -1    어둠 2

## 용 액션

용은 용의 위엄을 얻으며, 다른 액션을 한 가지 더 선택합니다:

### ● 용의 위엄

인기 없음 또는 유행에 뒤처짐 같은 상태를 얻지 않는 한, 다른 주연 캐릭터는 여러분에게 피해를 주는 판정을 할 때 결과에서 -1을 빼며, 조연 캐릭터는 여러분에게 피해를 주는 MC 리액션을 사용할 수 없습니다.

### ○ 권토중래

주연 캐릭터가 여러분을 도와 상태를 해소하면, 여러분은 상대에게 끈을 1 점 받고, 상대는 경험치를 받습니다.

### ○ 번드르르한 소개

다른 중요한 인물에게 누군가를 소개할 때 **어둠**으로 판정하세요. 10 이상이면 여러분은 자신이 소개해 준 상대에게 끈 1점을 받고, 상대는 중요한 인물에게 끈 1점을 받습니다. 7-9면, 소개해 준 상대는 중요한 인물에게 끈 1점을 받습니다.

### ○ 나는 분노요

여러분은 불이나 산 같은 해로운 물질을 내뿜거나 정말로 무서운 함성을 지르면서 **폭력 행사하기**를 할 수 있습니다. 피해 1점을 추가로 줍니다.

### ○ 공주를 데려오라

여러분이 말하면, 사람들은 듣습니다. 물품을 얻거나 관심을 끌기 위해 합당한 요구를 하면, 최소 다음 장면까지는 요구한 것을 얻을 수 있습니다.

### ○ 무수히 바뀌는 형제

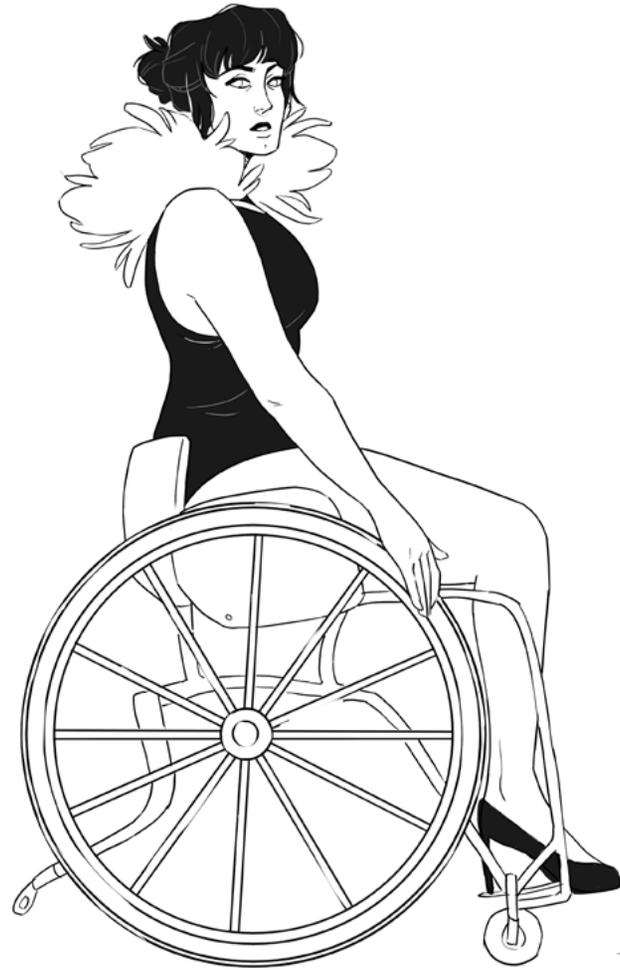
한 장면 안에서 조연 캐릭터를 유혹하는 데 성공하면, 매 장면 첫 번째 성공은 경험치를 받습니다.

## 섹스 액션

여러분과 성관계를 맺은 상대는 여러분에게 끈 1점을 받습니다. 상대가 여러분과 성관계를 맺은 일을 다른 사람들에게 말하면, 여러분은 경험치를 받습니다.

## 포모르 플레이하기

소외되고, 무시무시하며, 강력하고, 타협하지 않습니다. 포모르는 세상이 좀 더 공평했다면, 자신이 인정받을 수 있었을지도 모른다는 사실을 잘 알고 있습니다. 하지만 세상은 포모르를 외면했습니다. 원래부터 외부인으로 태어났든, 운명이 던진 시련 탓이든, 포모르는 사회와 완벽히 어울릴 수 없는 존재입니다. 어쩌면 외모나 걸모습 때문일지도 모르고, 아니면 무지한 대중들을 불편하게 만드는 초자연적인 아우라 때문일지도 모르겠지만, 모든 포모르는 세상이 자신들을 무언가 다른 눈으로 보도록 만드는 무언가를 가지고 있습니다. 이러한 사람들의 반응을 늘 겪으면서 포모르가 세상을 보는 눈 역시 달라집니다. 포모르의 능력치는 포모르 자신의 관점뿐만 아니라 포모르가 가진 차이점(열정 -1)을 바라보는 세상의 시선에도 좌우됩니다. 포모르는 어쩌면 자신 있고 거만하게 남들을 밀쳐낼지도 모르고(냉정 2, 충동 1), 내면으로 가라앉아 사회의 한구석에서 어둠을 받아들일지도 모릅니다(냉정 1, 충동 1, 어둠 0). 어느 쪽을 선택하든, 포모르의 능력치와 액션은 여러분을 절대로 무시할 수 없는 존재로 만드는 데 중점을 두고 있습니다.



## 포모르

차이점. 저들은 오직 차이점만 눈에 보이나요? 여러분은 많은 부분이 저들과 똑같습니다. 똑같다고 말해도 될 만큼 비슷합니다. 하지만 저들은 그저 거부하는 것 외에는 생각이 없어 보입니다. 저들은 자기가 누구를 상대로 하는지 깨닫지 못하는 것 같습니다. 만약 계속 받아들이기를 거부한다면, 그 대신 무서워하게 만들 수는 있을지도 모르지요. 여러분은 충분히 오랫동안 심연을 들여다보았습니다. 이제는 심연이 여러분을 들여다본 다음, 자신이 무엇을 보았는지 깨닫고 벌벌 떨면서 뒷걸음질치게 만들 때입니다.

## 크레딧

이 스킨은 소녀 란킨이 만들었습니다.

## 정체성

**이름:** 버트란트, 단테, 에린, 유니스, 그레이스, 자콥, 루, 맬러리, 오페우스, 스코트, 타이토스, 어슐러

**겉모습:** 고전적임, 화려하지만 좀먹음, 눈에 띄는 선천적 결함, 흉터, 적개심 가득한 모습

**눈:** 충혈된 눈, 탁한 눈, 근시, 맹인, 이글거리는 눈

**기원:** 짐승의 핏줄, 역사를 만들 이, 저주받음, 태곳적 존재의 자손, 위대한 운명을 성취하려는 야망에 사로잡힘.

## 캐릭터 배경

다른 사람들처럼 여러분을 비웃지 않고, 여러분과 함께 웃어주는 친구가 있습니다. 서로 끈을 2점씩 주고받습니다.

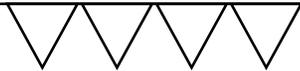
누군가 여러분을 비난했습니다. 상대에게 끈 2점을 줍니다.

## 끈

## 어두운 자아

여러분은 무엇보다도 증오를 가장 잘 이해합니다. 사람들에게 지옥문을 활짝 열어젖히세요. 약자들은 부수고 강자들은 무릎 꿇리세요. 사소한 모욕도 커다랗게 갚아주세요. 어두운 자아를 벗어나려면, 상대가 심각한 자기 회의에 사로잡힐 지경까지 누군가를 몰아가거나, 여러분이 증오하는 상대가 여러분을 두려워한다고 고백해야 합니다.

## 상처



## 경험치



- 능력치 중 하나를 +1 추가합니다.
- 다른 포모르 액션을 하나 연습합니다.
- 다른 포모르 액션을 하나 연습합니다.
- 아무 스킨의 액션을 하나 연습합니다.
- 아무 스킨의 액션을 하나 연습합니다.
- 사악한 하인들을 물려받습니다.

## 상태

열정 -1    냉정 2    충동 1    어둠 -1

열정 -1    냉정 1    충동 1    어둠 0

## 포모르 액션

액션을 두 가지 선택합니다:

### ○ 발로르의 눈

여러분은 사람들에게 저주를 걸 수 있습니다. 나쁜 날씨나 재앙, 질병 중 하나를 선택하세요. 10 이상이면 최악의 순간에 상대에게 저주가 발휘됩니다. 7-9면 즉각적으로 저주가 발휘되며, 여러분이 저주를 걸었다는 사실이 명확하게 드러납니다. 6 이하면 아무 일도 일어나지 않으며, 여러분은 격노 상태를 받습니다.

### ○ 일그러진 교훈

닥치게 하기 판정에 보너스를 받기 위해 끈을 사용하면 보너스를 +1 대신 +2 받습니다.

### ○ 장작불의 아이

여러분은 불이나 연기 때문에 피해를 받지 않습니다.

### ○ 용도 나를 겁줄 수 없어

침착하기 판정에서 7-9가 나온 다음 행동을 관찰하면, 그 장면 안에 있는 다른 누군가가 겁에 질림 상태를 받습니다.

### ○ 잿더미 위의 지배자

상대에게 과도하게 보복하면, 격노 상태를 받으며 상대에게 끈 1점을 받거나 피해 1점을 더 줍니다. 이야기에 어울리는 방향으로 선택하세요.

### ○ 래고의 야수

격노 상태를 받은 상태에서 닥치게 하거나 폭력 행사하기를 사용하면 스스로 상태를 활용할 수 있습니다.

## 섹스 액션

누군가와 친밀함을 공유한 다음, 만약 상대가 여러분을 사랑하면 경험치를 받습니다. 만약 여러분이 상대를 사랑하면 상대가 경험치를 받습니다.

## 불사신 플레이하기

현명하고, 외로우며, 건방집니다. 불사신은 자기가 모든 것을 다 봤고, 다 알며, 충분히 자랐다고 믿고 싶어 합니다. 하지만 절대 사실은 아닙니다. 불사신은 어느 정도 지혜를 갖췄을지도 모르지만, 그 지혜에는 언제나 불사신의 관점과 편견이 섞여 있습니다. 또한 불사신은 자신이 모든 것에 초연하다고 주장하지만, 사실 남들과 마찬가지로 사람 사이의 유대를 갈망합니다. 불사신의 무심하고 수수께끼 같은 겉모습은 자신이 홀로 걸어갈 수 있다고 자신을 이해시키려는 노력이자, 다른 사람들의 호기심을 부풀려서 자신에게 다가오도록 만드는 미끼이기도 합니다.

기나긴 삶을 거치면서, 불사신은 상처받은 고립주의자(열정 0, 충동 1, 어둠 1)와 사람들 사이로 발끝을 살짝 디딘 매력적인 관찰자(열정 1, 냉정 1, 충동 0) 사이를 오갑니다. 어느 쪽을 선택하든 불사신은 박학다식하며 신중합니다. 불사신은 어느 능력치든 일정 수준 이상일 수 있지만 진정으로 자신을 바쳐 헌신하지 않는 탓에 특출나게 뛰어난 능력치가 없습니다.

불사신을 플레이할 때는 무심하고 수수께끼 같은 분위기를 풍기되, 게임을 계속 플레이하면서 다른 사람들의 이야기와 이어질 수 있는 충분한 동기를 유지하세요. 만약 **죽음 속이기를** 원한다면, 다른 주연 캐릭터들과 상호작용을 할 수밖에 없는 기아스(마법적인 맹세나 의무)를 만들거나 신뢰할 수 있다고 생각하는 캐릭터의 발밑에 여러분의 영혼을 담아 둔 물품을 던져 놓으세요. **영겁의 노예**로 사람들을 밀쳐내려면 우선 사람들이 여러분의 도움을 구하도록 하는 **고결한 마음**처럼 사람들이 여러분에게 다가갈 이유가 필요합니다.

## 크레딧

이 스킨은 소녀 란킨이 만들었습니다.



## 불사신

여러분은 무한한 삶을 살았기 때문에, 스스로 세상의 모든 것을 보지 못했다는 사실을 잘 알고 있습니다. 절대로 모든 것을 볼 수는 없지요. 하지만 충분한 시간만 주어진다면, 가능한 일입니다. 여러분은 영원히 변하지 않은 채 그대로 서서 수많은 제국이 무너지고, 수많은 세대가 사라지는 광경을 볼 것입니다.

여러분은 스스로 한 발자국 물러나 하루살이들이 명멸하는 모습을 살펴봅니다. 그들이 살아가는 모습은 너무나 사랑스럽고, 때로 여러분은 외로움에 사무쳐 그들의 삶 속으로 끼어들기도 합니다. 필멸자들은 매 순간 정말로 아름답게, 순진무구하게, 필사적으로 살아갑니다. 그 열정이 여러분에게도 옮는다면 얼마나 좋으련만! 하지만 여러분 마음속에는 여전히 의구심이 남아 있습니다. 모든 것이 쏠살같이 흘러간다면, 어떤 일이 벌어지든 무슨 상관이 있을까요?

어떻게 될지 알아볼 시간은 아주 많습니다...

## 정체성

**이름:** 알리, 벤저민, 캐시디, 재클린, 카후랑기, 레온, 노먼, 라켈, 티엔, 자카리아

**겉모습:** 10년 전 패션, 고풍스러움, 너무 완벽함, 평범해 보이려고 애쓰, 심드렁함

**눈:** 비탄에 잠긴 눈, 죽어 가는 눈, 늙은 눈, 호기심 어린 눈, 생기 넘치는 눈

**기원:** 환생, 피의 목욕, 신의 음식을 먹음, 죽지 않겠다고 결심함, 부활 지점

## 캐릭터 배경

여러분은 좀 이상한 사람으로 보입니다. 모두에게 끈을 1점씩 줍니다.

누구와 영생을 함께 걸어가기를 갈망하나요? 상대에게 끈 2점을 받습니다.

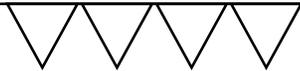
## 끈

## 어두운 자아

이 세상은 여러분이 제어할 수 없을 정도로 너무나도 빠르게 흘러갑니다. 여러분은 여러분만큼이나 아름답고 영원한 것에 매달릴 필요를 느낍니다. 덧없는 일에는 마음을 두지 마세요.

세상에, 그리고 스스로 증명하세요. 여러분은 결코 세상을 필요로 한 적이 없다는 사실을 말입니다. 세상이 불타도록 내버려두세요. 정말로 중요한 것을 틀어쥐고, 절대 놓치지 마세요. 어두운 자아를 벗어나려면, 상대에게 영원히 남을 벌을 부당하게 가하거나, 여러분 자신의 필멸성과 마주쳐야 합니다.

## 상처



## 경험치



- 능력치 중 하나를 +1 추가합니다.
- 다른 불사신 액션을 하나 연습합니다.
- 다른 불사신 액션을 하나 연습합니다.
- 아무 스킨의 액션을 하나 연습합니다.
- 아무 스킨의 액션을 하나 연습합니다.
- 이번 세대의 수호자들을 물려받습니다.

## 상태

열정 0    냉정 -1    충동 1    어둠 1

열정 1    냉정 1    충동 0    어둠 -1

## 불사신 액션

액션을 두 가지 선택합니다:

### ○ 죽음 속이기

피해 4점을 받으면, 약점이 발동하지 않는 한 몇 시간 후 다시 살아납니다. 어떤 약점을 가졌는지 MC와 논의해서 정하거나, 다음 중 하나를 선택하세요: 참수당함, 기아스를 깨뜨림, 자신의 진실한 이름을 들음, 영혼을 담아 둔 물품을 파괴당함.

### ○ 다 보고 겪었어

**침착하기** 판정 결과가 10 이상이면, 현재 상황과 관계가 있는 질문을 하나 대신 둘 합니다.

### ○ 반복되는 역사

자신의 옛이야기를 던지시 말함으로써 현재 겪는 문제를 피하면, 판정 결과가 7 이상일 때 상태 하나를 해소합니다. 판정 결과가 7-9면 여러분의 이야기를 들은 누군가는 여러분에 관한 진실을 발견하는 판정에 +1 보너스를 받습니다.

### ○ 고결한 마음

누군가의 시야를 넓혀서 상대가 가진 상태를 해소하는 데 도움을 준다면, 상대에게 끈 1점을 받습니다.

### ○ 생명의 의미

**폭력 휘두르기**를 할 때, 끈 1점을 사용하는 대신 피해 1점을 받아서 판정 결과나 피해에 1점을 더할 수 있습니다.

### ○ 영겁의 노력

여러분에게 관심을 가진 캐릭터를 무시하거나 밀쳐내면, 여러분은 경험치 1점을 받고 상대는 여러분에게 끈 1점을 받습니다.

## 섹스 액션

누군가와 성관계를 맺은 다음, 상대에게 끈 1점을 사용하지 않고도 여러분이 원하는 일을 하도록 유혹할 수 있습니다.

# 레시 플레이하기

고귀하고, 사나우며, 거만하고, 불안해합니다. 레시는 대다수 사람이 못 보고 넘어가거나 매일매일 당연하다고 여기는 세상의 영역을 지배합니다. 하지만 이 세상에서 레시가 설 곳은 계속 바뀌고, 사라지고 있습니다.

레시는 사람들이 자연의 힘을 무시하거나 잊는 것을 그냥 보고 넘기지 않습니다. 자연 없이는 아무것도 다스리지 못하니까요.

레시의 능력치는 여러분이 유혹적이면서도 파괴적인 지도자인지(열정 1, 충동 2), 아니면 인정사정없는 독재자인지(냉정 2, 충동 1), 나타냅니다. 레시는 어두운 자기 성찰이나 강박에 빠지지 않습니다(어둠 -1). 레시는 자기 소유라고 생각하는 것을 확고하게 지배하기 위해 직접 행동에 나서니까요. 유혹적인 모습이든, 권위적인 모습이든, 레시는 언제나 힘 있는 분위기를 풍기고, 언제든지 이를 증명할 준비가 되어 있습니다.

레시는 유럽 왕실의 모습을 그대로 따왔든, 좀 더 서민적인 모습이든, 아니면 사교도의 아지트든 알현실을 가지고 플레이를 시작합니다. 도시의 곤룡포는 알현실이 어디에 있으며, 어떤 모습인지 가능성을 활짝 열어줄 것입니다.

떡갈나무 피부나 지배자의 홀 같은 액션을 가진 레시는 자기 방식으로 부딪히는 동안 싸움에 능합니다. 짐은 제왕이로다 레시가 좀 더 자기 이점을 적극적으로 발휘할 수 있게 돕습니다. 하지만 모든 레시가 이기적이고 군림하려 들지는 않습니다. 자연의 너그러움은 레시의 상냥한 면을 보여주며, 레시와 성관계를 맺은 애인은 한층 더 든든한 보호를 받을 수 있습니다.

## 크레딧

이 스킨은 쇼여 란킨이 만들었습니다.



## 레시

자연이 힘과 아름다움, 그리고 역동성을 상징하지 않는다면 도대체 무엇일까요? 자연은 마치 돌고 도는 패션처럼 언제나 다시 유행합니다. 사람들은 자연스러운 게 더 좋고, 더 고급스럽다고 내세웁니다. 자연에서 가져왔다고 자랑스러워합니다. 하지만, 여러분은 바로 자연 그 자체입니다.

원초적이고, 자연 그대로인 여러분은 어머니 대지를 대변합니다. 그리고 자기, 그분은 얼음처럼 차디차고 독해요.

## 정체성

**이름:** 알렉세이, 브레들리, 드루실라, 그리고리, 이반, 조시, 카렌, 리비아, 니콜라스, 랜들, 손

**겉모습:** 위엄 있음, 야만적임, 고결함, 위협적임, 평화로움

**눈:** 무신경한 눈, 흥포한 눈, 녹색 눈, 생각에 잠긴 눈, 상대를 치료하는 듯한 눈

**기원:** 자연의 양자, 동물이 키움, 도시의 게릴라, 종말을 대비하는 자, 꽃의 아이

## 캐릭터 배경

여러분은 누군가를 마치 애완동물처럼 총애합니다. 캐릭터 한 명에게 끈 2점, 또는 캐릭터 두 명에게 끈 1점을 받습니다.

누군가 여러분의 알현실을 발견했습니다. 상대는 여러분에게 끈 2점을 받습니다.

## 끈

## 어두운 자아

여러분은 대지의 법이자, 세상의 분노입니다. 아랫것들에게 보여주세요. 그리고 무자비하게 지배하세요. 단 한 순간이라도 숨돌릴 틈을 주지 마세요. 신하들이 시시콜콜한 불편함을 겪나요? 자기들이 알아서 해결할 문제입니다. 신경을 곤두서게 만들고, 극적인 것을 마치 일상처럼 느끼게 만드세요. 어두운 자아에서 벗어나려면, 신하 중 하나를 완벽하게 복속시키거나, 아무 죄 없는 사람에게 권위를 행사하거나, 새로운 신하를 하나 얻어야 합니다.

## 상처

## 경험치

- 능력치 중 하나를 +1 추가합니다.
- 다른 레시 액션을 하나 얻습니다.
- 다른 레시 액션을 하나 얻습니다.
- 아무 스킨의 액션을 하나 얻습니다.
- 아무 스킨의 액션을 하나 얻습니다.
- 꽃의 하렘을 얻습니다.

## 상태

열정 1    냉정 -1    총동 2    어둠 -1

열정 -1    냉정 2    총동 1    어둠 -1

## 레시 액션

레시는 **가이아의 권위를 얻으며, 다른 액션을 두 가지 더 선택합니다:**

### ● 가이아의 권위

여러분은 모든 동물 및 자연의 정령과 소통을 할 수 있으며, 자연 환경 안에 있는 알현실에서 왕처럼 군림합니다. 여러분은 알현실 안에서 여러분에게 대항하거나 권위를 인정하지 않는 상대와 맞서 판정에 +1 보너스를 받습니다.

### ○ 도시의 곤룡포

여러분은 컴퓨터나 창문, TV, 전자제품처럼 사람이 만든 물건과 소통할 수 있습니다. 여러분이 자연에 사용할 수 있는 모든 액션은 이제 도시 환경에서도 통합니다.

### ○ 나무 폭군

여러분은 총동 판정을 해서 나무 한 그루, 또는 그만한 양의 식물을 마음대로 움직일 수 있습니다. 판정 결과가 10 이상이면 나무는 무리 역할을 하며 남은 장면 동안 여러분의 말에 무조건 복종할 것입니다. 판정 결과가 7-9면 다음 중 하나를 같이 선택합니다.

- ✦ 정령들이 알현실에서 여러분에 관한 험담을 주고받을 것입니다.
- ✦ 나무는 자기만의 목적이 있습니다.
- ✦ 나무는 원래 있던 곳으로 돌아가지 않습니다.

### ○ 지배자의 홀

여러분의 통치권을 상징하는 무기를 하나 가집니다. 이 무기로 **폭력 휘두르기**를 하면 판정에 +1 보너스를 받습니다.

### ○ 딱갈나무 피부

맨발로 자연환경 안에서 있으면, 받는 모든 피해를 1점 줄입니다.

### ○ 자연의 너그러움

자연 환경 안에서, 또는 동종 요법 (질병과 비슷한 증상을 일으키는 물질을 극소량 사용하여 병을 치료하는 방법)으로 누군가의 상처를 야릇한 느낌을 은근히 담아서 치료하면, 상대는 피해 1점을 더 치료합니다.

### ○ 나는 제왕이로다

총동을 1 올립니다. (최대 총동은 3입니다)

## 섹스 액션

여러분의 하인들은 주인의 배우자를 공격할 만큼 어리석지 않습니다. 여러분과 성관계를 맺은 상대는 다음번에 여러분과 소통할 수 있는 동물이나 물질 때문에 피해를 받을 때, 그 피해를 받지 않습니다.

## 프로메테우스 플레이하기

똑똑하고, 기이하며, 한 곳에 정신을 쏟고, 신경이 곤두서 있습니다. 프로메테우스는 위험에 뛰어든 만큼은 똑똑하지만, 안전을 확보할 만큼은 똑똑하지 않습니다. 천재성에는 대가가 따릅니다. 사람들이 여러분의 아이디어를 보고 멍한 표정을 짓든, 햇불과 쇠스랑을 들든, 여러분은 언제나 소외당할 것입니다. 발전에 희생은 필수입니다. 그리고 프로메테우스는 지적 발전의 화신입니다.

프로메테우스는 대다수의 사람보다 더욱 침착하고, 심연의 어둠을 더욱 깊게 들여다봅니다. 여러분이 선택한 능력치는 프로메테우스가 차가운 이성과 날카로운 재치로 비평가들을 베어 넘기는 편을 선호하는지(냉정 2, 어둠 1), 내면으로 침잠하는 편을 선호하는지를 나타냅니다. 어느 쪽이든, 프로메테우스는 자기 생각을 인정받기 위해 사람들을 설득하거나 문제가 생겼을 때 도망치는 것에 능숙하지는 못합니다. 프로메테우스라는 이름답게, 여러분이 만든 진보에 따르는 대가를 치르고, 반발에 부딪힐 각오를 하세요.

**다 빈치의 과학!** 액션을 가진 프로메테우스는 전형적인 미치광이 과학자이지만, 여러분의 계획이 반드시 기술에 관련될 필요는 없다는 사실을 잊지 마세요. 여러분의 꿈이 혁신의 최첨단을 달리고 분명 반발을 부를 아이디어라면 새로운 예술이나 사상 전파, 새로운 사업 등 무엇이든 가능합니다.



## 프로메테우스

이제는 돌이킬 수 없습니다. 돌아갈 길을 생각하기에는 너무 멀리 왔습니다. 영겁처럼 느껴질 정도로 오랫동안 꿈꾸어 왔던 그 것이 손 아래에서 꿈틀댁니다. 드디어 끝났습니다. 이제는 여러분의 것입니다.

이제 그들도 이해할 것입니다.

## 크레딧

이 스킨은 쇼여 란킨이 만들었습니다.

## 정체성

**이름:** 브리어나, 캐서린, 다니엘, 에단, 헬레나, 이안, 조르주, 릴리, 루, 타이슨, 월레스

**겉모습:** 스타일에 신경 쓰지 않음, 트위드 재질 옷, 혼자만 튀는 모습, 단추를 모두 채움, 낡아빠진 값싼 옷

**눈:** 회색 눈, 바쁘게 돌아가는 눈, 총명한 눈, 사악한 눈, 깊은 눈

**기원:** 불꽃, 반신, 광기의 가장자리, 애늬은이, 맨사 후보

## 캐릭터 배경

여러분은 아주 적합한 사람을 관찰해왔습니다. 캐릭터 한 명에게 끈 2점, 또는 캐릭터 두 명에게 끈 1점을 받습니다.

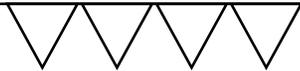
여러분은 정말로 특이합니다. 모두에게 끈을 1점씩 줍니다.

## 끈

## 어두운 자아

저들은 여러분이 누구든, 무엇을 하든, 그 어떤 것도 거부합니다. 자기들에게 무엇이 좋은 일인지 알지도 못할 정도로 멍청하지요. 여러분은 저들을 진실로 이끌어야 합니다. 어느 정도 압제와 폭력을 동원해서라도 말입니다. 여러분의 계획은 비극과 고통으로 사람들을 깨우칠 것입니다. 무기를 동원하든, 정신 조종을 하든, 심리전을 쓰든 모두 괜찮습니다. 재미도 있지요. 어두운 자아를 벗어나려면, 사람들이 여러분의 아이디어를 받아들이거나, 여러분이 한 일을 알아보고 찬양해야 합니다.

## 상처



## 경험치



- 능력치 중 하나를 +1 추가합니다.
- 다른 프로메테우스 액션을 하나 얻습니다.
- 다른 프로메테우스 액션을 하나 얻습니다.
- 아무 스킨의 액션을 하나 얻습니다.
- 아무 스킨의 액션을 하나 얻습니다.
- 강력한 싱크탱크 집단에 가입합니다.

## 상태

열정 -1    냉정 2    충동 -1    어둠 1

열정 -1    냉정 1    충동 -1    어둠 2

## 프로메테우스 액션

프로메테우스는 불 전달자를 얻으며, 다른 액션을 한 가지 더 선택합니다:

### ● 불 전달자

여러분은 장대한 계획을 세우거나 혁신적인 아이디어를 연구할 수 있습니다. **어둠**으로 판정해서 10 이상이면 다음 선택지에서 세 가지 고릅니다. 7-9면 두 가지 고릅니다.

- ✦ 여러분의 계획은 기이한 부작용을 일으키지 않습니다.
- ✦ 여러분의 계획은 저렴하고, 착수하기도 쉽고, 유지하기도 쉽습니다.
- ✦ 대중들이 여러분의 계획을 인정하고 칭찬합니다.
- ✦ 여러분의 계획은 무작위로 실패하거나 반발을 불러일으키지 않습니다.

### ○ 다 빈치의 과학!

여러분의 계획은 반드시 현대 과학이나 물리학에 구애받을 필요가 없습니다.

### ○ 시대를 앞서다

누군가 여러분의 아이디어를 그 자리에서 거절하면, 여러분은 경험치를 받습니다.

### ○ 유아론적 접근

여러분은 세션마다 한 번씩 다른 캐릭터에게 가진 끈을 아무 캐릭터에게나 써서 여러분이 원하는 일을 하도록 유혹할 수 있습니다. 만약 거절당하면, 여러분은 혼란스러움 상태를 받습니다.

### ○ 광기 어린 웃음

닥치게 하기 판정에 10 이상 나오면, 여러분에게 가진 끈이 있더라도 상대는 여러분에게 끈 1점을 줍니다.

### ○ 아슬아슬한 줄타기

어둠을 1 올립니다. (최대 어둠은 3입니다)

## 섹스 액션

친밀함은 창의력의 원천입니다. 다음 불 전달자 계획을 판정 결과가 10 이상 나온 것으로 간주하세요. 상대는 여러분에게 끈 1점을 받습니다.

## 사이렌 플레이하기

유혹적이고, 멋지며, 제멋대로고, 관심에 굶주렸습니다. 사이렌은 그 어떤 이의 관심도 사로잡을 수 있는 목소리를 지닌 장래의 디바입니다. 사이렌이 가진 힘의 원천은 반드시 음악이나 노래에 국한될 필요가 없습니다. 연설이나 토론, 라디오 드라마, 성우, 어떤 분야든 좋습니다. 심지어 여러 분야를 뒤섞고 합칠 수도 있습니다. 사이렌에게 중요한 것은 목소리입니다. 사이렌은 자기 내면에 쌓인 감정을 알리고 세상을 향한 경외감이나 혼란을 전달하는 도구로서 목소리를 사용합니다

사이렌이 선택할 수 있는 두 능력치는 동전의 양면입니다. 여러분은 신기하고 매혹적인가요(**열정 2, 냉정 1**), 극적이고 까다로운가요(**열정 1, 냉정 2**)? 어느 쪽이든 사이렌은 **충동과 어둠**이 낮기 때문에 자기 문제를 직면하는 데 어려움을 겪습니다. 보통은 그 문제를 처리해 줄 사람들을 친구나 추종자로 두는 편입니다.



---

## 사이렌

여러분은 꿈에 부풀어 오릅니다. 저들의 사랑이 여러분에게 영감을 주고, 저들의 광신이 힘을 줍니다. 단 몇 마디 말로 다른 사람을 조종하는 것은 무척 중독성 있는 일입니다. 솔직히 말하자면, 여러분은 껌속이 중독되었습니다. 지나가는 듯한 속삭임에서 고막이 터질 것 같은 노래까지. 여러분은 자신의 목소리에 깃든 힘에 전율을 느낍니다. 부디 모든 세상이 동감해 주기를...

---

## 크레딧

이 스킨은 쇼여 란킨이 만들었습니다.

## 정체성

**이름:** 오릴리아, 브라이언, 데이비드, 파티마, 인디아, 제리, 라트리스, 멜로라, 레이나, 토키, 즐라

**겉모습:** 예술가처럼 보임, 카리스마 있음, 화려하고 귀티가 흐름, 노련해 보임, 굉장하게 꾸밈

**눈:** 맑은 눈, 부드러운 눈, 거친 눈, 촉촉한 눈, 감정이 풍부한 눈

**기원:** 재능, 끝없는 훈련, 명금의 혼, 지상으로 온 언어, 음악의 교차점

## 캐릭터 배경

끈

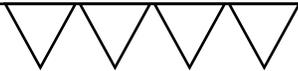
누군가 여러분의 열혈 팬입니다. 상대에게 끈 2점을 받습니다.

여러분의 공연은 누구를 보고 영감을 얻었나요? 상대에게 끈 2점을 줍니다.

## 어두운 자아

저들을 영혼의 깊은 심연 속으로 끌어당기고, 갈기갈기 찢어 고통 주세요. 가장 상처받기 쉬운 부분을 찾아내, 그것을 재료로 끔찍하고 조잡한 작품을 만들어 모든 이를 나락으로 가라앉히세요. 사람들을 비방하고, 헐뜯고, 가차 없이 괴롭혀서 저들의 삶을 나락으로 떨어뜨리세요. 여러분의 어두운 자아는 사람들이 스스로 상처를 가하거나, 여러분에게 맞설 때까지 계속됩니다.

## 상처



## 경험치



- 능력치 중 하나를 +1 추가합니다.
- 다른 사이렌 액션을 하나 연습합니다.
- 다른 사이렌 액션을 하나 연습합니다.
- 아무 스킨의 액션을 하나 연습합니다.
- 아무 스킨의 액션을 하나 연습합니다.
- 여러분을 지원할 불협화음 합창단이 도착했습니다.

## 상태

열정 2    냉정 1    충동 -1    어둠 -1

열정 1    냉정 2    충동 -1    어둠 -1

## 사이렌 액션

사이렌은 잊을 수 없는 선물을 얻으며, 다른 액션을 두 가지 더 선택합니다:

### ● 잊을 수 없는 선물

많은 사람들 앞에서 공연하면, **열정**으로 판정하세요. 10 이상이면 다음 선택지에서 세 가지 고릅니다. 7-9면 하나 고릅니다.

- ✦ 군중 사이에서 누군가 여러분에게 선물을 하나 줍니다.
- ✦ 여러분이 이름 부른 사람을 군중이 데려옵니다.
- ✦ 공연이 끝난 후 군중은 여러분이 가라고 말한 곳에 갑니다.
- ✦ 군중 사이에서 누군가 여러분에게 끈을 1점 줍니다.
- ✦ 공연이 끝난 후 군중은 평범하고 지루한 자기 일상으로 되돌아갑니다.

### ○ 암초 해안

무언가를 파괴하라고(물리적이든, 비물리적이든) 누군가를 납득시키면, 여러분은 경험치를 받습니다.

### ○ 지금은 여기서 끝내지, 하지만...

누군가를 **닥치게 하면**, 상대는 **침착하기**에 성공할 때까지 여러분에게 맞서는 모든 판정에 -1 페널티를 받습니다.

### ○ 디바의 짜증

누군가를 **닥치게 하면**, 새로운 선택지 하나를 더 얻습니다: 여러분이 원하는 것을 주면 상대는 경험치를 받습니다.

### ○ 호밀밭의 파수꾼

여러분이 원하는 일을 하도록 조연 캐릭터를 유혹하는 데 성공하면, 이번 장면이 끝난 다음부터 상대는 여러분의 유혹이 자신이 스스로 원해서 한 일이라고 생각합니다.

### ○ 볼리나는 전선

음반이나 영화, 방송 등을 통해 **잊을 수 없는 선물**을 판정하면 +1 보너스를 받습니다.

### ○ 무대 위의 존재감

열정을 1 올립니다. (최대 열정은 3입니다)

## 섹스 액션

여러분 상대가 추종자인지, 동등한 파트너인지 선언하세요. 추종자라면 상대는 여러분에게 끈 1점을 받습니다. 동등한 파트너라면 여러분은 상대에게 끈 1점을 받습니다.

## 벨라 플레이하기

극적이며, 거만하고, 관능적이며, 사람들을 조종하는 데 능합니다. 벨라는 자신감에 어울리게 사람들을 끌어들이는 힘을 가진 스타 지망생입니다. 명성 그 자체를 위해 명성을 찍어내는 이 세상에서, 벨라는 더도 말고 덜도 말고 상품 그 자체가 되고 싶어 합니다. 그러기 위해 주변 관계를 망가뜨리고, 적과 친구들의 시체를 밟고 정상에 올라야 하는 한이 있어도 말입니다. 비록 벨라는 절대 상냥한 사람은 아니지만, 모든 이들과 척을 진다면 자신이 크게 성공했을 때 아무도 자신에게 환호해 줄 사람이 없을 거라는 사실은 잘 알고 있습니다. 성공은 확정된 거나 다름없습니다. 단지 언제 성공할지 정해지지 않았을 뿐. 벨라는 추호도 자신의 성공 여부를 의심하지 않습니다.

어떤 능력치를 선택하든 벨라의 **냉정**은 2이므로, 여러분은 이기심에 가득 찬 이 쓰디쓴 세상에서 솟아올라 지배자가 될 준비가 되어 있습니다. 여러분은 독살스러운 면모를 달콤한 **열정**으로 완화할 수도 있고(**열정** 1), 반대로 말뿐 아니라 행동으로도 여러분의 힘을 보여주고, 분노한 채 극적으로 자리를 뜰 수 있습니다(**충동** 1).

여러분이 확실히 하지 말아야 할 것이 한가지 있습니다: 비록 벨라는 거만함과 차가움을 보여주는 스킨이지만, 플레이어가 그래서는 안 됩니다. 잊지 말고 다른 플레이어의 경계선과 발언권을 존중하세요. 벨라는 언제나 자신이 장면의 중심이 되기를 원하지만, 장면에는 엄연히 다른 주연 캐릭터들도 있습니다. 그러므로 여러분은 MC 및 다른 플레이어들과 논의하여 벨라가 늘 성공하지는 못하도록 만드세요. 이러니저러니 해도, 모든 주연 캐릭터는 각자 끔찍한 결정을 내릴 기회를 가져야 합니다.



## 벨라

이 세상은 크고 훌륭한 장소입니다. 여러분이 얼마나 특별한지 알아야 하는 장소이지요. 이 땅에 사는 사람들은 연극의 꼭두각시, 혹은 고분고분한 관객이나 다름없습니다.

어쨌든, 모든 연기자에게 무대는 필요한 법입니다.

## 크레딧

이 스킨은 소녀 란킨이 만들었습니다.

# 정체성

**이름:** 아벨라르, 비아타, 코델리아, 다비드, 헨리, 르네, 막시밀리언, 올리비아, 페르세포네, 산제이, 버루카, 이본

**겉모습:** 최신 유행 스타일, 무표정, 고압적, 우월한 분위기, 완벽한 화장빨

**눈:** 따분해하는 눈, 사나운 눈, 잔인한 눈, 이기적인 눈, 시샘하는 눈

**기원:** 림보에 갇힘, 드라마 여왕, 가짜 부자, 허풍선이, 냉소적인 신세대

# 캐릭터 배경

끈

여러분은 누군가의 얼굴에 음료를 던졌습니다. 여러분과 상대는 서로 끈 1점을 주고받습니다.

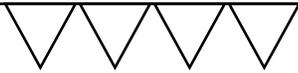
누군가 여러분의 성깔을 자극합니다. 여러분과 상대는 서로 끈 1점을 주고받습니다.

# 어두운 자아

저들이 드라마를 원하나요? 좋아요, 자기, 여러분이 바로 셰익스피어입니다! 육두문자를 날리고 물병을 던지세요. 여러분에 비교하면 하찮은 아침 드라마는 시시하기 짝이 없지요. 여러분의 행동 하나하나가 리얼리티 쇼 그 자체입니다!

누구든 앞길을 가로막으면 짓밟아 버리고, 확성기를 들어 주장을 펼치세요. 누구도 여러분보다 더 처량한 신세일 수가 없습니다. 수많은 관객들 앞에서 자기연민극을 공연하세요. 어두운 자아에서 벗어나려면, 여러분의 드라마와 관련이 없는 비극을 목격하거나, 다른 사람의 문제를 선뜻 귀 기울여 들어야 합니다.

# 상처



# 경험치



- 능력치 중 하나를 +1 추가합니다.
- 다른 벨라 액션을 하나 연습합니다.
- 다른 벨라 액션을 하나 연습합니다.
- 아무 스킨의 액션을 하나 연습합니다.
- 아무 스킨의 액션을 하나 연습합니다.
- 아침곤 떼거리를 연습합니다.

# 상태

열정 1	냉정 2	충동 -1	어둠 -1
------	------	-------	-------

열정 -1	냉정 2	충동 1	어둠 -1
-------	------	------	-------

# 벨라 액션

액션을 세 가지 선택합니다:

## ○ 이 돼지!

**흥분시키기** 판정에 성공하면, 상대를 대상으로 **닥치게 하기**나 **도망치기**를 할 때 **다음번 보너스**를 받습니다.

## ○ 대참사의 여파

어두운 자아에 사로잡히는 동안 새로운 상태를 받을 수 없습니다.

## ○ 친구 끊기

소셜 미디어나 첨단 기술을 사용해 **닥치게 하기**를 하면 판정에 +1 보너스를 받습니다.

## ○ 이거 네 거?

폭력에 쓸 용도가 아닌 물건, 또는 다른 캐릭터의 소중한 물건을 사용하면 피해를 1점 더 추가합니다.

## ○ 나는 스타야!

장면 내에서 처음 판정에 실패하면, 상태 하나를 해소합니다.

## ○ 내가 피해자야!

다른 캐릭터가 여러분을 유혹하고 여러분이 거절하면, 여러분과 상대는 서로 상태 하나를 주고받습니다.

## ○ 까놓고 말하기!

냉정을 1 올립니다. (최대 냉정은 3입니다)

# 섹스 액션

여러분과 성관계를 나눈 상대는 여러분이 미녀인지 야수인지 적고, 여러분은 상대방의 대답을 추측해서 적습니다. 만약 추측이 맞으면 여러분은 경험치를 받습니다. 만약 추측이 틀리면 상대는 여러분에게 끈 2점을 받습니다.

### 배경

시더 릿지는 과거 시민 평등권 운동 당시 운동가들의 은신처가 세워진 이후 편협한 보수 속에서 소수의 진보가 맞서 싸우면서 오랫동안 대립의 정치가 이어진 마을입니다. 시 정부는 양쪽을 동시에 만족시키려는 어리석고 무리한 시도를 하는 것으로 악명이 높았습니다. 시더 릿지는 1955년 뉴질랜드의 네이피어시와 자매결연을 하였고, 이에 시 정부는 마을의 마스코트를 오리너구리로 바꾸었습니다. 오리너구리는 뉴질랜드에 사는 동물이 아니었지만 말이지요.

마을의 역사는 2015년 오버거펠 대 호지스 사건으로 새로운 국면을 맞이했습니다. 지난해에는 마을에 GSA(동성-이성애자 연합. 성소수자 중고등학생들을 위한 동아리 모임)가 들어왔으며, 고등학교에서는 LGBTQ 커플과 이성애 커플을 각각 나누어 학교 무도회를 열었습니다. SNS는 대폭발했고, 마을은 “#이성애무도회”나 “#동성애무도회” 같은 해쉬태그로 조롱을 당했습니다. 이 같은 망신에 더불어 양쪽 무도회에 모두 참가한 아이들을 위해 두 번씩 입장권을 산 부모들의 불평까지 나온 탓에, 올해는 모두가 참가하는 한 번의 무도회가 열릴 예정입니다.

교회는 찬성, 또는 반대로 갈라졌고, 중립은 한 군데도 없습니다. 마을 시장은 이번 일에서 최대한 발을 빼려고 하는 한편, 학교 교감은 무도회를 합치는데 반대합니다. 이번 무도회 입장권은 마침내 친구들과 함께 갈 수 있다고 기뻐하는 사람들과 무도회에서 어떤 흥미진진한 사건이 터질지 기대하는 사람들 덕분에 불티나게 팔렸습니다.

학교의 GSA는 작년의 패배 이후 학교 정책에 맞서 첫 승리를 거두면서 드디어 존재감을 드러냈습니다. 비록 GSA에 반대하는 학생들이 회원들에게 보복을 계획 중이지만, GSA의 평판은 더욱 높아졌습니다. 마을 노인들은 도덕적으로 살자고 목청을 높이는 한편, 대다수는 그냥 귀를 닫고 흥겹게 놀고 싶어 해서 마을의 긴장감은 점점 높아져 갑니다.

진보라는 이름의 물결이 마을을 휩쓸었습니다. 남은 질문은 이 물결이 마을을 어디로 이끄는가입니다.

### 준비

학급 좌석 배치도 대신, 방과 후 GSA 모임이 열리는 교실에서 누가 어디에 앉는지 정하세요.

### 장면이 벌어질 장소

- ✦ 마을 치킨 패스트푸드점. 짹 막힌 혐오자가 운영합니다.
- ✦ 마을에서 가장 오래된 뷔페. 인종 차별 철폐 운동가의 후손이 운영합니다.
- ✦ 시더 릿지 고등학교. 교감실, 또는 아무 교실
- ✦ 네이피어 카페. 무도회 통합 시위자, 또는 반대 시위자가 커피를 마시기 위해 반드시 마주쳐야 하는 장소입니다.
- ✦ 후아레스 주유소. 담배 한 개비를 살 때는 신분증을 요구하지 않습니다.

### 사용할 키크

**불사신**은 지금까지 수많은 변화가 오고 가는 것을 지켜보았지만, 이 작은 마을이 열심히 노력하는 모습을 보면서 지금까지 느끼지 못했던 활기를 찾았습니다. 물론 저들의 실수가 눈에 밝히기는 하지만, 여러분이 지금까지 겪어 온 역정과 견주어 본다면 이번 일은 식은 죽 먹기일 것입니다. 그렇지요? 바케네코는 지루함에 못 이겨 GSA에 가입했지만, 자신을 그 자체로 좋아해주는 친구들을 발견해서 이제는 이 괴짜들과 기크들을 열렬히 아끼고 지킵니다. 우리 편이야 우리 편!

**공허**는 정신이 딴 데 가 있는 남자친구/여자친구 역할이 되어 파트너가 뒤에 숨을 수 있도록 창조되었습니다. 사람들의 상상력과 다가올 무도회를 향한 압박감이 여러분에게 형상을 주었지만, 이 세상에 어울려 살아갈 장소까지 주지는 않았습니다.

**레시**는 동성애가 자연에 어긋난다는 사람들의 주장에 진물이 납니다. 여러분은 자연의 대변인이자 자연 그 자체입니다. 자기가 무슨 말을 하는지도 모르는 채 증오심을 퍼뜨리는 사람들보다는 훨씬 더 잘 알지요. 만약 사람들이 지나치게 공격을 한다면, 반격을 가해야 할 것입니다. 하지만 반격을 한다면 여러분 대의에 도움이 될까요? 아니면 해가 될까요?

**악마**는 어떻게 해야 이익을 얻을 수 있을지 모든 각도에서 접근하려 합니다. 반대자들을 도울 건가요, 변화를 원하는 사람들을 도울 건가요? 안전부절못하며 행동에 나서려는 사람들 사이에서 여러분은 이중간첩이 될 수도 있고, 중재자가 될 수도 있습니다. 어떤 선택을 하든, 흥미진진한 시간을 보낼 것입니다.

소여 란킨 작

캘리포니아 남부 / 맛깔스러운 음식과 카지노 / 다양한 인종 / 인구 6,193

### 배경

나이트셰이드 해변에는 부자들과 추마시 부족의 원주민들, 그리고 관광객들에게 바가지를 씌우면서 살아가는 사람들이 모여 작고 예스러운 마을을 조심스럽게 유지하며 살아갑니다. 할리우드 영화 제작자들은 저렴한 가격에 바닷가 장면을 찍기 위해 마을로 오며, 해안 지대를 차지한 마을의 주요한 세 가문은 점점 부유해져 갑니다. 이곳은 미국 내에서 몇 안 되는 유료 해변이 있는 곳인데, 입장료를 받아 깨끗한 해안을 유지한다고 합니다.

마을 사람들은 법적으로 허가된 시기에 게와 뽕족뽕족한 랍스터를 잡아 생계를 꾸리는 몇몇 어부들까지 포함해서 몇 개의 계층으로 분류됩니다. 선창 근처에는 다른 마을 사람들에게 무시 받는 빈민층이 모여 살고 있습니다. 이 마을은 인종 구성이 무척 다양합니다. 마을 안에는 갖가지 음식점과 숙소가 준비되어 있으며, LGBT를 위한 장소도, 가짜 차이나타운도, 최근에는 폴리네시아 풍도 찾아볼 수 있습니다.

주택 대부분은 가게 위층, 또는 가게 아래층에 있으며, 누군가 자기 꿈을 위해 그 건물을 매입할 때까지 마을 내 가구 사이에서 팔리고 팔립니다.

마을에는 고등학교가 한 군데밖에 없습니다. 파티에서는 온갖 비밀이 새어 나오고, 옷차림과 태도만 보더라도 학생이 어떤 사회 계층인지 명확하게 드러납니다.

마을에서 어떤 쇼 프로그램과 영화가 촬영 중인지 학교 주변에서 소문이 돌고 도는 동안, 유명해지고 싶어하는 이들은 기회가 될 때마다 단역이나 자문 역할이 될 기회를 잡으려 합니다.

본토 근처에는 '어피즈먼트'라는 섬이 있는데, 이 섬은 가장 첫 개척자들까지 혈통이 거슬러 올라가는 어느 오래된 가문이 원주민들에게 준 섬입니다.

어피즈먼트에는 현지 원주민들의 95%가 거주하며, 카지노가 한 군데 있습니다. 섬의 많은 부분은 여전히 인간의 손이 닿지 않았으며, 바다짐승들이 짝짓기를 하기 위해 섬 안으로 올라온다는 소문이 무성합니다. 레비아탄의 휴식처가 이 해변 아래에 있을 거라고 여러 학자가 주장한 탓에, 최소 1년에 한 번은 미확인 동물학자들과 TV 프로그램 취재진이 이 섬에 모습을 나타냅니다.

나이트셰이드 해변은 모든 사람이 어떻게든 잘 살아가려고 애를 쓰기는 하지만, 각종 수수께끼와 계급 투쟁, 인종 간의 불화가 도사리는 장소입니다. 게다가 인간들이 모르는 측면에서는 또 다른 일들이 벌어지고 있습니다...

### 장면이 벌어질 장소

- ✦ 본토의 코랄 고등학교
- ✦ 비디오 게임 카페인 "너네 엄마 지하실은 아니야"
- ✦ 어피즈먼트 섬과 카지노
- ✦ 보트와 담배를 파는 "페리 씨의 페리"
- ✦ 유료 해변인 "크리스탈 샌드 비치"
- ✦ 수수께끼의 회사 "제네시스"

### 사용할 스킨

나이트셰이드 해변은 계층의 결합과 인종의 다양성을 부각하고 여러 뜬 소문 중 진실을 가려내려는 노력을 다루는 무대입니다.

**지옥의 사자**는 어느 작은 만에 관한 소문을 들었고, 분명 파도 아래에 무언가 웅크려 있을 것이라 확신합니다. 다른 사람을 보내 그것과 합류하도록 만들겠습니까?

**용**은 원주민 출신으로서 최초로 뽑힌 시장의 자식입니다. 여러분은 친구가 되겠다고 아우성치는 사람들로 둘러싸여 있고, 가는 길마다 호시탐탐 염탐하는 눈길이 가득합니다. 이 지역 정치의 스포트라이트를 즐기겠습니까, 도망치겠습니까?

**포모르**는 마을 설립자 가문의 부유한 아이 중 하나입니다. 여러분은 해안가를 자유롭게 오고 갈 수 있습니다. 여러분 가족의 재산이니까요. 여러분 주변에는 아침곤과 빈대들이 달라붙지만, 정말로 받아 마땅할 존경은 받지 못합니다. 존경을 얻기 위해, 무엇을 하겠습니까?

**몽상가**의 부모는 관광객들에게 바가지를 씌우는 명소를 운영합니다. 여러분은 여러 친구와 이웃들이 더 크고 좋은 곳으로 오고 가는 모습을 봐 왔지만, 부모는 여러분이 이곳에 영원히 머물도록 죄책감을 심습니다. 만약 떠날 수 없다면, 대신 무언가 멋진 것이라도 찾을 수 있을지도 모릅니다.

**벨라**는 채집한 조개껍질들을 사기 위해 어떤 고생을 겪는지, 마을 사람들에게 얼마나 부당한 대우를 받는지 등의 눈물겨운 이야기를 자아내면서 해변의 수공예품 가게를 근근이 운영하고 있습니다. 만약 누군가 여러분의 과장된 이야기를 캐물으면, 어떤 일이 벌어질까요?

던컨 어셔-맥기 작

영국, 랭커셔 / 추정 인구 3,000 / 어떤 미래를 맞이할 지 모릅니다

### 장면 준비

11월 7일 BBC 6시 뉴스에서 방송된 보도 내용 일부.

**뉴스룸:** 지금 뭘 보고 있는지 설명해 줄 수 있나요, 케이트?

**리porter:** 알았어요, 피오나. 우리 헬기는 지금 로드스톤의 잔해 위를 맴돌고 있습니다. 이 작은 시골마을이 어떤 이유로 이렇게 무참하게 파괴됐는지 알 수 없습니다. 막 시작된 세일가스 추출은... 잠깐만, 저게 뭐죠? 지금 당장 이 헬기를 돌려요!

**뉴스룸:** 케이트, 무슨 일이 일어나고 있나요?

**리porter:** 오, 맙소사, 이 쪽으로 곧장 오고 있어...

**뉴스룸:** 케이트? 케이트!...

### 배경

로드스톤은 랭커셔 전원 지대의 언덕과 삼림지대에 깊숙히 자리 잡은 마을입니다. 로드스톤은 고풍스러운 테라스 하우스와 그림 같은 풍경을 지닌 아름다운 마을이지만, 대내외적 문제로 갈등을 빚는 장소이기도 합니다.

지역 전설에 나오는 사악한 마녀들과 음흉한 악마 숭배자들, 아이를 훔치는 요정들은 마을의 지배권을 두고 수백 년 동안 은밀히 다투어 왔습니다. 그리고 환경 운동가들과 시위대가 페타락스 채굴 회사와 맞서 싸우기 위해 마을에 집결했습니다. 페타락스 사는 열흘 후 오버룩트 힐에서 세일가스 추출을 시작할 예정입니다. 갈등의 한 가운데에서, 마을 사람들은 어느 쪽이 자신들에게 가장 이익이 될지 결정을 내려야 합니다.

오늘은 10월 28일입니다...

### 장면이 벌어질 장소

- 로드스톤 대학교: 모든 것을 배울 수 있고, 아무것도 배울 수 없는 곳
- 로드스톤 의회: 지역 관청
- 로드스톤 도서관: 지역 역사와 공예품을 보관한 장소
- 검은 용: 아주 오래된 마을 술집
- 스톤 시스터즈: 분쟁대상이 된 오래된 환상열석
- 브리클브랙 숲: 수많은 어린이의 모험이 펼쳐진 장소
- 오버룩트 힐: 페타락스 채굴회사가 세일가스를 추출할 언덕

### 발생할 사건 시간표

- 10월 28일: 생일 잔치. 적과 친구가 나누어지는 곳.
- 10월 29일: 주민 회의. 어느 편을 선택해야 할지 알게 됩니다.
- 10월 30일: 악몽과 환각 때문에 나쁜 행실들이 전면으로 드러납니다.
- 10월 31일: 할로윈. 기만과 쾌락이 오가는 때.
- 11월 1일: 망자의 날. 모든 망자가 편안히 쉬는 것은 아닙니다.
- 11월 2일: 침입. 무단 출입자들이 가만히 놔둬야 할 비밀들을 파헤칩니다.
- 11월 3일: 의식. 어둠의 힘을 해방하고 구속하는 의식이 시작됩니다.
- 11월 4일: 유성우. 우리 운명이 확정됩니다.
- 11월 5일: 화투불의 밤. 인형이 불타면서 계획도 드러납니다.
- 11월 6일: 최후의 밤. 로드스톤의 첫 날이자 마지막 날입니다.

### 사용할 스킨

**몽상가:** 여러분은 인생에서 가장 신나는 시간을 보내고 있습니다. 마을은 시끌벅적하고, 여러분은 그 한가운데에 서 있습니다. 화약통에 될 불꽃이지요. 여러분은 그저 어디부터 불을 붙일지 정하기만 하면 됩니다.

**요정:** 여러분은 마을에서 펼쳐지는 사건이 어떻게 전개될지 목격하기 위해 시간과 공간을 넘어서 이곳에 왔습니다. 그냥 한발 물러서서 지켜보기만 할 건가요, 아니면 새롭게 쌓은 우정이 여러분에게 움직이라고 부추기나요?

**포모르:** 마을 사람들은 여러분과 혈족들을 왕따 취급합니다. 지금이 바로 저들에게 절대 잊을 수 없는 일격을 날릴 기회입니다... 아니면, 여러분 가문의 오명을 완전히 씻을 기회이기도 합니다.

**지옥의 사자:** 여러분은 밀바닥에 추락했을 때 어둠에 호소했고, 응답을 받았습니다. 이제 대가를 치를 때입니다. 친구들과 가족들, 고향을 희생물로 바칠 각오가 되었나요? 만약 거부했을 때, 어떤 일이 벌어질지 불 용기가 있나요?

**마녀:** 500년 동안 여러분의 핏줄은 언덕 아래에 잠든 어둠을 봉인한 용혈을 수호하는 역할을 맡았습니다. 이 오랜 임무를 수행하는 동안, 가족들은 하나하나 스러져 갔습니다. 이제 홀로 남은 여러분은 다가오는 어둠에 맞서 싸우겠습니까? 아니면 은혜도 모른 채 여러분의 혈족을 비방해 온 저 마을이 불타도록 내버려 두겠습니까?

# 죽음과 세금은...

## 죽음을 다루는 새로운 방법

아포칼립스 월드 엔진을 사용하는 몬스터하트에서, 주연 캐릭터들은 자기가 곤경에 빠졌다는 사실을 깨닫기도 전에 저세상으로 갈 만큼 연약합니다. **구울**과 **불사신**은 이런 문제를 해결하는 방법이 있지만, 대부분의 다른 캐릭터들은 느긋하게 기다렸다가 멀쩡하게 부활할 수 있는 사치를 누리질 못합니다.

아래에 소개하는 새로운 죽음 진행표는 기존 몬스터하트 플레이에 얼마든지 추가할 수 있습니다.

- ✦ 상처 (기존 능력치에서 1을 뺍니다. 최저 -3까지)
- ✦ 기괴 (어둠을 1 올립니다. 최대 3까지)
- ✦ 엉망진창 (스킨을 바꿉니다)
- ✦ 사라짐 (완전히 새로운 캐릭터를 만듭니다. 이전과 같은 스킨도 됩니다)
- ✦ 으악! (죽습니다)

여러분은 죽음 피하기에서 고를 수 있는 기존 선택지(어두운 자아에 빠지거나, 끈을 모두 잃거나)에 더해서 위 진행표 중 아무거나, 혹은 모두 추가할 수도 있습니다. 기존 두 선택지는 죽음 진행표의 칸을 채우기를 원하지 않는 사람들을 위해 적절할 때마다 선택할 수 있도록 허용해야 합니다.

플레이어들은 아포칼립스 월드 2판에서 따온 이 선택 규칙을 이용해서 새로운 방식으로 캐릭터의 죽음을 다룰 수 있습니다. **버피 더 뱀파이어 슬레이어**나 **페르소나 시리즈** 풍으로 전투를 중점에 둔 게임이나, 전투적인 플레이어들이 참여하는 게임에 유용할 것입니다.

## 상처

캐릭터에게 상처가 어떤 영향을 끼쳤는지 플레이어가 설명하도록 하세요. 열정 페널티는 캐릭터에게 보기 싫은 상처가 남거나 자신감을 잃은 것일지도 모릅니다. 냉정 페널티는 공포증이 생기거나, 평정을 잃은 것일 겁니다. 충동 페널티는 발을 절게 된 것일 수도, 위험 앞에서 얼어붙어 버리는 것일 수도 있습니다. 어둠 페널티는 캐릭터가 초자연적 세계에서 등을 돌려 평범한 세계로 돌아가려고 노력한다는 의미일 수 있습니다.

## 기괴

단순히 공짜 보너스를 받으려 하지 말고, 어떻게 해야 이 선택지를 이야기에 맞게 고를 것인지 준비하세요. 캐릭터가 어떻게 현실에서 벗어나는지, 어떻게 새로운 골칫거리에 말려드는지 나타내세요. 캐릭터의 삶에 등장할 새로운 위협이나 불편한 눈길에 대비하세요.

## 영망진창

캐릭터는 근본적인 단계에서 변화를 겪습니다. 죽어가는 인간은 유령이 될 수도 있고, 어둠의 권세와 계약을 맺은 마녀는 지옥의 사자로 바뀔 것입니다. 능력치와 끈을 제외한 모든 부분을 버리고, 새 캐릭터를 만드는 것처럼 새 스킨을 선택하세요.

## 사라짐

캐릭터는 어두운 자아를 넘어, 돌아오지 못하는 지점으로 갔습니다. MC에게 캐릭터를 넘겨서 조연으로 사용하게 하세요. 어쩌면 악역이 될 수도 있습니다. 그다음 새 캐릭터를 만드세요.

# 축적되지 않는 피해

## 종이에 베었다고 갑작스럽게 죽는 불운을 피하는 규칙

1+1+2가 항상 4일 필요는 없습니다.

눈이 멍들거나 입술이 터지면 피해 1점일 것입니다. 손목이 부러지면 피해 2점일 것입니다. 하지만 두 눈이 멍든다고 해서 뼈가 부러진 것만큼 피해를 받았다고 할 수는 없으며, 팔이 부러지고(피해 2점) 넘어져서 타박상을 입은 사람(피해 1점)이 한 번 더 주먹에 맞아 눈에 멍이 들었다고 해서 죽지는 않을 것입니다.

축적되지 않는 피해 규칙은 캐릭터가 받는 피해를 피해의 총량 대신 피해의 심각함 정도로 정합니다. 이 규칙을 사용하는 상태에서 누군가 폭력 행사하기로 이미 피해를 받은 캐릭터를 공격한다면, 다음 질문을 해서 어떤 일이 일어날지 정하세요.

- ★ 공격자가 가능한 한 최대한으로 피해를 주려고 하나요?
- ★ 공격자는 희생자가 이미 받은 피해를 어떻게 활용하나요?
- ★ 한 상처가 다른 상처를 더욱 악화시킬 것 같나요?
- ★ 피해가 더 커지는 편이 극적으로 어울리나요?

만약 피해를 합치는 것이 말이 되지 않거나, 벽으로 밀쳤다고 죽는 것이 이야기상 만족스럽지 않다면, 다음 단계를 따르세요.

- ★ 기존에 받은 피해와 새로 받은 피해를 비교합니다.
- ★ 그다음, 두 피해를 더하는 대신 높은 피해 쪽을 따릅니다.
- ★ 마지막으로, 작은 상처를 반영할 수 있는 상태 하나를 줍니다.

선택받은 자인 트레버와 늑대인간 코니는 지난 밤 어느 흡혈귀에게 공격을 받았지만 살아남았고, 둘은 그 공격 때문에 로라가 병원 신세를 지게 된 일을 두고 서로 비난합니다. 트레버가 너무 약한 탓에 친구들을 지키지 못했다고 신랄하게 비난하자, 트레버는 코니에게 폭력을 행사했고, 코니는 더욱 세게 반격했습니다.

코니는 공 뒷에 걸려 다리를 다친 탓에 이미 피해 2점을 받았지만, 플레이어들은 얼굴을 얻어맞아 피해를 1점 받는다고 해서 상처가 더 심해지지는 않을 거라고 결론을 내립니다.

트레버는 별 생각 없이 그냥 때린 것뿐이니까요. 코니는 피해 2점에서 머무르며, **코피**라는 상태를 받습니다.

트레버는 지난 밤에 피해 1점을 받았고, 갈비뼈 부근에 크게 멍이 났습니다. 하지만 코니는 너무 화가 난 탓에 이 상처를 활용하기로 했습니다. 코니는 트레버를 매우 세게 때렸지만, 로라에 이어 또 다른 친구를 병원으로 보내기 직전 폭력을 멈췄습니다. 코니의 공격은 2점짜리 피해지만, 트레버는 피해를 3점 받는 대신 총 2점으로 피해를 올립니다. 또한 트레버는 지난 밤에 얻은 작은 상처와 자신의 급한 성질을 반영하기 위해 '아픈 곳을 건드림'이라는 상태를 받았습니다.

한편, 3점의 피해를 받은 채 병원에서 입원 중인 로라는 자기 혈족의 정체를 숨기기 위해 애쓰는 흡혈귀 모니크의 방문을 받았습니다. 모니크는 로라의 얼굴에 베개를 덮어 질식사키려고 시도했습니다. 이 공격은 로라의 저항 탓에 아무리 심해봤자 피해 1점밖에 되지 않지만, 분명 모니크는 로라가 입은 상처를 활용했습니다.

로라의 플레이어인 엔디는 어떻게 될지 궁금해하면서 피해 4점째를 받았습니다. 그리고 로라가 어두운 자아에 빠졌다고 결정했습니다...