

# 프린키피아 아포크리파

올드 스쿨 RPG를 마스터링 및 플레이하기 위해 벤 밀턴, 스티븐 럼프킨이 제시하는 기본적인 조언과 경구.

취합, 정리: 데이비드 페리

지혜를 공유하고 교정을 도와준 G+ 친구들과 Discord RPG Talk 채널, Gygaxian Democracy에 깊은 감사를 드립니다.

에블린 모로, 에릭 뉴턴에게 특별한 감사를 드립니다.

영문판 레이아웃: 데이비드 페리 (스크리버스와 인내심으로)

영문판 폰트: ITC Souvenir & Lora

한국어판 번역: 오승한

*이 작품은 크리에이티브 커먼즈 저작자표시-비영리-동일조건변경허락 4.0 인터네셔널 라이선스 아래 자유롭게 배포할 수 있습니다.*

## 저작자

(M)     벤 밀턴

Knave의 제작자이자 Questing Beast를 운영하는 리뷰어 ([questingblog.com](http://questingblog.com))

원칙 일부는 벤 밀턴의 '미로의 쥐'에서 발췌했습니다.

([drivethrurpg.com/product/197158](http://drivethrurpg.com/product/197158))

(L)     스티븐 럼프킨

Rollplay: The West Marches와 그 외 캠페인의 GM

원칙 일부는 스티븐 럼프킨의 'Agendas for Old School'에서 발췌했습니다.

([roll1d100.blogspot.com](http://roll1d100.blogspot.com))

(P)     데이비드 페리

변변치는 않아도 몇 가지 내용을 추가한, 여기저기서 보고 배우는 신참 GM.

([Lithyscaphe.blogspot.com](http://Lithyscaphe.blogspot.com))

영문판 삽화: 에블린 모로

Chromatic Soup zines, 그 외의 훌륭한 게임 자료의 삽화를 그리고 조율함.

([chaudronchromatique.blogspot.com](http://chaudronchromatique.blogspot.com))

# 소개글

## 올드 스쿨풍 플레이어의 문맥 재발견하기

올드 스쿨 RPG를 새로 접한 GM과 플레이어들은 때로 게임 제작자들이 당연하게 여긴 나머지 게임 속에 굳이 언급하지 않은 역사적 맥락을 놓칠 수도 있습니다. 규칙이 가벼운 올드 스쿨 RPG에서는 이런 독자들을 위한 안내와 설명이 없는 경우가 많습니다. 이런 상황에서 올드 스쿨 RPG를 플레이/마스터링하는 초심자분들은 무엇을 할지 몰라 갈팡질팡하거나, 아니면 플레이가 재미없다고 생각할지도 모릅니다.

(역주: "올드 스쿨 RPG"는 70~80년대의 고전적인 모험 RPG의 형식과 분위기를 재해석하고 발전시킨 작품들을 의미합니다)

그래서 저는 아포칼립스 월드와 다른 AWE 자매작들에서 효과적으로 사용한 "GM 원칙"으로 올드 스쿨 RPG를 즐길 때 유용한 조언 몇 가지를 편찬하기로 했습니다.

다음에 소개하는 원칙은 주로 미니 RPG '미로의 쥐'(벤 밀턴)와 스티븐 럼프킨이 블로그 1d100에 올린 통찰력 있는 포스트와 브이로그에서 발췌했습니다. (둘 다 훌륭한 자료이니 읽어보세요) 발췌한 글의 출처는 각 문단 앞에 (M), (L) 같은 기호로 표시했습니다. 저는 재량에 따라서 두 출처의 내용을 좀 더 통일성 있게 편집하고, 인상에 남는 제목을 붙인 다음, 몇몇 내용을 직접 추가해서 원칙을 좀 더 자세하게 설명했습니다.

## 올드 스쿨풍 플레이어란 무엇인가요?

단 한 마디로 설명하기는 무척 어렵고 사람마다 생각도 다르지만, 저는 벤 밀턴이 내린 정의를 좋아합니다:

*"여러분의 캠페인은 다음 요소를 지닐수록 올드 스쿨에 더 가깝습니다: 죽기 쉬움, 오픈 월드, 미리 만든 플롯이 없음, 창의적인 문제 해결 강조, 탐험 중심의 보상 규칙(보통 보물을 획득해서 얻는 경험치), "전투 난이도 조절" 무시, 플레이어와 GM 양쪽 모두가 예측하지 못할 상황을 만드는 무작위 표 사용. 하우스 룰과 직접 만든 아이디어를 권장하는 경향, 여러분이 만든 내용을 기꺼이 다른 사람들과 공유하고, 마찬가지로 다른 사람들이 만든 창의적인 내용을 여러분 캠페인에 활용하는 자세."*

위에서 설명한 내용은 RPG 역사 초창기부터 이미 등장한 요소입니다. 처음에는 투박하고, 번거로우며, 낡아 보일 수도 있지만, 많은 플레이어는 이러한 요소들을 사용하면서 만들어지는 플레이에서 큰 매력을 느낍니다. 올드 스쿨풍 플레이어는 창의성과 몰입감, 경이감, 그리고 성취감을 불러일으킬 수 있습니다.

올드 스쿨풍 플레이의 재발견을 그저 향수 때문이라고 오해하지는 마세요. 어떤 사람에게는 정말로 향수를 불러일으킬지도 모르지만, 오늘날 올드 스쿨풍 플레이를 즐기는 RPG인 중 상당수는 고전 작품들이 인기를 끌던 시절에 태어나지도 않았습니니다. 또한 올드 스쿨 RPG 중에는 단순히 옛 작품들을 그대로 따라한 복제작 뿐만 아니라, 올드 스쿨풍 플레이를 더욱 재미있게 즐길 수 있도록 옛 고전 RPG들을 현대적으로 깔끔하게 다듬고 재해석했거나, 아예 새롭고 혁신적인 규칙을 실은 작품들도 많습니다.

제가 추천하는 작품 및 소개 자료들을 더 보고 싶다면, [lithyscaphe.blogspot.com/p/principia-apocrypha.html](http://lithyscaphe.blogspot.com/p/principia-apocrypha.html)를 방문하세요.

## 원칙 사용하기

아래에 소개할 원칙은 틀북에 있는 규칙과 더불어 GM이 지킬 지침입니다. 불확실한 상황에서 무엇을 할지 확신이 서지 않을 때, 처음으로 돌아가 원칙부터 생각해보세요. 올드 스쿨 RPG를 플레이할 때 도움이 될 것입니다.

물론 원칙 하나하나를 모두 똑같이 지킬 필요는 없습니다. 비록 기억하기 쉽도록 명령조로 글을 썼지만, 얼마든지 가감해서 받아들이세요. 여러분 테이블에 맞지 않는 원칙은 얼마든지 고치거나 무시해도 좋습니다.

특정한 플레이 방식을 염두에 둔 게임을 마스터링할 때는 이 자료집과 게임의 내용이 충돌할 수도 있습니다. 하지만 실제로 마스터링을 하기 전까지 어떤 식으로 플레이할지 고민하지 마세요. 모든 GM과 플레이어들은 저마다 다르기 때문에, 실제로 플레이를 해 봐야지 알 수 있습니다. 플레이어들에게 플레이가 어땠는지 물어본 다음, 하우스룰을 만들거나 다른 RPG를 플레이하세요. RPG 플레이는 완벽을 추구하는 예술 작품이 아닙니다. 오히려 정해진 형식 없이 좌충우돌하는 놀이에 더 가깝습니다.

## OSR과 근본 원칙

“올드 스쿨 르네상스”, 즉 OSR은 올드 스쿨풍 플레이를 즐기는 사람들이 만든 커뮤니티이자 흐름입니다. 다른 커뮤니티와 마찬가지로, OSR에서도 다양한 사람들이 서로 아이디어를 나눕니다. 이 중 필연적으로 일부 아이디어는 강한 주장으로 발전합니다. 어떤 사람들은 목소리가 무척 크고, 또 어떤 사람들은 의도적으로 도발적인 자세를 취합니다. 각종 신경전과 오해, 그리고 괴롭힘이 벌어질 수 있습니다. 다른 커뮤니티와 마찬가지로, 구성원 자신들과 새로 들어오는 사람들을 위해 건전한 환경을 조성하고 유지하는 책임은 모든 구성원에게 있습니다.

무엇보다도 다음 근본 원칙은 꼭 기억하세요:

## 여러분의 테이블은 여러분 자신의 것입니다.

여러분이 플레이를 어떻게 즐길지는 오직 여러분 자신이 결정할 수 있습니다. 누구도 여러분에게 플레이를 어떻게 즐겨야 하는지 강요할 권리는 없습니다. 여러분 테이블에서 어떤 플레이 방식이 통하는지 직접 찾아 나서세요.

누군가 여러분이 플레이를 잘못하고 있다고 말한다면, 선의에서 나온 조언일지도 모릅니다. 자신들이 재미있다고 느낀 것을 여러분도 경험하도록 말입니다. 하지만 다른 사람들의 경험과 여러분의 플레이 사이에는 숨은 변수가 무수히 많습니다. 이 자료집을 만든 목적 중 하나는 사람들이 이야기하는 “OSR”과 올드 스쿨풍 플레이가 무엇인지 분명하게 정의하는 한편, 올드 스쿨 RPG의 규칙과 방식은 어떤 논리로 뒷받침되는지 명확하게 설명하는 것입니다.

그렇기는 해도, OSR에는 놀랍도록 창의적인 친구들이 많습니다. 참고자료로 쓰거나 플레이에 직접 활용할 수 있는 독특하고 흥미진진한 아이디어도 풍부하지요. 만약 여러분이 아직 OSR에 참여하지 않았다면, 이 자료집을 초대장이라고 생각하세요. 대화에 참여해서 여러분의 아이디어를 공유하세요! 여러분이 새로운 관점을 제시하고 이러한 게임으로 즐길 수 있는 플레이어의 경계를 넓힌다면, OSR은 점점 번창할 것입니다.

다시 말해, OSR은 반드시 준수하고 지킬 일련의 규칙이 아닙니다. 끊임없이 늘어나는 “참고자료 목록”일 뿐이지요.

- 데이비드 페리

# 공정한 심판이 되세요

## 룰보다 룰링을

(P) '룰보다 룰링'(엄격한 규칙보다 마스터의 재량과 판단을 우선시하기)은 오래전부터 내려온 올드 스쿨풍 플레이의 원칙입니다. 올드 스쿨 RPG는 보통 어떤 상황에서 어떤 규칙을 사용할지 세세하게 다루지 않습니다. 캐릭터에게는 "기능"이나 "특기"이 극히 적거나 아예 없는 경우도 흔합니다. 이러한 모습은 올드 스쿨 RPG의 특징이지, 고칠 점이 아닙니다. 규칙의 공백과 유연성은 올드 스쿨 RPG를 돋보이게 하는 큰 부분입니다. 플레이어들이 공백을 활용해서 여러 가지 상상을 뛰어넘는 시도를 하게 권장하세요. (그리고 취향에 따라 논리를 적용하세요)

(P) 규칙이 받쳐주지 못하는 상황을 접할 때, 어떤 규칙을 적용할지 찾느라 신경을 댄 데 쓸지 마세요. 그 대신, 게임의 본질에 어긋나지 않는 한도 내에서 상식을 활용해 룰링을 하면서 플레이를 계속 진행하세요. 완벽할 필요는 없습니다. 이후 해당 규칙이 없는 것을 확인한 상태에서 똑같은 상황을 다시 마주했다면, 여러분이 결정한 룰링을 적어 둔 다음, 일관성 있게 적용하세요.

## 플레이어의 운명 역할을 하지 마세요

(P) GM 여러분은 플레이어들이나 PC들의 적수도 아니고, 이들의 이야기를 만드는 작가도 아닙니다. 이 세계를 묘사한 다음, 캐릭터들의 행동에 대응하는 사람들과 괴물들의 모습을 구현하세요. 이야기를 미리 준비하지 마세요. 이야기는 캐릭터들이 게임 속 세상과 상호작용하면서 저절로 드러나야 합니다.

(M) 공평무사하게 마스터링을 하세요. 판정 결과를 조작하지 말고, 비밀리에 주사위를 굴리는 것도 피하세요. 공평무사한 마스터링은 게임을 정직하면서도 위험하게 만들고, 특정 PC를 편애한다는 비난이나 일방통행 마스터링을 한다는 의심도 사지 않을 것입니다. 플레이어들이 게임 속 세상과 적극적으로 상호소통하고, GM이 아닌 게임 속 세상을 이리저리 조종하게 하세요.

## 준비는 유연하게

(M) 플레이어들이 따라갈 플롯을 준비하지 마세요. 세션 동안 플레이어들이 상황에 어떻게 대처하는지 관찰한 다음 여러분이 아는 정보에 기반해 캐릭터들의 행동이 현재 상황에 어떤 영향을 끼칠지 추론하세요. 지나치게 먼 앞날의 결과를 준비하지 마세요. 플레이어들이 여러분 기대대로 행동하는 경우는 드뭅니다.

(M) 지나치게 준비하지 마세요! 어떤 상황이 일어날지 느슨하게 아이디어를 준비한 다음 PC들의 선택과 게임의 흐름에 맞춰 적용하세요. 플레이에 쓰지 못한 준비는 이후 세션에서 언제든지

지 재활용할 수 있습니다. 각 세션이 끝날 때마다 플레이어들에게 다음에는 무슨 일을 할지 물어본 다음, 대답에 맞춰서 몇 가지 상황을 준비하세요. 게임의 방향은 GM이 아닌 플레이어들의 결정에 따라 흘러가야 합니다.

(P) 일부 RPG 자료는 제작자가 만든 고정된 세계가 아니라, 마스터가 플레이어들에게 맞춰 독특하고 유연한 세계를 만들 수 있도록 돕는 도구에 가깝습니다.

### 플레이어들의 행동에 즉각 대응하는 상황을 만들 것

(P) 각자 목적을 가지고 행동하는 몇몇 인물이나 파벌이 등장하는 상황을 만드세요. PC들이 무언가 행동을 하면 상황에 영향을 주고, 그 결과 바뀐 상황 때문에 PC들도 영향을 받게 하세요. 만약 PC들이 고심해서 행동하지 않으면 더욱더 나빠지는 상황을 보여주세요.

(M) 흥미로운 상황을 만드는 한 가지 방법으로, 현재 상황에 등장하는 요소들 사이의 관계망을 지도로 그려 보세요. 이 요소들이 서로 어떻게 연관되고, 어떻게 상호작용을 하며, PC들이 어떻게 개입할 수 있을지 생각하세요.

### 혼돈을 받아들이되...

(P) 여러분의 번덕스러운 뮤즈, 주사위의 목소리에 귀를 기울이세요. 상상력에만 의존해서 마스터링을 하다 보면 쉽게 지칠 뿐만 아니라 내용도 뻔해지며, 생생하고 구체적인 세계를 플레이어들에게 제대로 전달할 수 없습니다. 여러분 머리 바깥에서 받아들이는 영감과 무작위 결과를 활용하면 플레이어들의 운명에 개입하지 않고 마스터링을 할 수 있습니다.

(M) 게임의 활기를 유지하기 위해 무작위 표를 사용하세요. 무작위 표에서 벌어지는 예측불허의 사건은 즉석에서 만들기 어려운 활력과 미스터리를 게임에 불어넣을 수 있습니다.

### ...논리를 지키세요

(P) 하지만 터무니없다고 느낄 정도까지 무작위 표를 사용하지는 마세요. 명백한 원인이나 이유, 대가 등이 있다면 그대로 사용하세요. 논리에 따른 마스터링은 게임을 그럴듯하게 만들며, 플레이어들은 좀 더 이성적으로 계획을 짤 수 있습니다. 또한 논리에 따른 마스터링을 할수록, 게임 속에서 발생하는 무작위적인 사건이 더 놀랍고 흥미진진하게 다가옵니다. 여러분 게임 세계에 맞추어진 무작위 표를 사용한다면 더욱더 현실적이고 일관된 느낌을 줄 수 있습니다.

### 철로를 벗어나세요

(P) 여러분이 주로 어느 부분을 준비했는지 플레이어들에게 얼마든지 알려주세요. 하지만 플레이어들이 마음껏 방향 전환을 하게 만들고 싶다면, 플레이어들의 길을 미리 정하거나 제한하지 마세요. 다음에 무슨 일이 벌어질지 모르겠다면, 무작위 표를 사용해 공백을 채운 다음 이를 기반으로 다음 세션을 하기 전에 준비하세요. 플레이어들이 어떤 부분에서 재미를 느끼는지 알아낸 다음, 플레이어들이 만드는 혼돈을 받아들이세요.



## 플레이어들이 머리를 쓰게 하세요

### 역경과 탐험으로 얻는 경험치

(P) 많은 올드 스쿨 RPG에서, PC들은 안전하게 가져온 보물의 가치만큼 경험치를 얻습니다. 이 규칙은 캐릭터들이 보물을 가져오기 위해 탐험을 나서고 역경을 극복하면서 쌓은 경험을 간편하게 추상화한 방법입니다.

(P) 캐릭터들은 괴물들을 무찔러도 경험치를 얻을 수 있지만, 반드시 죽일 필요는 없습니다. 게다가 괴물을 무찔러서 얻는 경험치는 보통 괴물이 지키고 있는 보물을 획득해서 얻는 경험치보다 훨씬 적습니다. 그러므로, 플레이어들은 무조건 전투를 벌이는 대신 창의적으로 괴물을 극복하는 편이 더욱더 효율적이라는 사실을 느낄 것입니다.

(P) 보물로 얻는 경험치는 게임을 움직이는 동력과도 같습니다. 플레이어들은 거의 언제나 보물을 획득해서 경험치를 얻기 위한 결정을 내릴 것입니다. 또한, GM 여러분은 캐릭터들에게 주는 보물의 양을 조절해서 PC들의 레벨 성장 속도를 제어할 수 있습니다. 그뿐만 아니라 여러분은 야생 탐험, 죄수 구출, 고서 획득, 물품 제작, 기억 결정화 등의 특정한 행동에도 경험치를 부여해서 여러분 게임이 강조하는 부분을 조정할 수도 있습니다.

### 캐릭터 능력보다는 플레이어의 재치를

(M) 올드 스쿨 RPG의 캐릭터 시트에는 기록된 수치가 매우 적습니다. 왜냐하면 많은 경우 올드 스쿨 RPG의 캐릭터 시트는 플레이어가 플레이 중 저지른 실수를 어떻게 극복할지, 혹은 어떻게 대가를 치를지 확인하는 용도로 사용하기 때문입니다. 플레이어들은 주사위 굴림이 아니라 자신들의 재간과 독창성으로 문제를 해결해야 합니다. 그러므로, 플레이어가 잘 모를만한 문제는 내놓지 마세요. 간단한 해답 대신 여러 가지 어려운 해결책이 있는 문제를 내놓으세요.

(M) 예시: 악어 떼가 우글거리는 해자 건너기. 깊은 던전 안에 있는, 오직 햇빛을 받아야 열리는 문을 열기. 산성 호수 안에 있는 열쇠 획득하기.

### 기발한 생각은 꺾지 말고 보상하세요

(M) 플레이어들이 영리한 문제 해결책을 낸다면, 성공할 가능성이 있는 한 대개 효과가 있어야 합니다. 관대해지세요. 만약 제시한 해결책이 위험하거나 가능성이 떨어진다면 극복 판정이나 능력치 판정을 요구하세요. 오직 명백하게 가능성이 없는 해결책만 막으세요.

(M) 만약 캐릭터들이 문제를 무조건 힘으로 해결하는 경향이 있다면, 정면으로 맞서 극복하

기 거의 불가능한 난관을 제시하되 조금이라도 창의적인 발상을 내면 크게 보상하세요. 여러분은 플레이어들이 창의성을 발휘하도록 독려해야 합니다. 이는 GM이 가질 목표입니다. 플레이어들에게 직접 무력을 사용하는 것보다는 영리한 계획을 세우는 편이 훨씬 효과가 클 거라고 얼마든지 이야기하세요.

(P) 플레이어들이 이야기 속에서 유리한 위치를 점하려고 노력한다면 유리하게 해석하세요. 주저하지 말고 플레이어들에게 규칙상 이점을 주세요.

### 어떻게 행동할지 물어보세요

(P) 플레이어들이 “직접 수고를 들여서” 이야기 속 환경을 조사하도록 장려하세요. 주사위 굴림이나 캐릭터 능력을 사용해서 행동을 생각하기보다는, 캐릭터들이 주변과 어떻게 상호작용하는지 물어보세요. 플레이어들이 더 알아내지 못한다면, 여러분은 언제든지 캐릭터들이 무엇을 발견했고 무엇을 알아차렸는지 주사위 굴림을 시킬 수 있습니다.

### 플레이어들이 세상을 주무르게 하세요

(M) 올드 스쿨 RPG는 단순한 무력보다는 창의적인 문제 해결을 강조해야 합니다. 그러므로 캐릭터들에게 흥미로운 도구를 쥐여 주세요. 도구를 가진 플레이어들은 새로운 방법으로 이 세계와 상호작용할 수 있습니다. 플레이어들이 자신들의 뜻대로 세상을 주무를 수 있는 요소를 추가하세요.

(M) 예시: 조종할 수 있는 경쟁자 파벌. 기이한 특정 효과를 내는 물약. 서로 합치거나 다른 용도로 고칠 수 있는 물품. 지름길과 뒷문이 있는 던전.

### 독특한 도구야말로 훌륭한 물품입니다

(M) 공격 피해를 늘리거나 능력치에 보너스를 주는 물품만이 좋은 물품은 아닙니다. 특이하고 구체적인 효과를 내는 도구 역시 잘만 사용하면 강력한 힘을 발휘할 수 있습니다. 플레이어들은 이러한 독특한 도구를 창의적으로 사용해서 눈앞에 닥친 문제를 퍼즐 풀듯 해결할 수 있습니다.

(M) 예시: 명령을 내리면 강철처럼 굳어지는 밧줄. 동전 튕기기를 할 때 주인 뜻대로 결과가 나오는 동전. 주변의 소리를 모두 없애는 종.

(P) 플레이어들이 강력한 마법 물품으로 매번 난관을 시시하게 통과하는 일이 발생하지 않게 하세요. 부작용이 있거나, 재미있는 대가를 치러야 하거나, 사용할 때마다 효과나 사용 횟수가 줄어들 가능성이 있는 물품을 주세요.

#### 제4의 벽은 신경 쓰지 마세요

(P) “메타게임”이나 플레이어와 캐릭터가 아는 정보의 차이 같은 문제는 지나치게 걱정하지 마세요. 엄격하게 캐릭터를 연기하기보다는 플레이어의 독창성을 더 중요하게 생각하세요.

## 진퇴양난에 빠뜨리세요

### 힘든 선택지를 제시하세요

(M) 플레이어들이 위험과 보상 사이에서 저울질하게 하세요. 캐릭터들이 야생지대나 던전으로 더 깊숙하게 들어갈수록, 역경도 더 커져야 합니다. 버티면 버틸수록 위험도 더 키우고 자원(HP, 장비, 식량, 광원 등)도 고갈시켜서, 과연 운을 믿고 좀 더 밀어붙여도 좋을지 고민하게 하세요. 가장 큰 보물은 언제나 가장 얻기 어려운 곳에 있습니다.

(M) 위험과 보상은 전투의 핵심이기도 합니다. PC들의 HP가 낮아지면, 플레이어들은 이내 고민하게 됩니다. "여기서 도망쳐서 훗날을 기약할까? 아니면 모든 것을 걸고 지금 해결할까?" 이 선택이 주는 긴장감이야말로 전투의 핵심입니다.

(M) 명백하게 보이는 선택지를 고르면 무엇을 선택하든 큰 대가를 치르는 상황을 만드세요. 이러한 상황에 부딪힌 플레이어들은 상상력을 발휘해 새로운 방식으로 사고하고 특이한 해결책을 찾아낼 것입니다.

### 플레이어들의 예상을 뒤엎으세요

(P) 플레이어들은 분명 대중문화 속에서 등장한 흔한 판타지 요소에 관한 지식을 가지고 있을 것입니다. 흔한 괴물이나 장소, 상황을 등장시키되 여러분만의 반전을 준비해 플레이어들의 허를 찌르세요. 플레이어들은 여러분이 제시한 상황이 자신들의 상식과 어떤 차이가 있는지 조사하면서 익숙하지 않은 새로운 문제를 해결하려고 노력할 것입니다.

### 수많은 해답이 있는 난관과...

(P) 모험을 진행하기 위해 반드시 돌파해야 할 단 하나의 관문은 되도록 만들지 마세요. 명확하게 드러나 있으면서도 비중이 동등하고, 제각기 다른 방식으로 어려운 여러 가지 길을 제시하세요. GM 여러분은 플레이어들이 적극적으로 파헤쳐야 발견할 수 있는 또 다른 선택지도 준비할 수 있습니다. 이 선택지는 비록 찾기는 어렵겠지만 더 좋은 방법일 것입니다. 어쩌면 다른 선택지와 마찬가지로 어려운 길이지만, 그만한 가치가 있을지도 모릅니다.

(L) "PC들이 반드시 지나야 하는 철문이 있습니다. 철문은 마법으로 굳게 잠겨 있습니다. PC들은 이 문을 어떻게 통과할까요? 아마도 NPC 중 하나가 열쇠를 가지고 있겠지요. 12C 방에는 철을 녹이는 물약이 있습니다." 모험을 만들 때는 GM 여러분이 답을 아는 난관을 배치하세요. PC들에게 난관을 통과하는데 유용하게 활용할 수 있는 능력이 있을 수도 있고, 여러분이 난관 해결에 필요한 단서를 다른 장소 어딘가에 두었을지도 모르지요. 이러한 방법으로 플레이어들이 게임

속 세계를 살살이 조사하고 탐사하게 하세요. 반드시 해결해야만 계속 모험을 할 수 있는 난관을 배치할 때는 다수의 해결책을 준비하세요. 세 개 정도면 적당합니다.

...해답이 없는 난관을 준비하세요.

(P) 플레이어들을 믿으세요. 여러분도 예상할 수 없는, 그러므로 도울 수도 없는 난관을 제시한 다음 플레이어들이 내놓은 해결책을 보고 놀라세요. 이런 종류의 난관이야말로 가장 극복할 보람이 있는 시련일 수도 있습니다.

(L) “깊은 심연에는 무시무시한 사이키 에너지의 폭풍이 몰아치고 있습니다. 만약 플레이어들이 황금 매를 손에 넣고 싶다면 이곳을 통과해야 합니다. 하지만 플레이어들이 어떻게 해낼지는 모르겠네요.” GM조차 답을 모르는 난관에 부딪힌 플레이어들은 어떻게든 테이블 모두가 놀랄 만한 창의성을 발휘해야만 합니다. 반드시 돌파해야만 모험을 이어나갈 수 있는 난관을 이런 방식으로 만들 때는 각별히 주의하세요. (플레이어들을 물러나게 한 다음 이후 돌아오게 하려는 의도가 아니라면 말입니다) 하지만 이런 난관을 드문드문 준비한다면 테이블 참가자 모두를 깜짝 놀라게 할 수 있습니다.

# 생사를 가르는 주사위

## 전투는 위험하게, 하지만 피할 기회도 있도록

(M) 올드 스쿨 RPG의 전투는 보통 공평하지도, 균형이 잡혀 있지도 않습니다. PC들은 자신들보다 수도 많고 더 강력한 적들과 싸워야 합니다. 플레이어들에게 현실 세계의 전쟁처럼 전투를 치르게 하세요. 창의성과 준비성을 발휘하고 교활한 전술을 사용해 유리하게 결과를 이끄는 법을 배우게 하세요. 살고 싶다면 적보다 한발 앞서서 영리한 계획을 세우도록 독려하세요.

(P) 올드 스쿨 RPG의 던전은 보통 적들을 "소탕"하는 데 의의를 두지 않습니다. 던전이라는 제약적인 환경 아래 적과 캐릭터들의 행동은 제한을 받으며, 특정 방향으로 집중됩니다. 그러므로 플레이어들과 GM은 던전에서 어떤 문제가 발생할지 쉽게 파악하고, 추론하고, 계획을 세울 수 있습니다. 아마도 가장 흔한 문제는 치명적인 전투일 것입니다. 마스터는 플레이어들이 단순하게 정면에서 맞서 싸우기보다는 다양한 방법으로 난관을 극복할 수 있도록 독려하세요.

## 계속 압박을 가하세요

(M) 시간이 지날 때마다 무작위 조우 표를 굴리든, 던전에 모래를 가득 채우든, PC들을 10턴 후에 죽게 만드는 독에 중독시키든, 플레이어들을 계속 다급하고 위험하게 만드세요. 탐험하고 약탈하려는 욕구와 던전에 지나치게 오래 머물 때 겪을 위기 사이에서 고민하게 만드세요.

(P) 플레이어들이 특정 난관 앞에서 자물쇠 따기 판정처럼 같은 행동을 계속 시도한다면, 돌아다니는 괴물과 마주치게 하는 등 대가를 치르게 하세요. 그리고 잊지 말고 한숨 돌릴 틈도 주세요. PC들은 마을로 돌아가거나, 야생지대를 여행하거나, 던전 안에서 안전한 장소에서 쉬는 등 때때로 재정비할 시간을 가져야 합니다. 하지만 그런 와중에도 언제나 문제가 벌어질 가능성을 염두에 두세요. 예를 들어 매시간, 또는 매일, 매주 1d6을 굴려 1이 나오면 사건이 벌어지는 식으로 말입니다.

## 주사위 결과대로 캐릭터들을 죽이세요

(L) 명심하세요. GM은 플레이어들의 적이 아닙니다. 하지만 PC들의 생존은 플레이어들의 책임입니다.

(M) 만약 규칙과 주사위 결과 때문에 캐릭터가 죽는다면, 그대로 죽이세요. PC들을 죽음의 위협에서 보호하면 게임의 긴장감이 떨어지며, 플레이어들은 오직 폭력으로만 문제를 해결하려고 할 것입니다.

(P) 캐릭터의 분명한 죽음은 플레이어의 위험과 보상을 더욱 크게 만듭니다. 그런 이유로 올드 스쿨 RPG의 캐릭터 만들기 과정은 간단하고 빠릅니다. 만약 일행 중에 부하나 피고용인이 있다면 즉시 대체 캐릭터로 사용할 수도 있습니다. 플레이어들이 이런 "간단한" 캐릭터들을 사랑하지 않을까 봐 걱정하지는 마세요. 무언가 잃을 것이 생긴 후에는 애착을 가질 것입니다.

하지만 미리 위험성을 드러내세요.

(M) 플레이어들에게 미리 알려서 위험과 장애물을 우회할 기회를 주세요. 누구도 무작위로 벌어진 사건 때문에 죽기를 바라지는 않을 것입니다. 만약 PC들이 죽는다면, 플레이어의 책임이 어야 합니다.

(P) 최소한, 왜 죽는지는 플레이어들이 알아야 합니다.

# 플레이어들의 세계가 되세요

## 상황을 드러내세요

(M) 플레이어들에게 중요한 정보를 숨기지 마세요. 만약 PC들이 무언가를 당연히 알 법하다면, 플레이어들에게 해당 정보를 말하고 넘어가세요. RPG는 결정을 내리는 게임입니다. 좋은 정보 없이는 좋은 결정을 내리지 못합니다.

(L) 플레이어들은 유용한 정보를 얻기 위해 여러분이 묘사한 장소를 살살이 검토할 것입니다. 게임 속 세계를 상상하고 살펴본 다음, 중요한 부분을 가져오세요. 앞에서 이야기한 원칙대로, 세심하게 균형이 잡힌 전투를 만들기보다는 현실 세계의 논리를 적용해 적과 NPC, 난관을 등장시키세요.

(P) 캐릭터들에게 상식이 있다고 간주하고, 명백하게 드러난 위험을 알려주세요. 플레이어들이 "50피트"를 "5피트"로 잘못 들어서 절벽을 뛰어내리겠다고 선언하게 하지 마세요.

## 벗길 정보의 층을 만드세요

(L) PC들은 무슨 정보를 이미 알고 있나요? 첫눈에 알아차릴 수 있는 요소는 무엇이 있나요? "첫눈"에 들어온 요소 중에서 세심하게 조사하면 숨겨진 정보가 드러나는 요소는 무엇인가요? 플레이어들은 어떻게 그 정보를 얻을 수 있을까요? 명백한 요소, 은근하게 드러난 요소, 숨겨진 요소, 눈에 보이지 않는 요소로 무엇이 있나요? 플레이어들이 껍질을 벗기고 탐사할 수 있도록 정보의 층을 만드세요.

(P) 일부 시나리오에서는 마스터가 정보의 층을 준비하기 쉽도록 어떤 요소가 플레이어들에게 명백하게 보이는지 알려줍니다. 이런 식으로 준비되지 않은 시나리오를 플레이한다면, 방 안의 요소 중에서 당장 보이지 않는 비밀을 무심결에 누설하지 않도록 조심하세요.

## 실마리를 묻어버리지 마세요

(L) 플레이가 가능할 만큼 게임 세계의 세부사항을 제공하세요. 플레이어들은 여러분이 제공한 정보를 바탕으로 행동할 수 있습니다. "그 여자의 눈은 끊임없이 모양이 바뀌는 얼룩덜룩한 녹색이에요." 같은 설명은 플레이어가 NPC를 기억하기 쉽도록 돕겠지만, "그 여자는 테이블 위에 놓인 물건 주변에서 한치도 떨어지지 않습니다." 같은 설명은 플레이어들에게 행동할 수 있는 정보를 제공합니다. "화려하게 장식된 한 대리석 기둥입니다. 가장 멀리 떨어진 기둥 표면에는 교차하듯 가로세로로 갈라진 틈이 보이네요." 플레이어들은 여러분이 제시한 세부사항을 토대로 행동을 결정하고 효율적으로 행동할 것입니다. 여러분은 세부사항을 정보의 층 속에 숨겨서 플레이어



들에게 발견하도록 할 수도 있습니다. 잊지 말고 노력을 들여 찾은 보람이 있도록 하세요.

(P) 숨겨진 미스터리가 눈에 보이는 문제로 다가오게 하세요. 플레이어들이 모르는 비밀스러운 지식으로 남겨두어도 재미있겠지만, 플레이어들에게 직접 문제로 와 닿기 전까지는 플레이에 존재하지 않는 것이나 다름없습니다. 플레이어들이 얻으려고 하는 보물이 있다면, 수수께끼와 숨겨진 정보를 보물과 연관시키세요.

### 생생한 세계를 만드세요.

(M) 올드 스쿨 RPG는 미리 만들어진 플롯을 엄격하게 지키기보다는 게임 속 세계를 바탕으로 어떤 이야기가 나올지 추론하면서 즉흥적으로 진행하는 방식이 더욱 강조되는 게임입니다. 게임 중에, 그리고 세션 사이에 NPC와 파벌들이 PC들의 행동에 어떻게 대응할지 생각해 본 다음, 그에 맞춰 이야기를 발전시키세요. "가장 사리에 맞는 결과는 무엇일까?"라는 원칙을 지키세요.

(M) 플레이어들에게 이 세계를 움직일 수 있는 지분을 주세요. 게임이 진행되면서 캐릭터들은 임무 완수와 보물 획득으로 많은 돈을 축적할 것입니다. 이 돈으로 재산을 모으고, 사람을 고용하거나 파벌을 세우도록 플레이어들을 장려하세요. 이 단계에 오르면, 플레이어들은 게임 속 세상과 상호작용하고 역사에 영향을 끼치는 새로운 방법을 얻을 수 있습니다.

### NPC는 대사를 들려주는 기계가 아닙니다

(P) NPC에게 PC와 관련이 없는 걱정거리나 동기를 부여하세요. 동기나 걱정거리는 NPC를 좀 더 깊이 있고 현실적으로 만듭니다. 또한 플레이어들은 이러한 정보를 찾아내어 NPC들을 움직일 수 있는 수단으로 활용할 수 있습니다.

(M) NPC를 진짜 사람처럼 취급하세요. NPC가 무엇을 원하는지, 특히 전투가 벌어지면 어떻게 행동할지 생각하세요. NPC는 살기를 원합니다. 그러므로 승산 없이는 싸움을 시작할 확률이 거의 없을 것입니다. 오직 광신적인 자만이 죽음을 불사할 것이며, 대부분은 질 것 같으면 도망치거나 항복할 것입니다. 또한, 적이든 아군이든 뚜렷한 동기만 있다면 편을 바꿀 수 있다는 사실도 명심하세요.

(P) 반응 판정과 사기 판정을 아낌없이 사용하세요. 뜻밖의 조우가 언제나 전투로 이어지라는 법은 없습니다. NPC들은 반응 판정에 따라 다양한 방식으로 PC들과 접촉을 할 것입니다. 사기 판정은 전투가 일방적인 학살이나 지루한 노동으로 바뀌기 전에 빨리 끝나도록 합니다.

# 플레이어들을 위한 올드 스쿨풍 플레이 원칙

## 언제 도망칠지 배우세요

(L) 올드 스쿨풍 모험에서는 종종 매우 위험한 전투가 일어납니다. 오늘날 RPG인들의 관점에서 볼 때는 이러한 전투가 벌어지면 반드시 싸워 이기는 것이 당연하게 여겨질 수 있습니다. 하지만 게임 세계를 깊이 파헤치는 법을 익혀서 피아의 상대적인 전력을 비교하세요. 필요하다면 주저하지 말고 빠져나오세요. 플레이어 여러분이 동료의 시체 한 구를 끌고 가는 중이라면, 여러분이 갈 곳은 부활을 시켜줄 사원이자 괴물의 뱃속이 아닙니다.

## 전투는 시합이 아니라 전쟁처럼

(P) “공정한 전투”는 기대하지 마세요. 현실 세계에서 벌어지는 전쟁처럼 두려움을 가지고 대비하세요. 전투가 다른 상황과 분리되어 벌어질 거로 생각하지도 마세요. 고정관념을 깨고 더 큰 그림을 보세요. 전투 지역 바깥에서 무슨 일이 벌어질까요? 던전 바깥에서는? 손자병법처럼 생각하세요. 여러 측면으로 생각하지 못하면 죽습니다.

## 캐릭터 시트에 얽매이지 마세요

(P) 룰과 규칙은 플레이 중 대화를 통해서 만들어진 상황 속에서만 발동됩니다. 무언가를 하려면, 캐릭터의 행동을 묘사하세요. 주사위를 굴릴 필요가 있다면 GM이 알려줄 것입니다.

(P) 문제에 대처할 때, 캐릭터의 기능이나 능력을 문제에 쓰겠다고 생각하지 마세요. GM에게 질문해서 문제를 조사하고, 캐릭터가 무엇을 시도하는지 선언하세요.

(P) 능력치가 낮다고 걱정하지 마세요. 낮은 능력치에 맞춰 롤플레잉을 할 필요도 없습니다. 능력치가 낮다면, 좀 더 머리를 쓰고, 정보를 수집하고, 위험한 판정을 피하고자 한발 앞서 계획을 세우면 되니까요! 아니면 새 캐릭터는 좀 더 좋은 수치를 가질 거라 기대하고 무모하게 돌진해도 좋습니다. 대신 나머지 일행까지 끌어들이지는 마세요. 이는 게임 예절의 문제입니다.

## 캐릭터의 뒷배경은 직접 플레이로 만드세요

(P) 캐릭터의 뒷배경을 작성하는 데 많은 노력을 기울이지 마세요. 여러분이 무슨 내용을 쓰든, 플레이에서 캐릭터가 직접 경험하고 행동하는 것만큼 생생하게 와닿지 않습니다. 캐릭터를 간단하게 만든다면 일찍 죽더라도 크게 속이 상하지는 않을 것입니다. 게다가 나머지 생존자들은 살아남은 것을 자랑스럽게 여길 테고, 그 일에 관해 늘어놓을 근사한 이야기가 생길 것입니다.

## 힘은 얻는 것, 영웅심은 증명하는 것

(P) 여러 최신 RPG들과 다르게, 올드 스쿨 RPG의 캐릭터들은 약한 상태로 시작합니다. 여러분의 1레벨 캐릭터는 능력치도 수단도 부족하기 때문에, 곤경에서 벗어나려면 다각도로 생각해야 할 것입니다. 역경에 대처하는 것(혹은 도망치는 것)은 캐릭터들의 생명이 위태로울 때 더 큰 의미를 가집니다.

(P) 마찬가지로, 진짜 영웅을 플레이하고 싶다면, 여러분이 마을에 들어온 첫날부터 사람들이 거수경례를 붙일 거라고 기대하지 마세요. 영웅심은 캐릭터의 행동으로 증명하세요.

## 게임 속 세계를 세심히 살피고 캐내세요.

(L) 다른 판타지 세계를 보면서 쌓은 가정을 모두 버리고, 지금 플레이하는 이 세계에 호기심을 가지세요. NPC나 자연, 사회 환경 등 여러 가지 세부사항에 주의를 기울이세요. 메모하세요! 지도를 그리세요! 교활해지세요. 좋은 정보는 상대를 움직일 수 있는 지렛대입니다. 세심하게 파악한 정보가 여러분 캐릭터들의 생명을 구합니다.

(L) 방 한구석에 무거운 꽃병이 있습니다, 여러분은 꽃병 뒤에 무엇이 있는지 알고 싶습니다. 어떻게 할 건가요? 아마도 꽃병을 옆으로 치우겠죠. 맞나요? 공기의 흐름은 확인해 볼 건가요? 손가락에 침을 묻힌 다음 바람을 느끼세요. 바닥이 어떻게 기울어졌는지 알고 싶나요? 바닥에 물을 부어보세요. 마치 현실처럼 게임 속 세계에 뛰어드세요. 어떤 효과를 일으키고 싶은지 행동을 묘사하세요. 명심하세요, 다른 게임에서는 이런 행동을 주사위로 판정할지도 모릅니다. 하지만 많은 올드 스쿨 RPG에서는 판정 없이 시도할 수 있습니다. 그러니 시도하세요!

## 진짜 막다른 길은 죽음뿐입니다

(L) 막다른 복도에는 비밀문이나 숨겨진 통로가 있을지도 모릅니다. 거대 괴물이 마당에 있나요? 괴물의 눈을 피해 돌아가거나, 협상을 시도할 수도 있겠지요. 고집 센 귀족이요? 누군가 그 사람을 다루는 방법을 알 것입니다. 강철 문을 열지 못하겠다고요? 아직 확인하지 않은 물약이 도움이 될지도 모릅니다. 올드 스쿨 RPG에는 수많은 장애물이 등장합니다. 첫 번째 시도가 실패하면 작전을 바꾸세요. 막다른 길은 시작점일 뿐입니다. 때로 게임 속 세계에 뛰어들어 살살이 뒤지다 보면 예상치 않은 새로운 길이 등장할 것입니다.

## 성공하기 위해 플레이하되, 패배를 즐기세요

(L) 누구든 성공을 바랍니다. 그리고 분명 RPG인들은 캐릭터의 성공을 위해 플레이합니다.

하지만 모험이 언제나 성공적으로 끝나지 않을 수도 있습니다. 여러분의 캐릭터는 개구리로 변할 수도 있고, 팔다리를 잃을 수도 있고, 불치병에 걸릴 수도 있고, 돌로 변할 수도 있고, 트림할 때마다 달팽이를 내뿜는 저주에 걸릴 수도 있고, 만 년 동안 땅속에 갇힐 수도 있으며, 그저 농부의 쇠스랑에 찢려 목숨을 잃을 수도 있습니다. 여러분 캐릭터에게 끔찍하고, 무시무시하고, 충격적이고, 심지어 실망스럽기까지 한 패배가 벌어질 수도 있다는 사실을 받아들이고 즐기세요.

(P) 그리고 명심하세요. 플레이를 통해 만들어지는 이야기는 단순히 한 캐릭터의 삶과 죽음으로 끝나지 않습니다. 여러분의 모든 행동은 게임 속 세계에 흔적을 남길 것입니다. 빛나간 화살이 던진 벽을 긁은 자국이든, 한때 도시가 세워져 있던 자리에 생긴 분화구든 말입니다.