



# 서포터(리그 오브 레전드)

최근 수정 시각: 2025-05-13 22:17:38

분류: [서포터\(리그 오브 레전드\)](#)

→ 를 서폿은 여기로 연결됩니다. 서포터 역할에 대한 내용은 [리그 오브 레전드/챔피언/역할군](#) 문서의 7번 문단을 참고하십시오.

이 문서는 ↪ **토론**을 통해 다음의 합의사항으로 합의되었습니다. 합의된 부분을 토론 없이 수정할 시 [편집권 남용](#)으로 간주되어 제재될 수 있습니다.

토론 합의사항

[ 펼치기 · 접기 ]

[ 펼치기 · 접기 ]

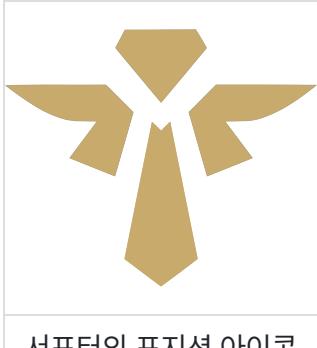
## 리그 오브 레전드의 포지션

TOP	JGL	MID	BOT	SPT
<a href="#">탑 라이너</a>	<a href="#">정글러</a>	<a href="#">미드 라이너</a>	<a href="#">바텀 라이너</a>	<a href="#">서포터</a>

## 목차

- [1. 개요](#)
- [2. 서포터의 특성](#)
  - [2.1. 용어적 차이](#)
  - [2.2. 요구되는 사항](#)
  - [2.3. 게임 내 영향력](#)
- [3. 서포터의 전술](#)
  - [3.1. 룬](#)
  - [3.2. 소환사 주문](#)
  - [3.3. 라인전](#)
  - [3.4. 와叮](#)
  - [3.5. 한타](#)
- [4. 종류](#)
  - [4.1. 탱커](#)
  - [4.2. 딜러](#)
  - [4.3. 유틸](#)
    - [4.3.1. 유틸 서포터와 관련한 논쟁](#)
  - [4.4. 그랩](#)
- [5. 아이템](#)
  - [5.1. 골드 아이템](#)
  - [5.2. 소모품/장신구](#)
  - [5.3. 핵심 아이템](#)
- [6. 역사](#)
  - [6.1. 초창기](#)
  - [6.2. 2012 시즌](#)
  - [6.3. 2013 시즌](#)
  - [6.4. 2014 시즌](#)
  - [6.5. 2015 시즌](#)
  - [6.6. 2016 시즌](#)
  - [6.7. 2017 시즌](#)
  - [6.8. 2018 시즌](#)
  - [6.9. 2019 시즌](#)
  - [6.10. 2020 시즌](#)
  - [6.11. 2021 시즌](#)
  - [6.12. 2022 시즌](#)
  - [6.13. 2023 시즌](#)
  - [6.14. 2024 시즌](#)
- [7. 서포터에 대한 인식](#)
  - [7.1. 서포터 혐오](#)
- [8. 관련 문서](#)

## 1. 개요



서포터의 포지션 아이콘

혼자만 이기는 것이 아니라 모두를 승리로 이끄는 것을 "캐리"라고 한다면, 서포터가 게임을 캐리한다.

죽음은 아무나 할 수 있지만 **희생은 실력자만의 특권이야.**

☞ 나의 포지션, 나의 자부심: 서포터

**AD 캐리 [1]**는 서포터가 무능하면 할 수 있는 게 없다. [2]

**Perkz**

화장실 청소 당번 [3], 이게 어려워? [4]

**랄로**

## SUPPORT(SUPPORTER, SPT, SUP, SP) / 辅助 [5]

서포터는 **소환사의 협곡**에서 팀을 전반적으로 보조하고, 바텀 [6]을 비롯하여 팀을 전반적으로 보조하는 역할군이자 지원가에 해당하는 포지션이다.

**EU 스타일**이 처음 정립될 시기에는 바론이 등장하는 20분 이전에 나오는 오브젝트가 드래곤 밖에 없어서 드래곤의 처치와 오브젝트 교전을 유리하게 가져가기 위하여 용 둉지가 위치한 바텀 라인에 두 명의 라이너를 배치한 것이 서포터의 시초이다.

서포터는 초반에는 약하지만 시간이 지날수록 폭발적으로 강해지는 원딜 [7]의 성장을 보조(Support)하고 주요 오브젝트 교전 및 중반 이후 인원 배치를 중재(Control)하는 역할을 하며, 레벨링과 골드 수급에서 밀리고 템 효율이 부족해도 인게임에서 타격이 그리 크지 않은 CC기와 유틸기로 무장한 챔피언 군으로 구성된다. 포지션의 특성상 챔피언 자체의 스펙이나 컨트롤에 따라 그 효율이 달라지는 챔피언들이 선호받는데, 대표적으로 베이가, 쓰레쉬, 세나처럼 아이템과 별개로 스탯을 추가로 얻을 수 있거나 기본 계수 자체가 낮아서 전투 보조기와 CC기에 특화된 캐릭터들이 이에 해당한다.

서포터에 주로 배치되는 챔피언의 역할군은 다른 역할군의 자리와 역할 명칭이 아래저래 맞지 않는 것과 달리 일치하는 경우가 많다. 서포터의 보조는 다양한 의미와 형태로 인게임에서 적용되는데, 좁게는 힐이나 버프를 거는 것부터 시작해서 더 넓게 보면 바텀 라이너가 미니언을 쉽게 먹을 수 있도록 미니언의 체력을 적당히 깎아서 푸쉬를 돋거나 파밍하는 적을 견제하는 것도 전부 서포터의 몫이다.

즉, 아군의 성장을 가속화시키는 동시에 적군의 성장을 늦추는 것이 서포터의 메인 역할로 상황만 밟쳐준다면 바텀 뿐 아니라

**모든 라인을** 순회하면서 여러 역할들을 수행한다. 개인의 성장보다는 팀을 우선시하여 전체적으로 지원해주는 역할이다보니 서포터가 게임 내내 행사하는 영향력은 정글러 이상으로, 시야에 특화된 아이템을 갖고 있기 때문에 주도권 활용과 시야 정보 전에서 막대한 영향력을 펼치며 정보의 중요성이 크고 정보 교환이 훨씬 원활한 프로 경기에서의 활약은 대단히 막강하다.

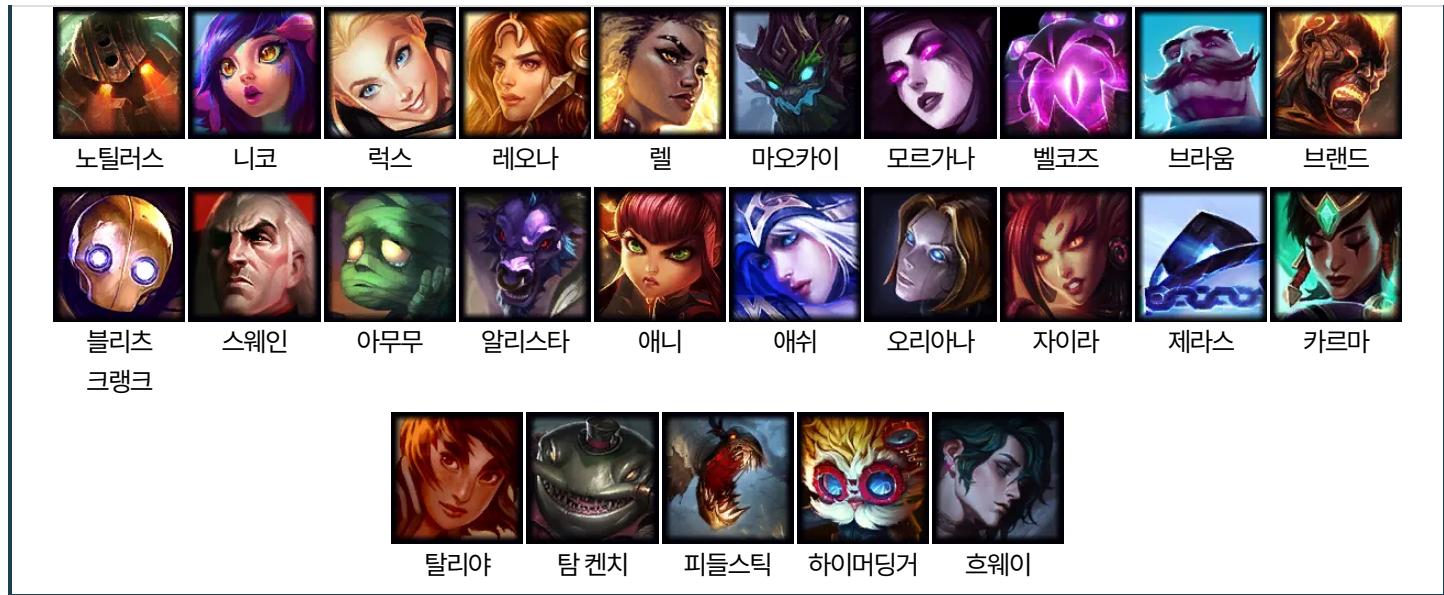
하지만 중요성에 비해 포지션으로서의 서포터의 위상은 상당히 처참한지라 **프로와 솔랭에서의 플레이 간극이 가장 큰 포지션**이다.<sup>[8]</sup> 팀원 간의 의사소통이 제한되는 솔랭에서는 서포터의 전략적인 활용에 제약이 크지만, 원활한 정보 교환이 가능한 팀 게임에서는 라인 수급이나 딜 교환 등 다방면에서 서포터의 턴을 극한으로 활용하기 때문. 최고 수준의 경기는 항상 아주 디테일한 차이가 승부를 가르기에 서포터는 남는 신경과 턴을 시야 싸움, 상대 스펠 체크 및 라이너 간 배치를 조율하는 등으로 사용하여 게임 운영이 원활하게 진행되도록 중재한다.

역대 월즈 우승팀의 면면을 살펴보면 라이너나 정글러가 MVP를 수상하더라도 마타, 울프, 코어장전, 메이코, 베릴, 캐리아에 이르기까지 다수의 서포터 선수들이 센세이셔널한 모습을 보여주어 상당히 인상적인 모습을 남겼다. 역대 최고의 팀을 논할 때 빠지지 않는 20 담원의 주축으로 LCK의 부활을 이끌었다고 평가받는 베릴의 등장과 2023년도에는 아예 정규시즌 스프링, 서머에서 각각 캐리아, 리හ즈가 MVP를 수상하면서 최상위권 게임으로 갈수록 서포터의 영향력이 지배적이라는 것을 증명하였다. 특히 완전히 다른 팀원들과 호흡을 맞췄음에도 두 번이나 우승 트로피를 들어올린 **베릴**의 오더라는 밸류가 꾸준히 재평가되면서 서포터가 약한 팀은 우승권이 되기 어렵다고 보는 시각이 이어지고 있다.

## 2. 서포터의 특성

### 2.1. 용어적 차이

주 역할군									
나미	라akan	레나타 글라스크	룰루	밀리오	바드	세나	세라핀	소나	소라카
쓰레쉬	아이번	유미	잔나	질리언	타릭	파이크			
부 역할군									



상체의 세 포지션(탑, 정글, 미드)과 달리 초기의 바텀라이너는 이름 그대로 불리는 경우가 드물었다. 그러던 중 EU 스타일이 게임 내 주요 메타로 정착된 이후부터는 [9] 드래곤이라는 주요 오브젝트를 신경써야되어서 바텀 라인에 원거리 딜링과 중후반 캐리 능력이 뛰어난 AD 원거리 딜러의 성장을 도와줄 '베이비시터' 그러니까 훗날 '서포터'라 불리게 되는 역할군을 모두 한 포지션에 배치했던 것으로부터 기인하며, 주/부 포지션 선택 기능이 없었던 과거 게임 챔피언 뱅픽창에서 누군가가 'ㅅ 꾀' [10] 혹은 'SUP 아니면 SPT(Support)'라고 말하면 이는 곧 '서포터하려 바텀 간다'로 받아들이는 암묵적 규칙이 생기게 되었고, 또한 이후에 별도의 포지션 개념과 [다의어](#)로도 불리게 되는 요인으로써 작용하게 되었다.

본 문서에서 [한국어로 동음이의어인](#) '서포터'가 존재하는 관계로, 의미 구분이 필요한 경우 [포지션](#)(라인)을 의미하는 **서포터(Supporter)**는 [주황색](#)으로, [역할군](#)을 의미하는 **서포터(Controller)**는 [하늘색](#)으로 색깔 표기를 달리하였다. 따라서 서포터는 역할군과 포지션의 용어적 차이가 존재한다.

라이엇 공식 역할군이 [서포터](#)인 챔피언은 위의 틀/목록과 같으며 아군에게 버프나 힐, 방어막을 걸어주고 적에게는 디버프와 CC기를 걸 수 있다.

하지만, 탱커처럼 적의 공격을 직접 맞아주거나, 딜러처럼 화력을 퍼부어 적을 쫓아내는 것도 일종의 서포팅이며, 게임에서 팀을 보조하는 방식은 힐, 보호막, 버프/디버프에 국한되지 않는다. 거기에 [샤코](#), [판테온](#) 등과 같이 위에 명시된 것처럼 [서포터 역할군](#) 분류에 없는 챔피언이 [서포터](#)로 쓰이게 되는 사례들도 존재하기에 일부 맥락과 관련한 모순과 인지부조화가 일어나는 경우도 있다.

[누누와 윌럼프](#), [갈리오](#), [쉔](#)처럼 아군에게 보호막 등의 버프를 제공해주는 챔피언들도 있으나 포지션이 꼭 [서포터](#)가 아닌 경우도 있다.

위의 설명과는 반대로 서포터가 분류에 들어가있지만 정작 서포터 포지션으로는 쓸 수 없는 챔피언이 포함되어 있기도 하다. [아이번](#) [11], [오리아나](#), [탈리야](#) 등을 포함한 일부 챔피언은 역할군에 [서포터](#)가 포함되어있지만 [서포터](#)로 가면 트롤로 취급되는 픽이다. 해당 챔피언들에게 서포터 분류가 붙은 이유는 [서포터](#) 라인에 서기 때문이 아닌 힐링 스킬 등의 보조형 스킬이 존재하여 "아군을 효과적으로 지원할 수 있는 챔피언" 이기 때문이다. 오리아나는 성장력을 통해 딜링 능력을 높이면서 아군에게 보호막과 이동 속도를 제공할 수 있는 미드 '강화형 보조술사'의 역할을 할 수 있으며, 조이와 탈리야 역시 강력한 군중제어기를 가져 성장을 통해 효과적인 포획형 보조술에 능한 미드와 정글러로 쓰인다.

그러나 꼭 서포터가 붙어있다고 해서 무조건 아군 보조가 가능한 것은 아니다. [서포터 포지션](#) 활용도를 기준으로 분류가 붙은 챔피언들 중 [피들스틱](#)이 대표적인 예시인데 아군을 보호하는 유ти기는 전혀 없고 그나마 도움을 줄 수 있는 기술은 패시브의 허

수아비 뿐이다. [12]

그러므로 서포터 역할군은 서포터 포지션에 적합할 순 있지만 서로 다르고 분리된 개념이라고 볼 수 있다. 그리고 만약 이에 대한 이해가 어렵다면 서포터 '역할군'은 고유 스킬셋을 기준으로, 서포터 '포지션'은 통상적인 지원가로서 운용되는 방식을 기준으로 구분한다고 보면 얼추 맞다.

## 2.2. 요구되는 사항

---

실질적인 서포터의 역할과 특징은 크게 다음과 같다.

- 서포터는 CS를 통한 골드 수급을 하지 않는다. 소환사의 협곡에서 경험치와 골드를 낭비 없이 효율적으로 수급하려면 세 라인과 정글에 각각 한 명씩 인원을 배치해야 한다. 그러나 게임에 참가하는 총 인원은 5명이기 때문에 서포터는 구조적으로 다른 한 명과 그 파이를 나눠먹을 수 밖에 없는데, 이때 같은 자리에 배치된 라이너와 골드를 같이 나눠먹으면 효율이 급감하기 때문에 서포터는 CS 수급을 완전히 포기하고 바텀라이너에게 골드를 몰아주는 EU 스타일의 구도가 완성되었다.
- 서포터는 골드와 경험치 수급이 제한된다. 서포터와 함께하는 원딜은 2,3코어는 나와야 밥값을 하기 시작하기 때문에 처음부터 서포터로 디자인된 챔피언은 스킬셋의 가성비가 타 라인에 비해 높게 설정되어 있으며, 타 라인에서 서폿으로 기용되는 챔피언들은 대부분 아이템이 제대로 갖춰지지 않은 초중반 타이밍에 강점을 가진 경우가 많다. 즉 최소한의 아이템(거의 1코어 내외)만으로도 1인분이 가능한 챔피언일수록 서포터에 적합하다. [13]
- 스스로의 성장보다는 아군의 성장, 아군이 싸우기 좋게 판을 잘 깔아주어야 한다. [14]
- 서포터의 가장 중요한 역할 중 하나가 바로 시야 장악으로, 시야라는 근거가 있으면 교전 상황의 유불리를 한눈에 파악할 수 있기 때문에 유리하면 교전을 걸고 불리하면 싸우지 않고 사리는 등, 게임 형세 판단에 큰 도움이 된다. 서포터의 시작 아이템이 업그레이드가 되면 쿨타임 없이 투명 와드를 박을 수 있고 귀환할 때마다 자동 리필되기 때문에, 장신구 투명 와드의 완벽한 상위 호환이자 시야 장악의 핵심이다. 때문에 시야 작업은 서포터가 주도하게 된다. [15] 제어 와드와 예언자의 렌즈로 적의 시야를 지우는 것 역시 서포터의 주 역할이다. 그러나 서포터는 필연적으로 체급이 라이너보다 떨어지기 때문에 시야가 없는 곳에서 적과 맞닥뜨리는 것을 조심해야 한다. 팀의 백업이 없는 상황이라서 물리면 위험할 때는 암흑 시야에 스킬을 던져보거나 팀이 시야작업을 도와줄 수 있는 상황까지 기다렸다가 같이 함께 시야를 뚫어야 한다.
- CS를 먹지 않음으로써 남는 신경을 라인전 딜교환과 맵리딩에 쓸어야 한다.  
팀 게임이나 프로 경기에서 상대 스펠 체크나 게임 오더를 보통 정글과 서포터가 하는 이유가 이것 때문.  
적절한 합류, 로밍 [16], 호응 타이밍을 잘 잡으면 큰 이득을 볼 수 있다.
- 서포터 챔피언 군은 좋은 효율의 CC기, 견제기, 유틸기를 갖추고 있으며 게임 흐름을 전반적으로 주도할 수 있는 열쇠를 가지고 있다. 못하는 아군을 만나더라도 그 유저가 덜 못하도록 적절한 케어를 해줄 수 있으며, 반대로 잘 하는 딜러에 포커스를 옮겨서 그를 집중 케어하는 것 역시 하나의 방법이다. 누구를 더 집중 케어해야 할지는 전적으로 서포터의 판단에 달려있다.
- 아군을 지원하는 포지션이기 때문에 서포터의 캐리의 기준은 타 포지션과 약간 다르다. [17]
  - 이니시를 잘 걸어서 한타 때 팀의 대승을 이끈 경우.
  - 압도적인 시야 장악 능력으로 상대의 위치와 주요 오브젝트 상황 파악 등에 기여하여 게임 전체를 수월하게 풀리게 하는 경우.
  - 좋은 로밍으로 아군에게 킬과 오브젝트, 성장 격차를 낼 수 있도록 돋는 경우.
  - 라인전을 잘 수행하여 아군과 상대 바텀 라이너 간 성장 격차를 크게 낸 경우.

- 반반만 가더라도 상대보다 강하도록 설계된 고밸류 챔피언으로 사고 없이 라인전을 끝마친 경우

## 2.3. 게임 내 영향력

게임 내 포지션 중 가장 낮은 성장 기대치를 갖고 있다는 점에서 성장에 크게 기대지 않는 스킬셋을 가진 챔피언들을 기용하는 경우가 많아 초중반에는 비교적 강한 면모를 보인다. 특히 바텀 라인전에서 아군 원딜이 CS 막타를 챙기느라 상대적으로 소홀해지는 상대에 대한 견제를 CS 취식이 불필요한 서포터의 장점을 살려서 상대 라이너와의 상호작용을 적극적으로 할 수 있는 포지션이다.

때문에 견제 및 서포팅은 물론, 순간 전투 및 교전 개시(이니시에이팅)의 권한이 서포터에게 대개 쏠려있어 사실상 초중반 바텀 라인전의 핵심은 서포터에 달려있다고 봐도 무방하고 일반적으로 초반 바텀 라인전의 7할은 서포터에게 있다는 것이 유저들 사이의 중론으로 받아들여지고 있다. 물론 챔피언 간 상성이거나 유저 역량에 따라 따라서 초반 주도권이 크게 갈린다는 점과 탑 유저가 정글을 탓하는 것 만큼이나 바텀 라이너들이 서포터의 픽이나 역량에 대해 불만을 표시하는 경우가 잦은데, 그 역시 이러한 바텀 라인전의 메커니즘에 기인한다. [18]

강가에서의 바위에 싸움이나 용이나 유충 등의 오브젝트 눈치싸움이 활발해지는 시간대와 상황에서 서포터의 움직임에 따라 오브젝트 교전 구도에 미치는 영향력도 역시 크다. 과거 베릴이 정립한 **8분 6레벨 전령 로밍**은 당시의 메타를 아예 뒤바꿀 정도였으며, [19] 게임 판도 변화에 큰 영향을 줬다. 아무리 서포터의 성장 기대치가 낮아도 코어 아이템이 잘 뜨지 않은 초중반 단계에서의 서포터의 CC기나 딜링은 무시할 수 없는 수준이다. 때문에 오브젝트에 앞서 타 라인으로 선제적인 로밍을 하는 것 역시 상당히 강력한 수단이며, 초중반에는 제2의 정글이라 불릴 만큼 판을 주도하기 쉽다.

라인전이 종료된 중반 이후 단계부터는 포지션 특성상 골드 수급과 레벨링의 한계로 체급이 점점 떨어지기에 캐리 라인에 의존해야 하는 성향이 짙어진다. 어시스턴스, 포탑, 오브젝트와 처치 및 처치 관여 골드 [20]로만 성장이 가능하고 제어 와드라는 일회성 아이템에 재화를 지속적으로 소모해야 한다.

후반으로 가면 아이템 칸도 부족해져서 골드가 남아도 코어템을 올리지 않는 경우도 종종 생긴다. 신발-제어 와드-서폿 아이템으로만 이미 3칸을 채우기에, 실질적으로 올릴 수 있는 최종 아이템은 3코어에 불과하며, [21] 만약 제어 와드에 배정된 아이템 칸을 다른 코어템을 사는 것에 써버리면 극후반 시야 싸움에서 극도로 불리해져서 팀적으로도 불리해지게 된다. 한끝차로 승부가 갈리는 극후반에서 시야의 효용이 서포터 코어템 하나의 밸류를 훨씬 앞지르기 때문. 그렇기에 서포터로 오는 챔피언들은 혼자서 무언가를 만들기보다는 팀과의 협업으로 역할을 수행하려는 모습을 계속 유지해야 한다.

역으로 서포터가 팀에서 가장 전력이 떨어진다는 점을 살려서 자신이 죽을 리스크를 지더라도 이니시만 예쁘게 걸어주면 그것이 라인전과 한타 이상의 게임 승리의 열쇠가 되는 일이 많다. 특히 다른 포지션은 메이킹을 하려다 실패해서 죽으면 팀 전력과 데미지와 킬 결정력과 관련한 부분에서 큰 누수가 생겨 리스크가 크지만, 서포터는 죽음에 대한 리스크는 적고 리턴은 크기에 모험수를 시도할 때 5명 중 가장 적극적으로 임해야 할 포지션이고, 최소 플레이메이킹 내지는 케어 능력과 같은 특출난 부분을 가진 챔피언들을 기용하여 본인과 팀에게 있어 유리한 부분을 살리고 이득을 만들기 위해 물심양면으로 지원하는 경우가 다수 있다.

초반-중반-후반을 막론하고 서포터가 수행하는 게임에서의 주된 역할은 시야 장악 및 보조, 그리고 챔피언에 따라 이니시에이팅과 보조를 맡게 된다. 특히 시야 장악 시에는 잘리지 말고, 팀원들과 함께 다녀야 하며, 이를 통해 상대방에게 선택을 강요하도록 만들어야 한다. 또한 템커나 그랩형 서포터의 경우, 이러한 시야 우위를 기반으로 교전 개시에 탁월하며, 좋은 이니시에이팅은 불리했던 게임도 뒤집을 정도로 영향력이 강하다. 그러나 이런 두 가지 요소 외에 서포터의 역량이 개입되는 부분이 없어 중후반 영향력이 제일 약하고, 서포터가 비인기 포지션으로 분류되는 이유이기도 하다.

일반적으로 라인전 단계에서는 그랩형 서포터 > 유틸형 및 딜러형 서포터 > 템커형 서포터 > 그랩형 서포터로 상성이 가위바

위보처럼 맞물려있다. 한편 중후반 한타에서는 유틸형 서포터 > 탱커형 서포터 > 그랩형 서포터 > 딜러형 서포터 순으로 한타 기여도가 나뉜다. [22][23] 유틸형 서포터는 강력한 아군 보호 기술을 갖고 있어 아군 딜러가 강해질수록 스킬셋의 효율이 기하급수적으로 올라간다. 대부분의 스킬이 후반 한타에서 가장 중요한 미드원딜을 지켜주는데에 최적화되어 있고 능동적인 이니시는 어렵지만 들어오는 상대를 받아치는 역이니시에는 뛰어난 광역 CC기를 대부분 갖고 있어 후반 한타에 강력한 잠재력을 뿐낸다. [24] 반면 탱커형 서포터는 자체 아군 보호 능력이 유틸형보다는 낮지만, 수동적인 역이니시가 아닌 능동적인 교전 개시가 가능하고, 확정 CC기 및 탱킹력을 활용한 능동적인 한타 수행 능력이 뛰어나다. 통상적인 그랩형 서포터는 탱커형 서포터보다 더 뛰어난 교전 개시 및 변수 창출 능력을 자랑하지만, 탱커형에 비해 확정 CC기나 탱킹력이 부족해 전체적인 한타 기여도가 낮은 편이고, 딜러형 서포터는 강력한 라인전 능력을 지녔으나 그 대가로 중반 이후부터는 라이너와의 아이템 격차를 벌리는 게 아닌 이상 오히려 일반적인 부분에서는 역전 현상이 일어나게 된 채, 높은 화력을 갖지 못하거나 아군을 보호할 수단이 전무하다는 점으로 인해 유틸, 탱커, 그랩폿과는 다르게 직접적인 한타 기여도 면에서는 미약한 모습으로 드러난다. [25]

전체적으로 서포터는 초반 고점-후반 저점의 영향력을 갖고 있으며, 시야 관리 측면에서 많은 영향력을 끼칠 수 있고, 초반의 싸움이 중요한 메타일수록 서포터의 영향력은 중요해지며, 특히 초반 바텀 라인전은 어느 메타에서든지 서포터의 영향력이 강하다. [26][27][28] 그리고 이를 살려 라인전 우위를 점하고, 지속적인 로밍으로 라인 개입, 시야 장악, 한타 개시, 케어를 통해 게임을 승리로 이끄는 것이 곧 서포터로 게임에 기여하는 방식이다.

## 3. 서포터의 전술

---

### 3.1. 룬

---

서포터가 크게 세 가지 유형으로 분류되는 만큼, 유형에 따라 선택하는 룬도 달라진다. 대체로 대부분의 서포터들은 주로 **마법**이나 **결의** 쪽을 택한다.

- **유틸형 서포터**

유틸형 서포터의 경우 기본적으로 **콩콩이** 혹은 **수호자**를 든다. 라인전이 수월하거나, 공격적으로 운영하고자 할 때에는 콩콩이를 든다. 기본적으로 견제형 스킬에 콩콩이가 붙어 딜이 강력해지며, 유성과는 달리 못 맞출 걱정이 없어 견제기에 둔화가 없는 **룰루**[29], **소나**는 유성이 아닌 콩콩이가 딜 효율이 좋다. 또한 아군 강화 시 보호막이 추가로 붙기 때문에, 일부가 효과를 누릴 수 있는 챔피언들이 많다. **소라카**의 경우, 치감이 걸려 있어도 콩콩이로 약간의 쉴드를 제공해줄 수 있으며, **룰루**는 보호막이 없는 변덕쟁이(W)에 보호막을 추가해, 불타는 향로나 흐르는 물의 지팡이 등의 아이템 효과가 발동된다. [30] **유미**는 너랑 유미랑!(W)을 발동시킬 때마다 콩콩이가 붙으므로 효율이 매우 좋고, 룰루처럼 각종 아이템 효과를 발동시킬 수 있다. 콩콩이의 단점은 수호자에 비해 한 방에 물릴 경우 보호 수단이 부족해진다는 점. 라인전에서 그랩에 끌릴 경우 위험성이 높아질 뿐만 아니라, 한타 페이즈에서도 추가 보호막량이 수호자에 비해 부족하여 암살자 위주의 순삭 메타에서는 보호 능력이 부족해질 수 있다.

수호자는 수비적인 운영을 하고자 할 때 사용하는 룬이다. 일반적으로 상성상 밀리거나, 상대 암살자가 많거나, 한 방 싸움에 버티기 위해 사용한다. 라인전 견제력이 약해지고, 위에서 언급한 아이템 효과도 보지 못하지만, 수호자 자체가 가치가 높은 룬이라 언제나 밥값은 하는 룬. 다만, 아군 1선에서 맞아주는 탱커들과는 달리 후방에서 아군을 지키는 역할이기 때문에, 쉴드 타이밍을 맞추지 못하면 수호자 발동을 못 시킬 수도 있다. 또한 패치로 평타에는 수호자가 빠지지 않지만, 유성 하나에 수호자가 쉽게 빠져버리기 때문에 견제형 서포터들을 상대로는 의외로 효율이 나쁘다. 이 때문에 상대에 맞춰서 들어야 하는 룬. 상대가 **판테온**처럼 초반 라인전에 목숨을 거는 챔피언의 경우에는 수호자가 있으면 초반 라인전 공략을 파훼할 수 있다. 안정적인 라인전을 수행하는 프로들 경기에서는 콩콩이보다는 수호자가 더 많이 채택된다.

- **탱커형/그랩형 서포터**

탱커형/그랩형 서포터의 경우, 기본적으로 **여진**, **수호자**, **빙결 강화**가 사용된다. 여진의 경우 CC기를 쉽게 발동시키는 탱

커들이 가며, 라인전이나 후반에서 모두 무난하다. 특히 진입형 챔피언인 [알리스타](#), [렐](#), [레오나](#), [아무무](#)등은 빙결강화 룬이 등장하기 전에는 반 필수로 들었으며, 현재도 주요 룬으로 채택하고 있는 중이다.

수호자는 아군 보호에 집중되어 있으며, 여진을 가기 어려운 서포터<sup>[31]</sup>들은 필수로 들고, 그렇지 않은 서포터라도 충분히 들 수 있다. 특히 [쓰레쉬](#)의 경우, 여진을 채택해도 붙어서 여진 딜을 넣기 어려운 상황이 많기 때문에<sup>[32]</sup>, 여진보다는 수호자가 더 픽률이 높다. 또한 여진과 비슷하게 라인전과 한타 모두에 유용한 편. 하지만 룬 자체가 수동적인 편이기 때문에, 캐리를 주도하는 입장에서는 포식자 등 다른 룬을 채택하는 편이 낫다.

빙결 강화는 12시즌에 들어서면서 채용가치가 높아졌으며, 아군 보호<sup>[33]</sup> 및 후반 한타에 탁월하다. 빙결 강화는 기존에 여진을 채용하는 챔피언들이 주로 이용할 수 있다. 빙결 강화는 라인전이 여진에 비해 약해지지만, 후반 한타 능력에서 빛을 발할 뿐만 아니라, 아군 전체에게 큰 피해 감소를 부여할 수 있다는 측면에서 높이 평가받는다. 또, 라인전이 약해진다고는 해도 여진에 비해서 약한 것뿐이지, 포식자 같이 초반에 룬 하나를 버리고 시작하는 것만큼 나쁘지 않다.

- 딜러형 서포터

딜러형 서포터의 경우, [신비로운 유성](#)을 채택한다. 이들은 라인전에 목숨을 걸어야 하기 때문에, 라인전을 극대화하는 룬을 선택한다. 유성을 채택하는 대부분의 견제형 챔피언들은 [벨코즈](#), [렉스](#), [카르마](#), [제라스](#)처럼 주력기에 둔화가 붙어 있는 경우가 많아 별도의 아이템이 없어도 유성 적중률이 높다. 콩콩이는 쉴드에 붙기는 하지만 유성에 비해 딜 기댓값이 현저히 낮아 추천되지는 않는다. 다만 [질리언](#), [카르마](#)와 같이 딜러형과 유틸형의 중간에 위치한 경우, 콩콩이의 채택률도 꽤 있고 어느 정도 승률도 나오는 편이다. 이들은 보호막 스킬이 있어 콩콩이의 후반 효율성을 체감하기 쉽다.

대부분은 유성을 들지만, [브랜드](#)와 같이 폭딜이 강한 챔피언은 [어둠의 수학](#)을 들기도 한다. 한편, 12시즌 이후 등장한 [선제공격](#)의 경우, 사거리가 긴 [제라스](#)가 들기도 한다.

- 기타 핵심 룬

[파이크](#)는 주로 [칼날비](#)를 듣다. 챔피언 특성상 주로 물리 관통력 아이템을 가는데, 공격 스킬 자체가 부족하여 아이템 효율을 이끌어내기 위해서는 빠른 공속이 필요하기 때문이다. 다른 그랩류들이 여진이나 수호자를 드는 것과는 대조적이다. 또한 서포터들이 주로 찍는 끈질긴 사냥꾼 대신 [궁극의 사냥꾼](#)을 찍는데, 이는 파이크의 궁극기 밸류가 매우 높기 때문이다.

[판테온](#)은 주로 [집중 공격](#)을 듣다. 이유는 강화 W에 집공이 바로 터지기 때문. 가끔씩 정복자를 들기도 하는데, 라인 판테온에 비해 한 방 싸움이 중요할 뿐만 아니라, 집공 추가 피해가 아군 바텀 라이너 공격에도 적용되기 때문에 효율이 높다.

- 하위 룬

하위 룬의 경우에도 대체로 정형화되어 있다. 마법을 주 룬으로 선택할 경우, 부족한 마나를 보충하기 위한 [마나순환 팔찌](#), 후반 스킬 가속을 위한 [깨달음](#), 초반 견제를 위한 [주문 작열](#)이 일반적이다. 예외적으로 주문력 계수를 잘 받으면서 후반을 바라보며 보통 라인전을 이기기 힘든<sup>[34]</sup> 소나는 폭풍의 결집을, 라인전을 이길 순 있어도 압살은 힘들면서 빠른 이 속 덕분에 로밍을 자주 다니는 잔나는 기민함과 물 위를 걷는 자를 채택한다. 한편 탱커형 서포터 중에서 마법공학 점멸을 사용할 경우, 유저에 따라 기민함+빛의 망토를 채택해 거리를 좁히는 용으로 쓰기도 한다.

결의 주 룬으로 선택할 경우, 1라인에서는 아군 유틸에 뛰어난 [생명의 샘](#)을 채택한다. 생명의 샘의 경우, 불타는 향로, 흐르는 물의 지팡이 등 다양한 서포터 아이템의 강화 효과를 만족시키기 때문에 효율이 뛰어나다. 생명의 샘을 찍지 않는 경우는 자체 보호막이 있는 [노틸러스](#) 같은 챔피언이 보호막 강타를 찍을 때뿐이다. 2라인에서는 상대가 견제형이거나, 싸움형이나에 따라 [재생의 바람](#)과 [뼈 방패](#)를 찍는다. 마지막 라인은 회복 스킬이나 보호막 스킬이 있을 경우, [소생](#)을, 그외엔 강인함을 올려주는 [불굴의 의지를](#) 찍는 편이다.

마법이든 결의든, 대부분 보조 룬으로는 [영감](#)을 선택한다. 이유는 라인전을 극대화하기 위해서이다. [알리스타](#), [렐](#), [레오나](#) 등 마법공학 점멸을 채용하여 변수창출을 해야하는 탱서폿들이 아니라면, 대부분 [비스킷 배달](#)과 [우주적 통찰력](#)을 선택한

다. 초반이 가장 중요한 서포터 특성상, 비스킷 배달의 초반 라인 유지력이 큰 힘이 되며, 우주적 통찰력은 스펠을 빨리 당겨올 수 있는 점에서는 좋다.

만약 영감을 주 룬[35]으로 택했다면, 1라인은 초시계나 마법공학 점멸을 찍지, 신발 특성을 찍지 않는다. 대부분 기동신이 얼마나 빨리 나오느냐가 중요해서, 신발 특성을 찍으면 오히려 손해이고, 골드가 중요한 라이너와 달리 골드가 크게 중요치 않은 서포터에게 300골드의 이득은 크지 않기 때문이다.

그 밖에 칼날비, 수확으로 지배 룬을 택했다면, 하위 룬으로는 대부분 추가 딜을 넣는 **비열한 한 방**, 시야 장악에 도움이 되는 **좀비 와드**, 로밍 및 합류전을 빠르게 할 **끈질긴 사냥꾼**을 찍는다. 이 경우 몸이 약해지는 경우가 많아, 영감 대신 결의를 부룬으로 채택하는 경우가 많다.

정밀은 **소나**, **판테온**, **세나** 같은 경우가 아니면 잘 찍지 않는다. 소나는 체력차 극복과 침착을 사용하기 위해서 들지만 그나마도 무조건은 아니며, 판테온은 특별히 W에 집중 공격이 터지기 때문에 이를 노리고 채택하고, 세나는 원딜 빌드 한정으로 간다. 이 외에는 전혀 인기가 없는 룬.

## 3.2. 소환사 주문

바텀 라인전은 2:2로 이루어지기 때문에 변수가 많아 솔로 라이너보다 상대적으로 다양한 소환사 주문을 선택한다. 채팅창을 통해 바텀 라이너와 함께 소환사 주문을 맞추는 것이 중요하다.

- 점멸: **유미** 같은 특수한 경우를 제외하면 사실상 필수 주문. 갱 호응, 교전 개시, 생존에 있어 더할 나위 없이 중요한 주문이다. 특히 **서포터**의 점멸은 과감하게, 공격적으로 사용할 때 더욱 빛을 발한다.[36]
- 회복: 무난하고 범용성 좋은 주문. 하지만 중첩 효과는 떨어지기 때문에 바텀 라이너와 서포터 중 한 명만 드는 것이 일반적이다. 2인 특화 주문이기에 아군 바텀 라이너가 회복을 들지 않은 경우 선택한다.
- 점화: 상대의 회복을 카운터치는 공격적인 선택지. 많이 사용되는 소환사 주문인 회복이나 상대 스킬의 회복 효과를 반감시키는 용도로 선택 및 사용된다. 고정 대미지도 상당하기 때문에 초반부터 승부를 보는 용도로도 사용된다.
- 탈진: 방어적인 선택지. 아군 핵심 팀원을 노리는 상대 챔피언으로부터 아군 핵심 팀원을 지키기 위해 사용된다.
- 정화/보호막: 적의 CC기와 집중 포화는 당연히 딜러를 노리기 마련, 따라서 **서포터**가 정화나 보호막을 드는 것은 효율이 떨어지기에 거의 선택되지 않는다.
- 순간이동: 일반적으로 서포터는 파밍 없이 아군과 항상 붙어 다니기 때문에 라이너에 비해 채용률이 상당히 떨어진다. 라인전이 상대적으로 힘들어지는 것은 덤. 그럼에도 불구하고 합류가 극도로 중요한 메타에서는 상황에 따라 들거나 봉풀주문을 통해 사용된다.

## 3.3. 라인전

### • 선 2레벨

라인전을 시작하며 시행하게 되는 전략으로, 말 그대로 미니언을 더욱 빠르게 처치해 먼저 2레벨을 찍어 강력하고 안정적인 딜교를 시행하거나 경험치조차도 못 먹게 하고, 운이 좋으면 킬까지 따며 이득을 보는 전략이다. 스킬과 평타를 쳐가며 라인 클리어를 빠르게 해야 하며, 서포터 시작 아이템의 미니언 처형 옵션으로 빠르게 라인을 밀 수 있다.[37] 여기서 주의 할 점은 가급적 첫 웨이브에 미니언 처형을 터뜨리면 안 된다. 라인을 지나치게 빨리 밀면 상대 미니언은 안 왔는데 우리

팀 미니언은 있는 상태가 되며, 상대가 이를 빠르게 지워버리면 다시 라인이 리셋되어 버린다. 간단히 말하자면 아군의 두 웨이브를 모아서 보내면 상대보다 라인을 크게 밀 수 있다.

#### • 라인 관리

CS를 먹는 건 전부 바텀 라이너지만 그렇다고 서포터가 명때려도 된다는 소리는 아니다. 라인이 아군 혼자 서는 것도 아닌지라 적 드오는 시시각각 아군 바텀 라이너를 노릴 것이기 때문에 서포터는 이들을 견제하는 동시에 미니언의 체력을 살짝이라도 깎아줘서 아군의 성장이 막히지 않게 해주어야 한다.<sup>[38]</sup> 이 외에도 밀어야 할지 당겨야 할지도 매핑을 하거나 서로 소통을 통해 정하는 게 좋다. 당연하지만 바텀 캐리의 CS를 본인이나 미니언이 뺏지 않게 하도록 자동 공격을 꺼두는 것이 좋은 경우가 많다.<sup>[39]</sup> 다만 서포터의 라인 관리는 라인을 밀고 당기는 데서 끝나는 게 아니다. 말 그대로 '서포터'이므로 여유가 된다면 시야 장악, 이니시, 여차하면 **탱킹**까지 전부 서포터가 맡아야 한다. 둘 다 죽을 수밖에 없거나 아니면 서포터가 바텀 캐리를 구하지 못할 상황이면 몰라도 서포터가 원딜과 비원딜을 구할 수 있는데도 자기 살자고 빠지는 건 보통 팀 차원에서 손해다.

#### • 포탑 받아먹기/라인 프리징

다른 포지션도 숙지해야 하는 내용이지만, 서포터는 **미니언을 먹지 않고** 도와줘야 하기 때문에 다른 포지션과 다른 독특한 팁이 있다. 이를테면 초반 딜이 낮아 포탑-평타로 원거리 미니언을 못 잡을 것 같을 때 포탑이 칠 때쯤 먼저 한 대 쳐줘서 원딜과 비원딜이 평타 한 방에 미니언을 잡을 수 있도록 하는 것이 있으며 아군 바텀 라이너가 죽거나 체력/마나가 없어 자리를 비운 상황이거나 본인의 유지력이 된다면 합류 이전까지 포탑의 사정거리보다 밖에서 본인이 미니언의 어그로를 끌어서 포탑에 미니언이 타지 않게 유지한다면 아군이 골드와 경험치를 더 많이 얻을 수 있다.

#### • 바텀은 상성이 복잡하며, 딜교는 서포터가 주도한다.

갱이나 로밍, 역갱이 아니면 보통 1대1 국면이 되는 탑, 미드, 정글(카정)과 달리 봇은 기본적으로 시작부터 한타각 이전까지 2대2 국면으로 훌러간다. 이 때문에 바텀의 상성은 다른 역할군들에 비해 뭐가 좋다 나쁘다 할 수 없이 복잡한 편이라 적군의 카운터를 노리기보다는 아군과의 시너지를 고려해서 픽하는 게 좋다. 가령 라인전이 더럽게 약한 베인이 아군 드디오면 광역 딜링이 가능한 서포터를 고용해 라인전이 일방적으로 밀리지 않게 하는 것이 방법일 수 있고 루시안 같이 초반부터 강력한 바텀 원딜 챔피언이라면 레오나 같이 초반부터 교전을 노려볼 수 있게 해주는 서포터가 좋다. **쉽게 말해 약점은 보완하고 시너지는 살리라는 말이다.** 그리고 이런 상성을 앞세운 바텀 라인전 주도권은 서포터가 만드는 거다. 바텀 라이너들 대부분은 초반에 할 수 있는 게 거의 없기 때문. 템이 없으니 딜은 약하지, 쓸 만한 CC기는 없지, 심지어 3레벨 이전이면 스킬 전부가 있는 것도 아니다. 결국 이들의 차이를 내는 것은 서포터가 얼마나 아군 원딜과 비원딜을 잘 지키면서 상대 챔피언들을 잡아먹느냐에서 갈라지는 것. 물론 혼자 나대다가 다굴맞고 죽으라는 건 절대 아니고, 아군 보조라는 게 단지 뒤에서 버프만 주는 게 전부는 아니라는 소리다.

#### • 라인전 주도는 적극적으로 하되 행동은 바텀 라이너에게 맞춰주는 것이 좋다.

바텀은 2명이 같이 서는 라인이기 때문에 서로간의 호흡이 중요하다. 초반 딜교와 라인전 주도는 서포터가 한다지만 그렇다고 그것이 바텀 라이너를 등한시해도 된다는 얘기는 아니다. 결국 플레이메이커는 바텀 라이너이며 중후반 게임을 이끌어 나가야 할 중요한 포지션이기 때문에 서포터는 자신의 플레이 스타일을 정해서 플레이 하는 것이 아닌 바텀 라이너의 플레이 스타일에 따라 자신도 유동적으로 바꾸는 것이 좋다. 예시로 이는 그랩 서포터라고 무조건 그랩을 해서 딜교를 하고 유틸 서포터라고 뒤에서 쉴드나 힐만 하거나 무작정 앞으로 나가서 짤을 넣어도 된다는 얘기가 아니다. 바텀 라이너가 수동적인 플레이를 하면 유틸 서포터는 같이 옆에서 사리면서 힐과 쉴드를 넣어주다가 짤을 넣을 각이 나오면 짤을 넣으면 되고 그랩 서포터는 옆에서 같이 사려주다가 그랩을 해도 손해를 보지 않을 각이 나오면 그랩을 하면 되고, 바텀 라이너가 적극적으로 딜교하자고 하면 유틸 서포터는 싸우러 앞으로 나가면 되고 그랩 서포터는 그냥 땅기면 된다. 사실상 서포터 포지션이 어렵다라고 하면 이 부분이 가장 어려운 부분으로 **아군 바텀 라이너에게 맞추며 자신의 플레이 스타일을 유동적으로 바꿔야 하는 동시에 자신이 주도적으로 무언가를 보고 할 수 있어야 한다.**

#### • 딜교환은 상성에 따라 유동적으로

바텀 라이너의 성장을 보조하기 위해 서포터는 적에게 딜교환을 통한 체력 압박, 또는 그랩류의 위협적인 스킬을 이용해 성장을 방해하는 플레이가 요구된다. 상대가 극초반 딜교환과 유지력에 약점이 있는 바텀 원딜 챔피언이라면 체력 압박을 주어 교전 타이밍을 어긋나게 하거나, 사거리가 짧아 CS 수급이 불편한 비원딜이라면 그를 노려 디나이를 유도하거나, 딜

교환 또는 교전 상성이 불리하다면 체력 유지와 미니언 웨이브 정리에 집중해 손해를 최소화하는 등. 항상 어느 하나만 노리는 것이 아닌 상대와 아군끼리의 각각의 딜교환 상성, 유지력, 전투력을 종합적으로 판단해 결정해야 한다.

- **다른 라인에서 언제나 노리고 있다는 것을 명심하자.**

바텀은 상술했듯이 기본적으로 두 명이 서는 라인[40]이다. 한마디로 갱, 로밍이 성공하면 1킬만 얻을 수 있는 탑, 미드에 비해 높은 확률로 2킬을 먹을 수 있다는 말이며 거기에 바텀은 지리적으로 봤을 때 용과 가깝고 포탑 내성도 다른 라인과 달리 없어서 포탑 골드를 먹기도 쉽다. 무엇보다 주로 후반 캐리를 맡게 되는 게 잘 큰 바텀 라이너임을 고려할 때 바텀의 중요성은 초반부터 후반까지 두루두루 높다. 이런 만큼 정글이나 미드도 바텀에 로밍/갱각을 자주 볼 수밖에 없으며 그런 만큼 서포터는 시야 확보 등을 통해 여러 변수에 대응할 준비를 해둬야 한다. 심지어는 탑까지 순간이동으로 와서 교전 양상을 바꿀 수 있으니 무리한 싸움을 하는 것도 좋지 않다. 특히 서포터는 CS를 먹지 않는 만큼 보다 여유가 있으므로 변수를 낼 수 있는 상대의 위치나 소환사 주문 등에 더 신경쓰자.

- **서포터는 팀 전체를 위한 포지션이다.**

보통 서포터는 바텀 라인에서 크게 벗어나지 않는 것이 정석적인 운영이지만, 그렇다고 무작정 바텀 라인에서 캐리 라이너 케어만을 하는 것도 비효율적이며 상황에 따라 유동적으로 타 라인 개입도 할 줄 알아야 한다. 상황에 따라 다른 라인으로 로밍을 다니면서 밀리는 아군을 도와 라인의 주도권을 아군이 가져올 수 있도록 해야지 별 일도 없는데 주야장천 봇에만 주저앉아 원딜과 비원딜에게 갈 경험치를 축내는 포지션이 아니다. 기동력의 장화가 코어템인 이유도 죽어서 부활하는데 복귀를 빠르게 하는 것만이 아니라 로밍을 용이하게 하기 위함이다. 또한 당연하지만 아군 듀오를 아예 등지라는 것도 아니다. 기본적으로 2대2가 되는 봇에서 서포터가 다른 라인을 돋기 위해 빠진다는 건 그만큼 부담이 가중된다는 점을 말이다. 특히 바텀 원딜 챔피언의 경우 초반이 약한 챔피언이 유독 많기 때문에 다른 라인에 비해 다대일일 때의 대처 능력이 매우 낮은 편이다. 특히 클래식한 원거리 딜러(애쉬, 베인, 미스 포츈, 코그모, 트위치, 아펠리오스 등). 이동기가 없거나 생존기가 부실한 대신, 막대한 DPS를 발휘할 수 있는 전통적인 하이퍼 캐리형 챔프)면 더욱 더 주의를 기울여야 한다.[41] 서포터가 봇 라인을 두고 다른 라인으로 가는 것은 그만큼 안정적으로 버틸 수 있을 때여야만 가능하다는 걸 명심하자. 적 한 명 잡겠다고 가다가 아군 바텀 라이너가 죽고 아무도 없어서 포탑이 밀려버리면 오히려 손해만 보게 된다. 초반에 깔짝거리다 원딜을 버리고 상체를 키우겠다라는 마인드로 로밍만 주구장창다니는 서폿들이 있는데 이는 게임을 패망으로 이끄는 지름길이다. 버려진 원딜은 원딜대로 고통만 받다 사려도 온갖 다이브, 조금만 나가도 빈사or킬의 위험으로 적 원딜이 쑥쑥 커버린다. 여기서 빈정상한 원딜은 게임을 포기할 수도 있으며 아무리 원딜이라도 어느 정도 커버리면 상체도 감당못할 정도로 강하기 때문에 로밍은 적절히 라인전에 신경을 더 쓰도록하자. 로밍20/라인전80의 비율로 하는 게 좋다.

- **킬은 딜러에게 양보하되, 위험한 상황에선 주저하지말고 적을 처단하자.**

성장성이 높은 챔피언이 골드를 얻는 것이 당연한 이치이며, 바텀 라이너로 주로 오는 원거리 딜러는 팀 내 성장성이 가장 높은 역할군이다. 반면에 서포터, 탱커, 그리고 골드 의존도가 낮은 딜러들이 서포터로 간다. 2대2 교전에서 누가 300원을 가져갈지는 당연한 이치이다. 정글러의 갱킹이나 미드 라이너의 로밍이 온 경우에는 각 챔피언의 성장성이나 현재 상황, 그리고 각자의 욕심 등에 의해 바텀 원딜에게 킬을 주거나 갱값으로 가져가기도 한다. 탑 라이너가 순간이동을 사용해 합류한 경우, 탱커를 제외하고는 텔값을 주는 게 일반적이다. 하지만, 이런 골드 양보는 언제까지나 확정적인 킬에만 고민할 일이다. 되려 어설프게 양보해줘야 한다는 인식 때문에 아슬아슬한 전투에서 손을 놓고 공세를 줄였다면 적이 생존하거나 되려 아군이나 자신이 죽어서 골드를 헌납하면 그만한 손해가 없으니 이 경우는 위험요소를 사전에 차단하는 명목으로 직접 잡는 것이 더 낫다. 적이 일단 사망하면 무조건적으로 경험치에서 큰 이득과 함께, 번 돈으로 서포트를 위한 아이템을 빨리 맞춰서 다음번 교전에서 더욱 확정적으로 아군을 밀어주기에도 점점 유리해지는 건 누가 봐도 자명한 사실이다. 명확히 해당 상황이 보여 서포터가 처단하게 되었더라도, 이게 더 아군을 위한 길이였음을 같이 교전한 인물들이 정상적이라면 대부분은 이해하고 오히려 주저하지 말라고 권장하는 경우도 있다.

단 고액의 제압 골드의 경우 예외적으로, 바론이나 용의 영혼 정도의 중요 오브젝트와 연결되는 상황이 아닌 이상 설령 교전을 패배하게 되는 경우가 있어도 절대로 서포터가 먹어서는 안 된다. 700~1000골드에 달하는 제압 골드가 서포터의 입에 들어가게 되면 서포터가 세나와 같은 고밸류 챔피언이 아닌 이상 사실상 같은 금액의 골드 손실이나 다름없으며, 이는 일반적인 교전에서 패배할 때 벌어지는 글로벌 골드 격차와 비슷하고, 핵심 딜러에게만 100% 몰아줄 수 있는 골드라는 점에서 실질적인 의미는 훨씬 더 크므로 오히려 지느니만 못하다. 이를 역이용해 현상금이 높은 상대팀의 캐리형 챔피

언이 적절한 타이밍에 상대 서포터에게 일부로 죽어주어 역전의 변수를 없애버리는 '제압털기'같은 전략마저 있으니, 절대로 제압 골드만큼은 서포터가 먹어서는 안 된다.

- **서포터용 시작 아이템을 잘 사용하자.**

서포터 특화 아이템이란 주문도둑의 검, 고대유물 방패처럼 서포터가 CS를 포기하는 대신 다른 방법으로 골드를 벌어들이고, 나중에 업그레이드를 하여 와드로 사용할 수 있는 아이템을 일컫는다. 가끔 자신이 든 서포터 아이템을 사용하지 않고 경제/이니시에만 집중하는 서포터도 있는데, 그래서는 안 된다. 일부 서포터들은 해당 아이템을 잘 활용하는 법을 몰라서 상대 봇 듀오에 비해서 골드도 밀리고, 시야 장악 면에서도 밀려 고생하는 경우가 생기는데, 서포터 아이템만 잘 활용해도 본인의 골드도 챙기고, 시야 장악도 수월해지는 결과를 얻을 수 있다. 기본적으로 서폿용 아이템의 경우 2가지 케이스로 나뉘는데 이들은 공통적으로 **아군 챔피언이 일정 거리 안에 있을 때** 발동하지만 적 챔피언 또는 포탑을 맞쳤을 때 20 골드를 주는 경우와 체력이 낮은 미니언을 쳤을 때 그 미니언을 즉사시키고 아군과 본인에게 동일한 양의 골드를 주는 경우가 있다. 전자의 경우 그냥 짤딜이라도 넣는다는 심정으로 툭툭 치는 게 좋으며 후자의 경우 1순위는 대포, 2순위는 근거리 미니언을 대상으로 하자. 이 둘은 마법사 미니언에 비해 체력도 많고 특히 대포 미니언은 골드도 짭짤하다.[\[42\]](#)[\[43\]](#)

## 3.4. 와딩

---

엄밀히 말해서 **서포터**만 해야 하는 것은 아니지만 **서포터**라는 포지션이 생겨난 이유부터가 시야 장악을 하기 위해서였고, 투명 와드를 무료로 박을 수 있게 해주는 시야석 아이템을 코어템으로 하는 이상 **서포터**에게 가장 중요한 역할이다.

- **기본**

기본적으로 라인전에서 써야 하는 위치는 당연히 정글과 맞닿은 부쉬(bush) 속이다. 그래야 상대의 갱킹이나 로밍에 미리 알고 대비할 수 있고 혹시나 있을 부쉬 싸움에서도 우위를 점할 수 있다. 탑과 바텀은 샷길과 강가 삼거리, 미드는 양 옆에 박으면 된다. 물론 경로는 많은데 박을 수 있는 와드 갯수는 제한되므로 상대가 어디로 올지에 따라 여러 바리에이션이 있다.

- **서포터**

상술했듯 바텀은 용 밑 샷길과 강가 삼거리 부쉬의 시야를 잡으면 된다. 보통 자기 진영 쪽에 가까운 부쉬는 제어 와드까지 써서 확실하게 시야를 장악하고 나머지 하나는 투명 와드로 밝히는 식. 물론 상대도 똑같은 생각을 하고 있을 테니 상대 와드는 지우고 자신의 와드는 지키는 과정이 바로 **시야 싸움**인 것이다.

- **예언자의 렌즈**

와드 퀘스트를 끝냈다면 투명 와드 장신구를 방치하지 말고 갈아치울 생각을 하는 게 좋다.[\[44\]](#) 그나마 망원형 개조는 상황에 따라 못 쓸 것도 없지만[\[45\]](#) 일반 투명 와드는 와드 퀘스트만 깨면 별도의 쿨타임 없이 **귀환할 때마다** 3 ~ 4개를 공짜 리필해주기 때문에 하나라도 더 박고 싶다는 이유로 투명 와드 장신구를 굳이 고집할 이유가 적다. 이런 주장은 시야 싸움에 대한 이해를 기본적인 부분부터 잘못하고 있기 때문인데, 아군뿐만 아니라 **적들도 와드를 박는다**. 단지 와드를 많이 박는 것만이 전부가 아니라 적의 와드를 제거해 적의 시야에 불이익을 주는 것도 엄연히 '시야 장악'에 속한다. 단지 아군이 넓게 보는 것만이 전부가 아니라 적군이 넓게 보는 걸 막는 것도 전략적으로 중요한 행동이며, 이를 위해서라도 투명 와드를 찾아낼 수 있는 수단인 렌즈의 중요성이 높다.[\[46\]](#)

- **와드 벽 넘기기**

와드를 벽 속에 대고 설치하면 벽 속에 박히지 않고 설치한 지점에서 가장 가까운 곳으로 넘어가 박하게 된다. 그래서 와드 사용 범위를 넘어서는 벽 너머도 잘 조절하면 문제 없이 와드를 박을 수 있다. 대표적으로 드래곤 캠프에서 아래쪽 삼거리 부쉬에 박는다거나 레드 팀 1차 타워 앞에서 두꺼운 벽을 넘고 강가에다 박는 것이 가능하다. 보통 특정 지형에다 커서를 놓고 쓰면 되는 식이다.

- **와드가 투명하게 되기 전에 재빠르게 지우자**

초반 라인전에서 와드를 지우는 것은 의외로 매우 중요하다. 와드는 기본 공격으로만 제거할 수 있으며, 박히고 얼마 안

돼 공격 대상이 되지 않는 투명 상태가 된다. 초반에는 대부분 템이 없고 레벨이 낮아 공속이 느려서 와드가 설치된 걸 봐도 타 라인은 없애기 힘들지만, 바텀은 두 명이 오기 때문에 공속이 느려도 빠르게 대처하면 가능하고 [레오나](#)의 Q나 [블리스크랭크](#)의 E 같은 평캔이 가능한 온힛 스킬 소유 챔피언은 혼자서도 와드를 지울 수 있다.

#### • 상대의 와드 위치를 확인하자

상대 와드를 제거하거나 내가 와드를 잘 박는 것도 중요하지만, 상대가 와드를 어디에 박았는지 기억하는 것도 중요하다. 와드의 위치를 알게 되었다면 어디에 와드가 있는지 기억해두어 나중에 렌즈를 돌려 지우거나, 팀원들에게 와드 핑으로 알려주어 나중에 정글이 갱을 오거나 미드 라이너가 로밍을 올 때 상대한테 안 들키고 갱/로밍을 성공할 수 있게 도움을 주자.

#### • 와드는 상대에게 들키지 않게끔 박자

상대에게 와드를 박는 모습을 들켰다면 그 와드는 이미 반쯤 제 역할을 못 하게 되었다 볼 수 있다. 그쪽을 피해서 가버리면 그만이기도 하고 상대가 렌즈를 사오거나 했다면 그대로 골드만 상납해주는 꼴이기 때문이다. 참고로 와드가 던져질 때 생기는 잔상은 시야가 없어도 보이며, 와드가 파괴되면 어디에 박았는지 잠시 파편이 남으니 이를 통해 상대가 어디에 와드를 자주 박는지 체크할 수 있다.

#### • 와딩에 집착해 더 큰 것을 놓치지 말자

[서포터](#)의 기본 역할이 시야 잡기인 것은 사실이지만, 그 말 하나에 집착해서 와딩에만 모든 정신을 쏟아붓는 플레이를 해서는 안 된다. 와딩은 결국 상대 정글 위치 및 주요 오브젝트 확인, 매복 등을 위해 하는 작업이지 결코 최종 목표가 아니다. 아군에게 불어주어야 할 때는 불어주고, 시야를 먹어야 할 때는 먹어주는 융통성을 갖추는 것이 중요하다.

#### • 가까운 상대 버프 캠프에다 박자

강가와 용 밑 삼거리 부쉬가 워낙에 기본 중에 기본이다 보니 거기에 들키지 않는 갱킹 루트 또한 다양하다. 와드의 갯수는 한정되어 있고 전부 다 밝힐 수는 없다. 그래서 여유가 된다면 정글링의 핵심이 되는 버프 몬스터 주변에다 박아버리자. 버프 몬스터는 사실상 포기할 수 없는 요소이므로 그곳에는 반드시 적 정글러가 오기 마련이다. 그리고 어디로 갈지도 알 수 있게 된다. 블루 팀은 상대 블루와 두꺼비 중간, 레드 팀은 드래곤 캠프 너머 삼거리가 있다.

#### • 라인 부쉬는 바텀 라이너에게 맡기자

물론 아예 시야를 천시하는 몹쓸 바텀 라이너 유저라면 어쩔 수 없지만, 와드 역시 사용이 한정된 자원이니 만큼 겹쳐서 박거나 하면 엄연히 손해다. 특히 시야석 아이템이 나오지 않은 극초반이라면 더더욱. 때문에 라인전에서 부쉬 플레이이나 땅굴을 막기 위해 라인에다 박는 와드나, 블루팀 용 아래 제어 와드는 아군 캐리 라인이 해준다면 굳이 하지 말자. [서포터](#)는 보다 넓게 시야를 잡아야 하고 와드는 3개만으로는 부족하다.

#### • 에픽 몬스터 사냥 시

라인전이 끝나고 용 싸움을 비롯한 에픽 몬스터 컨트롤에 들어가는 타이밍이 되면 섬 부쉬나 바위 게가 자리잡는 강가 중앙, 그리고 상대가 건너올 수 있는 레드 캠프 바깥 부쉬 또는 삼거리에는 반드시 와드를 하자. 그리고 사냥할 때는 와드가 있는지 반드시 캠프 안에 제어 와드를 박거나 예언자의 렌즈를 돌리자. [\[47\]](#) 물론 무리하게 혼자서 다니다가 짤리면 팀은 4:5에 시야 싸움이 봉인되니 조심하자.

#### • 와드만 잘 박았다고 끝이 아니다

와드를 박았다고 해서 해당 지점에 눈길을 안 주면 사실상 안 박은 것과 다름없다. 그렇게 시야를 확보해서 얻은 정보를 이용해 적이 어떻게 행동할지 예측하고 대응하는 것이 중요하다. 와드를 통해 장악한 시야를 통해 교전에서 가장 중요한 아군 딜러 보호나 진입중인 상대의 위치를 파악해 블로킹하는 플레이이는 서포터만이 가능한 몇 안 되는 캐리 방법이다.

#### • 시야는 아군들과 같이 장악해라

시야는 중요한 요소지만, 시야가 없는 곳에 머리를 들이미는 무모한 짓을 해서는 안 된다. 상황이 불리하다면 적당히 진지에서 가까운 곳부터 와드를 박자. [서포터](#) 혼자 시야를 먹다가 매복한 적들에게 킬을 준다면 그것만큼 큰 손해가 없으니 완전히 안전하지 않을 때는 아군과 같이 다니면서 시야를 먹어야 한다. 특히 내가 몸이 약한 유티형 서폿이거나 상대에 잘 큰 암살자가 있으면 자신이 죽을 모든 가능성을 고려해서 사려주어야 한다. 반대로 말하자면, 만약 우리 팀이 시야 장악에

소극적이라 맵도 검고 같이 시야도 먹어주지 않는데도 시야 장악 문제로 **서포터**를 탓한다면 그것은 팀의 잘못이지 서포터의 잘못은 아니다.

## 3.5. 한타

---

**서포터**가 속한 역할군에 따라 그 역할이 다르다.

- 강화형 보조술사

전통적인 유틸 **서포터**들이 강화형 보조술사이다. 아군에게 보호막과 힐, 이동 속도를 제공하는 것이 가장 큰 역할이다. 아군 딜러 (ADC, 마법사)를 보호하면서 동시에 자기 자신도 보호해야 한다. [48] 낮은 조작 난이도를 가져 입문하기 쉽지만, 이런 특성 때문에 운용 난이도는 매우 어렵다. 포지션 특성상 시야가 없는 곳을 밝히려 다녀야 하지만, 자칫 적을 마주쳤다 간 보통 그냥 즉사하며 [49], 한타에서는 바텀 라이너를 지켜야 함에도 오히려 본인이 더 약하기 때문에 안전한 포지셔닝이 필요한 챔피언들보다 더욱 안전한 포지셔닝이 필요하다.

- 포획형 보조술사/이니시에이터

- 하드 CC기를 가진 **서포터**들이 여기에 속한다. 아군이 이니시에이팅 스킬을 보유할 때와 아닐 때에 따라 요구하는 플레이가 달라진다.
- 아군에 이니시에이팅이 가능한 브루저/탱커가 없는 경우 **서포터**가 이니시에이팅을 담당해야 한다. 물론 한타를 하지 않아도 유리한 상황에서는 딜러 보호에 치중해야 하지만, 아군이 억지로 싸움을 열어야 한다면 최악의 경우 포획형 보조술사가 몸을 내던져야 한다.
- 아군에 이니시에이팅이 가능한 브루저/탱커가 있는 경우 **서포터**는 후속 CC기 및 아군 보호에 치중하는 것이 좋다.
- 적 딜러나 암살자에게 CC기를 먹여 아군을 위협하는 상황을 막아내거나 아니면 아군이 그 적을 포커싱하여 먼저 처리할 수 있도록 돋는 것이 이에 속한 대부분의 챔피언들이 선택하고 보여줄 수 있는 가장 이상적인 방법이다.

- 탱커

**서포터** 라인에 가는 탱커들은 아이템이 적기 때문에 탱킹 능력이 탑 라인의 하드 탱커에 비하면 매우 부족하다. 적에게 엉겨서 버틸 수 있는 시간이 길지 않기 때문에, 초시계를 이용해서 어그로를 빼거나 적절한 타이밍에 후퇴하는 판단을 하는 것이 중요하다.

- 딜포터

**서포터** 라인에 오는 마법사들이나 세나의 경우 대치 상황에서 포킹을 하거나, 아군 딜러가 때리는 적을 같이 때려서 빠르게 처리하는 것을 도와야 한다. **서포터**는 돈이 부족하기 때문에 딜러들처럼 단독으로 탱커를 녹이는 것이 불가능하다. 아군 딜러가 포커싱한 적을 같이 때리는 것이 중요하다. 특히 파이크의 경우 궁극기를 잘 사용하는 것이 매우 중요하며, 난전 상황에서 처형이 가능한 적을 포착한 이후 딜링과 마무리 능력을 보충해야 한다.

## 4. 종류

---

라이엇에서 말하는 서포터의 종류는 본래 다음과 같다.

허나 **서포터**의 분류를 크게 구분지을 시 크게 탱 / 딜 / 유틸 / 그랩 여부에 따라 나누며 챔피언별 운영 방식에 따라 바뀌는 경우 [50]도 존재한다.

라인전 상성은 기본적으로 공격형 탱포터&그랩형 < 수비형 탱포터 < 유틸&딜러형으로 나타난다. 공격형 탱포터&그랩형 및 유틸&딜러형의 싸움은 스킬 적중률의 싸움인데, 한 방 싸움에서 이기면 공격형 탱포터&그랩형이 우세를 취고, 반면에 스킬 적

중 실패로 유틸&딜러형의 견제에 노출되면 유틸&딜러형이 우세하다. 유틸형과 딜러형의 매치업에서는 공격력이 강한 딜러형이 우세하고, 공격형 탱포터와 그랩형의 경우 그랩에 끌려도 안전한 탱포터가 우세하다.

초중반 정글 개입, 소규모 한타의 경우, 한방싸움이 강한 탱커형과 그랩형이 유틸형과 딜러형보다 우세의 경향을 보인다. 후반 한타로 갈수록 유틸형 > 탱커형 > 그랩형 > 딜러형으로 한타 기여도가 나뉜다. 기본적인 구조는 위와 같지만 상성에 따라, 혹은 듀오 라이너(바텀 딜러)의 상성에 따라 양상이 달라지기도 한다.

정파/사파 서포터로 분류되기도 한다. 아니면 특성을 비롯한 여러 갈래에 따라 캐리형, 교전형, 견제형, 지원형, 시팅형으로도 나뉜다.

## 4.1. 탱커

---

통칭 탱포터 / 탱(서)폿.

원딜을 대신해 공격을 받아내고 적에게 CC기를 거는 서포터들이다. 탱커 혹은 전사 역할군의 챔피언들 중 아군 보조 능력이 뛰어나거나, 성장 없이도 초반부터 강한 챔피언들이 탱포터로 활용된다. 기본적으로 탱포터는 원딜 대신 적의 견제를 받아낼 정도로 튼튼하고 CC기로 주도권을 가져올 수 있다. 거기에는 적의 그랩이나 CC기에 맞아도 쉽게 죽지 않아 보다 안정적인 라인전과 한타가 가능하다.

탱포터는 대부분의 [바텀 AD 원딜](#)과 궁합이 나쁘지 않다. 달라붙는 암살자나 브루저를 제거하기 쉽고 능동적인 플레이가 가능하기에, [바텀 유저](#)들의 대부분이 탱포터를 선호한다. 실제로 몇몇 시즌<sup>[51]</sup>을 제외하면 솔랭과 프로 대회를 가리지 않고 꾸준히 사랑받는 핵이다.

## 요구되는 역할과 특성

- 성장이 느리고 아이템 세팅을 못해도 높은 탱킹 능력을 가질 것<sup>[52]</sup>
  - 높은 기본 스탯과 스탯 성장력.
  - 자가 회복: 마오카이, 알리스타 등
  - 자가 실드: 탐 켄치, 노틸러스 등
  - 받는 피해 감소: 레오나, 브라움, 알리스타 등
- 능동적으로 전투를 주도할 수 있을 것.
  - 하드 CC기 존재 여부가 중요하다. 탱포터의 대부분이 적에게 CC기를 걸어 적의 공격 기회와 대항할 여지를 차단하고 아군에게 도움을 창출하는 타입이다.
  - 아군 혹은 적에게 빠르게 이동할 수 있는 스킬.
    - 탱포터의 CC기는 적을 아군 방향으로 끌고 오거나, 자신이 적에게 돌진하는 형태가 대부분이다.
    - 탱포터는 사거리가 긴 스킬을 가지고 있느냐와 그렇지 않느냐에 따라 더욱 세분화된다.
    - 이니시가 훌륭하고 적 딜러나 암살자에게 향하는 CC기 변수를 활용해 유tility의 버프 스킬과 보호막&힐, 딜포터의 딜트러 이상으로 아군 생존에 도움을 준다.
  - 서포터 챔피언들 중 쉽게 입문이 가능하고 강하다. 플레이어들이 가장 선호하는 서포터 유형이 곧 탱포터라는 방증이다.
  - 대부분의 탱포터들은 뒤가 없는 경우가 많다.

## 유형[53]

- 공격형(이니시에이터형, 교전 개시형)
  - 전체적인 아군 보조 능력은 다른 서포터들에 비해 부족한 경우가 많다.
  - 하드 CC기를 카운터치는 스킬을 가진 방어형 탱포터에게는 약한 면모를 보이지만, 생존력이 낮은 딜포터나 유틸포터에게는 스킬 적중 시 강력함을 뽐낼 수 있다.
  - 탱포터들 중에서도 라인전 단계에서부터 더욱 주도적인 플레이메이킹이 가능하고, 대부분의 플레이어들이 더더욱 선호하는 서포터 부류이다.
    - 메인 탱커급: [레오나](#), [렐](#), [알리스타](#)<sup>[54]</sup>
    - 서브 탱커급: [노틸러스](#)[서폿탱], [블리츠크랭크](#), [아무무](#)<sup>[56]</sup>, [자크](#)
- 수비형(아군 수호형, 카운터형)
  - 적을 막아내어 아군의 공격 기회를 만드는 타입이다. 즉 공격적으로도 사용이 가능하지만 받아치는 데에 더 능한 타입이다.
  - 방어형 탱포터의 CC기는 적을 제자리에 불들거나 상대 진영으로 밀쳐낸다.
  - 아군의 위치로 빠르게 이동하거나, 적의 공격을 대신 맞아주거나, 대응할 수 있는 스킬을 가지고 있다.
  - 고로 아군 케어 및 보호에 있어서는 최상급 능력을 가지고 있고, 아군에게 위협적인 공격형 탱포터와 파이크에게 매우 강하다.
    - 메인 탱커급: [브라움](#)
    - 서브 탱커급: [뽀삐](#), [쉔](#), [타릭](#)[서폿탱]
- 만능형(하이브리드형, 올라운드형)
  - 앞서 언급된 이니시에이팅(교전 개시)을 공격형 서포터와 아군 수호에도 모두 능한 수비형 서포터 챔피언들을 뜻한다.
  - 공격형 탱포터들과 수비형 탱포터들의 약점을 공유하지만 또한 상호보완하는 부류이다.<sup>[58]</sup>
    - 메인 탱커급: [마오카이](#)[서폿탱]<sup>[60]</sup>, [탐 캔치](#)[서폿탱]<sup>[62]</sup>
    - 서브 탱커급: [그라가스](#)[서폿탱]<sup>[64]</sup>, [라칸](#)<sup>[65]</sup>, [쓰레쉬](#)<sup>[66]</sup>

사실 탱포터들은 그 부류가 나뉨에도 성장이 모두 끝난 이후부터 단순 공격과 수비에만 국한되지 않고, 만능에 가까운 활약 역시 얼마든지 가능하다. 그리고 앞서 거론된 몇몇 챔피언들을 제외하면 탱커 챔피언이어도 서포터로 쓰이는 빈도수는 매우 낮은 편이다.

예를 들어 탱커 챔피언은 이전부터 서포터로 연구되거나, 솔랭과 대회에서 등장해 눈도장을 찍었던 적이 있다. 과거 해당 범주에 속했던 [볼리베어](#)<sup>[67]</sup>, 리메이크 이후로 서포터 챔피언의 범주에서 완전히 제외된 [누누와 월럼프](#)<sup>[68]</sup>와 한국 서버 초창기 당시 쓰이던 [문도 박사](#)를 비롯한 여러 챔피언 예시들을 비롯하여 현재에 들어 탱포터로서의 맥락에서 벗어나는 경우 또한 존재하며, [세트](#)<sup>[69]</sup>, [오른](#)<sup>[70]</sup>, [사일러스](#)<sup>[71]</sup>, [트런들](#) 역시 서포터로 쓰였던 전례가 있었다. 공통적으로 해당 챔피언들은 최근에는 쓰이지 않아 유저들의 인식에서 완전히 잊혀진 모양새에 가깝다. 아니면 메타의 변화와 같은 여러 변수에 따라 다시 한번 눈에 띄는 사례도 적지 않다.

## 4.2. 딜러

### 통칭 딜포터 / 딜(서)폿.

일방적이고 강력한 공격 능력으로 적 바텀에게 꾸준히 피해를 누적시켜서 성장을 억제하는 서포터들이다.

딜포터들로 기용되는 경우는 사실 상당수가 **서폿으로 설계되지 않은 딜러 챔피언을 서폿으로 사용하는 것**이 많다. 따라서 다같이 가난한 신세인(...) 초반 라인전 단계에선 딜러로 설계됐기 때문에 상대 서폿보다 강력한 딜이 가능하나, 골드와 경험치가 부족하므로 상대가 수비적으로 나서면서 아이템을 갖추면 점점 불리해진다. 성장이 더뎌질수록 후반으로 갈수록 유통기한이 와존재감이 희미해지기 때문에 라인전 스노우볼을 얼마나 잘 굴리느냐가 핵심이 되고, 이러한 하이리스크 특성 때문에 프로경기에서는 잘 등장하지 않는 서포터 유형이다.

서포터형 스킬을 가진 몇몇 예외를 제외하면 딜포터와 원딜의 궁합은 좋지 않은편이다. 대체적으로 아군 보호 능력이 부족하기 때문에 **바텀 라이너**들이 무능한 유틸폿 만큼 선호도가 낮은편이다. 공격적인 추세를 갖추기 위한 전략적 기용이 아닌, 딜포터들이 퀄을 쓸어담고 자기가 대신 라이너 행세를 하며 원래 바텀 라이너에게 갔어야 할 자원을 독식하고, 서포터의 본분을 잊은채 바텀 라이너를 보호하지 않고 죽던가 말던가 방치하는 플레이를 하는 경우가 많고, 또 원래 설계상 그렇게 유도되는 편이기 때문에 딜포터를 반가워하지 않는 바텀 유저들이 많은 편이다. 따라서 기용을 하기위해서는 아군 바텀라이너와의 커뮤니케이션이 가장 높게 요구되는 유형이며, 언제, 어디까지 공세를 이어가고 어디까지 보호를 해야할지 끊임없이 바텀라이너와 상의하고 판단하며 협의해야 그나마 좋은 결과를 낼 수 있다.

궁합이 좋은 원딜로는 **진, 바루스, 이즈리얼, 미스 포츈** 등 사거리가 길고 스킬 위주의 딜링 구조를 갖고 있는 챔피언들이 있다. 이들은 공통적으로 라인전이 강력하여 라인전 스노우볼을 쉽게 굴릴 수 있게 한다. 반면에 **카이사, 사미라, 베인**처럼 초반이 부실하거나 능동적인 싸움 주도가 필요한 원딜과는 궁합이 나쁘다.

비원딜 메타에서 **파이크, 판테온**처럼 암살자형 챔피언과의 라인전 궁합은 괜찮다.

### 요구되는 역할과 특성

- **CC기나 혹은 보호막 등을 가지고 있어야 한다.** CC기 유무에 따라 서포터로 갈 수 있는지의 여부를 갖는다. 하드 CC기가 아니더라도 최소 둔화라도 가지고는 있어야 상대를 확실하게 견제할 수 있고, CC기가 전혀없고 보호기능마저 없고 오로지 딜만으로 캐리를 하는 라이너와 별반 다를 게 없기 때문에 **이경우는 딜포터라고 부를수도 없는 트롤링이다.**
- 적의 공격이 닿지 않는 원거리에서 일방적으로 공격하며 피해를 누적시킬 수 있거나, 적에게 접근해 순식간에 누킹을 퍼부어 암살할 수 있어야 한다. 보통 딜포터는 거의 전부 전자를 칭하며, 후자에 해당하는 챔피언은 샤크와 판테온, 파이크, 셋뿐이다.
- 보호막, 회복, 아군 곁으로 이동 등 아군 보호에 필요한 능력이 부족하거나 거의 없으며, 그 대신 피해의 근원을 직접 제거하여 아군이 위험에 빠질 여지를 차단한다.
- 딜포터는 자신이 메인 딜러라고 착각하지 말아야 한다. 딜포터가 성장하여 적들에게 강한 딜링을 선사하는 건 어디까지나 보너스의 개념이다. [72]
  - 딜포터가 적에게 적극적으로 화력을 투사하는 것 또한 아군 바텀 라이너를 지원하기 위한 목적이여야 한다. [73] 적을 포탑 안으로 몰아넣거나, 강제로 귀환시키거나, 아군에게 퀄을 넘기기 전에 체력을 깎아주거나, 아군 정글러 쪽으로 몰아넣는 등의 플레이에 주 목적성과 근거가 요구되어야 한다.
  - 딜포터의 화력이 두드러지는 시기는 바텀 라이너가 성장하지 못한 초중반이 대부분이다.
  - 상대 탱커형 서포터들과 유tility형 서포터들이 코어템을 어느 정도 갖춘 중후반부터는 딜포터들이 어중간하게 잘 커서는 적들에게 딜이 박히지 않는 상황이 발생하게 된다. 게다가 보통 이 시기부터는 탑, 미드, 바텀 메인 딜러들의 캐리

력이 매우 중요해지는데 탱커형, 유ти형 서포터들은 바텀 라이너를 집중적으로 지켜줄 수 있는 아이템을 구매하여 적극적으로 서포팅 플레이를 펼치는 것이 가능하지만 반면 대부분의 딜포터들은 그런 아이템을 구매하는 것 자체가 부적절한 경우가 훨씬 많고, 아군 딜러를 지켜줄 만한 수단이 하드 CC기와 서포터의 특성상 성장이 더뎌 별 도움도 안 되는 보조 딜링 스킬 정도밖에 없는 상황이기에 한타 단계에선 힘이 크게 빠진다.

- 이러한 이유들을 기반으로 딜포터를 기용한 상황이라면 초중반 라인전부터 강하게 푸시하여 최대한 이득을 봐야 하고, 라인전이 말리게 될 경우에는 게임 전체에 악영향을 줄 수 있다는 점을 명심해야만 한다. 따라서 높은 스킬 적중률을 통한 딜링 능력과 CC기를 활용한 끊어먹기를 이용해 최대한 초반에 벌려둔 차이를 유지하면서 스노우볼을 굴리는 것이 관건이다.
- 레벨업을 덜 하고, 코어템을 맞추지 않아도 강한 **자금 의존도가 낮고 효율적인 스킬셋**을 보유할 것. [74]
- 이니시에이팅이 직접적으로 혹은 간접적으로 가능케 하는 스킬을 가져야 하며, 이 스킬을 아군을 위해 사용할 것.
  - 초반부터 적극적인 공격 주도권을 가져오고, 후반 한타에서 이니시에이팅을 할 수 있는 **CC기**를 보유할 것. 후반으로 갈수록 딜링 능력이 라이너보다 떨어지기 때문에, 후반에는 포획형 보조술사처럼 플레이하는 경우가 보통이다. [75]
  - (옵션) 시야 장악, 아군 힐링, 버프, 보호등 서포팅 능력도 동시에 가능한 **유티기**를 보유할 것. [76]
  - 안전한 경제를 위해 긴 사거리를 가졌거나 치고 빠지기가 쉽고 단순한 딜링 구조를 가진 **견제용 스킬**을 보유할 것. [77]
- 자체적인 성장과 생존이 안정적이면서 쉬운 편일 것.

## 유형

### (마법사)[78]

- **니코**, **렉스**[79], **베이가**, **벨코즈**, **브랜드**, **스웨인**[80], **애니**, **엘리스**, **자이라**, **제라스**, **직스**, **피들스틱**, **하이머딩거**[81], **흐웨이**
- 대부분의 딜포터가 마법사 딜러이며 스킬의 사정거리가 길고 피해량이 높은 측에 속한다.
- 지속적으로 화력을 투사하여 적의 체력을 깎아내려 적이 수비적으로 행동하게 만들고 퀄각을 만든다.
- 라인 유지력과 생존력이 떨어진다.
- 아군 바텀 라이너와의 사정거리 차이를 고려하며 플레이해야 한다.
- 적 챔피언에게 스킬샷을 날리되, 적 미니언을 가능한 치지 않도록 해야 한다.

### (원거리 딜러)

- **세나**, **애쉬**[82], **트위치**[83]
- AD캐스터인 세나 등장 이후 다양한 원딜 서포터가 사용되기 시작했고 평타 위주 또는 하이브리드 방식의 원거리 서포터이다.
- 원래 포지션이 바텀이기 때문에 아군 바텀과 사거리가 거의 비슷하다.
- 일부[84]를 제외하면 CC기가 부족해서 마법사형 딜포터보다 생존력이 떨어진다. [85]
- 원거리 서포터들은 물리 딜러 챔피언이라 하더라도 AP 아이템을 가서 대부분 마법사형 서브딜러로 플레이하는 편이다.

### (암살자)

- **샤코**<sup>[86]</sup>, **판테온**<sup>[87]</sup>, **파이크**<sup>[88]</sup>, **르블랑**, **엘리스**<sup>[89]</sup>

- 성장 없이 초반부터 강력한 CC기 혹은 돌격기와 더불어 폭딜 능력까지 지녔다.
- 적극적으로 적의 퀄각을 노리거나 행동을 제약하면서, 이른 타이밍부터 퀄각을 잡을 수 있다.
- 부숴 플레이 중에는 아군과 너무 떨어지지 않도록 주의해야 한다.

### 사장된 챔피언들

- **니달리**: 시즌 3~4 당시 미드 라이너만큼은 아니었지만 무식한 창딜과 돌진 딜을 넣을 수 있었고, 시즌 5 이후로 사장됐다.
- **미스 포츈**: 서포터 챔피언의 자리가 확고했던 2016년 이전 시즌에는 원거리 챔피언으로만 사용되었으나 6시즌이 시작되고 E의 탁월한 견제 능력과 범위가 넓어서 광역으로 딜을 넣을 수 있다는 장점을 이용해 딜포터로 운영하였으며 당시 1티어 사기챔이었던 **자이라**의 식물이 평타로 쉽게 제거 가능했던 점이 주목받았다. 주로 주문력 템트리를 찍어서 마법 사로 사용되었고 E딜의 주문력 계수가 높았기에 한타 도중 E만 뿌려줘도 적들이 녹아내리는 장면이 나왔다. 대회에서도 등장하였는데 **리그 오브 레전드 2016 월드 챔피언십**에서 **고릴라**가 미스 포츈을 서포터로 사용해 활약을 하였다. 이후 서포터로써의 활용 가치가 부각되어 6~7 시즌 중반까지 자주 사용되었다. 유행이 지나고 라이엇이 미포터의 남발을 막기 위해 챔피언을 너프시켜 8시즌부터 더 이상 쓰이지 않게 되었지만 11시즌에 원딜 미포 유성 템트리가 연구되어 유성의 마법 데미지가 아프고 견제력이 높다는 점이 부각되어 다시 한번 부활해 잠깐동안 쓰이기도 하였다. 그리고 이 역시 유성 데미지의 너프로 원딜 미포의 유성 템트리와 더불어 사라진 픽이다.
- 기존 관념상 명백한 트롤로 간주되던 챔피언들이 이후 '뉴 메타'로 쓰이면서 딜포터로 쓰이는 경우가 꽤 있다. 앞에서 상술한 챔피언 중 대회에 등장한 사례가 있는 **케넨**, **오공**, **럼블** 등등과 같이 프로 대회 내지는 솔랭 유저들에 의해 재발견된 AP 딜포터 챔피언들은 물론이고 **리산드라**, **아지르**, **제드**와 같은 챔피언들 역시 딜포터로 사용되기도 한다.
- 13시즌 당시 바텀 메타가 무조건 라인전만 이기면 되는 극단적인 상황에 입각해, 라인전이 강한 케이틀린, 진, 바루스, 칼리스타로 서포터 포지션을 가면서 그림자 검을 1코어로 올리고 정글과 함께 시야를 장악하는 기형적인 플레이가 선행했던 적이 있다.

## 4.3. 유틸

통칭 **유틸폿**으로 불린다.

접근해서 싸움을 걸 수도 없고, 딜교환이 좋지도 않지만 뭔가 다른 방식으로 아군에게 도움을 주는 서포터들이다. **서포터**에 **서포터**라는 뜻이지만, 어감이 매우 미묘하다. 그리고 딜/탱이 아닌 다른 역할을 수행한다는 점에서 "유틸리티"라는 말이 붙어있다.<sup>[90]</sup>

본래는 꽤나 강력한 피해량과 유지력으로 이기적인 딜교환을 해 라인전이 강한 편에 속했으나, 이것이 탐탁치 않았던 라이엇의 지속적인 견제와 너프 때문에 현재 유틸폿은 딜은 쥐꼬리만하고 힐량은 꿀열매만도 못한데 적 스킬이 스치기만해도 사망하는 종잇장 같은 체력을 가진 라인전 최약체로 전락했다. 그랩폿에게는 300원 짜리 미니언 취급에 딜폿은 그냥 딜로 뚫어버리며 탱폿들은 유틸폿의 견제 따위 근육으로 퉁겨내고 CC기로 유틸폿의 뚝배기를 깨버리는 상황. 체급이 낮다는 점에서, 생존이나 짤짤이, 맵 리딩, 매 순간순간의 포지셔닝과 버프 판단 등 매우 높은 수준의 라인전 수행 능력을 요구하며 팀 의존도 역시 매우 높기에 솔랭에는 매우 부적합한 유형의 서포터다. 다른 라인의 개입이 있다면 사실상 라인전을 이길 수 없는 수준이 된다. 하지만 중후반 한타 기여도가 다른 모든 유형에 비해 가장 높기 때문에 일단 버티기만 한다면 후반에 가장 빛을 발하는 포지션으로 **소나**나 **유미**등의 왕귀형 챔피언들이 많다.<sup>[91]</sup>

대부분 후반 지향적인 챔피언들이기 때문에 라인전만 버틸 수 있다면 하이퍼캐리형 AD 원딜<sup>[92]</sup>들과의 궁합이 좋은 편이다. 이와는 반대로 비원딜이나 방관 챔피언들과의 궁합은 좋지 않다.<sup>[93]</sup> 실력이 좋은 바텀 라이너는 후반에 **바텀 원딜**의 캐리력을

크게 높여줌과 동시에 뛰어난 보호 능력을 제공한다는 점에서 유tility형 서포터를 선호한다.

여담으로 유tility 챔피언은 [소환사의 협곡](#)이 아닌 [칼바람 나락](#)에서는 안정적인 성장을 기반으로 하여 후반에 뛰어난 유tility 능력을 보여준다는 사실에 입각하여 대부분 고승률 픽으로 여겨지고 있다. 특히 시야 장악에 따르는 부담도 없으면서 자체적인 골드 획득을 통해 라이너와 같은 수준까지 성장할 수 있기 때문. 거기에 칼바람 나락 전용 패치[\[94\]](#)가 적용되기 전까지는 [소나](#)와 같은 챔피언은 승률 65~70%를 넘나들 정도로 OP픽이었다.[\[95\]](#)

## 요구되는 역할과 특성

- 아군의 전투력을 향상시킬 것
  - 아군 기본 공격에 추가 피해 부여 : 나미, 룰루, 소나, 유미
  - 아군 공격력/주문력 상승 : 잔나
  - 아군 공격 속도/이동 속도 상승 : 레나타 글라스크, 룰루, 유미, 카르마, 질리언, 밀리오
  - 아군 사거리 증가: 밀리오
- 아군 보호 스킬이 존재할 것
  - 힐 / 보호막 / 추가 체력 제공 : 대다수의 강화형 보조술사
  - 별도의 무적/부활 스킬 : 레나타 글라스크, 질리언, 타릭, 바드
  - CC기 해제: 밀리오
- 암살자, 전사 등 딜러진을 지킬 수 있는 CC기를 보유할 것
  - 광역 CC기 보유 : 레나타 글라스크, 소나, 세라핀, 잔나
- 유tility은 갈래에 따라 힐, 보호막(쉴드), 버프 or 디버프로도 제각각 분류된다.
  - 힐러(힐): 말 그대로 힐이 주요 스킬 및 유지력 수단인 서포터를 지칭한다. 치유 계열 스킬은 치유량이 잊은 체력을 넘지만 않는다면 쓰고 맞든, 맞고 쓰든 상관이 없고, 자잘한 견제도 치유 한 번이면 말끔히 상쇄된다. 다만 그만큼 보호막과 비교하면 자원 소모에 비해 회복량이 낮고 치유 감소 효과에 손쉽게 카운터당하기 때문에 스킬 사용 능력을 비롯하여 자원 관리 능력 또한 아주 필수적이다.
  - 쉴더(보호막): 보호막이 주요 스킬 및 유지력 수단인 서포터를 뜻한다. 방어막 계열 스킬은 대부분 지속 시간이 지나면 풀리기에 실컷 맞고 써봐야 아무런 의미가 없고 상대의 자잘한 견제에 일일이 쉴드를 걸어줄 수는 없기에 피해가 누적된다. 따라서 상대의 대응을 예상하고 써야 한다. 대신 방어막은 체력과 별도이며 자원 소모 대비 양도 많기 때문에 순간적인 방어력은 훨씬 뛰어나다.
  - 버퍼 or 디버퍼(버프, 디버프): 아군에게는 공격력, 방어력, 공격속도, 이동 속도, 스킬 혹은 평타 피해와 같은 챔피언 별 능력치와 관련하여 관련한 가속 및 증가 효과를 부여하거나 아니면 상대의 능력치를 역으로 감소시키는 유형이다.[\[96\]](#)[\[97\]](#)

## 유형

- 순수 유tility: [나미](#), [룰루](#), [밀리오](#), [소라카](#), [유미](#)[\[98\]](#)
- 보조 딜러 겸 유tility: [바드](#)[\[99\]](#), [세라핀](#), [소나](#)[\[100\]](#), [질리언](#), [카르마](#)[\[101\]](#)
- 하드 CC기형 유tility: [라칸](#)[\[102\]](#), [레나타 글라스크](#)[\[103\]](#), [모르가나](#), [애니](#)[\[104\]](#), [잔나](#), [타릭](#)

참고로 유틸형 혹은 지원형 서포터라도 딜러처럼 초반 견제도 강한 경우 [105]가 많아 딜러형인지 아니면 유틸 및 지원형인지 그 맥락을 나누기 어렵다, 하나 이는 해당 챔피언을 픽하는 의의 및 후반에 딜러의 역할로도 수행이 가능한지에 대한 여부를 따져보면 쉽게 구분이 가능하다.

여담으로 [니달리](#)의 경우엔 서포터로 쓰이면서 해당 목록에 들어갔던 시기도 존재했다. [106]

또한 [리메이크 이전](#)과 [이후에도 서포터로 쓰이던 케일](#) 역시 해당 목록에 포함되며 보조 딜러 겸 유틸에 가까웠다.

## 4.3.1. 유틸 서포터와 관련한 논쟁

- **바텀 라이너의 유틸풋 선호도**

소위 노블레쓰로 불리는 공격적인 탱포터들은 서포터 본인의 실력만으로 아군의 실력 상관없이 떠먹여줄 수 있다는 점에서 경험과 실력이 부족한 대부분의 **바텀 라이너**들은 탱포터를 크게 선호하고 유틸풋을 혐오한다. 하지만 탱포터의 경우에는 탱포터가 교전각을 만들기 전에는 바텀 라이너 본인이 할 수 있는 일이 없어서, 반대로 실력과 경험이 풍부하면서 스스로 직접 라인전을 주도하고 싶어하는 성향의 유저들은 오히려 유틸풋을 선호한다. [107] 사실 크게 보면 서포터뿐만 아니라, 바텀 라이너 본인이 캐리형에 가까운 플레이어에 가까워질수록 탑-정글-미드도 자신의 캐리를 편하게 해줄 보조형 챔피언 [108]을 골라주기를 선호하지만, 스스로의 캐리 실력이 떨어질수록 다른 탑 미드 정글 등 다른 라인에서도 알아서 떠먹여주는 캐리형 챔피언을 골라주길 바라는 경향이 있다. 고로 본인의 캐리력이 떨어지는 유저들이 유틸풋을 싫어하는 것이다. [109][110] 실제 프로팀에서도 바텀 라이너의 실력에 의존하는 팀일수록 다른 라인의 픽 자체가 보조형/유틸형이 되고, 실력이 떨어질수록 다른 라인의 픽이 캐리형이 되는 경우가 대부분이다.

유틸풋 선호도가 높은 유럽과 북미와 달리 한국은 향로 메타 때도 공격형 서포터가 많았을 정도로 공격형 서포터의 선호가 매우 높기 때문에 바텀 유저들이 능동적인 플레이를 하는 것이 익숙지 않은 경우가 많다. 특히 10.9 패치 때 너프를 먹은 나미만 하더라도 한국을 제외한 지역에선 오버밸런스로 평가받고 실제로 그런 승률이 나올 정도로 좋아 너프를 먹었지만, 한국은 나미의 높은 아군 의존도 성향 때문에 천상계에서 조차 일부 유저를 제외하면 그리 좋은 평가를 받지도, 너프가 필요하다고 느끼지도 못했다. 같은 이유로 노블레쓰 카운터로 쓰이는 모르가나의 승률 역시 47~50% 사이를 유지하고 있다. 모르가나의 속박이 노블레쓰의 그랩이나 돌진기보다 더 맞추기 힘든 스킬임에도 불구하고 속박을 먼저 맞혀주는 것만 기대하는 수동적인 바텀 유저가 매우 많으며, 블랙 쉴드의 한계를 생각 안 하고 블랙 쉴드가 씌여진 상태에서 무리한 앞무빙을 하다 폭사하는 바텀 라이너들도 많다.

- **유틸풋 유저들에 대한 인식**

스킬이 직관적이고 조작 난이도도 대부분 낮기 때문에 플레이 난이도가 낮다는 인상을 준다. 따라서 컨트롤, 상황 판단, 적극적인 교전 능력 등 모든 능력이 떨어지는 초보 유저들이 유틸풋에 몰리는 경향이 크기 때문에 [향로충](#), [혜지](#) 등의 멸칭이 불을정도로 인식이 매우 안 좋기도 하다. [111] 또한 라이엇이 매우 싫어하는 챔피언 유형이라 보통 밑도 끝도 없는 너프를 받아 챔피언 성능이 매우 크게 떨어지는 챔피언 유형이기도 하다. 게다가 전투력이 떨어진다는 이유로 소극적인 플레이를 펼치는 유저들이 상당수 많이 분포된 서포터 유형이다. 그래서 보통 픽하기만 해도 벌레에 버스충 취급을 면할 수가 없다. 그런데 실제 조작 난이도가 떨어지는 만큼 포지셔닝과 센스가 중요하기에 잘하기가 더 어렵다. 극단적으로 그랩의 적중이 모든 것을 좌우하는 블리츠크랭크는 그랩만 잘 끌면 게임을 이기지만, 유틸풋은 정반대로 게임의 흐름을 읽고 운영에 눈을 떠야 한다. 그렇지 않다면 그냥 팀원들에게 있어서 보조 배터리라는 프레임에만 국한된 채 그 이상의 역할을 해낼 수가 없게 된다. [112]

상술한 경험이 부족한 초보자들과는 반대로 포지셔닝을 제대로 잡고 스킬 분배와 상황 파악을 제대로 해내는 경험이 많은 서포터 유저가 유틸풋을 제대로 다룰 경우 이들의 딜러 보조 능력 및 한타기여도는 상상을 초월하기 때문에 딜러를 CC기

연계로 녹일 수 있거나 한 방에 딜러들을 척살할 딜이 나오지 않는 경우나 정석적인 한타에서의 경우 유틸폿이 딜러를 제치고 가장 먼저 죽여야 할 1순위가 된다. [113]

### • 유틸폿에 대한 라이엇의 취급

사실 유틸폿 자체가 위에도 적혀있듯 소극적인 플레이로 인해 욕을 먹는 케이스가 대다수인데, 문제는 라이엇은 대놓고 이러한 소극적인 플레이를 장려한다는 것. **유틸폿들의 체급이 다른 챔피언들과 동등하다는 가정하에** 초반이 강하고 견제력도 좋은데다 팀 단위 플레이에 좋아 후반 한타까지 강한 유틸폿 특성상 프로씬 혹은 천상계에서는 조금이라도 솔로 라인으로서 세울 수 있다면 다른 라인으로 보내버리기 때문에 라이엇은 밑도 끝도 없이 유틸폿의 견제력, 라인 클리어 능력, 영향력을 죽여왔다. [114] 문제는 이 영향력과 견제력을 끊임없이 짓밟음으로서 더이상 라인에 서기는커녕 타 챔피언들의 체급의 거의 반에 가깝게 되어 쥐뚱만큼도 안되는 견제 넣자고 폭사할 위험성을 수십배 늘려서 앞무빙을 잡자니 엄청난 리스크에 비해서 리턴이 있지도 않으니 적극적인 플레이 스타일운 꿈도 못꾸고 사실상 언제 한두방에 즉사할지 모르니 뒤에서 버프나 줘야하는 소극적인 플레이 스타일밖에 불가능하게 만듬으로서 그야말로 소위 말하는 버프 셔틀 신세나 만들려는 것이 현재 라이엇이 원하는 유틸폿의 모습이라는 것이다. 요약하자면 오직 공격만을 외치는 극단적으로 공격적인 한국 서버의 성향과는 관계없이 **초보들이나 한다는 혜지짓을 라이엇이 장려한다는 얘기다.** 상황이 이렇게 되니 유틸폿 유저들은 라이엇의 견제력 죽이기 패치에 인게임에서 점점 소극적으로 나설 수밖에 없어졌고 그에 대한 인식 하락은 불가피해진 상황이다. [115] 하술할 그랩폿들의 특성에도 나와있지만, 그랩폿들은 스킬 자체의 성능도 좋고 CC기도 많으면서 자체 보호 수단도 있으면서 기본 스텟도 매우 좋은 측면에 들어가기 때문에 유틸폿과 정반대의 위상을 차지하고 있다. 그랩 성능이 좋으면 몸이라도 약하든가 해야 하는데, 그런 것도 아니고.

## 4.4. 그랩

통칭 그랩폿.

적중한 적을 끌고오는 원거리 CC기를 가지고 있는 서포터들. 기본 분류는 탱커 혹은 암살자이지만, 독보적인 CC기 덕분에 다른 암살자/탱커, 심지어 앞서 설명된 탱커, 딜러, 유틸 서포터 챔피언들과도 일부 차별화된 대우를 받는 유형이다.

## 요구되는 역할과 특성

- 그랩 스킬: 멀리 떨어진 적을 강제로 아군 근처로 끌어오는 하드 CC기이다. 그랩이라는 명칭은 블리츠크랭크의 스킬인 로켓 손(Rocket Grab)에서 유래되어 나온 표현이다. 영미권에서는 원조격인 **도타 2**의 영웅 **피지**의 스킬에서 유래된 'Hook'이라고 한다. 그랩 성공 이후 스킬을 이용한 하드 CC기를 가하거나 팀과의 연계를 통해 아군에게 시간대별 킬 캐치를 돋는다.
  - 독보적인 변수(적을 죽이는 기회) 창출 능력:** 그랩폿들은 그랩의 변수 창출력 덕분에 메타에 상관없이 꾸준한 픽률을 보여준다.
  - 그랩의 난이도:** 적 팀의 핵심 딜러를 당겨서 승리하면 영웅이 될 수 있지만, 광역 CC기를 보유한 탱커를 당겨서 패배하면 역적이 된다. 또한 딜러를 끌더라도 빠르게 녹이지 못한다면 역으로 쓸려버려 싸움에서 질 확률이 높아지며, 대부분 스킬이 논타겟 CC기인 만큼, 파일럿의 활용성과 상황 판단에 따라 성능이 극과 극으로 달려 운용 난이도가 높다.
- 현재까지 유저들 사이에서 그랩 서포터로 분류되는 4명의 챔피언들은 유사한 스킬셋을 가지고 있다. Q가 그랩, E는 그랩과 연계되는 추가 CC기 혹은 보조 딜링기, W는 유지력이나 이동기 등 유틸계열 스킬이 배정되어 있다. 그러나 핵심 스킬인 그랩의 특성에 따라 플레이 스타일 및 게임 내 역할군이 크게 달라지며, 이들은 각자의 타입에 적합한 궁극기를 보유하고 있다. 따라서 탱커/딜러/유틸형 서포터와는 분리되는 개념으로, 그랩 서포터들은 자신만의 고유한 영역에 따라서 세부적인 역할과 차별화된 특성을 가지고 있다.

- 재미있는 점 중 하나는 서포터 포지션을 1/2지망에 선택하지 않고 자동 선택된 유저들이 그랩포트를 굉장히 선호한다는 점이다. ↳ #[\[116\]](#)[\[117\]](#) 아무래도 포지션 이해도와 숙련도가 부족한 부분을 그랩의 변수로 뒤집겠다는 마인드로 픽하는 것인데, 동일 티어의 그랩 서포터 유저보다 그랩 적중률이 좋을 가능성도 낮음은 물론, 서포터 포지션으로써의 센스와 플레이 능력은 두말할 것도 없다.

딜러나 메이지와 같은 봇파괴를 통한 이득을 얻어내는 유형이면서, 성장에 구애받지 않아 원딜의 성장을 방해하지 않고, 풍부한 CC 기로 인해 변수 창출 및 원딜 보호에도 능할 뿐더러 갱에 대한 대처 및 호응도도 높다.

탱서폿들 만큼 아주 단단하지는 않지만 기본 스탯들이 대체로 높은 편이다, 자체적으로 생존율을 올릴 수 있는 보호 스킬들도 구비하고 있어서 [\[118\]](#) 어지간해선 잘 죽지 않는다는 점도 장점.

때문에 예전에는 데스 그랩이나 진입 이후 뒤가 없다는 점 때문에 하이리스크 하이리턴이란 평가도 받았었지만, 시간이 지날수록 라인전에서부터 가지는 선택지가 많고 그런 유리한 고지를 쉽게 점할 수 있다는 점에서 로우리스크 하이리턴으로 평가가 반전되어 유지되고 있다.

라이엇의 유틸포트 견제와 더불어 끊임없이 고티어를 차지하는 인기픽이자 선택받은 철밥통 역할군으로서, 타 서폿에 비해 장점이 엄청나게 많고 그 장점이 이뤄내는 시너지가 워낙 좋은 판국에, 너프도 거의 피해가고 한국인들이 좋아하는 '안정적이고 리스크가 적으면서 상대를 밟아버리기 좋은' 타입이라 오랜동안 사랑받아온 역할군이라 솔랭 일반 대회까지도 자주 등장하는 역할군이기도 하다.

## 유형

- 노틸러스**: 리그 오브 레전드에서 군중제어기의 비율이 가장 높은 탱커형 서포터다. 그랩 유형은 **돌진형 그랩**으로, 즉시 시전되며 좌우 판정이 넓고 시전 속도가 가장 빠르다. [\[119\]](#) 그랩이 적에게 적중하면 적과 자신이 중간 위치로 함께 끌려가는 특징이 있어 사거리가 가장 길지만 현실적으로 끌어당기는 거리는 상당히 짧은 편. [\[120\]](#) 또한 지형지물에 그랩을 사용해 이동이 가능한 대신 벽 너머로 사용은 불가능하다. 다만 그랩포트 중에서는 나름대로 튼튼하기도 하고 연계 가능한 CC기도 많아 이니시를 걸기에는 적합한 스킬셋을 갖추고 있다.
- 블리츠크랭크**: 공격형 탱포터이자, 그랩포트를 상징하는 챔피언. 그랩 유형은 **견인형 그랩**으로, 말 그대로 적을 자신이 있는 쪽으로 끌어당겨 온다. 상대방 입장에선 한번 끌리면 지형을 무시하고 바로 적진 한복판으로 빨려들어가는 만큼 엄청난 심리적 압박을 요구하기 때문에 그랩류 스킬 중에서도 월등한 변수 창출 능력을 갖춘 스킬로 평가받는다. [\[121\]](#) 다만, 가장 정석적이면서도 강력한 효과를 지닌 만큼 그랩의 의존도가 매우 크며, 이에 따른 엄청난 리스크가 동반된다. 그랩이 빗나가면 상대에게 턴을 한 번 제공해주는 셈이 되며, 극단적인 스킬 특성상 진입해서 날뛸 수 있는 적 챔피언을 끌어오는데 스 그랩의 위험성도 존재한다.
- 쓰레쉬**: 하이브리드라는 말이 가장 잘 어울리는 다재다능한 서포터로, 이론상 서포터로서 완벽한 스킬셋을 갖춘 성장형 유틸리티 서포터다. 그랩 유형은 **구속형 그랩**으로, 적중 대상에게 기절을 가하며 짧게 두 번 끌어오고, 재시전하면 돌진할 수 있다. 시전 속도가 매우 느려서 적중이 어렵지만, 특정 플레이가 강요되는 다른 그랩들과 달리 공방 양면으로 활용도가 매우 뛰어나다. 대상에게 돌진하여 이후 E로 적들을 쓸어올 수도 있고, 추격해오는 적들을 제자리에 묶어둘 수도 있으며 궁극기와 연계하기도 좋다. 또한, 그랩 성능이 준수함에도 의존도가 높지 않은 우수한 스킬셋을 가지고 있다. 대신 이렇게 이상적인 스킬셋의 대가로 난이도가 매우 어려워 피지컬과 뇌지컬을 모두 요구하며, 성장형 챔피언인 만큼 돌진형임에도 초반 방어 능력치가 부실하다.
- 파이크**: 최초로 암살자 역할군을 가진, 기동력이 매우 뛰어난 플레이메이커형 서포터. 그랩 유형은 **충전형 그랩**[\[122\]](#)으로, 길게 누르면 정신 집중 후 그랩이 발동되며 일정 거리만큼 적을 끌어당긴다. 당겨오는 거리가 부족한 편이지만, 원하는 타

이밍에 그랩[123]이 가능하고 자신의 뒤쪽으로 넘길 수도 있다. 끌려온 이후에도 적은 잠시 둔화되기 때문에 다른 CC기와 연계하기 좋다. 암살자형 딜포터로 설계된 만큼, 처형이 가능한 궁극기에 바텀 캐리 유저와 동반 성장하는 수당 시스템으로 강력한 스노우볼을 굴려나갈 수 있다. 다만, 너무 몸이 약하고 안정성이 부족해서 극단적인 하이리스크 하이리턴형 운용이 요구된다.

## 그랩폿으로 오해받는 챔피언들

아래 나오는 챔프들도 적을 끌어오는 기술을 가졌지만 그 거리가 짧고, 일반 스킬로 후속 CC기를 넣을 수 없어 그랩폿으로 부르지 않는다.

- [레나타 글라스크](#): 본래 강화형 보조술사류 유티 서포터지만, 부가적으로 짧은 거리를 당겨오거나 밀칠 수 있는 유사 그랩이 있다.
- [스웨인](#): 적 챔피언에게 E를 맞추고 재사용해 끌어올 수 있지만 끌어온 이후 후속 하드 CC기를 가할 수 없어 킬 캐치에 어려움이 있다. 대신 끌어온 적에게 직접 AP 딜링을 가해 이를 보완하는 편. 궁극기를 배운 후에는 다대다 싸움에 특화된 AP 딜탱으로 운용하게 된다.
- [레오나](#): [노블레쓰](#)로 그랩폿들과 묶인다는 점, Q와 E의 메커니즘이 다른 그랩폿과 비슷한 스킬셋을 가진다는 점, E의 모션이 그랩 스킬과 비슷하기 때문에 그랩폿으로 오해를 하는 경우가 많지만 레오나의 E 스킬은 맞추면 적을 끌지 않고 레오나만 돌진을 해 진입하는 돌진 스킬이다. 적을 끌어냄과 동시에 돌진해 중간에서 만나는 노틸러스와는 약간의 차이가 있다.

## 5. 아이템

크게 CS를 먹지 않고도 어느 정도의 골드를 얻을 수 있게 해주는 [골드 아이템](#), 시야 싸움과 각종 대치전에서의 유지력을 도와줄 수 있는 [보조 아이템](#), 직접적인 능력치보다는 고유 효과가 가성비가 좋은 [핵심 아이템](#)으로 분류할 수 있다.

### 5.1. 골드 아이템

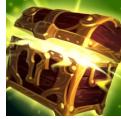
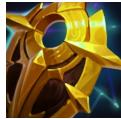
킬을 본인이 몰아먹지 않는 이상 돈벌이가 정말 안 되는 서포터들을 위해 출시한 아이템으로, 2014 시즌 이전까지는 따로 서포터만을 위한 아이템은 아니었으며, 그냥 아무나 구매할 수 있는 아이템이 되면서 뉴메타 하면 꼭 언급되는 아이템이 되기도 한다. 그러다가 라이엇에서 CS를 수급하지 않거나 일정치 이상 먹지 않아야 제 성능이 나도록 재조율하면서 서포터의 주요 아이템이 되었다.

예외적으로 단식하는 챔피언들도 골드 아이템을 들고 게임을 하는데 라이엇에서는 이것을 부정적으로 보았는지 이를 제한하는 패치를 계속 실시하는데도 불구하고 몰락하고 잊힐 만하면 때에 따라 조금씩 바뀐 형태의 뉴메타로 계속 등장하고 있다.

한때는 투명 와드 충전 말고도 각 골드 아이템마다 유용한 부가 기능들이 다양하게 있었으나 여러 개편을 통해 2018 시즌부터는 시야 확보를 위한 투명 와드 충전 기능만 남게 되었다.



세계 지도집

				
▼				
				
			▼	
				
자자크의 세계가시	피의 노래	태양의 썰매	꿈 생성기	천상의 이의

## 5.2. 소모품/장신구

아군을 보조해준다는 포지션의 특성상 시야에 직접 관여하는 아이템들이 많다. 다만 시야 싸움의 경우 와드 토템의 추가, [예언자의 영약](#)의 삭제, 시야석과 골드 아이템의 통합, 장신구 업데이트 등등의 패치가 진행됨에 따라 사실상 2014년을 시초로 현재 까지 와드 작업 자체가 서포터만 무조건 도맡아서 해야 된다는 인식을 벗어나서 팀원 전체가 모두 다 같이 부분적으로 전담해야 하는 필수적인 작업이 되었다.

- 소모품

 제어 와드	서포터가 게임 내에서 가장 많이 구매하게 되는 소모 아이템으로 목적은 역시 시야 싸움 그 자체에 있다. 게임 초반에는 골드 아이템들이 개안이 안 된 상황에서 시야 아이템으로 쓰기 어려운 경우가 많기 때문에 이에 이러한 상황을 용이하게 풀어나가기 위해 상대방의 투명 와드를 제거하여 타 라인의 개입을 <a href="#">[124]</a> 방지할 수 있으며, 중후반을 기준으로 렌즈를 착용해도 기나긴 쿨타임이 존재하기 때문에 후반에 코어템을 일시불로 구매하지 않는 한 서포터는 인벤토리의 한 칸을 비워 두고 최소 한 개의 제어 와드를 구비하고 다니는 모습을 자주 볼 수 있다.
 체력 물약	보통 게임 초반 골드 아이템과 함께 구매하여 초반 라인전 단계에서 유지력을 일부 보충하는 데 사용되며 게임 중반 이후에도 유지력을 위해 어느 정도 구비해서 다니는 경우가 있다.
 충전형 물약	서포터 포지션은 들고 다녀야 하는 다른 아이템도 많고 <a href="#">[125]</a> 가격도 애매해서 서포터가 들고 다니는 경우는 별로 없다. 예외적으로 <a href="#">알리스타</a> , <a href="#">타릭</a> 처럼 주도권이 없는 서폿이라 유지력이 필요 한 경우에 드는 경우가 있긴 하나 이들도 코어템을 빨리 올리는 쪽을 더 선호하기 때문에 잘 쓰지는 않는다. 물론 체력이 정말 필요한 경우에는 체력 물약을 여러 개 사는 것보다는 효과적이다.

	다른 포지션들이 그렇듯 서포터도 풀템이 나와 게임 후반에 더 이상 갈 아이템이 없을 경우 영약을 사게 된다. 역할군상 맞는 영약을 구매하면 된다.

- 장신구

	게임 초반 주로 골드 아이템이 개안될 때까지 사용하는 장신구로 라인전이 유리하면 아군 [126]과 협력하여 상대 정글러와 로밍을 다니는 서포터와 미드 라이너의 일부 동선 파악을 할 수 있는 유용한 도구가 되어준다.
	최근에는 서포터뿐만 아니라 정글과 미드 라이너들도 타 라인 개입을 위해 자주 사용하는 장신구이다. 하지만 골드 퀘스트를 완료하고 개안하면 투명 와드 역할을 대체하는 골드 아이템이 핵심 아이템으로 쓰이는 서포터의 특성상 다른 포지션들과 달리 필요하다면 빠르게 렌즈를 갖추고 지속적으로 사용하는 모습을 보인다.

- 사용하는 상황

상황별로 라인전이 불리하거나 상대가 라인전부터 교전을 선호하는 조합인 경우에는 극초반에 인베이드/카정 방지를 위해 그리고 라인전에서의 주변 정보를 알기 위해 사용하고자 투명 와드를 사용하는 경우가 많다. 혹은 위와 같은 상황에서 투명 와드 하나 정도만 박아두는 경우이거나 혹은 아예 처음부터 인베이드와 카정을 시도하거나 역으로 상대가 설치한 와드를 빼먹는 용도와 같이 초반부터 예언자의 렌즈를 착용하는 경우도 간혹 존재한다. 그런데 개중 개안하고도 투명 와드나 망원형 개조를 쓰는 기본이 안 된 서포터들도 있다 [127]

## 5.3. 핵심 아이템

다른 라이너들과 달리 서포터는 정해져 있는 아이템 빌드가 있다기보다는 메타와 게임 상황에 따라 맞게 아이템을 선택하는 경우가 많다. 때문에 서포터들의 코어템들은 가격이 낮고 스펙이 낮은 대신 사용 효과나 고유 효과가 우수한 경우가 많다. [128] 이런 이유로 아이템의 고유 사용 효과를 잘 활용하는 것 또한 기본 소양이며, 구원 혹은 미카엘의 축복이 이러한 유형의 대표적인 사례의 아이템이다.

기존에 지나치게 선택률이 높았던 불타는 향로와 아테네의 부정한 성배는 강화형 보조술사 서포터에게 필요한 능력치를 모두 제공했다. 주로 서포터에게 필요한 능력치는 주문력, 스킬 가속, 회복 및 보호막 효과, 마나 재생, 이동 속도 등이다. 그러나 2021 시즌부터 강화형 보조술사용 아이템들이 의도적으로 약화되었다. 아테네의 부정한 성배는 삭제되었으며 강화형 보조술사용 신화급 아이템인 슈렐리아의 군과 제국의 명령에는 회복 및 보호막 효과 능력치가 없다. 전설급 아이템에서는 구원과 미카엘의 축복을 제외하고는 스킬 가속 아이템과 회복 및 보호막 효과를 동시에 가진 아이템이 없고, 두 아이템은 각각 서포터에게 효율이 떨어지는 체력/마법 저항력 능력치를 제공한다. 따라서 아이템 선택 시 조합이나 게임 진행 상황에 따라 적절한 아이템 선택이 필요하다.

2023시즌 13.10 패치에서는 강화형 보조술사들의 아이템이 대격변을 맞았다. 우선 아테네의 부정한 성배의 효과를 계승한 헬

리아의 메아리가 새로운 신화템으로 합류했고, 월석과 슈렐리아에 밀려 [나미](#)를 제외하면 강화형 보조술사 챔피언들에게 거의 선택되지 못했던 제국의 명령이 전설템으로 내려가면서 사용처가 열렸다. 그 외에도 2300원으로 형성되어있던 기존 서포터 전설급 아이템들의 스펙이 약화되는 대신 가격이 200골드 인하되었다.

밸런싱 측면에서 라이엇은 강화형 보조술사의 전설급 아이템의 고유 효과를 지속적으로 변경해 유틸형 서포터들의 단조로운 원딜 시팅 플레이를 견제하고 있다. 특히 [제국의 명령](#)은 고유 효과 활용을 위해 보조술사 챔피언이 **직접 적을 공격할 것을 유도** 한다. 보조술사들은 저 아이템을 구매하자니 라인전 단계가 아닌 후반 한타에선 직접 적을 공격하는 것에 큰 위험이 따르는 보조술사들이 적을 공격해야 아이템 효과를 볼 수 있다는 설계적 디메리트를 떠안아야 한다. 즉, 보조술사의 아이템 트리는 제공 능력치, 고유효과, 사용 효과를 모두 고려해야 하며 적 조합과 아군 조합의 특징, 게임 흐름에 대한 폭넓은 이해가 뒷받침되어 유연하게 짤 수 있을 때 그 위력이 극대화되도록 설계되어 있다.

서포터들 중 유틸형 [서포터](#)의 아이템 선택의 다양성이 가장 부족한데, 그 중 일부 특수한 케이스 [129]를 제외하면 아이템 선택지가 서포터 아이템으로 편중되어 있다. 그리고 이러한 유틸폿을 제외한 딜러, 그랩, 탱커형 서포터는 그나마 다양한 아이템을 고려할 수 있다.

각 아이템에 대한 자세한 설명은 [리그 오브 레전드/아이템](#) 및 하위 문서에 상세히 설명되어 있다.

## 6. 역사

---

### 6.1. 초창기 [130]

---

EU 스타일이 정석화되지 않은 시절, 본래 서포터는 아군을 지키는 기술이 있거나 치유 능력이 있는 역할군 캐릭터를 지칭하는 말에 불과했다. 거기에 과거 챔피언 태그에 '지원형'의 의미는 **아군을 보조하는 기술을 보유한 챔피언**이었고, 심지어 천리안(C V) [131]을 거의 필수로 들고 힐을 해주면서 상대의 동향을 파악하는 역할을 맡거나, 탑-미드-봇 라인을 위주로 한 라인 메타가 지속되면서 아예 제대로 된 역할마저 없었던 시절도 있었다.

그러다가 초창기 북미 NA 메타에서는 단순 서포터가 아닌 로머(Roamer)가 팀 전체를 보좌하는 포지션으로 점점 자리잡으면서 도타와 같은 여타 AOS게임에서와 같이 1정글, 1로밍형 형태의 플레이가 롤에서도 유행하기 시작한다. 또한 이후 시즌1 챔피언십에서 프나틱이 북미와 유럽 강호들을 상대로 우승을 차지하면서 EU 스타일이 전파되었고, 이를 기점으로 대립각을 세우던 NA 스타일에서의 로머가 아닌 바텀의 AD Carry를 집중 케어하는 베이비시터(Babysitter)라는 명칭이 당시 외국 인터넷 방송인들을 통해 붙으면서, 훗날 서포터 [132]라 불리게 될 포지션의 플레이 기반을 다지게 되었다.

이처럼 이전에는 서포터 대신 로머라는 역할과 포지션이 따로 있었으나 2011년 시즌 1 롤드컵의 최종 우승팀인 프나틱을 시작으로 EU 메타가 도래한 이후 한타의 중요도가 점점 부각되기 시작했던 당시 시대적인 상황에 힘입어 이후부터 원딜(ADC)을 지키는 수호자, '팀을 베이비시팅하는 어머니' 스타일의 플레이를 주로 요구하게 되었으며, 이를 위해 서포터라는 역할군이 원딜과 함께 바텀 라인을 위주로 한 듀오 포지션으로 자리잡게 되었다.

하지만 초창기 서포터는 힐로 원딜을 라인에 머물도록 돋고 제대로 된 딜템이 나올 때까지 죽지 않도록 도와주는 단편적인 역할에 불과했다. 더군다나 게임 밸런스의 개념 또한 모호했던 초기 시기였던 탓에, 성장한 바텀 원딜의 초월적인 딜링 능력이 한타에서 큰 비중을 차지했고, 이로 인해 2011년 후반기를 기준으로 원딜을 집중적으로 케어해 줄 수 있는 소라카, 소나, 잔나 그리고 상대를 위협할 수 있는 알리스타, 블리츠크랭크 정도만 주류였다.

## 6.2. 2012 시즌

그러다가 시즌 2를 기점으로 한타의 중요도가 꾸준히 커지고 한타를 지향하는 경향이 지속되면서 능동적으로 한타각을 잡거나 회피하기 위한 시야의 중요성이 부각되었다. 특히 2012년 초반부터는 [알리스타](#), [레오나](#), [리메이크 이전의 타릭](#)과 같이 자체적인 단단한 방어 능력이 높거나 하드 CC기로 라인전과 한타에 크게 기여하는 챔피언, [소나](#)와 같이 공격성을 가미하는 경우에는 궁극기를 비롯하여 스킬을 이용한 이니시가 굉장히 강력한 챔피언이 주로 기용되었고 [133], 바텀 원딜이 라인전을 오래 지속할 수 있도록 체력과 마나 치유 효과 스킬을 동시에 보유했던 [리메이크 이전 소라카](#), 궁극기를 이용한 광역 힐 및 단일 방어막, 이 속 버프 효과, 에어본으로 타 라이너의 움직임을 차단하거나 제한하는 것이 가능한 [잔나](#), 이후 2012년 중반에 새롭게 출시되어 아군 단일 버프 및 적군 디버프 효과, 궁극기를 이용하여 이전보다 더더욱 아군 서포팅에 특화된 [룰루](#) 등등 근거리부터 견제가 강력한 원거리를 비롯해 장판 CC기로 바텀 라인전 및 한타에서 기여도가 매우 높거나 치유 효과를 보유한 서포터 챔피언이 주류로 선택되었다.

그리고 이 시기에 챔피언 연구가 이루어지더라도 그 수준은 매우 미약했고, 서포터로 사용이 가능한 챔피언의 숫자가 초창기 과거에 비해 아주 살짝 넓어진 것에 불과했다. 또한 이런 상황이 일어났음에도 불구하고 서포터가 처한 상황 자체가 크게 변하는 일 또한 없었다. [134]

거기에 베이비시팅을 하는 동안 골드가 모이면 최소한의 기능을 할 수 있는 아이템을 사고, 나머지는 와드를 잔뜩 사서 도배함으로서 팀의 핵심인 바텀 원딜이 갱을 회피하도록 도와야 했는데, 이로 인해 가뜩이나 CS도 먹지 못하는 서포터는 구조적으로 매번 가난할 수밖에 없는 상황이 필연적으로 나올 수밖에 없게 되었다. 그래서 체젠과 마젠파 달린 돈템인 현자의 돌이 사실상의 코어템. 만약 라인전이 잘 풀리고 팀이 유리해서 어시스트나 킬이 들어와도 한타에서 적군의 치명타 안 터진 평타와 스킬 한방을 견딜 황금의 심장(하오골)을 사는 것이 고작이거나 비록 남은 골드가 있더라도 당시 슈렐리아의 몽상, 란두인의 예언과 같은 코어템은 올리기 어려웠다. 한국 출시 직후에는 현돌, 하오골을 사고 케이지도 산다거나 후반부에 가면 2템쯤은 확보해볼 수도 있는 등 못 가는 것은 아니었으나 방송 경기가 활발해지면서 고급운영이 유저들에게 퍼지고 그 고급운영도 계속 가다듬어지면서 점점 어려워졌다. 결국 정글과 함께 예언자의 영약(오라클)을 먹고 와드를 지워 시야를 확보하는 데에만 힘썼으며, 그 당시 돈과 관련한 룬-마스터리-아이템은 와드와 제어 와드의 전신격인 핑크 와드를 지속적으로 구비하기 위한 서포터의 처절한 몸부림에 가까웠다. 이 당시의 코어템은 2티어 신발, 현자의 돌, 예언자의 영약, 와드, 핑크 와드.

즉 맵 장악을 제외하고 직접적으로 게임에 간섭할 만한 요소가 전혀 없었고, 리그 오브 레전드에서 큰 재미를 담당하는 부분인 '골드를 모은다 → 아이템을 구매한다 → 내 챔피언이 강력해진다'라는 의미가 동떨어져 있는, 유저들에게 있어서도 사실상 N o.1 기피 대상이었다.

특히 [이런](#) [패러디](#)들과 더불어 서포터에게 희생, 봉사, 호구 이미지가 씌워진 것도 이때의 일이었고. 때문에 랭크게임에서는 자연스레 '5픽은 서포터나 해라'는 풍조가 생기거나, 당시 유명 서포터 선수였던 [스티브 차우](#)가 "점수 올리고 싶으면 서포터하지 말라"고 언급했을 정도였다.

이렇게 서포터의 대접이 안 좋던 시절, 그 중 대표적으로 [블리츠크랭크](#)를 활용하여 대회에서 팀과 게임을 지배했던 아주부 프로스트의 [Madlife](#)가 이후 서포터라는 포지션의 인식마저 변화시키는 전 세계적인 엄청난 센세이션을 일으켰고, 이를 토대로 LCK의 1대 슈퍼스타로서 등극하게 되었다.

## 6.3. 2013 시즌

시즌3의 시작과 동시에 라이엇에서는 이전까지 AD 원딜과 AP 메이지를 위시한 미드 라이너 위주의 게임 스타일을 타파하고자 공격력/치명타/공격 속도/생명력 흡혈 위주의 아이템들과 주문 흡혈, 영겁의 지팡이/라바돈의 죽음모자에 대한 격변급 너프를 진행시켰다.

또한 동시에 비인기 포지션인 서포터의 선호도를 높이기 위해 와드에 대한 부담을 덜어주는 시야석이라는 서포터 전용 아이템과 기존 서포터들이 선호하던 오라 아이템에 더해 팀파이트용 액티브 부류의 아이템들을 추가시켰고, 예언자의 영약 효과가 죽지 않는 이상 지속되도록 만드는 패치를 통해 서포터 역시 라이너처럼 아이템을 맞춰서 강해질 수 있는 방향성을 열어주는 메타를 열어보려 했다.

그러나 라이엇의 해당 의도는 완전한 실패로 돌아갔다. 팀파이트용 액티브 아이템과 오라 아이템의 밸런스 조절에 실패했다. 첫 출시 때부터 가성비가 안 좋은 편이었던 건 아니었으나, 라이너들이 해당 아이템을 사용하기 시작하면서 해당 플레이를 막기 위해 라이너가 쓰기 어려울 정도로 너프가 가해져 가성비가 안 좋은 아이템이 되어버렸다. 그리고 성능이 좋았던 몇몇 오라 아이템들도 골드를 많이 버는 정글러나 라이너가 올렸고 서포터의 변화는 없었다.

거기에 이전 시즌2 때부터 시작된 시야 장악과 시야 싸움에 대한 중요성과 그 연구가 방송 경기를 통해 계속 일반 유저들에게 까지 퍼져가는 흐름이 멈추지 않았다.

특히 시야 장악에 있어서 다른 한 축을 담당하던 와드 노예 MK.2 포지션이었던 정글러가 골드 수급의 증가로 아이템을 맞춰 세미 캐리를 수행할 수 있는 위치로 격상되면서 [135] 서포터는 와드와 오라클로 시야 장악에만 집중하는 외로운 불가촉천민이 되었다. 즉 본래 계획대로라면 서포터의 와드 부담을 덜도록 설계되었던 시야석이 이전보다 더 많이 와드를 깔게 해주는 일명 '와드 도배'에만 사용될 뿐 서포터의 골드를 낙제하게 만들어주지는 못했고, 실제로 시야석이 생기면서 와드를 살 돈을 덜 쓰게 될 것이다라는 의도는 오히려 아낀 돈만큼 와드를 더 사고, 돈이 더 벌리면 예언자의 영약을 더 산다는 풍조로 이어져 중요 코어 템을 올릴 돈까지 와드에 투자해서 시야 장악에 힘써야 한다는 시선이 더 커지는 데 일조하였다.

이는 프로씬의 경기에서도 볼 수 있는데, 시즌2 당시엔 서포터도 게임이 길어지면 슈렐리아의 몽상이나 군단의 방패와 같은 아이템을 맞추는 모습이 자주 보였지만 [136] 시즌3에 들어서는 그런 모습은 거의 보이지 않은 채 사실상 게임이 끝날 때까지 시야 석과 기동력의 장화와 현자의 돌만을 들고다니는 모습이 더 자주 보였을 정도였다. 심지어 시즌3의 메타가 확립된 룰챔스 2013 서머~2013 룰드컵 시즌에는 "시야석의 상위템인 루비 시야석과 현자의 돌을 살 1600골드로 와드를 20개 사들고 다니는 게 더 낫다. 혹은 서포터는 돈템과 루비 시야석을 올릴 돈까지 모두 와드에 투자해야 한다"와 같은 주장들이 대세가 됨과 더불어, 시야석/기동신/일반 와드 9개/핑크 와드 9개가 서포터의 풀템이라는 주장이 원칙으로 정립되었을 정도였다. [137]

반면 프로씬에서는 기존의 5픽 서포터라는 공식으로 대변되던, 팀에서 가장 못하는 사람이 서폿을 맡는다는 풍조에서 벗어나 푸만두, 마파, 마타를 필두로 피지컬과 오더 능력이 있는 유저를 서포터로 보냄으로써 바텀 라인전에 힘을 주고 전체적인 팀의 오더를 맡는 운영을 집대성하게 되었다.

특히나 일반적인 정형화된 플레이를 선보이는 기존의 지상계 서포터와는 다르게 [138] 천상계 서포터가 정글러와 함께 맵 장악을 하고 빠른 초읽기, 전투 합류로 소규모 싸움에서의 수싸움을 유리하게 만드는 등 제2의 정글러 역할을 동시에 맡으면서 서포터와 관련된 풍조와 캐리력에 대한 인식을 끌어올리기 시작했다. 즉 서포터가 로밍으로 미드, 정글, 심지어 탑에 갑자기 출몰하는 것이 더 이상 놀랄 만한 장면이 아니게 되었다는 뜻이다.

그중 마타의 서포터 오더와 깜짝 로밍형 서포팅 플레이이는 2013년뿐만 아니라 이후인 2014년 월드 챔피언십에서도 활약상이 그대로 이어지면서 훗날 우승을 차지하는 데에 결정적인 역할을 만들어내기도 했고. 혹은 푸만두와 같이 자이라, 피들스틱, 애니와 같은 당대 사파를 비롯하여, 심지어 하이머딩거와 같은 말도 안 되는 수준의 서포터 챔피언을 기용하면서 이전 시절에 매 드라이프가 보여주었던 팀적인 광역 이니시나 아군 보호를 비롯하여 상대를 잘라먹는 등의 플레이를 기반으로 하는 서포터 개인의 슈퍼 캐리와는 반대로 로밍과 광역 폭딜을 바탕으로 한 캐리를 보여주었다. [139]

또한 이 당시 랭크와 솔랭을 가릴 것 없이, 시즌 초기부터 일명 패왕 노릇을 하던 쓰래쉬와 블리츠크랭크, 레오나를 비롯한 그랩 풋과 탱풋을 비롯하여 그 이후로 갈수록 앞선 자이라, 애니, 피들스틱과 같은 딜포터들 [140]과 룰루, 나미, 소나와 같은 유틸풋들이 당대 시기별 주류 메타를 주름잡았었다.

다만 이러한 대회의 모습들은 피지컬이 뛰어나거나 높은 실력을 지닌 소수의 유저에게만 한정되어 서포터로도 능동적이면서도 주도적으로 움직일 수 있다는 단순한 변화의 시작이었을 뿐. 다른 라이너들과 비교하면 여전히 게임에 거의 영향을 못 주는 재미없는 포지션이라는 점에는 변함이 없었다.

또한 서포터가 게임에 영향력을 발휘하던 라인전 주도권과 시야 장악도 눈에 띄지 않는다는 치명적인 단점 때문에 [141] 솔로 랭크에서 5픽으로 가장 많이 대변되던 서포터 역할군과 포지션 자체에 대한 지속적인 기피로 이어졌다.

## 6.4. 2014 시즌

---

결국 라이엇은 2013년의 서포터 푸쉬안의 실패를 인정하듯 곧장 특단의 조치를 취했는데, 바로 미니언을 먹지 않고도 서포터 고유의 플레이 [142]를 수행하는 것만으로도 골드가 들어오는 서포터 전용 아이템의 대거 추가와 와드 설치 개수를 챔피언당 3개씩으로 제한하는 패치를 진행시켰다.

그리고 이러한 패치의 영향으로 서포터가 자신이 벌어들인 모든 골드를 와드에 투자할 필요가 없어짐에 따라 골드를 모아 좋은 아이템을 구매해 내가 강해지거나 팀파이트에 기여한다는 리그 오브 레전드의 재미 요소를 함께 누릴 수 있게 되었다. [143] 거기다가 노잼 역할로만 계속 쭉 일관되어오던 서포터에게 가히 돈 먹는 하마 수준의 소비 아이템인 '오라클' 예언자의 영약이 완전 삭제되면서부터 아이템에 골드를 투자하는 빈도가 더욱 증가하게 되었다. [144]

고로 이때부터 아이템을 쌓으면서 강해지는 마법사형 서포터의 범주가 더욱 본격적으로 늘어나기 시작했다. 그리고 이전부터 AP 서포터로 큰 활약을 펼친 애니, 자이라는 딜포터의 대표주자가 되었고, [145] 모르가나처럼 강력한 군중제어기도 있는데다가 서포터로도 사용이 가능한 챔피언과 블링, [146] 벨코즈, 브랜드와 같이 당시 더는 미드 라이너로써 경쟁력을 잃었다거나 메타의 변화로 인해 고통을 받고 있다거나 한계점이 분명하다는 점으로 인해 기용조차 어렵거나 힘들어진 마법사 챔피언들이 서포터로 새롭게 연구되고 발돋움하면서 성공과 실패 사례가 나뉘게 되었다.

다만 딜포터의 등장 당시의 인식은 그저 긍정적이지만은 않았다. 실제로 아이템을 올리는 것에 집착하여 시야석을 올리지 않거나 성장해야 할 딜러의 퀄과 CS를 모조리 강탈하면서 ↗ MMR을 기준으로 픽의 순서에 따라 인권이 달라지던 시절의 악성 트롤을 더욱 성행시키거나 본래 라이너 유저가 강제로 서포터를 맡는 상황에서 무지성으로 딜포터를 고르고 아군의 성장을 방해하면서까지 민폐를 끼치는 경우도 늘어났을 정도였다. [147]

또한 AP 딜링이 용이한 마법사형 서포터의 대유행은 원거리 지원가형 유티 서포터의 약세화를 부추겨 잔나, 룰루와 같은 챔피언들이 봇 라인에서 자취를 감추거나 아예 다른 포지션 라인으로 직종을 변경하는 일이 일어나기 시작한다. 그리고 이를 지켜본 라이엇은 암묵적으로 EU 스타일의 확립을 인정하면서 시즌 도중과 종료 이후 여러 번의 패치를 통해 근거리 전사형 서포터와 원거리 지원가형 서포터로 분류되는 챔피언들 전부를 바텀 서포터 라인에 밀어넣게 되는데, 이에 대한 대표적인 예시가 바로 당대 OP였던 '핵뚱별' 소라카의 리메이크와 알리스타의 너프로 인한 대몰락이었다. [148]

이를 통해 바텀 의외의 다른 라인에서 서포터 챔피언을 활용할 여지가 없도록 패치시키면서 사용이 어렵게 바뀌게 되었고, 사실상 해당 챔피언들은 서포터 이외의 포지션으로 사용하면 안 된다는 뜻으로 단언해버렸다. 그래도 딴 라인으로 가는 놈들 하나씩 꼭 있다

그리고 이러한 패치 이후부터 라이엇에서는 서포터로 쓰이는 챔피언들이 다른 라인에 가는 것 자체만으로 너프를 가하거나 고인으로 만드는 일이 많아졌고, 해당 패치들이 쌓이면서 서포터 풀이 너무 단조로워지자 다른 부류의 챔피언이 서포터로 가서 생태계를 파괴하도록 장려하는 모순된 행태가 계속해서 발생하게 되는 주요 발단이 되는 등, 시즌이 흐르면서 시야 확보 및 아

군 지원같은 EU 스타일의 포지션별 역할 정립을 큰 골자로 하여 아군 보호를 핵심으로 하거나, 로밍 지원을 핵심으로 하는 챔피언을 선보이면서 "서포터" 외엔 쓸 수 없는 챔피언들을 출시하는 기조를 유지하였다. [149]

## 6.5. 2015 시즌

라이엇에 의해 포지션별 매칭 시스템이 만들어짐에 따라 이를 계기로 오로지 서포터만을 집중적으로 주 포지션으로 채택하는 유저들이 늘어났고, 천상계를 기준으로 서포터의 영향력은 라이너 혹은 라이너 이상의 힘을 발휘하면서, 기존의 와드 셔틀이라는 통념에서 벗어나 정글러와 함께 게임을 설계하는 주축으로 자리매김하기 시작한다. 그리고 과거 NA 스타일에서의 로머 역할과 EU 스타일의 베이비시팅을 상황에 따라서 다재다능하게 요구하는 덕목이 추가되고 격상되면서 쉽고 좁은 범위의 역할만을 수행하는 것만이 아닌 어려운 포지션으로 변모하게 되었다.

그리고 시즌 5 프리시즌부터 서포터는 정말 라이너나 정글러로서의 역할이 더 부합하는 챔피언들을 제외하면 대부분의 챔피언들이 다 서포터로 쓰일 수 있다고 봐도 과언이 아니었을 정도였고, 정말 의외의 챔피언들까지 서포터로 쓸 수 있느냐와 같은 단순한 호기심에 이뤄진 연구들이 대거 진행되고 평가가 뒤바뀜에 따라 솔랭과 대회 경기마다 팀별 초반 밴픽 전략부터 혼돈에 빠지는 일이 빈번해졌다. [150]

다만 시간이 흐르면 흐를수록 소규모 교전이나 로밍이 좋은 서포터가 주류 챔피언으로 도배되었다. 특히 패시브부터 빠른 전선 지원에 능한 유틸풋 잔나를 제외하면 W의 기동성을 살려 오만가지 전투 개시를 시작하는 블리츠크랭크와 쓰래쉬, 강력한 연계 CC기를 통해 유리한 전투를 이끌어나가는 알리스타, 궁극기를 통한 교전 합류를 하는 쉘, 탐 켄치 등과 같이 대세급 주류 서포터들의 대부분은 그랩풋과 탱포터였다. [151]

## 6.6. 2016 시즌

시즌 6 초반에는 시즌 5 시절부터 즐겨 쓰이던 챔피언들이 여전한 강세를 보이다가 이후 메타 변화로 뜨게 된 서포터 챔피언으로는 새롭게 리워크가 이루어진 뽀삐가 대표적인데, 당시 바뀐 W의 유tility를 이용해 아군 보호를 하는 데 정말 좋다는 평가를 받았다. 또한 밴픽 전략면에서도 매우 용이한 데다가 당시 대세로 사용되던 서포터의 스킬 대부분이 적한테 근접해야 하는 돌진형 서포터들이 많았는데 이러한 상황에서 뽀삐는 이 이점을 십분 발휘할 수 있었다. 특히 적 정글이 잭스, 리신, 킨드레드 등 일 경우에는 상대 바텀 갱의 차단이 가능하고, 패시브의 원거리 평타를 이용해 적 피를 빼놓는 데 도움을 주거나, 궁극기를 잘 맞추기만 해도 원딜을 비롯한 아군을 더 확실하게 보호하거나 각종 변수를 창출할 수 있었다.

이런식으로 탱커 서포터들만 높은 위치를 차지하고 있었는데, 서포터한테 탱커의 역할을 전담하는 것도 이유지만, 특히 알리스타 등의 이니시에이팅, 변수를 만들기 위한 시너지를 위해 픽하는 경향이 높기 때문. 물론 시즌 후반으로 갈수록 솔랭에서는 버프를 먹고 날아오른 소나, 여전히 유tility 짤 서포터 중 높은 변수 창출능력을 가진 바드, 대회에까지 등장하여 그 강력함이 증명된 나미와 카르마, 자이라와 같은 라인전이 강력한 딜포터, 들어오는 탱커를 카운터치기 위한 모르가나, 트伦들, 그 외론 솔랭 패왕 쓰래쉬, 블리츠크랭크 등 여러 부류의 서포터 챔피언이 자주 등장하게 되었다.

그리고 이러한 현상은 이후 2016 롤드컵에서도 그대로 이어지면서 거의 이변이 없는 것처럼 비춰졌지만, 강력한 딜링 능력을 선보인 자이라와 뚜벅이지만 강력한 딜을 당시 주류 원딜로 등장하던 진을 잡고자 락스 타이거즈의 서포터였던 고릴라가 4강 SKT와의 2, 3경기에서 서포터 미스 포츈을 꺼내들어 프레이의 애쉬와 같이 6레벨 직후부터 게임을 줄곧 터뜨리면서 이후 경기에서 줄곧 밴당하는 상황이 나오도록 만들었고, 이러한 대회의 영향으로 인해 직후 솔랭에서도 뉴페이스 챔피언으로 떠오르면서 너도나도 미스 포츈 서포터를 사용하려는 유저들이 대거 급증하게 되었다.

## 6.7. 2017 시즌

시즌7 초반에는 딜포터들이 솔랭과 대회에서 초강세를 보이고 있다.

그중 특히 새롭게 사기성을 크게 인정받아 한동안 솔랭에서 거의 0티어에 가까울 정도의 높은 밴픽률과 승률을 보인 리워크된 말자하 아래로 자이라 혹은 미스 포츈과 같은 딜포터, 유틸폿이면서 강력한 딜을 선보이는 것이 용이한 카르마까지 솔랭 1티어에 위치하였다. 그리고 자이라와 말자하를 제외한 챔피언의 경우엔 대회에서는 밴픽률에 비해 승률이 매우 낮은 편에 속하는 등 솔랭과는 현격히 다른 양상을 띠었다.

사실상 시즌 초반~초중반까지는 승률 상위권에 부동의 픽률 1위이자 솔랭 패왕 챔피언인 블리츠크랭크와 쓰래쉬 정도를 제외하면 딜러 서포터들이 룰판을 지배하였다. 특히 암살자가 판을 치고 있는 상황에서 딜포터가 되려 특세하게 된 대표적인 이유로는, 이 시기부터 적용된 포블 보너스의 등장과 바텀 원거리 딜러의 전반적인 캐리력이 약화됨에도 바텀 라인전 주도권이 굉장히 중요해졌다는 점이 주요 요인으로 한몫했던 것이 컸다. 또한 이에 따라 일반 랭크 게임보다 운영의 중요성과 비중이 큰 대회의 경우에도 역시 라인전이 매우 강하고, 조합상 서브 딜러로 활약할 수 있는 딜포터가 성능적으로 탱포터, 유틸 서포터, 원딜들을 상대로도 대부분 좋은 활약을 펼치고 있다는 사실 역시 지표로 매우 크게 각인되었다.

반면 2016년 중반 이전까지 대회와 솔랭에서 밴픽을 독점했던 탱커 서포터는 딜러 서포터의 계속되는 강세로 인해 대회에서 가끔씩 조커 카드 정도로만 픽되는 정도였다가 시즌 중반부터 신캐 라칸, 알리스타, 타릭, 브라움, 쓰래쉬, 탐 켄치, 리워크 마오 카이를 필두로 올라섰으나 잔나와 소라카와 같은 유틸폿들이 부상하게 되면서 일부 묻히게 되는데, 특히 라인전 단계에서 원딜 간 딜교환에서 크게 이득을 보도록 돋고 당시 메타를 주름잡던 암살자 챔피언들을 어느 정도 카운터칠 수 있는 장점 [152]을 가진 덕분에 지원형 서포터 중에서도 가장 좋은 픽률과 승률을 보였다.

심지어 시즌 중후반부터 훗날 희대의 사기 아이템으로 변모하게 되는 **불타는 향로**의 미친 성능이 수면 위로 올라오면서 솔랭과 대회를 막론하고 유틸형 서포터를 고르는 일이 빈번해졌고, 결국 게임 내에서 향로를 잘 써먹을 수 있는 챔피언이 있고 없고의 차이가 더욱 심해지게 되었다. [153][154]

- 이속, 힐, 쉴드, 추가 AD 버프와 강력한 CC기를 통한 슈퍼 세이브로 원딜의 캐리력을 증폭시키는 잔나.
- 쉴드+이속 버프+대미지를 통해 다재다능함으로 한타에서 크게 기여하는 룰루와 카르마.
- 근접형 유틸 및 탱포터라 스킬 사용에 있어 나이도가 높지만 힐링 기술 및 대상 지정 쉴드로 향로를 발동시키기가 용이하고 광역 기절과 궁극기를 이용한 무적으로 한타에서 변수를 창출하는 활약이 가능한 타릭.
- 파트너 자야와 더불어 광역 이니시 및 서포팅 역할을 동시에 수행할 수 있는 라칸.
- 성장 시간이 좀 걸리지만 오히려 라인전에서의 강함뿐 아니라 [155] 힐, 광역 쉴드, 궁극기로 왕귀가 가능한 소나.
- 압도적인 힐량과 즉발 침묵, 광역 힐링 스킬을 보유한 소라카.
- ~~위의 유틸폿들을 전부 때려죽였던 전투의 열광 레오나.~~

특히 2017년 월챔에서는 칼리스타와 더불어 [156] 유틸형 서포터가 완전히 대세가 되고 이를 제외한 나머지는 거의 멸종했다고 봐도 무방할 정도로 메타를 지배하는 와중에 롤드컵 8강에서 미스핏츠 팀 소속이었던 [이그나](#)가 SKT T1을 상대로 유틸형 VS 유틸형 구도가 아닌 오히려 알리스타, 레오나, 쓰래쉬, 블리츠크랭크와 같은 탱킹 챔피언을 이용하여 기존 몸이 약하다고 평가 받는 유틸폿을 라인전부터 박살내고 팀과 더불어 게임 전체적으로 스노우볼링을 굴려버리는 대활약을 보여줌으로써 향로 메타를 어떻게 깨부숴야 하는지에 대한 번뜩이는 해답을 제시하였다. [157]

하지만 결국 탱포터의 순간 변수만으로는 향로의 위상을 넘는 것은 사실상 불가능에 가까웠고, 사실상 시즌 7 중반 이후부터 시즌이 끝날 때까지 대회와 솔로 랭크에선 **대향로시대**가 펼쳐지는 양상으로 이어졌다. 그리고 이 사건 이후로 라이엇은 바텀 원딜을 경계하기 시작하면서 더불어 원딜의 원활한 캐리를 돋는 유틸 서포터들을 향한 지속적인 대너프를 가하였고, 이후에는 [결국 게임 내 더 큰 파장을 일으키는](#) 주된 결과로도 이어졌다.

## 6.8. 2018 시즌

전 시즌 향로 메타에 질려버린 라이엇은 이 시즌 이후부터 유틸 서포터 그룹을 바닥으로 내동댕이치고, 탱폿을 위시한 여타 서포터 그룹을 1티어에 군림하도록 패치하게 된다.

탱포터, 그중 특히 알리스타는 시즌 극초기부터 종반까지 1번의 너프를 제외하곤 전혀 견제를 받지 않았으며 덕분에 못해도 2티어는 유지하는 명실상부 이번 시즌 최고의 챔피언이였다. 물론 브라움, 타릭, 쉐, 탐 캔치와 같은 서포터들 역시 알리스타와 함께 사이좋게 대회에도 나오고 솔로 랭크에서도 얼굴을 자주 비쳤으나 알리스타와는 다르게 너프의 칼질을 제법 당했으며 덕분에 브라움, 쉐, 탐 캔치는 대회에선 그래도 제법 쓰였으나 솔랭 승률이 곤두박질치는 수준으로까지 떨어졌고 타릭은 서포터를 겨냥한 너프와 8.11 이후 본격적으로 유행을 탄 마스터 이+타릭 조합을 겨냥한 너프가 겹쳐 완전히 망해버렸다. 또한 시즌 중반에 레오나가 매커니즘이 살짝 바뀌고 성능이 좋아진 탓에 쭉 고티어를 유지하였다.

거기에 그랩류로 분류되는 챔들 중 새롭게 출시된 파이크는 AD 암살자형 서포터라는 특이한 구성과 킬을 직접 쓸어담거나 아군과 동반성장하는 능동적이고 공격적인 운용법, 그랩과 궁극기에서 느껴지는 짜릿한 손맛으로 솔랭에서 인기를 얻고 대회에서도 조커픽으로 간간히 얼굴을 비쳤다. 그리고 쓰레쉬는 너프가 쌓인 탓에 중반까지는 2~3티어를 왔다 갔다 했으나 3연속 버프로 다시 1티어로 군림했고, 블리츠크랭크는 딱히 너프도 버프도 크게 없었지만 시즌 후반엔 1~2티어를 오갔으며, 노틸러스는 마나 소모 버프와 당시 OP 챔피언인 카이사와의 궁합이 좋다는 점에서 종종 등장했다.

유틸형 서포터는 향로 너프와 더불어 프리시즌 초기에 콩콩이와 감전 덕분에 견제형 서포터와 더불어 대미지가 매우 셋고, 견제형 원거리 서포터가 득세하는 등 시즌 중반까지는 그래도 탱커형 서포터와 함께 솔로 랭크와 대회를 나름 양분했으나 서포터 아이템이 라이엇의 버프가 쌓이고 쌓여 너무 높은 성능을 보여주고 이 유틸형 서포터가 그 아이템으로 바텀 원딜을 서포팅하니 쉴드는 쉴드대로 못 까고 회복으로 채우는 피도 못 까고 역으로 쓸리는 그림이 많이 나온 탓에, 라이엇 특유의 대처 못 하는 플레이를 막는다는 명분으로 싹 다 칼질을 당했다. 대표적으로 잔나와 룰루는 쉴드가 서서히 사라지는 스킬 자체적으로 매우 큰 성능 너프가 가해졌고, 이외의 쉴드 챔피언 대부분이 수치나 시간 면에서 칼질을 당했다.

그 중 소라카와 모르가나는 견제력이 강력했던 탓에 딜 쪽에서 너프를 당하게 되었고, 이와 함께 유틸형 서포터의 주요 코어템이었던 금지된 우상의 상위템들에게 있었던 **회복 및 보호막 효과 증가** 효과까지 싸그리 너프를 당했다. 또한 사실상 유틸 서포터의 유일한 탱킹 아이템이었던 강철의 솔라리 펜던트는 기본 쉴드량 대신 최대 체력 계수가 붙어 체력이 낮은 서포터 챔피언들을 대놓고 저격하는 패치가 가해졌고, 지크의 전령은 챔피언에게 비벼야 제 효과를 발휘하는 탓에 유틸형 서포터가 가기엔 부적합했고, 사실상 탱커를 제외한 나머지 챔피언들이 가기엔 별로 좋지 않은 선택지에 가까웠다. 심지어 8.11 패치 이후 바텀 대격변이 일어나면서 **비원딜 메타**가 시작되고 이에 따른 간접 상향에 가까운 패치를 받고 말도 안 되는 정복자의 성능을 써먹기 위해 브루저 및 암살자들이 득세함에 따라 몸이 약하고 원딜에 의존해야 되는 바가 컸던 유틸형 서포터들은 간혹 비원딜로 사용되지 않는 이상 코어템과 자체 성능의 너프 및 메타 변화에 의한 피해 3중고를 당한 끝에 몰락하는 등, 2017년 중후반에 메타를 지배했던 유틸폿의 경우엔 얼굴조차 비추지 못하게 된 반면, 찬밥 신세였던 탱포터와 그랩폿 챔피언이 서포터의 가장 큰 비중을 차지하는 역관광이 펼쳐졌고, 시즌 중반 이전까지 자주 모습을 보이거나 쓰였던 유틸 서포터와 그렇지 못했던 유틸 서포터를 막론하고 전원 저티어로 고전을 면치 못하였으며, 그나마 우상 계열의 아이템의 영향을 덜받아 유틸 서포터 중에서 1티어의 자리를 유지하던 나미 역시 시즌 마지막 8.20 패치에서 힐량 너프를 당했다.

딜포터인 자이라, 브랜드, 벨코즈는 이번 시즌엔 내내 빛을 보지 못했다. 워낙 탱커형 서포터와 상성이 안 좋기도 하고 8.11 이후 이런 몸이 약하고 대미지만 센 챔피언들은 브루저들의 한 끼 식사로 전락하는 게 일상이기에 라인전을 설령 이겨도 잘리기 쉬우면서 이기지 못하면 그대로 걸어 다니는 300원 취급을 당했고, 프리시즌 이후 어둠의 수확이 변경되면서 그나마 사정이 나아졌음에도 등장할 환경 자체가 만들어지지 못했다.

어느 쪽에도 속하기 애매한 바드는 딜포터와 비슷하게 솔랭 대회 양쪽에서도 활약하지 못했다. 라인전의 불안정성이 너무 크고 8.11 이후 서포터가 스스로 무언가를 만들어 내기엔 바드의 스탯이 너무 구리기 때문에 활약하기가 힘든 상황. 그리고 시즌이 지나는 와중에도 피들스틱이 궁극기 버프와 E 버프에 힘입어 봇 라인에 오랜만에 잠깐 동안 대세에 이름을 올랐었고 처음엔 콩

콩이, 유성 등 견제에 힘을 주다가 연구 이후론 여진을 들며 견제와 탱킹 두 마리 토끼를 다 잡는 모습을 보여주며 한동안 솔랭 대회 가리지 않고 제법 나왔으나 너프 이후론 많이 주춤했었다. 거기에 챔피언 자체의 한타 포텐셜이 높다보니 솔로 랭크와 주요 대회인 월드 챔피언십에서까지 줄곧 사령받다가 이후 세기말 패치를 통해 결국 체력 너프가 가해진 라칸은 자야 없이도 사용이 용이하도록 패치되면서 유틸풋 중 오랫동안 좋은 챔피언 자리를 유지하면서 주류 탱커형 서포터와 어깨를 나란히 하였다.

크게 정리하자면 8.11 이후 이루어진 메타의 대격변으로 인해 탱커형과 그랩류 서포터만 살아남은 셈이 되어버렸다. 아무래도 패치가 거듭될수록 브루저가 너무 좋아졌는데 이들을 유틸형 서포터의 힐과 쉴드나 딜포터의 딜로 막기엔 너무나도 벽차기에 탱커형 서포터들의 타고난 스탯과 CC기로 막는 게 제일 이상적이었고, 원딜이 몰락한 시점을 기점으로 바텀 의존도가 상대적으로 낮고 로밍으로 승부를 볼 수 있는 챔피언들이 대거 부상했다.

그리고 2018년 초중반부터 게임 내 여러 번의 변경점으로 인해 서포터가 이전보다 더욱 봇 라인에만 있기 힘들어졌다. 상술한 탱커들과 강력한 딜러들의 대부분이 상체나 정글에서 나오고 바텀 라이너의 캐리력과 영향력이 대거 폭락한 이유로 인해 키워봤자 상체의 무력에 훨씬 손쉽게 폭사하는 바텀 라이너보다는 소위 상체라 불리는 타 라인으로 지원을 가서 키우는 것이 게임을 더 쉽게 이기는 상황으로 이어졌기 때문이다.<sup>[158]</sup> 고로 아예 처음부터 다른 라인에 힘을 보탠다는 의미는 아니지만 그래도 많은 시간을 바텀 라인에서 보내던 이전 시절들과는 달리 2018년 중반을 기점으로 바텀 라인에서 최소한의 레벨과 골드만 빨아먹고, 때에 따라 주기적으로 로밍을 자주 다니는 것이 메타상 매우 합리적인 플레이로써 여겨지기 시작했다.

## 6.9. 2019 시즌

---

시즌 초에는 전반적으로 탱커형 서포터와 그랩형 서포터들이 강세였고 지표상 변화가 거의 없었으나<sup>[159][160]</sup> 이후 9.5 및 9.6 패치로 타곤산 아이템과 미니언 해체분석기 룬이 일부 제한되는 너프를 먹었고 노틸러스와 쓰레쉬를 제외한 전체적 그랩풋과 탱포터 서포터들의 티어가 내려가게 되었다.

9.10 패치 이후엔 여진 럭스의 사기성이 발견됐으며, 9.13패치에서는 카르마가 버프를 받고 탑, 미드, 바텀 모든 라인에서 OP로 떠올랐다. 또한 신챔 유미가 출시되어 핫픽스를 받아 좋은 성능을 가진 것이 확인되었고 솔랭과 대회 모두 유틸형 서포터들이 다시 얼굴을 내비치는 중이다.

9.13 패치를 기준으로 럭스를 필두로 버프를 받은 유미와 카르마, 모르가나, 잔나 등 대다수 유틸형 서포터들이 OP.GG 1~3티어에 골고루 분포되어 있고, 탱커형 서포터들은 노틸러스와 쓰레쉬 등의 그랩형 서포터와 갑작스런 이니시가 가능한 레오나와 라칸 정도만이 채용되고 있다.

9.14 패치 이후 럭스가 자체적인 능력치 너프를 받고 2티어로 내려가버렸다. 이와 반대로 파이크는 궁극기 처형 시 자신에게 수당 1개, 어시스트를 한 아군에게 수당을 2개 주는 것으로 대폭 양향 패치를 받은 이후부터 순식간에 1티어로 날아오르기 시작했다.

9.17 패치에서는 그랩형 챔프들이 압도적인 핵浑身을<sup>[161]</sup> 자랑하고 있으며, 이에 대한 카운터로 모르가나가 대세로 떠오르게 됐다. 또 계속된 버프로 레오나와 바드, 잔나 역시 대세로 올라왔으며, 소나와 유미를 제외한 유틸풋들과 라칸이 준수한 성적을 내는 중이다. 반면 지속적으로 너프가 진행된 챔피언인 유미와 소나, 능동적인 교전 개시 능력이 부족한 브라움, 타릭 같은 뚜벅이 탱포터들은 저티어에 머무르는 중이다.

롤드컵 패치인 9.19 패치를 기준으로 유미와 카르마, 대회 주류인 탐 켄치가 연속 너프를 당하면서 티어가 하락했다. 한편 블리츠크랭크의 그랩 사거리가 100이 늘면서 1티어 서포터로 올라섰고, 지속적인 연구로 스웨인까지 서포터로 등장하여 준수한 성적을 보여주고 있다.<sup>[162]</sup>

한편 9.19 패치로 진행되는 롤드컵에서는 노틸러스, 레오나, 라칸이 우선적으로 핵되고 있으며, 다른 그랩챔도 자주 모습을 보

여주고 있다. 전략적인 픽으로 유미가 가렌과 함께 등장하기도 하며, 심리전으로 그라가스가 서포터로 내려오거나 돌진 챔프들을 카운터치기 위한 뾰빼와 갈리오, 브라움이 등장하기도 한다. 또한 유틸형 서포터는 사실상 모르가나와 유미를 제외하면 멀종됐다고 봐도 무방하고, 대회에서는 여전히 유미가 매우 강력한 모습을 보였지만 솔랭에서는 이미 거듭된 너프로 인해 출시 초창기 수준으로 대몰락해버리면서 유틸풋들 중 모르가나가 유일한 생존자가 되었다. [163]

9.20 패치로 샤크가 리워크되면서 매우 강력한 모습을 보여주며 2티어로 올라섰다. 해당 패치에서 블리츠도 기본 스텟이 너프되었지만 여전히 1티어에서 머무는 중. 직후 9.21 패치로 파이크, 샤크가 너프되고 룰루가 버프되면서 픽률과 승률이 증가하였지만 되려 파이크는 지표는 약간, [164] 샤크는 아예 비정상적으로 승률이 폭락했고, 이때 동일한 챔프들이 계속해서 1~5위를 유지하면서 노블레쓰파라는 말이 만들어지게 되었다. [165]

9.22 패치로 노틸러스와 블리츠크랭크가 너프되었다. 단순한 깡딜 너프이기에 심각한 건 아니지만 승률이 떨어진 모습을 보여주고 있으며, 너프의 영향으로 레오나가 노틸러스와 블리츠크랭크의 승률을 역전하면서 탑티어 서포터로 자리잡았다. 때문에 라칸 입장에선 상대하기 어려운 레오나의 입지가 증가함과 더불어 동패치에 자야의 너프가 맞물려서 승률이 떨어졌다. 반대로 그랩챔에게 약한 모습을 보여주던 유틸풋인 잔나와 소라카는 승률과 픽률이 증가한 모습을 보여줬다. 한편 9.21 패치로 버프를 받은 마오카이의 서포터 통계가 잡히기 시작했다.

9.23 패치를 기준으로 사실상 더 심한 너프를 먹으면서 파이크가 3티어권까지 떨어져버리자 직후부턴 사실상 노블레쓰파가 아닌 파이크를 곧장 제외시키면서 노블레쓰로 부르기 시작했고, 새로운 시즌에 앞서서 서포터 아이템과 관련한 리메이크가 이뤄지게 되었다.

그러나 이게 유저들 사이에서 굉장히 호불호가 심하게 갈리게 되었는데, 초반에 비용 소모는 사라져서 1코어를 빠르게 뽑기는 좋아졌지만 헌납 효과가 1000 골드 획득 이후 사라지면서 후반에 돈 벌기가 힘들게 변경되었다. 물론 이에 호평하는 입장에서는 초반 비용 소모가 줄어 1코어를 빠르게 올리고 스노우볼링을 굴리기 좋아졌다고 이야기했지만, 비평하는 유저들은 라이엇이 서포터를 버렸다고까지 이야기하였고, 다수의 유저들 역시 사실상 불호로 쓸리게 되었다. 즉 초반에 말리면 중후반부 뒤집기가 굉장히 어려워졌고, 대다수의 서포터 챔피언들이 해당 패치의 영향을 크게 받아 골드 퀘스트를 완료하는 그 순간부터 골드 수급이 거의 불가능해져서 강제적인 유통기한까지 찾아오게 되었다. 그리고 무엇보다 서포터 챔피언들 성능과 재미가 반토막이 나버리면서 서포터 유저가 더 줄어들 것이라는 예상들이 우후죽순 생겨나게 되었다.

## 6.10. 2020 시즌

---

2020년 프리시즌을 지나 본 시즌이 개막된 직후 패치로 듀오 라인 경험치 너프가 이뤄지자 그간 간당간당하게 유지되던 상하체 밸런스가 완전히 박살 나면서 해당 여파가 바텀 딜러뿐만 아니라 서포터에게도 똑같이 적용되기 시작했다. 다만 여기서 서포터 포지션의 선호도가 정글러와 바텀 라이너의 지표를 역전하게 되는데. 이는 그나마 바텀 라인에서 초중반부의 라인전에서 강세를 보이면서 로밍과 오브젝트 싸움까지 끌고 나가는 것이 가능한 부류가 오직 노블레쓰뿐이었고 직후 대회와 솔로 랭크에서는 이들 천하가 지속적으로 이어졌기 때문이다. [166]

이러한 패치로 인해 팀 내 하단 라인은 상체 의존도가 굉장히 심화되었고 서포터의 경우엔 분명한 한계치에 도달하게 되는데. 그나마 라인전에서 강력한 CC기로 순간 킬각을 잡을 수 있지만, 로밍으로 상체에 영향력을 행사할 수 있는 노블레쓰 혹은 때에 따라 파이크, 샤크, 바드 말고는 마음대로 픽할 수가 없는 상황에서 서포터의 인기는 비록 현재 최악의 일로를 걷고 있는 정글러와 바텀 라이너만큼은 아니지만 선호도 면에서 하락하게 되었다.

특히 서포터 아이템이 해당 연도를 기점으로 다시 리메이크 됨에 따라, 견제를 버리고 안정적으로 골드를 취할 수 있던 고대 주화가 삭제 되었을 뿐만 아니라, AP를 기반으로 하는 서포터 및 딜포터의 초반을 책임지는 주문도둑의 검의 고유 효과 중에서 적중시 추가 데미지를 주는 효과의 삭제로 인해 견제력마저 약해져 노블레쓰를 비롯한 나머지 그랩류를 견제하는 플레이가 더 더욱 힘들어진 것도 크게 작용하는 것으로 보인다. 또한 탱커형 서포터 아이템 역시 너프를 당했는데, 이는 라이엇이 서포터 아

이템을 그간 과거부터 뉴메타 빌드 발현의 온상이자 주된 요인으로 간주했기 때문에 이를 이용한 변칙 전략이 양산되는 것을 미연에 방지하고자 CS 수급 시 페널티가 과거에 비해 더욱 큰 제약을 걸어버린 것이었다.

물론 이와는 별개로 솔로 랭크에서는 로밍형 플레이와 합류전 및 변수 플레이 창출에 능한 바드가 장인 유저들의 힘을 입어 2 티어에 안정적으로 안착하고, 샤크, 럼블, 탈리야, 판테온과 같은 이질적인 챔피언이 때에 따라서 서포터로 기용되어 날뛰거나, 노블레쓰를 상대로 라인전이 나쁘지 않은 모르가나, 다시 부활한 마타 조합의 핵심인 타릭[167] 정도가 겨우 목숨을 부지하고 있으며. 레오나는 대회에서 부정적인 평가를 받아 픽률이 떨어졌다.

10.2에서 노틸러스가, 10.3에서 레오나가 너프되고 유틸형 서포터들을 상향을 시키면서 현 상황을 바꿔보려고 하지만 여전히 노블레쓰의 성능이 압도적인 상황이라 쉽사리 메타가 변하지 않는 상황.[168] 심지어 소라카와 소나는 순수 서포터인데도 탑으로 가서 강력하다는 이유로 바로 너프를 당했는데 정작 노블레쓰는 2달 넘게 바텀 서포터 점유율과 승률이 똑같이 1티어 급으로 높은 데에도 소라카, 소나와 같이 빠르게 너프하지도 않고 그나마도 미미한 수준이라 원성이 높다.[169][170] 특히 LCK를 비롯한 주요 프로 대회에서는 자야와 같이 파트너로 주를 이루던 라칸에 대한 평가는 사실상 나락으로 떨어져버렸고, 솔로랭크를 기준으로 노블레쓰를 제외한 알리스타, 파이크, 샤크, 바드와 같은 좋은 성능을 보이는 탱커, 딜러, 유틸 서포터[171] 및 새롭게 출시된 신 챔피언 세나를 제외하면 거의 사실상 답이 없을 정도로 몰락한 수준에 가까우며 고착화에 가까운 상황이 지속되었다.

정리하자면 노블레쓰 + 세나가 바텀을 꽉 쥐고 있는 상황이 지속되자 결국 10.3 패치를 기준으로 뉴메타가 발현하여 바텀에서 쫓겨난 유틸풋들이 솔로 라인에 출몰하기 시작한다. 특히 그 중에서도 탑 소라카가 대표격이며 소나 역시 탑 라이너로 기용되고 있는 상황이다. 하지만 이는 라이엇이 의도한 플레이 및 포지션상 역할이 아니며 라이엇 역시 현 상황을 부정적으로 예의 주시하고 있기 때문에 너프를 당할 가능성이 매우 높다.

10.4 패치에서 소라카와 소나가 단식 빌드를 기용하는 솔로 라이너로 사용되는 걸 막기 위한 너프가 진행되었고 이를 통해 라이너 소라카는 탑 라인에서 완전히 사장되는 수순을 밟지만 오히려 소나는 승률이 더 올랐다. 한편 두 챔피언 모두 서포터 승률이 수직하강하면서 라이엇의 단편적인 패치의 한계를 계속 보여주는 중. 또한 탑 소라카의 대체재로 잔나까지 탑 라인으로 기용하는 유저들이 늘어나고 있으며 서포터 아이템을 더 너프시키는 패치가 적용되면서 단식 빌드가 아닌 정식 빌드를 사용하는 경우도 많아져 당분간 유틸풋들의 탑 진출은 계속될 것으로 보인다.

10.5 패치에서는 핫픽스 너프를 당했던 소나와 소라카가 다른 부분에서 보상 패치를 받았고, 블리츠크랭크와 바드의 소폭 너프를 적용시키면서 단식 빌드 메타를 원천적으로 막기 위해 주문도둑의 검 계열 아이템을 다시 아군이 근처에 없을 때는 발동이 불가능하도록 봉쇄함에 따라서 그간 지속적으로 탑에서 사용되어오던 유틸형 서포터들이 일부 자취를 감추었다.[172] 또한 원거리 챔피언의 경우 타워 공성 관련 대미지가 감소하면서 딜러, 유틸 서포터들은 긴접 너프를 두 개나 받은 관계로 앞으로도 노블레쓰 천하는 바뀌지 않을 것으로 보인다. 다만 노블레쓰 역시 필수 아이템인 기동신[173]이 가격 상승으로 간접적인 너프를 당하고 승률이 1~2%씩 떨어지면서 조금씩 노블레쓰의 독주를 막을 일말의 가능성이 보이기 시작했다.

10.6부터는 누적된 노블레쓰 이외의 서포터의 버프, 유틸풋들의 수호자+고대유물 방패 관련 여러 연구 등으로 인해 서포터 메타가 어느 정도 밸런스가 맞추어졌다. 물론 LCK 기준으로 그 자체로도 좋지만 칼리스타와 조합하면 사기로 평가받는 타릭이 압도적 1티어 챔피언으로 분류되고 있으며, 노블레쓰를 비롯한 공격형 탱커들 이외에도 순수 유틸 서포터인 유미 및 룰루, 잔나, 나미[174], 딜 서포터인 브랜드, 단식 세나와 조합이 가능한 탐 켄치와 사이온 / 볼리베어 / 마오카이 등의 마이너한 탱커 서포터가 탱커형 비원딜로서 운용되기도 하는 등 이전보다 다양한 챔피언들이 등장하고[175] 그중 라이너로도 패왕이지만 서포터로 기용해도 무식하게 센 유행 픽으로 자리잡은 세트, 노블레쓰 다음가는 OP인 바드는 LCK를 비롯한 대회를 기준으로 때에 따라 비록 자주 선택은 못 받고 있지만 솔로 랭크에서는 너프에도 불구하고 여전히 사기적인 면모를 선보였다.

또한 유틸풋들 역시 10.7 패치를 통해 솔로 랭크를 기준으로 압도적인 수준까지는 아니지만 점점 승률이 상승하게 되었다.

10.8 패치에는 솔킬 경험치는 증가했지만 어시스트와 어시가 묻은 킬은 경험치 제공량이 감소했다. 이는 정글러를 저격함과 동시에 탑 캐리 메타를 노린 변경이었지만 오히려 바텀을 포함한 서포터가 더 큰 피해를 당하고 이에 따른 보상 패치도 전무한 상황이라 더더욱 고통받을 예정. 챔피언 밸런스 변경으로는 소라카는 Q 스킬 시전 시 마나 감소와 기본 마나량 증가 버프를 받았고 [176], 세나는 자신이 처치하지 않은 미니언으로부터 패시브 망령이 나올 확률이 소폭 하향당했으며 [177], 또한 세트는 W 스킬 기본 대미지가 1렙 기준 -10, 만렙 기준 -30이 깎이는 너프를 받았다. [178]

10.9 패치에서는 바드의 W, E와 나미 패시브가 너프되고 피들스틱의 경우에는 오히려 E 스킬이 버프되면서 서포터로 더욱 기용될 가능성이 높아졌다.

10.11 패치를 기준으로 바텀 원딜들의 체력이 대거 버프되고, 이후 주문도둑의 검의 허접했던 성능의 상향 버프로 인해 이후 유틸형 서포터의 티어, 밴픽률, 승률이 전체적으로 올라가자 서포터 챔피언들간의 밸런스가 어느 정도 잡히기 시작했고, 10.15 패치에 이르러서는 사실상 딜포터를 제외한 그랩, 일부 유틸, 탱포터 챔피언들이 때에 따라 고루고루 기용되는 것이 가능해지면서 소위 황금 밸런스가 도래하기 시작했다.

10.16 패치에서는 서포터로 대회에 자주 등장하던 노틸러스와 바드, 또한 멀티 포지션으로 잘 나가던 세트와 카르마가 모두 너프를 당하게 된다. 그럼에도 불구하고 너프 챔피언들 중 바드는 메타에 여전히 적합해서 사실상 1티어에 지속적으로 머무는 중이고 그 외로 쓰레쉬, 룰루, 블리츠크랭크, 세나 등이 대세 서포터로 활약 중이다. 그리고 바텀 원딜 쪽에 애쉬와 버프를 먹은 케이틀린이 거의 독보적인 수준에서 2황 체제를 구축하게 되는 상황으로 이어지자 이에 견제형 유틸 서포터들 중 모르가나와 소나-럭스 조합으로 뜨던 소나&럭스의 티어 또한 덩달아 같이 올라가기 시작했다. [179] 그리고 패치 이후 사실상 럭스, 소나가 OP 챔피언으로 군림하고 바로 그 밑으로는 바드, 모르가나, 소나, 블리츠크랭크, 룰루 등이 1티어를 차지하였다.

그리고 결국 10.17 패치를 기준으로 럭스와 소나는 너프를 당하게 된다. 이에 정작 진짜 소나-럭스 조합의 문제점인 쌍 주문도둑의 검은 아무런 패치도 없어서 기존 유저들은 또 다시 라이엇의 본질을 파악하지 못한 단순무식한 패치를 비판할 정도. 거기 에다 럭스는 너프에도 불구하고 승률 53%, 픽률 17%를 기록하면서 사실상 슈퍼 OP 취급받고 있는 반면 소나는 소나-럭스 조합 이외에 순수 서폿 소나의 티어와 승률이 심하게 떨어졌다. [180]

또한 이후 2020 월드 챔피언십을 기준으로 레오나가 슈퍼 OP로 부상했고 이를 제외한 알리스타, 세트, 노틸러스, 라칸, 판테온, 바드, 쓰래쉬를 비롯한 교전 개시가 용이한 서포터들과 라인 스왑이 용이한 챔피언들이 주류와 조커픽으로 기용되었다. 또한 솔로 랭크를 기준으로 유틸폿과 딜포터들의 재등장과 함께 탱폿과 그랩폿으로만 모조리 쓸리던 서포터 밸런스가 분산되는 현상은 시즌 종료 직전까지 그대로 이어졌다.

## 6.11. 2021 시즌

---

전반적으로 아이템의 영향력이 커진 것에 반해 서포터 아이템들의 가성비는 이전보다도 안 좋아지면서 챔피언에 따라 입지가 크게 갈라진 시즌이다.

특히 가장 많은 이득을 본 부류는 대회와 솔랭을 통틀어 아이템이 나오면 더 단단해지거나 강력해지고, 템의 영향을 크게 받지 않아도 좋은 챔피언들이 대표적이다. 그 중 레오나-알리스타-렐-노틸러스-브라움-리워크 이전 탐 켄치와 같이 고유 스킬만으로도 평타 이상의 성능을 낼 수 있다거나, 쓰래쉬와 같이 여러 변수 플레이 창출 능력과 스탯을 별도로 얻을 수단을 가지고 있는 경우 혹은 갈리오-그라가스-마오카이-세나-세트-트런들-E 스킬 무적 너프 이전의 판테온처럼 타 라인과 유동적인 스왑이 가능하거나 사파적인 활용도를 보여줄 수 있는 챔피언 픽들이 주를 이루는 편이었다. 그리고 이러한 주류와 조커 챔피언 풀은 프리시즌 아이템 개편의 영향까지 더해지면서 입지가 더욱 공고해졌으며, 심지어 프리시즌까지만 해도 신화급 탱커 & 딜러 아이템(태불방, 월식, 제국의 명령)을 필두로 서포터가 원딜과 비원딜을 위시한 바텀 라이너보다도 막강한 힘을 과시했었다.

반면, 시즌 극초반부터 스프링 시즌 때까지 유틸형 계열에 속하는 모든 서포터 챔피언들의 입지는 상당히 나빠지게 되었는데,

이는 과거 주력템인 아테나의 부정한 성배가 사라지고 그 대체제로 나온 서포터 신화급 아이템들이 어지간한 전설급 아이템보다도 처참한 성능을 가진 데다가 메타 자체가 3년째 탱커를 기반으로 훌러가면서 유틸리티성에 큰 효과를 발휘하기 힘든 점도 크게 한몫하고 있었기 때문이었다. [181] 물론 세라핀과 룰루처럼 대회와 솔랭 모두에서 높은 티어를 기록하거나, 패치에 따라 간신히 살아남은 유틸 서포터들 중 일부가 신화 아이템을 채택하는 경우 역시 아예 없진 않았지만 그럴 바에 차라리 너프당한 **제국의 명령**을 뽑고 딜을 넣으면서 아군을 보조하거나, 아예 챔피언별 주력 탱커 아이템으로 선호하는 등 대부분의 서포터 용 신화 아이템들의 가격 대비 성능적 저열함은 타 아이템들과도 비교를 불허할정도로 매우 심각한 수준에 가까웠다.

물론 프리시즌 이후부터 서포터 역할군 신화템의 대부분 상향을 통해 가격대가 전반적으로 내려가거나 성능 관련 여러 후속 패치가 주기적으로 이뤄지고 있지만, 서폿 입장에서 슈렐리아의 군가는 애매한 수준에서 그나마 쓸 수 있는 정도의 수준으로, 월 석 재생기의 입지는 이전보다는 훨씬 나아졌음에도 불구하고 여전히 좁은 상태인 데 반해, 터보 화공 탱크의 떡상과 떡락 이후에도 탱과 그랩폿이 계속해서 건재한 것에 비하면, 유틸 서포터들의 대다수는 기존 서포터 특유의 골드 수급, 레벨업 한계, 유틸 풋이 탱커/딜러형 아이템을 구입했을 경우에 생기는 모호함 + 유틸형 서폿 아이템의 떨어지는 가성비 문제로 인해 구입에 망설이는 일이 잦았던 이전 상황보다는 그나마 호전되었을 뿐이었다. [182][183]

그리고 사실 탱커와 그랩 서포터의 입장에서도 다른 서포터들에 비하면 그나마 상황이 조금은 나을 뿐, 아주 좋다고 말하기도 애매하다. 특히 지난 3년 동안 소위 노블레쓰로 불리면서 주류로 사랑받고 있는 챔피언들 및 그 일부를 제외하면 기용 챔피언 폭은 그리 넓지 않은 상황이고, 2021년 프리시즌 때까지만 하더라도 이전과 비슷하게 하체보다는 그래도 상체 라인을 중심으로 서포터가 자주 로밍을 다니는 게임이 많았지만 정규 시즌이 본격적으로 시작된 아래로 원딜과 비원딜로 대변되는 바텀 딜러 라이너의 포지션 영향력, 캐리력, 위력이 모두 상승하면서 속칭 왕자님 키우기 전략의 부활과 더불어, 이전부터 지속되던 로밍을 활용한 상체 라인 합류 능력과 중요성까지 동시에 강조됨에 따라 오히려 서포터의 선택지는 이전보다 더 난해해졌으며, 이를 활용한 분명한 성과를 보이지 못할 경우, 어느 한쪽의 리스크가 더 커지거나 버티지 못하고 죽는 사태가 일어나는 등의 문제로 인해 서포터와 다른 포지션 라이너들 사이의 전술적 시각 차이와 갈등은 팀 내 파벌 싸움과 정치질의 주된 원인으로도 여겨지기 시작했다. [184]

또한 전반적인 랭크 게임을 비롯하여 천상계 및 대회와 같은 수준 높은 실력자들과 프로게이머들을 기준으로 한 팀 게임에서도 상황은 마찬가지인데, 효율 좋은 라이너 챔피언들 중 탱커가 나오지 않는 경우도 있고, 간혹 탱커를 비롯한 주력 이니시가 가능한 챔피언들이 나오더라도 지속적인 너프로 인해 골드 수급량과 레벨링이 모두 후달리는 서포터에게 독박 탱킹과 먼저 이니시를 열어야 하는 상황이 잦아지면서, 결국 교전을 개시하고 순식간에 폭사하는 1회용 **자폭병**(...) 수준의 입지로 전락한 상태이다. [185][186] 그리고 이러한 플레이를 통해 더 큰 이득을 따내고 한타와 게임을 승리하면 정말 다행이지만, 이전보다 서포터의 학생이 더 필요한 데다가, **도파**의 서폿론이 유저들 사이에 번지면서 서포터를 사람 취급도 안 하는 유저들이 더 기하급수적으로 늘어남에 따라 유저들의 서포터 기피 현상은 날이 갈수록 심해졌고, 이러한 서포터 무시는 극한에 달한 나머지 2021년 기준으로 프로들마저 **챌린저 서포터**를 우습게 보는 지경에 도달하게 되었다. 자세한 사항은 [전·현직 프로게이머들의 순당무 평화 사건](#) 참조.

고로 다른 라인에서는 탱커가 나올 때마다 극단적인 너프로 고인을 만들고, 서포터 포지션은 탱커가 아닌 챔피언이 주류로 뜨면 너프하는 방식으로 라이엇이 무조건 탱커 역할군에 속하거나 부합하는 챔피언만이 나오도록 유도하거나 최대한 초반 소규모 교전에 유리한 메타만을 지속시키다보니 탱커형 서포터의 승률은 4년째 내려갈 기미가 보이지 않는 메타 고착화의 원흉으로 보이게 되고, [187][188] 오히려 이런 상황에서 주류인 탱커 서포터는 앞라인 이니시, 로밍, 뒷라인 보호를 모두 해내야만 하는 극한의 상황으로 인해 크게 고통받고 있다라는 사실로 내용을 정리할 수 있었다. 그리고 단순 라이엇에 대한 유저들의 대규모 비난과 비판만으로 이어지는 것뿐만이 아닌 서포터 챔피언의 다양성과 존중, 메타의 순환과 재미와 같은 게임의 전체적이면서도 유동적인 밸런스를 위하여 다른 챔피언들을 상향해달라는 호소의 의견과 지적으로도 맞물리기 시작했다. [189][190]

그리고 중후반 11.17 패치를 기점으로 기존의 서포터 챔피언의 판도가 갈리게 되었다. [191] 그 중 W 스킬만으로도 탱킹이 가능한 레오나 정도를 제외하면 퓨어 탱커형 서포터들의 경우 지속되는 유틸 및 딜템 상향과 탱템의 너프로 적잖은 타격을 받게 되었고, [192] 이러한 과정에서 쓰레쉬와 라칸과 같은 탱과 유틸 사이에 있는 서포터 챔피언들만이 간신히 살아남거나 쉘과 같은

챔피언이 조커픽으로 쓰이는 반면, 유틸폿의 경우 루시안 리워크와 더불어 11.19 패치 버전으로 진행되는 [리그 오브 레전드 2021 월드 챔피언십](#)에서 상체 주류픽인 선혈포식자를 위시한 AD 브루저와 암살자 챔피언들의 캐리력을 대폭 올려줄 수 있는 유미가 슈퍼 OP로 부상하고, 제국의 명령과 감전 룬을 위시하면서 루시안과 파괴적인 라인전 시너지를 선보이는 것이 가능한 나미, 메타 주류 챔피언들을 상대로 변이로 카운터를 칠 수 있고 롤드컵에서 살아남은 하이퍼캐리 원딜인 아펠리오스와 궁합이 잘 맞는 룰루와 같은 일부 유틸폿들이 결국 향로 메타로 점철되던 시즌 7 롤드컵 아래로 오랜만에 주류 메타 픽 궤도에 오르는 반전이 펼쳐졌다. [\[193\]](#)

## 6.12. 2022 시즌

---

신규 룬과 아이템으로 인한 변동이 조금 생겼다. 저녁갑주와 빙결 강화는 탱서폿의 새로운 활로인 듯했지만 솔라리와 여진의 안정성을 포기하는 리스크가 있다. 하지만 오직 솔라리뿐이던 탱서폿에게 매력적인 부가 선택지가 생긴 것만으로 감사한 일. 신규 룬 선제공격은 여러 딜폿을 필두로 연구되었지만 압도적인 교전 사거리를 가진 제라스가 가장 고토어에 정착하는 데 쓰였고, 그나마 다른 챔피언으로는 럭스뿐인 상황이다.

거기에 마법사 역할군에 속하는 AP 챔피언들을 위한 보호막 대항 아이템으로 그림자불꽃이 출시되었는데, 해당 부류에 속하는 아이템들 가운데에서도 두꺼운 보호막을 카운터치기 좋은 기존 베스트 셀러로 채택이 가능한 AP 치감 아이템인 모렐로노미콘과 AD 방관 아이템인 독사의 송곳니와 달리 상대적으로 얇은 보호막을 자주 부여하는 화학공학 부패기를 잘 써먹는 강화술사 챔피언들을 대놓고 겨냥한 옵션을 가지고 나왔다.

12.1 패치로 [순간이동](#)이 너프되자 유틸형/견제형 서포터들이 뒷텔 걱정 없이 견제를 퍼붓는 메타로 변모하면서 바텀 라인전의 영향력이 점점 높아지다가, 이후에는 교전 개시가 용이하면서 노블레쓰로 대변되는 적폐 4대장 챔피언들이 대회와 솔랭에서 주류의 대권을 모두 꿰차게 되었다.

12.9 패치를 기점으로 이니시 능력이 강한 노블레쓰+파이크 및 레나타의 강세를 카운터치기 위해 알리스타와 렐과 같은 수비형 탱포터와 질리언-룰루-모르가나를 비롯한 카운터 챔프들의 채택률이 증가했고, 피흡템 너프로 중후반부 회복 능력이 부족해지자 유미-소라카-나미 혹은 바텀에서 강력한 라인전을 가져 갈 수 있는 제라스, 세나, 스웨인과 같은 유틸 및 딜포터들의 티어와 지표가 상승하는 양상을 띠게 되었다.

12.10 버전의 내구성과 밸런스 패치 아래로 솔랭 서포터 챔피언의 판도가 탱포터와 그랩폿에서 유틸형과 딜러형 서포터 쪽으로 쓸리는 모습을 포착되기 시작했다. 특히 12.11 패치 솔랭을 기준으로 파이크와 마오카이를 제외하면 사실상 이러한 경향성에 방점을 찍을 만한 상황으로 가고 있고, 대회에서 역시 탱폿과 그랩폿이 나오지만 여기도 소수의 딜포터와 레나타를 위시한 유틸폿들이 적지 않게 나오는 상황이다.

12.14 유지력 너프 패치로 유틸폿들의 금지된 우상 기반 아이템과 서폿들이 자주 드는 결의와 영감 룬들의 너프, 유지력으로 승부보던 유틸폿들의 티어가 소폭 내려가고 그랩류와 딜포터 [\[194\]](#)가 올라오면서 이러한 서포터 메타에 의거하여 챔피언 픽의 다양성이 부각되고 있는 상황이다.

12.18 패치 기준, 저녁갑주 및 여러 탱포터들이 버프되면서, 솔랭은 상체의 칼챔 선호 경향과 유틸폿 혐오 인식이 겹쳐지면서 확실하게 노블레쓰와 아무무, 마오카이, 렐, 파이크 등 CC기 위주 근접 서폿 메타로 돌아갔지만, 대회인 [리그 오브 레전드 2022 월드 챔피언십](#)에서는 여전히 라인전 주도권이 중요해서 원거리 유틸 서포터들 중심에 하이머딩거, 애쉬, 신드라 등 사파 견제형 서포터들이 나오는 등 원거리 서폿으로 메타가 이루어졌다. 여러모로 솔랭과 대회 간의 괴리감을 알 수 있던 시즌.

## 6.13. 2023 시즌

---

**성승현:** 최근에는 노틸러스가 사파픽 같아요.

프리시즌 시작부터 바텀 경험치 너프와 상체 주도권 강화가 이루어져 바텀 중요도가 떨어질 것으로 예측되었으나, 까고 보니 원딜의 캐리력은 조금 감소한 대신 포탑 골드 스노우볼이 격렬해져 바텀 라인전 중요도가 폭증했으며, 그 패치에서 가장 큰 이득을 본 서포터는 유틸풋이었고, 이내 대규모 너프를 먹게 된다. 특히 나미, 유미의 경우 대회에서도 압도적인 사용률을 보였고, 유미는 다시 사용이 불가능할 정도로 너프가 확정되었다.

유틸풋은 너프 후 암흑기가 도래하고, 유틸풋을 대체하는 라인전이 강한 서포터로는 솔랭 및 대회에서까지 하이머딩거/애쉬는 물론 **케이틀린, 칼리스타** 등 라인 푸시와 포탑 골드 채굴에 특화된 극단적인 딜러형 서포터들이 유행하고 있다. 또한 유틸풋, 딜풋 모두 공통적으로 주문도둑의 검/영혼의 낫의 원거리 서폿템이 제공하는 골드 효율이 좋다는 이유도 있다. 특히 원딜 챔피언의 경우 칼날비와 그림자 검의 존재로 인해 적은 골드로도 딜이 나오면서, 그림자 검의 암전 효과로 시야 싸움을 이기고 갈 수 있다는 점이 큰 메리트이다.

13.4 패치 이후 원딜 챔피언 서포터들은 너프의 누적으로 서서히 몰락하고 있으며, 그랩형 서포터들과 라칸이 버프를 받고 날아올랐다. 급변하는 바텀 메타에서 특정 원딜과 좋은 조합을 꾸리는 서포터들이 [195] 번갈아가며 OP로 올라섰다. 주문도둑검 너프로 마나의존도가 큰 유틸풋들이 단체 너프를 받은 건 덤.

한편 리워크가 완료된 유미는 직전 38% 수준의 극도로 낮은 승률에서 승률 50% 선을 바로 회복했다. 13.6 패치에서는 **밀리오**가 새롭게 정통파 유틸 서포터의 스킬셋을 가지고 서포터 대열에 합류했다.

13.7 패치 기준으로, 그랩 서포터들과 라칸이 1티어를 골고루 나눠먹고 있으며 승률 1위를 장기간 지켜오던 애니는 너프 후 그저 그런 승률로 돌아갔다. 유틸형 서포터들은 시즌 시작부터 지속적인 너프를 받아왔지만, 언제나 그랬듯이 하나 둘씩 슬그머니 고승률로 복귀하는 중이다. 유일한 예외는 라인전 체급도, 중후반 영향력도 모조리 약화된 잔나. 2023 시즌에서는 단 한번도 50% 이상의 승률을 기록하지 못하고 있다.

13.8 패치, 일명 MSI 패치에서는 라칸이 너프되었고 레오나와 잔나가 버프되었다. 여전히 이니시와 플레이메이킹이 가능한 텡서폿/그랩풋이 우세를 보이고 있다.

13.10 패치에선 원거리 딜러 아이템 대규모 개편과 함께 기를 못펴고 있던 유틸형 서포터들을 위한 아이템 조정과 새로운 신화 아이템의 추가가 이뤄졌는데, 새로 추가된 헬리아의 메아리의 밸류와 조정을 받은 향로의 밸류에 대해 기존부터 강세를 보여왔던 캐리형 원거리 딜러에게 아이템 개편으로 인한 수혜까지 더해지자 일부 유틸형 서포터들의 상당한 통계 상승이 이뤄졌다. 특히 13.10 이전부터 한국서버 최상위권에서는 유미와 밀리오가 제법 자주 등장하고 있었는데, 패치 이후 각자 아이템 개편으로 인한 이득과 유미와 밀리오를 위시로 한 유틸형 서포터를 절실히 원하는 뚜벅이 캐리형 원딜러와 유틸형 서포터와 시너지가 매우 뛰어난 루시안이 득세하자 이 기세에 힘입어 13.10 이전까지 솔로랭크를 지배했던 블리즈/라칸/쓰레쉬 3강구도를 깨부 수기도 했다.

이후 13.11에서 헬리아의 메아리와 향로가 다소 과한 성능을 보여준다고 판단한 라이엇이 너프를 가했음에도 밀리오와 유미의 상승세는 멈출줄 모르고 있다. 헬리아 너프 이후 헬리아의 추가로 인해 이득을 봤던 유틸형 서포터는 다소 그 기세가 꺾였지만 유미와 밀리오는 오히려 헬리아/향로 너프 패치 이후에도 통계가 더 좋아지며 솔로랭크를 지배하고 있다. 유틸형 서포터의 강세라기 보다도 사실상 유미-밀리오 메타라고 봐도 무방할 정도. 밀리오와 유미 두 챔피언 모두 아군 원거리 딜러에 대한 의존도가 심각하기 때문에 솔로랭크에 그닥 적합한 스킬셋이 아님에도 불구하고 [196] 전통의 솔랭 깡패인 블리즈와 어깨를 나란히 하는 통계를 기록할 정도로 현재 밀리오와 유미의 밸류는 비정상 적이다라는 의견이 주를 이루고 있다. [197] 그나마 이 둘과 견줄 수 있는 유틸 서포터라곤 루시안과 함께했을 때의 나미를 제외하곤 없다고 봐도 무방하다.

13.12 패치에서 밀리오, 유미가 너프 [198] 되고 제국의 명령, 불타는 향로까지 너프되며 유틸풋 전성기는 1개월만에 막을 내렸

으며 다시금 블리츠와 라칸이 솔랭 서포터 환경을 지배하고 있다. 여기에 리워크 후 버프를 받은 렐, 국밥 그랩 서포터로 자리잡은 노틸러스까지 1티어로 진입하며 이니시형 서폿들이 선호되고 있다.

13.17 패치에서는 그야말로 이니시형 탱포터 외에는 쓰레기라고 불러도 당당할 정도로 탱포터들이 메타를 지배하고 있다. 라칸, 블츠, 렐, 노틸러스, 파이크, 쓰레쉬, 레오나같은 이니시형 또는 그랩형 탱커 서포터들이 1티어에서 2티어까지 전부다 집어삼키고 있으며 유틸 서포터는 카르마 정도를 제외한 나머지는 4티어 이하 바닥에 처박혀있다. 사실 라이엇이 하이퍼캐리 원딜 메타가 절대 도래하지 않도록 심하게 견제하고 있으며 [199] 이에 힘을 실어줄 유틸 서포터들도 적극적으로 게임에 임하지 말고 버프 셔틀만 하라는 식의 패치를(속된말로 **헤지짓을 장려**)지속적으로 하고 있기 때문에 유틸 서포터들이 만들 수 있는 퍼포먼스 자체를 아예 죽여놓은 상황이라 뜨지 못하는 게 당연하다. [200]

[리그 오브 레전드 2023 월드 챔피언십](#)의 녹아웃 스테이지에 들어서서부터 애쉬, 바드, 레나타, 라칸이 서폿 4대장으로 불리며 기존 탱포터의 자리를 대체했다.

13.24 패치, 2023 시즌 종료 직전 기준으로 높은 변수 창출 능력을 가진 바드, 뉴메타 칼날비 잔나와 세나, 제라스, 자이라 등 라인전이 강해 탱포터를 억제할 수 있는 딜포터들을 제외하면 대부분을 탱포터들이 점거하고 있는 상황으로 [201] 유틸폿들은 3~4티어에 위치하고 있다. [202] 한편 탱포터의 강세로 이를 카운터치기 위한 뽀빠 서폿이 다시 등장했다.

## 6.14. 2024 시즌

---

소환사의 협곡에 대대적인 변화가 생긴 만큼, 서포터에게도 큰 변화가 찾아왔다. 시작 아이템이 세계 지도집으로 통일되었고, 세계 지도집 → 룬 나침반 → 세계의 결실로 업그레이드하여 최종적으로는 5가지의 전설 등급 서포터 아이템 중 하나를 골드 소모 없이 구매하도록 변경되었다. 전설 등급 서포터 아이템의 성능이 단순히 와드의 역할을 할 뿐만 아니라 다른 전설 아이템 만큼 특수한 기능을 보유해서 이전 서포터 아이템보다 더욱 강한 성능을 발휘하게 되었다. 또한 전설 업그레이드 전까지는 전 시즌의 시작 아이템의 골드 획득 기능을 반씩 합쳐 놓은 성능을 보유했고, 아이템의 기본 옵션에도 일정 시간마다 골드 획득 옵션이 붙어서 전 시즌에 비해서 서포터의 아이템 성장 속도가 훨씬 빠르게 상승했다. 킬까지 먹을 경우 라이너만큼 빠르게 코어 아이템을 챙기는 엄청난 성장을 할 수 있고, 이에 따라 서포터의 영향력도 이전 시즌에 비해 변화가 생길 것으로 전망되고 있다.

본격적인 시즌이 시작된 이후로는 공허 유충의 등장으로 인한 초반 로밍에 특화된 챔피언들이나 바텀 주도권을 쉽게 잡을 수 있는 챔피언들이 득세할 것이라 예상되었다. 하지만 공허 유충의 밸류가 유저들이 처음 접해본 시스템이라서 거품이 다소 껴있다는 사실이 드러난 이후엔 2023 시즌 막바지와 크게 다를것 없는 메타가 이어지고 있다.

특기할 점으로는 마오카이 서포터가 시즌 시작 부터 2달이 넘는 기간동안 줄곳 1티어를 유지하고 있다는 점, 서포터 완성 아이템인 피의 노래의 밸류가 돋보이고 있다는 점, 원거리 딜러와 함께 쌍 도란 스타트 전략이 유행했다는 점이다. 마오카이 서포터는 기존의 단점인 라인전 단계의 약점이 서포터 아이템의 골드 수급 난이도가 내려감과 동시에 지형 변화로 인한 묘목과 궁극 기의 밸류 상승으로 인해 14.5 버전까지 서포터 생태계의 독보적인 사기 챔피언으로 분류되었으며 그나마 라이엇이 14.3 패치부터 줄곧 마오카이 서포터를 겨냥한 너프를 진행해왔으나 정글과 탑 마오카이를 배려하느라 애매한 너프가 지속됐기 때문에 연속 너프를 얻어맞는 와중에도 꾸준히 최상위권의 통계 지표를 유지했다. 또한 서포터 완성 아이템 중 하나인 피의 노래는 타포지션의 전설 아이템과도 비견되는 압도적인 밸류 덕분에 피의 노래를 채용할 수 있는 AD 원거리 서포터는 물론 평타를 용이하게 섞을 수 있는 탱커 서포터까지도 채용하는 등 다른 서포터 아이템과는 한 차원 다른 밸류를 보여주고 있었다. 이후 너프가 진행되긴 했으나 피의 노래의 밸류가 아예 망가진게 아니라서 시즌 도중에 서포터 아이템의 골드 수급 난이도가 하락했다는 점과 지난 시즌에 도란 시리즈의 초반 가치가 상승했다는 점에 착안해 원거리 딜러와 함께 도란 검이나 도란 방패를 선택으로 사는 빌드의 유행과 합쳐져서 도란 검을 사고 초반에 킬, 혹은 킬에 비견하는 라인전 이득을 보고 첫 귀환에 세계 지도집을 사는 빌드가 정립되자 원래부터 초반에 칼날비를 들고 깽판치는 게 정석이었던 애쉬나 파이크는 물론 AD 칼날비 샤크 서포터나 AD 칼날비 카밀 서포터같은 해괴망측한 전략들이 다이아 구간에서도 준수한 통계를 보여주고 있다. 피의 노래와 궁합이 별로인 챔피언들이 힘을 아예 못쓰는 극단적인 메타는 아니지만, 피의 노래와 칼날비 만으로 이런 전략이 성립한다는 점에서 2023 초기

에 제기됐던 칼날비에 대한 밸런스 문제가 다시금 고개를 들고 있다. 다만 도란 시리즈와 서포터 아이템을 같이 사는 전략이 14.6에서 완벽히 사장되면서 어느 정도 잠잠해졌다.

14.6과 14.7에서 도란 시리즈 병행 및 서포터 시작템의 골드수급 너프로 서포터의 초반 영향력이 감소하면서 다시 유틸폿들이 고개를 들기 시작했다. 피의 노래, 태양의 썰매의 너프로 상대적 이득을 본 유틸폿들, 그 중에서도 룰루와 나미가 원거리딜러 메타의 변화를 타고서 부상했다. 다만 여전히 최상위 메타 서포터로서 블리츠크랭크와 노틸러스가 활약하고 있어서, 유틸폿 메타라고 보기엔 부족하다.

14.10에서 대규모 변경 패치가 일어나면서, 서포터 메타는 다시 뒤집혔다. 주도적인 메이킹 능력이 있는 렐, 쓰레쉬, 노틸러스 등이 1티어로 올라선 반면 잔나, 나미, 세라핀 등의 유틸폿들은 메타 1티어도 못해보고 다시 급락했다.

이후 워모그의 갑옷 패치 이후로 1코어로 가는 탱서폿들이 많아졌으며 현재 레오나, 노틸러스 등이 갔을 때 체급이 어마어마하게 부풀어올리면서 잘 죽지도 않는지라 너프먹기 전까지는 워모그를 갈 수 있는 탱서폿들이 많이 보이기 시작했다. 이후 워모그의 상한 조건이 대폭 올라가버리는 너프를 받으면서 서포터들의 선 워모그 빌드는 모두 사장되었다.

## 7. 서포터에 대한 인식



뭐 약간 너도 머리 아플 수 있겠지만, 서폿 역할이라는 게 그렇잖아. 그냥 도구잖아.[204]

[주영달](#) 감독의 발언

난 서포터니까 난 너만을 위해 작동하는 컴퓨터니까 괜찮아 혹시라도 이 게임을 진다고 해도 끝나고 너한테 명예 남겨줄께

[킬링벌's](#)의 ⇨ 서포터니까 중

아이~ 쉽잖아 쉽잖아~ 서포터가 갱을 어떻게 피해!?

Peanut ☞ #

서포터는 초창기부터 지금까지 가장 천대받는 포지션이라고 할 수 있다. 그나마 리그 오브 레전드 한국 서비스 초창기에는 월드 오브 워크래프트나 메이플스토리 같은 MMORPG 게임에서 유입된 사람이 많았는데 [205], 이들 게임에서 탱커와 힐러, 버퍼와 디버퍼들을 우대해주는 것과 비슷하게 희생하는 포지션인 서포터를 굉장히 좋은 시선으로 봄으로 봄주는 등의 단편적인 사례들도 있었던 것을 제외하면 [206][207] 어느샌가 이런 인식은 모조리 사라지고 **서포터는 버스총이다나 실력이 떨어지는 유저가 가는 버러지 라인**이라는 이미지로 확정적이게 굳어졌다. [208]

또한 한국에서 유독 심한 서포터 하대 인식은 당장 다른 국가 를 서버에서도 그 사정이 그나마 덜할 뿐 더 낫다고 말하기도 뭐하다. 특히 주/부 포지션 선택 기능이 없었던 과거에는 오직 MMR 순으로 픽 순서가 자동배정되었기에 그 중 가장 점수가 낮은 5픽이 아무도 하기 싫어하는 서포터를 짬처리하는 게 그 당시 당연했을 정도였다. [209] 이때부터 생긴 서포터를 홀대하거나 우습게 보는 풍조가 지금까지 이어졌다.

서포터라는 포지션의 게임 전반적인 역할이 기본적으로 **자신의 성장을 배제하고 바텀** 라이너를 지원해주면서 희생하여 성장시키는 조연이기 때문에 타 포지션에 비해서 선호도가 매우 낮다. **내가 강해져서, 적을 처치한다.**라는 확실한 재미를 보장받는 딜러에 비하면, 서포터는 이런 재미도 배제된 포지션이라서 선호도가 더욱 떨어진다. [210]

프로 경기에서도 크게 다르진 않는데, 축구로 비유하자면 **풀백**과도 공통점이 정말 많다. 보통 다른 포지션에서 뛰던 선수들이 피지컬이 떨어져서 포변을 자주 해오는 포지션이라는 점 [211], 일정 수준 이하 팀에선 공격수에 비해 중요도가 떨어져서 가장 대우받지 못하는 포지션이지만 [212], A급 팀이 결국 S급 팀이 되려면 마지막 퍼즐로서 필수적인 존재라는 점, 하지만 대우가 떨어지다보니 선수들 모두 해당 포지션을 기피하다 텁스가 얇아져 막상 팀에서 S급 선수를 찾아보려고 하면 정말 힘들어서 S급 풀백/서포터는 정말 귀하다는 공통점들이 있다.

서포터를 선호하는 유저들은, 보통 RPG에서 탱커와 힐러를 맡는 유저들처럼 아군을 지원해주는 것에서 재미를 찾는 유저들이 많다. 보통 타인 또는 팀을 위해 자신을 희생하는 것을 즐기는 유저가 흔치 않다. 서포터에 대한 혐오로 인해 상처를 받고 포지션 변경을 하거나 게임을 접어서 안 그래도 거의 없는 서포터 유저가 지속적으로 줄고 있다.

서포터 부족으로 인해 타 포지션이 서폿으로 계속 텅기고, 당연히 이들이 그 판을 제대로 할 리는 없고 [213], 이들이 서포터에 대한 인식을 또다시 내리고, 이로 인해 서포터 유저가 줄어드는 악순환이 생긴다. 결국 유저들의 이기심, 남탓, 부족한 자기반성이 역으로 자신들이 가장 하기 싫어하는 서포터 포지션으로 내몰리게 되고 정상적인 게임을 하지 못하는 현상을 만들어낸 자업자득인 셈이다.

2024년 말에 접어들면서 서포터를 더이상 하나의 포지션이 아니라 그냥 화장실청소 당번으로 지칭하는 경우가 많아졌다. 둘의 공통점은 모두가 하기 싫어하는, 꺼리는 일이기에 이것에 보람을 느끼는 사람도 적고 자청해서 하는 사람을 찾아보기 힘들어서 억지로 지정해야 겨우 마지못해 한다는 것이다. **서포터 좋아하는 사람들은 출자에 봤거나 했으면서 좋아하는 정신병자**가 되었다. 물론 그렇게 억지로 시킨다고 순순히 하는 것도 아니라서 솔랭 퀄리티는 날이 갈수록 하락 기조에 있다.

## 7.1. 서포터 혐오

 자세한 내용은 [리그 오브 레전드/문제점 및 비판/서포터 혐오](#) 문서를 참고하십시오.

## 8. 관련 문서

- [소환사의 협곡](#)
- [EU 스타일](#)

[1] 서구권에서는 원딜을 AD Carry 또는 줄여서 ADC라 한다.

[2] 바텀 라인전에서 서포터의 영향력이 얼마나 크고 원딜이 얼마나 서포터에 의존적인지를 보여주는 발언으로 비슷한 말로는 바텀 라인전은 서포터가 7할이다 등이 있다.

[3] 태생이 보조적 역할이라 [모두가 하기 싫어하고 꺼리는 서포터](#)를 자청해서 하는 사람을 보기 드물기 때문에 억지로 시켜야 만 마지못해 한다는 점에서 화장실 청소 당번에 비유한 것.

[4] 정작 이런 랄로도 서폿 챔피언의 대명사인 블리츠크랭크로 끔찍한 그랩을 보여주며 [서포터가 쉬운 역할이 아니라는 걸 증명하고 말았다.](#)

[5] 중화권에서 쓰는 서포터 명칭이며 영어로 바꿀 경우 'fz' 혹은 'fuzhu'로 표현한다.

[6] 원딜 또는 비원딜

[7] 르의 메타가 발전하면서 비원딜, 봇파괴조합 등도 종종 등장하기 때문에 현재는 원딜/비원딜 등을 묶어서 그냥 봇(bot)이라고 표현하기도 한다.

[8] 실제로 과거 서포터 선수들은 심하면 마스터보다 아래인 [다이아 상위권](#)에서 뽑는 경우도 있었기에 솔랭 퍼포먼스 만으로는 평가받기 힘든 요소가 많은 포지션이다. 대표적인 케이스는 바로 [와디드](#). 또한 프로는 연봉으로 포지션의 중요성을 보여주기 마련인데, 서포터 포지션의 평균 연봉은 다른 포지션 대비 상당히 저조한 수준이라 사실 프로 레벨에서도 그 위상에 있어 저평가를 받는 경우가 다수 있다.

[9] 초기에는 그 시기 다른 게임들이 다 그렇듯 그냥 내가 원하는 챔피언을 선택하는 메타였다가 NA 스타일이 도래한 이후의 바텀 라인은 탱커/브루저 챔피언들이 주로 등장했는데, 이 당시 원딜은 지금과는 다르게 미드 라이너로 더 많이 기용되었던 역할군 중 하나였다.

[10] 지금은 다른 포지션 (adc, odc, t, mdc)과 마찬가지로 초성체로 단순하게 표현이 가능하지만 과거엔 'ㅅㅍ'을 채팅창에 치면 [욕설](#)로 간주되어 \*\*로 떴었고, 게임에서 한글로 서폿을 선점하고 싶으면 영어 초성체가 아닌 이상 '서폿, 서포터' 정자로 온전히 입력하는 경우가 부지기수였다.

[11] 아이번은 스킬셋상 정글 버프 공유, 보호막 부여, 강력한 변수로 작용하는 부쉬, 속박 및 아군 돌진기 부여, 광역 에어본과 탱킹이 가능한 소환수 등 아군 보조에 적합하므로 역할군은 [서포터](#)에 속하지만 실제로는 패시브의 독특한 정글링을 이용해 정글 캠프를 돌아다니며 성장하고 적극적인 카정과 갱킹/커버 위주로 운용하는 경우가 많다는 점에서 주된 포지션은 [서포터](#)가 아닌 정글러인 챔피언이다. 물론 렘가-아이번처럼 팀을 짜서 바텀에 기용되는 경우가 없지는 않다.

[12] 그나마 공포 CC기를 가지고 있어 딜러형 [서포터](#)로 활용할 수 있긴 하다.

[13] 예를 들어 물지도 따지지도 않고 피해량을 절반 이하로 만드는 알리스타의 꺾을 수 없는 의지(R)와 고정수치로 데미지를 깎는 레오나의 일식(W), 성장이 뒷받침되지 않아도 강력한 딜과 탱킹을 초반부터 할 수 있는 세트의 강펀치(W) 등이 가장 대표적이다.

[14] 딜 서폿이나 봇파괴 조합이더라도 웬만하면 본인보다 원딜이 성장했을 때의 효율이 더 크다.

[15] 정글러도 시야 확보가 어느 정도 요구되는 편이지만, 서포터는 항상 너댓 개의 와드를 들고 다니며 쉴새없이 시야 작업을 많이 한다.

[16] 원딜 혼자 냅두면 다이브 당해서 죽고 라인이 다 박히면서 채굴까지 당하기 때문에 득보다 실이 더 클 수 있어서 주의해야 한다

[17] 서포터가 잘한 게임에서는 서포터의 활약이 크게 표가 나지 않고 그냥 스무스하게 원사이드하게 막힘없이 게임을 이긴다. 게임에서 큰 사고없이 중후반에 이겼다면 서포터의 활약이 밑바탕에 잘 깔려있는 경우가 많다.

[18] 25년 기준 솔랭의 서포터 기피현상이 일반화된 관계로 서포터의 픽을 가지고 활약을 하는 상황은 많이 줄어들었다. 그냥 팀한테 양보해달라고 꼬장부리지 않고 정상적인 서포터를 플레이해주는 것도 감지덕지한 수준이다.

[19] 아예 미드가 서폿에게 경험치를 양보하는 진귀한 광경이 왕왕 보일 정도였다. 스킬 하나, 그것도 궁극기를 배운 6레벨 서포터의 파워와 그냥 5레벨 서포터와의 벨류 차이는 상상 그 이상이기 때문. 물론 25년 기준에서는 레벨 공식이 크게 바뀌어 해당 전략을 더이상 쓰기는 어려워졌다.

[20] 서포터는 되도록 퀄을 양보하는 것이 팀적으로 유리하다. 특히 제압골드가 크다면 상대편이 일부러 서포터에게 죽어줘서 딜러진에게 골드가 가지 않도록 하는 전략적인 행동을 의도적으로 펼치는 경우도 있다. 너무 과하게 양보하려다가 퀄을 놓치는 경우도 있고 게임 초중반에는 서포터가 골드를 먹어서 1,2코어를 빨리 뽑는 것의 효율이 딜러 못지 않기에 확실한 상황이 아니라면, 그리고 제압골이 지나치게 크게 걸려있지 않다면 서포터가 퀄을 먹는 것도 나쁘지 않다.

[21] 제어 와드 칸의 경계의 와드석, 서폿 돈템 역시 전설템 취급을 받기는 하지만, 진짜 전설템에 비해 스펙은 훨씬 초라하다.

[22] 물론 타릭처럼 탱커형 성격을 갖고 있음에도, 최상의 한타 기여도를 갖고 있는 챔피언도 있다.

[23] 반대로 딜러형이지만 벨코즈나 브랜드처럼 성장도에 따라 단신으로 한타를 파괴할 수 있는 챔피언도 있다.

[24] 특히, 유미와 소나, 세라핀 등은 후반 캐리력이 다른 챔피언에 비해 매우 뛰어나 왕귀형으로 분류된다. 때문에 한타만 중심적으로 이루어지는 무작위 총력전에서 유тиль 서포터들이 가장 강세를 나타내기도 한다.

[25] 정돈된 한타가 아닌 난전 상황에서는 장점이 될 수 있다.

[26] 그랩을 포함한 탱커형 서포터가 주류가 되든 유티ль형 서포터가 주류가 되든 딜러형 서포터가 주류가 되든 마찬가지다.

[27] 매 시즌마다 다르지만 전체적인 구도로 보자면 바텀 라인에서의 단순 2대2 딜교환 능력은 딜러형 서포터 > 유티릴형 서포터 > 탱커형 서포터 순이고 한 방 싸움이나 갱 호흡 싸움으로 가면 그 반대가 된다. 근데 이 구도를 잘못 이해해서 상위티어에서는 모르나 하위티어에서는 딜러형 서포터가 2대2 구도에서도 무조건 탱커형 서포터에게 물려 죽는다는 편견을 가진 사람들도 있다. 단순 딜교환은 물론 2대2 전투는 유미 같이 태생적 페널티를 받은 게 아닌 이상 딜러형 서포터가 무조건 앞선다. 단, 이는 딜러형 서포터 측의 바텀 유저가 자신의 서포터와 협동하여 딜교환과 전투를 정상적으로 한다는 전제이다. 반대로 유티릴형 서포터나 딜러형 서포터 측의 바텀 라이너가 견제를 비롯한 딜교환에 소극적이고, 전투를 무조건 회피하려고 하면 지는 것이다.

[28] 시즌이 지날수록 유티릴형 서포터는 대회에서 나오는 것 견제를 하려는 건지 지속적으로 견제력, 영향력을 밀도끌도 없이 너프하며 유티릴형 서포터 죽이기 패치로 인해 현재 유티릴형 서포터는 원딜 상성이 조금이라도 밀리거나 상대와 실력 차이가 나지 않는다면 라인전을 이길 수 없고 일단 버티거나 갱을 불러야하는 방식을 취해야 한다. 즉, 현재 라인전 구도 상성은 딜러형 서포터 >= 탱커형 서포터 >> 유티릴형 서포터로 상성 정립이 되어 어느 상황에서든 최약체로서 라인전을 보낼 수밖에 없는 상황이 되었다.

[29] Q에는 둔화가 있지만, 주요 딜인 평짤에 콩콩이가 붙는 것이 중요하다.

[30] 힐이나 보호막이 씌워졌을 때 발동한다. 콩콩이가 없으면 적용되지 않는다.

[31] 브라움, 타릭 등이 대표적이다. CC기 적중이 까다롭기 때문.

[32] 같은 탱커 대진이라면 모를까, 원거리 매치업에서는 원거리에서 사슬 채찍(E)이나 사형 선고(Q)로 전투를 개시하는 경우가 많은데, 여진 범위가 좁아 대미지를 넣기 힘들다.

[33] 빙결 지대 위에서 아군에게 가하는 피해량이 15% 감소한다.

[34] 상대 서포터가 모르거나와 잔나 같이 소나가 라인전부터 이기거나 압살하는 경우도 있기 때문에 무조건 소나가 라인전을 진다는 건 편견 및 오해이다.

[35] 빙결 강화나 선제공격

[36] 물론 생존이 보장되는 선에서. 과감하게 점멸을 쓰고 허둥대다 먼저 죽는다면 고의 피딩이나 다름이 없다.

[37] 일반적으로 첫 웨이브 6마리 경험치를 다 먹고 다음 웨이브에서 근접 3마리를 같이 먹으면 2레벨이 된다.

[38] 특히 템빨을 크게 받아 초반이 엄청 약한 챔피언의 경우 더더욱 보조해주는 게 좋다. 만약 유물 방패와 어깨 보호대 외에 라인을 건드는 행동 자체를 싫어하는 바팀 라이너가 있다면 그건 게임의 이해도가 매우 부족한 유저일 수도 있다.

[39] 부숴에 들어가 있어도 자동 공격을 하지 않는다.

[40] 한술 더 떠서 바팀 라이너들은 보통 야들야들한 물몸 뚜벅이인 경우가 많다!

[41] 대표적으로 상대측에 녹턴, 이블린 같이 대놓고 암살자 챔프를 고르는데도 서포터가 아무런 근거 없이 다른 라인으로 로밍을 갔다가 암살자에게 맞아 죽었다면 이는 서포터의 책임이다.

[42] 그렇다고 해서 이 능력을 막 쓰는 것도 곤란하다. 시도 때도 없이 미니언을 즉사시키면 라인이 밀릴 수밖에 없는데 이 경우 쟁/로밍에 취약해지기 때문이다. 반대로 쟁/로밍만 걱정하다가 라인이 밀리는 것도 문제가 되므로 판단력이 중요하다. 게다가 이 아이템은 주로 근접 서포터가 사용하므로 타이밍을 잘못 잡으면 근처에 몰린 미니언에게 길이 막혀서 잡고자 하는 미니언을 잡지 못하고 날려버리는 경우도 생기는 데다가, 무리해서 대포 미니언을 먹으러 들어갔다가 상대에게 두들겨 맞는 상황도 생긴다.

[43] 역으로 아군 서포터가 CC기가 충분하다면 적팀 서포터의 대포 처리 타이밍에 맞춰서 해당 서포터에 CC를 먹이고 교전을 시작할 수 있다. 물론 정글 및 타 라인의 상황을 고려해서 교전을 거는 것이 좋다.

[44] 특히 저티어에서 장신구를 방치하는 경우가 많이 보이는데, 후술할 시야 장악의 개념에 대한 잘못된 이해도 있지만 대부분을 차지하는 주된 이유는 단순하게도 [귀찮아서](#)다. 당연하겠지만 이런 유저들은 서포터 아이템으로 얻은 와드도 잘 활용하지 못한다.

[45] 사실 이조차도 굳이 간다면 정글 동선 파악용으로 정글이나 딜러가 가지 서포터가 가는 경우는 적다.

[46] 투명 와드를 드러낼 수 있는 수단은 제어 와드와 렌즈뿐인데, 제어 와드는 6칸밖에 없는 인벤 중 한 칸을 그대로 차지해버리는 데다가 한 개밖에 설치가 안 되고 하나마다 돈 주고 사야 해서 있는지 없는지 모를 투명 와드를 찾아낼 생각으로 쓰는 건 매우 비효율적이다.

[47] 상대 시야가 뻔히 보이는데 용이나 바론 같은 에픽 몬스터를 잡는 것은 웬만큼 게임이 기운 게 아니라면 자살 행위에 가깝다. 일단 상대방이 스틸하기 훨씬 쉬워지며, 용이나 바론에 시간을 쓰는 사이 상대가 다른 곳에서 편하게 이득을 챙길 수도 있다. 심하게는 한창 에픽 몬스터를 사냥하던 중 싸움을 걸어 스킬 및 자원이 빠진 상태에서 상대방과 몬스터의 협공을 받아 아군은 아군대로 전멸하고 몬스터도 뺏기는 사고가 날 수 있다.

[48] 강화형 보조술사 역할군은 딜러보다 허약한 내구도를 가졌으며, 서포터 특성상 레벨과 아이템이 부족해 생존이 더 힘들다. 초보의 경우 딸피이거나 포커싱당한 아군에게 달려가다가 둘 다 죽는 경우가 허다하다.

[49] 시야를 밝히려 다니다가 가장 많이 죽는 게 서포터와 정글러다. 그나마 정글러는 직접 정글을 먹고 성장할 수라도 있다지만 서포터는 퀼/어시스트, 혹은 서포터 아이템밖에 성장할 수단이 없어 더 잘 죽는 편.

[50] (자르반: AD, AP 콩콩이, 탱 / 그라가스 & 말파이트& 마오카이: AP, 탱)

[51] 후반기에 딜포터가 자리잡았던 2016 시즌과 향로 메타로 유틸풋이 지배적이었던 2017 시즌 후반기, 탱포터와 유틸풋의 인식이 역전되었던 2022 시즌 후반기 등이 대표적이다.

[52] 아이템이 부실해도 높은 탱킹력을 가진 챔피언이 메인 탱커, 애매한 탱킹력을 가진 챔피언이 서브 탱커로 볼 수 있다.

[53] 여기서 소위 세나와 함께 쓰이면서 CS를 먹는 서포터 챔피언 부류 역시 존재한다. 그런 챔피언들은 별도의 각주로 표기되어 있다.

[54] 보호막이나 그랩류는 아니지만 궁극기의 공격성이 뛰어나고, 흔히 쿵쾅이라 불리는 Q와 W는 기본적으로 방어적인 스킬이지만, W직후 Q를 발동시키면 돌진 후 광역 에어본을 넣는 공격용 스킬로 사용할 수 있다. 원래 버그성 플레이였지만, 이후 라이엇이 공인한 케이스. E스킬이 버프되고 기절까지 생긴 이후 편의성까지 부여해 공식적인 콤보로 활용할 수 있게 되었다.

[서폿탱] 55.1 55.2 55.3 55.4 55.5 일반적인 서폿으로 쓸때는 팀의 메인 탱커로 기용하기에는 부족하고, 단식 챔피언과 함께 쓰는 조합에서는 메인 탱커급으로 성장이 가능하다.

[56] 11.17 패치 이래로 붕대 던지기(Q)의 2번 충전 방식이 적용됨에 따라 서포터 챔피언으로도 쓸 수 있게 되었다.

[58] 예를 들어 뒤가 없다는 점이 공통된 부분이지만, 어느 한쪽에만 특화된 서포터 챔피언들과는 달리 여러 상황에 대처할 수 있는 능력을 가지고 있다.

[60] 마오카이는 AP 딜을 올려 포획형 메이지로 쓰는 사례를 제외하면 보통 상대에게 들이받는 공격형 탱커 챔피언으로 여겨지지만 오히려 조건에 따라 체력을 회복해주는 패시브(P), 지역 장악에 용이한 E 스킬, 타겟형 돌진기이자 속박기인 W, 넉백기인 Q와 광역 군중제어기인 궁극기의 범용성까지 상당하며, 게임 내에서 적군 공격과 아군 보호를 모두 할 수 있는 하이브리드형 탱포터로 쓰는 것 역시 가능하다.

[62] 탐 켄치는 인식상 수비형 하드 탱커 서포터로 여겨지지만, 패시브와 E스킬을 토대로 하여, 사거리가 긴 Q스킬 중장거리 딜교와 W스킬을 사용해 공격적인 이니시에이팅을 시도할 수 있다. 궁극기를 이용해 위험에 처한 원딜을 구해주거나 죽어가는 적 챔피언을 끌고와서 원딜에게 퀼을 줄 수 있다. 즉 수비와 공격이 모두 가능한 하이브리드 탱포터로 쓸 수 있다.

[64] 그라가스 역시 돌진에 능한 챔피언이지만 궁극기와 몸통 박치기(E)는 최정상급 판정으로 적의 돌진을 손쉽게 저지할 수 있는 받아치는 것에 최적화된 챔피언이면서, 원거리에서 몸을 던지지 않고 CC기를 넣을 수 있어 이니시에이팅 또한 뛰어나다. 또한 탱커형 챔피언이라 탱템을 두를 수 있는 것은 물론 적을 불들어 매고 시간을 끌 수도 있다.

[65] 아군 보조와 이니시에이팅에 특화된 서포터로 빠른 속도를 가진 스킬을 활용하여 치고 빠지는 식으로 운용한다. 탱포터들 중 가장 몸이 약하지만 스킬의 구조상 선 진입을 해야하는 챔피언이고, 탱템+유틸템을 섞어서 스킬을 활용해 쉴드로 적의 화력 투사를 막아 아군을 보호할 수도 있고, 사거리가 긴 Q를 이용해 적당한 딜교와 힐을 넣어주는 것도 가능하다. 그리고 아군의 이니시에이팅이 필요하거나, 싸움이 발생했을 때 궁을 켜고 스킬 콤보를 빠르게 활용해 아군이 순식간에 적을 물리칠 수 있도록 도와주는 것이 이 챔피언의 핵심 운용법이다.

[66] 일명 "노블레쓰"에 포함되어 그랩을 하는 탱포터 정도로 인식되나 실제 챔피언의 성능은 그랩풋을 겸하는 서브 탱커들 중에서도 탱킹 능력이 상당히 떨어지는 물몸이다.

[67] 리워크 이전 볼리베어의 경우에는 체력 재생이 용이한 패시브를 이용하여 유지력 싸움을 펼치고 지속 싸움에도 유리한 스킬셋과 브루저의 초반 깡스펙을 필두로 적 봇듀를 몰아붙이는 역할로 사용되었다. 하지만 리워크 이후 나사빠진 스킬셋과 서포터로 쓰이기에는 매우 좋지 않게 변한 성능, 빈약한 하드웨어까지 겹치면서 사라질 포지션으로 추정되었었고 이후 완전히 자취를 감췄다.

[68] 리메이크 이전에는 서포터로 메타를 지배했던 시기도 있었다.

[69] W 스킬 활용도에 따라서 메인 탱커급 탱킹력을 보여주기도 했다.

[70] 2020년 당시부터 때에 따라 쓰이고 있고, 레벨과 골드로 탱킹하는 챔피언에 가깝다. 특히 탑-미드와 같은 솔로 라이너로 기용되는 상황에서는 라인을 먹으면서 이후 성장을 통해 메인 탱커로 기용하는 것이 가능하지만 반대로 서포터로 기용되는 경우에는 골드 수급과 레벨링이 모두 뒤쳐진다는 점에서 솔로 라이너로 쓰일 때와는 다르게 보조에 가까운 수준에서 서브 탱커 겸 이니시에이터 역할을 주로 수행하게 된다.

[71] Q를 통한 견제와 다양한 CC기 스킬을 이용하여 선진입후 적을 불잡고 W를 이용한 흡혈로 버티며 원딜과 적을 처치하는 운명을 강력한 데미지와 흡혈 덕에 마이너한 ap 딜포터, 탱포터 역할을 할 수 있었다. 그러나 사일러스는 초반에 몸이 약해 서포터로 사용하기에 운용이 어렵다. 2020 시즌부터 사일러스의 버프와 바텀 메타 변화로 본격적으로 등장하기 시작해 2021 시즌까지도 가끔씩 사용되며 통계에 3~4%가량 기록되었으나 2022 시즌부터는 운용 방식의 변화로 완전히 자취를 감췄다.

[72] 다만, 하위 티어 유저들은 본말이 전도되어서 자신이 서포터가 아니라 '딜러'로써 바텀에 선 것이라고 인식하며 바텀 라이너의 자원까지 뺏어먹는 경우가 많다. 딜포터에 대한 인식이 낮아진 원인이기도 하다.

[73] 의외로 잘 지켜지지 않는 부분인데, 그냥 견제하는 게 재밌어서 아무 때나 화력을 투사하는 바람에 라인 상황이 엉망이 되는 경우가 많다. 특히 범위가 넓은 광역기를 가진 럭스, 제라스는 팀만 나면 미니언을 빼앗는 악덕 서폿이라는 인식이 박혀버렸다.

[74] 대표적인 챔피언으로 브랜드, 자이라, 스웨인, 벨코즈 등이 있다. 자체적 패시브 등의 보유로 아이템이 적더라도 컨트롤만으로도 추가 딜량을 상승시키는 것이 가능하고, 도트딜 메커니즘과 리안드리의 퍼뎀으로 코어 하나만 들고 있어도 어떤 챔피언에게든 위협적인 피해를 가한다.

[75] 자이라, 럭스, 모르가나가 훌륭한 예시이고, 파이크, 스웨인은 좋지 않은 예시이다. 파이크는 두 CC기 모두 발동이 느리며, 스웨인 역시 되돌아오는 투사체를 맞춰야 하기 때문에 아군 또는 자신을 무는 적을 저지할 수 없다.

[76] 아군 보호가 뛰어난 모르가나, 카르마 등은 유틸형과 딜러형의 중간에 있는 챔피언들이다.

[77] 럭스, 자이라, 모르가나, 벨코즈 등이 멀리서 저격하기 쉬운 스킬을 많이 가지고 있고, 샤크, 파이크 등은 중거리에서 견제 후 은신을 이용해 딜을 넣고 안전하게 치고 빠지는 것이 가능하다.

[78] 이들 외에도 아리, 티모, 르블랑 등의 메이지 챔피언을 서브딜러로 사용하기도 하나 장인픽이나 예능으로 취급되며 서포터로 채택하는 경우는 적다.

[79] 2020시즌 전까지는 유틸 템트리를 자주 타서 아래의 유틸 부류에만 해당됐지만, 2021시즌 이후로는 다른 유틸폿의 하위 호환으로 인식되고, 연달은 딜 버프 패치를 통해 루덴을 위시한 딜 트리가 정석으로 자리잡게 되어 사실상 조건부에서만 유틸리티 능력을 가진 딜포터로 바뀌었다.

[80] 스웨인 특성상 완전한 딜폿보다는 교전형 딜탱 혹은 서브 탱커로 사용한다.

[81] 2022 월드 챔피언십에서 DRX의 베릴이 자주 사용한 것을 계기로 이후부터 서포터가 주력 포지션 중 하나로 변모하게 된 챔피언이다.

[82] 패시브의 둔화 덕에 상대 바텀 라이너를 짤짤이로 괴롭힐수 있어 예전부터 드물게 사용되어왔으나 시즌 13이 시작되고 나서부터 정식 메타로 자리잡았다. 패시브와 궁합이 잘맞는 제국의 명령을 1코어로 뽑고 부족한 딜을 보충하기 위해 마나무네를 뽑아 2코어로 쓴다. 주문도둑의 검과 제국의 명령을 뽑았다고 해서 AP 애쉬를 할 생각은 하지 말자. 애쉬는 주문력 계수가 전무한 챔피언이고 제국의 명령은 패시브 때문에 가는 것이기 때문에 어디까지나 보조 아이템이다.

[83] 주로 AP 템트리를 가면서 은신을 적극 활용해 초반부터 상체로 로밍을 다니면서 게임을 터트리는 하이브리드형 방식으로 운용된다. 다만 로밍을 다니면서 원딜을 혼자 방치하는 경우가 많아 인식은 좋지 않은 편.

[84] 세나, 애쉬

[85] 때문에 공식적으로 서포터 포지션을 배정받은 세나를 제외한 다른 원거리 딜러 서폿의 인식과 성적이 좋지 않은 것에 기인하는 이유이다.

[86] 상자와 양날 독(E) 견제를 극대화할 수 있는 AP 빌드를 간다.

[87] 피해 무효화 스킬인 E와 애매한 암살 능력으로 인해, 후반으로 갈수록 탱커형 브루저로 운용되는 경향이 짙다.

[88] 암살자와 그랩폿을 반씩 섞은 서포터

[89] 과거 푸만두와 리핸즈가 각각 솔랭과 대회에서 서포터로도 활용하면서 유명세를 탔었다. 2025년 극초반에 다시 부활해 케리아를 비롯한 여러 선수들이 채택하고 있다.

[90] 라이엇에서 말하는 공식 명칭은 '강화형 보조술사'

[91] 이때의 [왕귀](#)는 혼자서 캐리한다는 뜻이 아닌, 아군의 생존력과 공격력을 크게 올려주는 보조형 왕귀를 뜻한다.

[92] 징크스, 베인, 트위치, 코그모, 아펠리오스, 제리 등 높은 DPS를 갖는 원딜들이다.

[93] 룰루가 해당 궁합과 안 어울리는 대표적인 챔피언이고, 카르마가 오히려 궁합이 어울리는 챔피언이다.

[94] 챔피언에 따라서 주로 가하는 피해량 n% 감소 혹은 받는 피해량 n% 증가가 존재하며, 이는 칼바람 나락에만 국한된 맵 전용 효과이다.

[95] 다만, 현재는 칼바람 한정 너프가 가해져 밸런스를 해치지 않을 정도의 준수한 픽으로 남아있다.

[96] 그 종류는 즉발, 타켓팅, 논타겟팅 등 여러 여부에 따라 나뉜다.

[97] 2023월 기준 순수 서포터 중에서 적에게 (CC기가 아닌) 디버프를 거는 디버퍼는 소나(피해 감소), 렐(방마저 감소)밖에 없다.

[98] 이쪽은 메타에 따라 유틸과 딜을 겸비한 챔피언으로도 쓰였지만 리워크후 유틸형으로만 쓰인다.

[99] E와 궁극기를 통한 엄청난 변수 창출이 가능하면서도 약간의 화력을 겸비한 데다가 돈이나 아이템 없이도 종 스택을 쌓아 화력을 유의미하게 성장시킬 수 있고, 거기에 로밍형 플레이 스타일을 이용해 성장도 가능한, 말 그대로 [유틸리티](#)가 아주 특출난 챔피언이다. 다만 바드의 스킬셋은 오히려 탱서포터에 가깝다. 유틸리티가 좋은 것은 맞으나 그 유틸리티의 방향이 아군 강화가 아니기 때문.

[100] 순수 서포터로 설계되었으나 서포터 역할군에 속해있는 챔피언 중에서도 상당히 이례적인 왕귀형으로 설계된지라, 후반에는 어지간한 딜포터 뺄치는 딜을 선보이기도 한다. 스킬셋 자체는 전형적인 '버프' 및 지원형에 가깝지만 나중엔 딜&유틸이 모두 가능하다는 것.

[101] 이전에는 딜러형 및 지원형에도 속한다고 분류되어 있었으나, 유틸형 및 한타형 챔프에도 속한다고 보는 것이 맞다. (이는 모르거나, 럭스도 마찬가지.) 다만 각각의 CC기 면역과 긴 시간의 CC기, 광역 실드와 광역 이속 버프를 보고 가는 챔피언이

라는 점과 딜을 보고 가기엔 딜링 구조가 불안정하다는 특징이 있기 때문. 또한 실제 모르가나, 럭스, 카르마는 본래 주 포지션 이 서포터가 아닌 라이너이지만 견제력은 유틸형 서포터에게도 밀리는 유형이라 진짜배기 딜포터들과 비교하면 차이가 심한 편이다. 실제로 천상계에서도 딜포터보단 솔로 라인으로도 충분히 갈 수는 있는 유틸폿 정도의 인식이다.(탑 카르마, 미드 모르가나가 나름 유명해지고 대회에 나온 이후에도 마찬가지.)

[102] 이니시 탱포터의 역할을 수행하지만, 기존 체급이 다른 탱폿들에 비해 모자란 대신 아군에게 힐, 실드 등 여러 버프를 걸어줄 수 있다.

[103] CC기도 강하지만 아군의 캐리력을 증폭시키는 유틸능력도 뛰어나다.

[104] 연이은 너프로 사장됐었으나, 13시즌 실드반사와 티버 패치를 받고, 이니시형 유틸폿으로 부활했다.

[105] 더 정확히 말하면 단순 강력한 게 아니라 이기적인 견제가 가능한 경우가 많다. 가장 대표적으로 소라카의 경우, 주력 견제기인 Q를 상대에게 맞추면 유체화 + 힐 + 강력 강타 효과를 한꺼번에 다 받을 수 있는 것과 다름이 없다. 나머지 유틸폿들도 이 정도는 아니더라도 자신이나 아군에게 힐이나 실드를 걸고 견제를 해 상대만 아프게 하는 견제가 가능하다.

[106] 시즌3와 4에 미드 라이너뿐만 아니라 서포터로도 주로 등장했던 챔피언. 당시 넓은 피격 범위를 이용한 궤뚫는 창(인간형 Q)의 강력한 딜과 쿠거의 상(R)을 이용한 폼 변화를 이용해 돌진(W)과 접근형 기술(Q, E)들을 이용하여 딜을 퍼붓기기도 좋았다. 또한 현재로써도 시팅형 정글러로 사용되는 경우에는 매복 덫(인간형 W)&태고의 생명력(인간 폼 E)을 이용하여 유틸적인 플레이를 선보이는 경우도 있다. (창 든 소라카)

[107] 이는 챔피언 픽에도 반영이 되는데, [케이틀린](#), [코그모](#) 같이 바텀에서 원딜을 주로 픽하는 유저 스스로가 아예 라인전을 주도하는 챔피언에 가까울수록 유틸폿에 대한 선호도는 상승한다.

[108] 대표적으로 [오른](#), [말파이트](#), [자크](#)처럼 한타각을 잘 차려주거나, [아이번](#)처럼 아예 제2의 유틸형 챔피언을 선호한다.

[109] 캐리 역할에 익숙한 바텀 유저들이 유틸폿 혐오론자를 디스할 때 가장 많이 나오는 레퍼토리가 "본인이 딜을 못 넣으니까 애꿎은 서폿한테 딜 안 넣냐고 화풀이한다."이고, 실제 통계가 그렇다.

[110] 다만 유틸 서포터와 조합하면 라인전이 약하기로 유명한 카이사, 베인, 사미라 같은 원딜들은 극단적으로 탱커형 서포터의 의존도가 높기 때문에 해당되지 않는다. 물론 이런 원딜 유저라고 해도 본인에게 필요한 탱커 서포터를 해주지 않았다는 이유로 유틸 서포터 유저들에게 버스충이라는 비논리적인 음해를 해대는 행위를 옹호할 수는 없다. 왜냐하면 본인들 또한 서포터에게 픽을 맞춰줄 수 있는데 일방적으로 서포터 유저에게만 본인에게 맞춰야만 하고 그렇지 않으면 버스충 취급을 하겠다는 이기적인 논리이기 때문이다.

[111] 사실 이건 롤이라는 게임의 문화 자체가 공격적인 영향이 크다. 애초에 팀 게임이라면 어떤 게임이든 초보 유저들이 하기 좋은 쉬운 포지션부터 고수용 포지션까지 폭넓게 분포하는 것이 정상이다. 그래서 초보자가 쉬운 캐릭터를 하는 건 아무 문제 가 되지 않는다. 고수는 고수대로 초보는 초보대로 어려운 캐릭터 쉬운 캐릭터 골라가며 같이 게임을 하면 그만이고 지극히 정상적인 일이다. 그러나 롤이라는 게임 특유의 유저풀의 공격성과, 지면 남에게서 원인을 찾고 싶게 만드는 시스템 탓에 쉬운 캐릭터를 한다> 초보다> 나는 초보 때문에 졌다 라고 억울해 하는 것. 하지만 조금만 생각해보면, 나와 같은 큐가 잡혔다는 건, 결국 챔피언 난이도를 떠나서 팀 기여력은 비슷하다는 것이고 결국 같은 수준이라는 뜻이다. 티어라는 것은 어려운 캐릭터를 한다고 오르는 것도 아니고 피지컬이 뛰어나다고 오르는 것도 아니며, 그 사람이 여러 판에 걸쳐서 팀에 기여한 기여도가 누적 된 성적표이기 때문이다. 초보 유저가 뒤에서 힐만 하는데 혼신의 컨트롤을 하고 있는 나와 같은 티어인 것이 거슬린다면, 결국 본인의 혼신의 컨트롤이라는 것이 뒤에서 힐버튼만 누르는 초보와 같은 수준으로 저질이기 때문에 같은 티어이며 같이 큐가 잡힌 것이다. 때문에 유틸폿 사용자가 실제로 초보라고 해도, 탓해봤자 자기 얼굴에 침 뱉기일 뿐이다. 이런 것이 억울해서 쉬운 캐릭터의 영향력을 줄여달라고 하는 것도 문제인 게, 쉬운 캐릭터의 영향력이 축소될수록 게임의 진입장벽은 높아지고, 진입장벽이 높아질수록 유입 유저와 라이트 유저가 줄어들게 되어 하는 사람만 하는 하드코어한 게임이 되어버린다. 이를 알고 있기

에 라이엇에서는 하드코어 유저들의 유미 삭제 요구에 대해서도 유미의 유저풀을 보여주며 거절한 것이다. 하드코어 유저들의 요구사항에 치중해서 게임의 난이도와 진입장벽을 계속 높이는 방향으로 운영하면 그 게임이 어떻게 되는지는, 스타크래프트2의 결말을 보면 알 수 있다.

[112] 막말로 다른 서포터들은 한 번의 변수가 꽤 크기 때문에 초보가 잡아도 언젠가 한 번은 운이 좋아서 캐리가 가능하고 고수도 한두 번은 운이 나빠서 못 할 수도 있지만, 유틸풋은 끊임없이 소소한 변수를 쌓는 스타일이라 끊임없이 잘해야 하기에 초보는 계속 못하고 고수는 계속 잘할 정도로 실력 편차가 크다. 물론 부족한 실력으로도 하드캐리형 딜러를 시팅하는 것만으로도 0.5인분은 가능하며, 이는 유틸풋 스킬셋 자체의 존재 의의이기도 하다. 따라서 실력있는 유저와 듀오로 손쉽게 티어를 올리는 서포터 플레이어들이 존재하는 것이다. 그러나 이는 달리 말해, 모두의 실력이 비슷한 솔로큐에서는 단순 하는 것만이 아닌 그 이상의 역할을 반드시 수행해야만 승률을 더 높게 끌어올릴 수 있다.

[113] MMORPG에서 서포터 포지션의 직업이 먼저 죽을 경우 파티 전체의 근간이 흔들리는거나, 오버워치에서 노릴 수 있으면 힐러를 최우선으로 노리는 것을 생각하면 편하다. 둘 역시 마찬가지로 정석적인 한타에서는 유틸 서포터 하나에 의해 한타가 좌우되는 경향이 강하다. 특히 이해도가 부족한 티어의 경우 원딜을 위시한 바텀 라이너빨로 유틸풋이 산다고 얘기하지만, 경험이 풍부하고 실력이 좋은 고티어에서는 라인에 관계없이 오히려 바텀 라이너가 유틸풋을 위시한 서포터빨로 딜하고 한타를 한다는 얘기도 간간히 나올 정도.

[114] 대표적인 케이스가 [룰루](#). 스킬셋 자체가 아군 캐리력 강화 및 보호에 크게 치우쳐져 있으면서 광역기를 통한 라인 클리어 능력에 후반 성장성까지 보장되어 있기 때문에 연구를 해서 조금이라도 갈 수 있게 된다면 탑이나 미드로 보내는 게 일상이었다.

[115] 향로 메타가 유틸풋 인식 하락에 결정적인 역할을 하긴 했으나 그 이전에도 이미 유틸풋에 대한 인식은 한국에서는 그다지 좋지 않았다. 좋지 않았던 인식이 향로 메타가 들어서면서 폭발한 것.

[116] 다만 공식 통계 자료는 아니다.

[117] 노틸러스가 빠지는 이유는 아무래도 플레이 스타일이 레오나 쪽에 가까운 돌진형 탱포터이기 때문에, 적중만 한면 리턴이 보장되는 블츠, 파이크, 쓰레쉬와는 다르게 진입각과 거리조절 등 탱커 역할군에 대한 이해를 더욱 필요로 하기 때문인 것으로 보인다.

[118] 노틸러스와 레오나에겐 보호막 스킬이 있으며, 블리츠는 수동 발동이 불가능하지만 패시브로 보호막이 있고 이속 증가 스킬이 있으며, 파이크에겐 은신 스킬이 있는 식으로.

[119] 많은 유저들이 인식하지 못하지만, 투사체 속도가 블리츠크랭크나 쓰레쉬보다 노틸러스가 약간 더 빠르다. 이는 노틸러스가 탱커인 만큼 저 둘에 비해 움직임이 둔하고 낫의 크기도 크기 때문으로 보인다.

[120] 그랩 서포터 중에서 제일 짧다. 쓰레쉬의 경우 노틸보다 조금 긴 편.

[121] 또한 노틸처럼 몸이 앞으로 쓸리거나, 쓰레쉬처럼 당겨오는 거리가 애매하거나, 파이크처럼 차징을 요구하지도 않기 때문에 안정성 측면에서도 뛰어나다.

[122] 즉발식으로 사용하면 근접 공격에 둔화가 묻어 나간다. 기존에는 추가 피해가 적용되고 광역 타격도 가능했으나, 라인 파이크를 너프하는 과정에서 피해량 강화가 삭제되고 챔피언 우선 타격 단일 스킬이 되었다.

[123] 이 덕에 파이크는 그랩 챔피언들 중에서 가장 강력한 심리전을 걸 수 있다. 그랩 자체를 적중시키는 것이 아니라, 일단 놀려두고 상대에게 무빙, 또는 스펠 사용을 강요하는 플레이가 가능하기 때문.

[124] 특히 탑의 순간이동을 통한 바텀 개입 측면에서 매우 유용하다.

[125] 라인전 이득을 봐서 첫 물약을 소모하지 않은 경우 첫 귀환에 서폿템, 체력 물약, 제어 와드, 쿠키, 초시계 키트, 신발만 들고 풀템(...)이 나오는 경우가 종종 있다.

[126] 특히 바텀 라이너나 정글러와 같이 하는 경향이 크다.

[127] 다만 망원형 개조는 타당한 예외 사례가 있긴 하다. 바로 서포터의 생존이 중요한 경우인데, 구체적으로 적군을 끔살시킬 챔피언들이 즐비한데 본인이 아군을 보조해줘야 해서 한 텐 버티는 게 더 중요할 때가 이에 해당한다. 또 다른 예시로 오브젝트 확인을 해야 하지만 근처에 가기에는 너무 위험하면 아군과 소통을 하고 나서 들기도 한다. 또는 제라스나 럭스 등 (준)글로벌 궁극기를 가진 챔피언을 할 때 정글러가 무능할 경우 대신 오브젝트 쪽 시야를 밝히고 스킬각도 재기 위해서 사용해 볼 수도 있다. ~~근데 그렇게 아군도 케어 못하고 살기 바쁜 조합을 만나게 되는 경우에는 그냥 닷지를 우선적으로 고려하는 게 더 좋다.~~

[128] 이런 사유로 타 포지션의 챔피언들이 간간히 [서포터](#) 아이템을 채택하기도 한다. 대표적인 예시가 바로 [니달리](#)가 2~3코어 시점에 신화템 개편 이전의 코어템이었던 아테나의 부정한 성배나 불타는 향로를 올리는 사례가 있었다.

[129] 모르가나

[130] 출시 ~ [EU 스타일](#) 정립 직후

[131] 타 게임의 [스캔](#)마냥 5초 동안 맵 지역을 지정하여 볼 수 있으면서 짧은 쿨타임을 자랑했던 지금은 없어진 소환사 주문이다.

[132] 특히 이 서포터라는 포지션의 어원은 롤의 챔피언 역할군 목록과 [도타](#)의 게임 시스템이 융합된 것에서 파생되었다.

[133] 당시 극천상계 게이머들을 제외하면 마이크로 컨트롤에 대한 개념이 적었던 시절이었기에 블리츠크랭크, 알리스타, 레오나처럼 스킬 효과로 단 몇 대나마 더 맞아주며 한타를 역전하거나 상대를 잘라먹을 수 있는 회심의 CC기를 가진 챔프가 빈번하게 등장했다.

[134] 당시에는 골드로 보통 와드 및 핑크 와드(2020년 기준 제어 와드)를 와드 설치 수량에 제한 없이 계속해서 구매할 수 있었고, 시대에 따라 서포터로 여겨지기 시작하면서 포지션이 변경되는 사례가 종종 나오고 있는 지금과는 달리 이 당시는 상술된 숫자의 한정된 챔피언만이 기용되었고 아닐 경우 크게 배척받았다. 앞서 언급된 블리츠, 알리, 레오나, 소나, 소라카, 잔나, 룰루, 타릭 정도. 그 외에 몇이 있긴 했는데 거의 트롤픽에 가까웠다. 성능이 말이 아니었던 카르마, 힐이나 실드가 있으니 서포터라고 우기는 케일, 니달리, 모르가나, 럭스 등. 이 외에는 말파이트, 누누, 질리언 등이나 저티어에서는 쓰이긴 했고 지금처럼 OP 챔이 성능 믿고 가끔 가는 경우도 있었다.

[135] 그 전보다 돈이 많아졌을 뿐 여전히 와드를 많이 들고 다니긴 했다.

[136] 단, 서포터가 해당 아이템을 거의 가지 않게 된 이유는 다른 이유도 있다. 슈렐리아의 몽상은 시즌3에 들어서 오히려 너무 심하게 너프를 먹어서 안 좋은 아이템이 됐고, 군단의 방패는 반대로 **너무 좋은 아이템이 되어버려서 정글러나 탑 라이너가 최대한 빨리 올려서 써먹었기 때문**.

[137] 물론 시즌3 초기에는 유tility형 서포터들이 슈렐리아의 몽상/투명한 얼음 조각/쌍둥이 그림자/지크의 전령 등으로 원딜의 캐리력을 끌어올리는 법을 연구하거나, 탱커 서포터들이 군단의 방패 - 룬 방벽(또는 강철의 솔라리 팬던트)/저항 공성기/즈롯 차원문 등을 맞춰서 탱킹력과 이니시에이팅을 강화하려는 연구도 제법 있었으나, 시야 장악의 중요성이 대두되고 서폿이 지켜야 하는 원딜이 타워 깨는 기계 정도로 취급되던 시즌3 후반부 메타에서는 서포터가 코어템을 맞추려는 움직임 그 자체를 '트롤링'으로 규정하는 시선이 더 강했다.

[138] 이는 어디까지나 단순 국내 기준일 뿐, 외국 대회에선 M5가 우르곳을 위시한 안티 원딜 및 정글-로머 전략을 펼치고 있었다.

[139] 물론 그런 프로들의 경기에서도 서포터가 시야 장악에만 온 힘을 쓴는 와드 노예였던 사실은 크게 바뀌지 않았다. 애초에 서포터가 와드만 왕창 싸들고 다니면서 시야 장악에 치중한다는 플레이 자체가 프로씬에서부터 발상이 시작되어 이후 솔랭에도 전파된 사례에 가장 가까웠고, 서포터가 오로지 오더에 집중하게 된 경위 자체도 당시 서포터가 하위 아이템을 뽑는 것이 간소화되면서 와드 구매에 치중하다 보니 이전에 비해 서포터에게 이니시나 견제에 치중하는 플레이 자체의 효율성만을 따지기가 나빠졌다는 점과, 서포터가 성장형 라이너들 대신 맵 전체를 보면 사령관 역할을 도맡아 전체적인 오더를 주도하고 후반 게임의 핵심인 바텀 원딜만 열심히 지키면 된다는 풍조에서 시작된 것이다.

[140] 해당 시즌부터 딜러형 서포터들이 본격적으로 등장하게 되었다. 지금처럼 라인전을 강하게 가서 빡빡하게 굴리는 경향이 나오면서 이러한 패치의 영향으로 인해 다양한 서포터 유형이 등장하게 된 것. 그리고 너프로 인해 미드와 정글로서 더는 기용되기 어려워진 상기된 챔피언들과 모르거나, 럭스를 필두로 한 AP 마법사(메이지) 챔피언들이 사실상 딜러형 서포터의 최초 시작점이다.

[141] 라인전 주도권을 가져가도 결국 팀파이트에서 눈에 띄는 것은 원딜러였다. 라인전을 서포터가 한다는 주장도 이 때는 별로 많이 퍼지지 않았다.

[142] 적 챔피언에 대한 견제(당시 서리 여왕의 지배, 그리고 훗날 주문도둑의 검을 위시한 헌납 계열 아이템), 또는 아군 챔피언이 입을 피해를 회복시키거나 라인 클리어를 도와주는 플레이(당시 산악 방벽, 고대 유물 방패 위시한 전리품 계열 아이템) 그리고 바텀 라이너 옆에서 명하니 바라보거나, 입장질하거나, 춤을 추는 등 감정 표현하면서 열띤 응원하기(당시 승천의 부적, 고대 주화를 위시한 호의 계열 아이템).

[143] 시야 장악을 서포터와 정글러에게 많이 의지하고 있었던 하였으나 시야 장악 자체는 상위로 올라갈수록 모든 라이너가 다했다. 라이너도 당연히 라인전에서 핑وا가 아니라 그냥 와드는 사서 박아야 했고 이거 때문에 니가 갠을 안 와서 죽었네 와드를 안 박아서 당해놓고 말이 많네 미드는 왜 아래 위 시야장악 안 하냐로 엄청 싸웠다. 예언자의 영약도 서포터나 정글러만 먹는 게 아니라 잘 크고 안 죽을 자신 있으면 라이너도 종종 먹었다.

[144] 단 이것은 서포터 우대 정책이라기보다는 한국식 탈수기 운영에 대한 견제 측면이 더 컸다. 탈수기 운영이 고급 팀운영이라 하더라도 초반부터 라인스왑하고 탑에는 노잼톤, 또바나로 cs 20~30개 차이내는 정도가 전부에 정글 미드 봇에서 아주 미세한 이득이 나오면 그 이득을 와드, 핑크와드, 예언자의 영약으로 엄청나게 굴려대서 최대한 변수를 억제하면서 끝내는 게 게임을 보는 입장에서 재미가 떨어지는 것은 사실이었기 때문이다. 마타가 말하는 이길 수 있는 한타만 해서 이기고 우승한다가 시청자 입장에서 처음 몇 번 볼 때야 경이롭지 많이 볼수록 재미는 떨어지는 것.

[145] 훨씬 이전부터 유명했던 챔피언은 앞에서도 등장했던 럭스, 피들스틱 역시 마찬가지이다. 그리고 해당 챔피언들은 당시 쓰래쉬, 블리츠크랭크와 같은 그랩폿들의 폭주를 일부 막고, 딜도 가능한 데다가 또 다른 부분에서 새로운 변화를 가져다 준 상징과도 같이 여겨졌다.

[146] 과거 Q에 침묵이 있던 시절 미드에서 했던 일방적 딜교를 그대로 서폿 포지션으로 가져온 것. 허나 침묵 삭제 이후 자취를 감췄다.

[147] 이런 현상은 시즌 4 이전에도 있었지만, 중요한 건 이들에게 변명 내지 정당화할 여지가 발생했다는 점이다. ↪ 당시 상황 ↪ 관련 만화.

[148] 시즌 4의 알리스타는 서포터는 물론이고 탑 라이너로도 득세하여 경기마다 끊임없이 필밴되었을 정도였고. 리메이크 이전 소라카는 리메이크 이전까지 당시 LCK 대회와 솔랭에서 서포터 및 미드 스왑픽이자 기존 통념과는 다른 모습을 보일 정도로 시대를 풍미한 챔피언이었다.

[149] 여담으로 이러한 아군 보호와 로밍 지원을 핵심으로 하던 기조는 2018년 딜포터인 파이크 출시 이후로 일부 깨지게 되었다.

[150] 그 중 '주도검' 주문도둑의 검의 마나 리젠 상향으로 인해 벨코즈, 브랜드와 같은 메이지들이 딜링형 서포터로도 역할 확립이 더욱 이뤄졌고, 이후에는 '뉴페이스' 서포터로 케넨과 노틸러스, 대세인 탱포터들을 카운터치면서 로밍 능력도 준수한 트런들이 등장하게 되었다.

[151] 특히 알리스타, 쉐, 탐 캔치 등이 잘 나오기 시작했는데 이런 주류 탱커 서포터들을 카운터칠 수 있으면서도 최상급의 전투 능력을 가진 트런들이 슬그머니 나오기 시작했고, 그 결과는 그야말로 폭발적이었다. 특히 Q로 공격력을 뺏는 것과 더불어 E의 유tility성을 살려 엄청난 라인전 능력과 함께 봇 패왕으로 등극하게 된다. 그러면서 W를 통한 빠른 지원과 로밍 합류는 덤. 게다가 남의 능력치를 깎거나 뺏어오는 스킬들도 있기 때문에 상대가 성장할수록 본인은 더 강해지는 악의 캐리의 역할도 가능하다는 점까지 더해, 매우 강력한 수준의 대세 서포터로 올라서게 되었다.

[152] 잔나는 W의 보호막과 Q의 에어본, 계절풍(R) 시전 시 치유와 적군 밀어내기 효과, 소라카는 스킬에서 비롯된 회복과 침묵을 비롯하여 라인전과 한타 단계에서 궁극기로 타 라인을 지원할 수 있다는 점.

[153] 이 향로의 존재감은 절대적이어서, 향로를 빨리 뽑기 위해 원딜이 서포터에게 CS를 양보하는 일이 꽤나 많아졌고 혹여나 원딜이 먹어야 할 킬까지 극단적으로 떠먹이거나 아예 원딜이 서포터 아이템(타곤산, 고대 주화)까지 구매하여 서포터가 빠르게 향로를 뽑도록 역으로 서포팅하는 등의 플레이가 뉴메타 빌드로 발현되는 등 이전까지와는 보기 드문 상황이 연출되는 경우가 존재했었다.

[154] 당시에 유틸풋 안에서도 카르마와는 정반대의 길을 걸은 나미, 장인챔 느낌이 강한데다가 아군에게도 적에게도 변수덩어리 그 자체인 바드, 아예 향로 매커니즘상 주문력과 일부 부수적인 스펙업을 제외하고 아군 연계성부터 해서 하나부터 끝까지 효과를 누리기가 어려웠던 모르가나나 럭스와 같은 챔피언은 솔랭과 대회에서 쓰이더라도 연구 가치가 떨어진 순간부터 가치없이 버려졌다.

[155] 본래 라인전 강캐가 맞았다. 그러나 지나친 너프로 라인전 수행 능력이 지나치게 떨어지면서 현재 라인전 최약캐가 되었다.

[156] 궁극기를 이용한 여러 가지 변수로 인해 대회 그룹 스테이지부터 결승까지 100%의 밴률을 기록했다.

[157] 여담으로 이러한 영향으로 말미암아 앞에서 호명된 네 챔프는 당시 솔랭에서 승률과 픽률이 어느 정도 복구되었다.

[158] 이게 바로 앞서 설명된 딜러형 서포터와 유틸 서포터의 입지가 더더욱 좁아진 대표적인 이유기도 한데, 게임에서 상체의 영향력이 커질수록 CC기가 더더욱 필요해지고, 바텀 라이너의 캐리력 약화와 다른 챔피언들이 약진하면서 전반적인 입지가 좁아질 수밖에 없게 되었다.

[159] 그나마 있더라도 몇몇 서포터(대표적으로 소나)들이 주류 및 그 언저리급으로 부상했을 뿐이었다.

[160] 이는 당시 단식 메타의 최초 사례가 시작되면서 카르마를 비롯한 여러 서포터 챔피언들이 타 라인에 자주 출몰했었다.

[161] 노틸러스, 쓰레쉬, 파이크, 블리츠크랭크의 픽률을 모두 합치면 60퍼센트 정도인데, 대략 5판 중 3판은 그랩챔을 만나는 수준이다.

[162] 스웨인도 반 그랩챔으로 여겨지고 있기에, 사실상 그랩챔과 이를 카운터칠 챔프들이 1, 2티어를 먹고 있는 상황으로 인해 롤드컵이 끝난 뒤에는 그랩챔에 대한 너프가 진행될 가능성이 거의 필연적으로 예상되었을 정도였다.

[163] 이마저도 모르가나는 서포터가 부 라인이고 그렇게 사용가능하게 설계되었을 뿐 공식적으로는 라이너라는 점을 생각하면 공식적인 서포터로 설계된 유틸형 서포터로는 유미만 살아남은 셈이었으나, 거듭된 너프/리워크로 인해 출시 초기의 저열한 성능이 되어버려 숙련도가 매우 높은 프로 레벨이 아니면 사실상 유틸형 서포터들은 [아지르](#)와 비슷하게 전체 챔피언 평균만도 못한 수준으로 전락해버렸다.

[164] 미드 파이크를 저격한 너프지만 서포터 쪽도 꽤 영향을 받은 편.

[165] 당시 OP.GG 기준 1~4위인 노틸러스, 블리츠크랭크, 레오나, 쓰레쉬. 여기에 파이크를 합쳐서 '노블레쓰파'라고 불렸다.

[166] 이미 2019년 중후반부터 프리시즌을 지나 본 시즌에까지 줄곧 사용되었다는 점은 역설적으로 바텀 라인의 중요도가 하락함에 따라서 탱포터는 아이템이 많이 뽑히지 못한 상황일지라도 유리할 때 혹은 불리한 상황에서도 변수 창출에 능하며, 또한 아이템이 뽑히는 상황에선 이전보다 더 안정적으로 자신의 역할 수행이 가능하다는 장점 또한 분명하게 가지고 있기 때문이라는 점이 한몫하였다.

[167] 모르가나와 타릭은 서포터로 사용되는 경우 노블레쓰 모두한테 상성상 강하기 때문에 괜찮은 픽에 속한다.

[168] 일단 이 노블레쓰의 카운터 서포터인 탐 켄치, 타릭 등의 수비 탱포터들이 상당한 수준의 너프를 당하거나 어려운 난이도 및 로밍력 부족 등으로 각광을 받지 못하며 바텀 원딜의 경우에는 노블레쓰의 탱킹력을 뚫고 CC기를 피할 수 있는 베인은 미스 포츈, 케이틀린, 애쉬 등을 필두로 한 라인전 강자들이 끊임없이 등장하면서 솔로 라인이 아닌 이상 픽이 상당히 부담스러워진 상황인 것도 있다.

[169] 다만 소라카와 소나의 너프의 당위성에 납득하는 유저들 역시 많았는데 특히 이 두 챔피언의 탑 라인 승률이 각각 **60%, 58%**라는 미친 기록을 기록했기 때문. 고로 유저들은 저정도 승률이면 어떻게 해도 너프를 먹을 수밖에 없었다는 것이 증론. 그러나 가장 큰 문제는 너프의 정도인데 그냥 탑 라이너로서 사용이 어렵도록 그저 입지만 떨어뜨리는 정도에서만 너프 패치를 진행하면 되는데, **서포터로도 못 굴리게끔 너프시켜버렸다**는 점. 특히 더 웃긴 게 소나의 경우는, 기본 공격력하고 성장 공격력 전부 감소시키면서 **줬던 E 버프마저 끌백시켜버렸다**. 소라카는 그냥 RIP.

[170] 물론 역사적으로 서포터 포지션으로 기용되던 챔피언이 다른 라인에서 높은 승률을 기록해 너프를 당했던 과거 알리스타, 리메이크 이전 소라카, 타릭, 탐 켄치의 사례도 있으니 비록 처음은 아니었다. 그러나 노틸러스, 블리츠크랭크는 아예 부 포지션조차 서포터 부류의 챔피언에도 속하지 않으면서 각종 변수에 능한 플레이가 유독 강점을 보이고 또한 지나치게 강력한 모습이 지속되는 상황이지만 이에 오히려 그램 사거리 버프를 시켜 챔피언 성능을 높은 수준까지 끌어올려버렸다. 특히 노틸러스는 앞서 설명된 챔피언들 만큼이나 서포터를 비롯한 미드에 출몰하여 솔로 라인 챔피언으로도 기용이 가능하다는 점이다. 즉 라이엇이 굉장히 근시안적이면서도 모순된 태도를 보이고 있다. 그리고 진짜 이러한 논리대로 서포터가 솔로 라인에 서는 것이 자신들의 의도와는 전혀 맞지 않다고 여겨진다면 오로지 서포터라는 역할군 및 챔피언 용도로만 사용이 가능하도록 만들면서 솔로 라인에 사용시 가지게 될 조건적인 페널티를 주는 선에서 너프 패치 및 포지션 관련 여러 제약을 걸어야 한다는 점인데, 오히려 이러한 부분에서는 굉장히 소극적이고 미온적인 태도만을 보이고 있다. 오로지 자신들의 의도에 따라서만 패치가 이루어진다는 뜻이다.

[171] 그나마 상대가 모르가나 선픽일 때 카운터치기 위해 후픽으로 이따금씩 꺼낼 여지는 있다. 문제는 노블레쓰가 하도 많다보니 모르가나 선픽이 아닌 백픽(...)을 더 많이 보기에 모르가나라도 물고 늘어져야 하는 유틸팟 입장에선 피눈물 나는 경우가 많다.

[172] 소수의 장인(?) 유저들만 남게 되었다.

[173] 유틸 서포터들 역시 주로 채택하는 아이템이지만 특성상 노블레쓰와 달리 로밍 능력이 매우 떨어지기에 잔나를 제외하면 필수적인 수준이 아니다. 그래서 스킬 쿨타임 감소를 위한 쿨감신을 가거나 (유틸팟은 기본적으로 물몸이므로) 마법 저항력을 조금이라도 갖추고자 강인함 능력치를 올릴 겸 헤르메스의 신발을 가는 경우가 많다. 그리고 방어력이 부족하다고 판단되어 닌자의 신발 '닌탑'을 가는 유틸 서포터는 거의 없다.

[174] 이 셋의 경우에는 진입을 해야 하는 레오나와 노틸러스를 상대로 괜찮은 편이라 유틸형 서포터치고는 선택율이 높은 편이다. 최상위 구간에서는 자체적인 높은 생존력과 한타력, 확실한 근접챔 카운터 수단을 모두 지닌 잔나가 선호도가 높은 편이다.

[175] 하나같이 태생상 노블레쓰 상대로 매우 강한데 똑같이 노블레쓰한테 강한 타릭, 브라움과 달리 난이도도 낮은 편인 것도 잘 등장하는 이유 중 하나이다. 그나마 상대하기 어려운 모르가나와 유틸폿들 상대로도 단단한 하드웨어 덕분에 쉽게 밀리지 않는다. 하드 카운터래봐야 같은 탱커류를 제외하면 체력 비례 피해 및 고정 피해로 탱포터까지 위협하는 딜링 능력을 가진 브랜드, 벨코즈 같은 똑같이 마이너한 딜포터들 정도다.

[176] 소라카는 바드와 같은 로밍 및 각종 변수를 만드는 챔피언이 아닌 데다가 노블레쓰와 같은 탱커 서포터가 여전히 강세인 상황이라 강력한 모습을 보여줄지에 대한 여부는 아직 미지수로 여겨졌지만 이후 정말 아무 일도 없었다.

[177] 다만 아직까지도 세나는 원딜형 유틸 서포터로 좋은 평가를 받고 있기 때문에 여전히 살아남을 가능성성이 높다. 그리고 정말 살아남았다.

[178] 세트는 뛰어난 깡스펙 덕에 어거리로 쓰는 느낌이 강했던 챔피언인 만큼, 이번 너프로 서포터로 사용하기에는 어려울 정도로 성능 쪽에서 심한 너프로 간주되거나 아예 사라질 가능성이 높을 것으로 여겨졌지만 그 이후에도 큰 문제없이 등장하고 있는 실정이다.

[179] 단 케이틀린, 애쉬와 조합되어도 딜포터와 유틸폿은 여전히 힘들다. 그 중 모르가나는 여전히 극단적인 라인전 상성이 발목을 잡아 승률이 낮아 2티어권에 다시 완전히 자리잡고 대회에서 더 잘 나오게 된 정도이고 반대로 럭스는 모르가나보다 라인전 상성을 안타서 선후픽도 부담없이 가능한 덕에 1티어까지 상승해서 대회와 솔랭 모두 이전과 비교도 안 되게 좋아지고 픽률도 상승했다. 물론 소나와 럭스는 상성상 약점이 없는 것은 아니지만 모르가나와 달리 견제력이 준수하고 유지력도 좋은 편이라 반반 내지 되려 이기는 경우도 있다.

[180] 패치를 통해 Q, W, E의 주문력 계수가 모두 너프당했는데 이는 초반 생존력과 전투력을 떨어뜨리는 것은 물론 주문력에 비례한 성능을 가진 왕귀형 서포터인 소나의 근본 자체를 너프하는 것이나 다름없다. 특히 소나-럭스라는 변종 조합에서의 소나는 럭스와 소위 주도검이라 불리는 '주문도둑의 검'의 성능 덕분에 초반을 무사히 넘기기 쉬운 편에다가 본인 라인인 바텀보단 탑, 미드, 정글로 일컬어지는 상체에 모든 것을 의존하는 픽이기도 해서 주문력 및 아이템 의존도가 낮지만 일반 서폿 소나의 경우에는 전반적으로 아군 의존도가 매우 크고 초반을 넘기기가 어려우며 픽 특성상 본인의 딜링 능력과 주문력도 중요하기 때문에 주문력 계수 너프에 더 큰 타격을 입을 수밖에 없다.

[181] 탱커 메타 및 죽창 메타(딜러) 위주로 메타가 돌아가는 경우에는 유틸폿이 월 하기도 전에 아군 혹은 본인이 죽는 일이 다반사다.

[182] 다만 이는 월석이나 제국의 성능이 애매한 것도 있지만, 너무나 압도적인 효율을 자랑하던 아이템인 성배 삭제의 여파가 매우 크다고 보는 게 맞다. 사실상 성배가 본체나 다른이 없던 카르마/럭스 류의 서포터들은 때에 따라 바닥을 뚫는 픽률과 승률을 보여줬다.

[183] 11.7 패치 아래로 제국의 명령, 월석 재생기는 패치를 통해 성능이 어느 정도 올라왔지만, 여전히 템 하나에 회복 및 보호막 증가+쿨감+힐+주문력 보너스를 놀라담은 성배의 아성을 뛰어넘진 못한다. 특히 제국은 아군 강화가 이속 증가밖에 남지 않은 딜링용 템이고, 월석은 성배보다 발동 조건이 까다로워서 이를 제대로 활용할 수 있는 챔피언이 제한적이다. 물론 슈렐리아 정도가 유틸템으로 넘어오고, 대충 주문력 쿨감이 붙은 이니시 버튼용으로 구매하거나 추노와 도망용으로 더 많이 쓰이면서 사용 효과 하나만큼은 숨통이 트일 정도의 확실한 아이템으로 자리잡았을 정도.

[184] 상체 게임과 하체 게임이 동시에 중요해졌어도 초반 상체 게임을 포기할 수 없고, 초반 상체 게임이 중요하더라도 바텀 딜러를 아예 버릴 수만은 또 없기 때문이다. 특히 바텀 딜러의 캐리력이 바닥인 상태에서는 서포터 로밍이 아주 효과적이지만 바텀의 캐리력이 중요시되는 상황에서 만약 로밍으로 성과를 보이지 못할 경우에 파생되는 문제들이 양날의 검으로 작용될 수 있는 이유로도 발전하기 때문이다.

[185] 바텀 원딜뿐만 아니라 탑 라인에서는 태양불꽃 방패, 선혈 포식자, 발걸음 분쇄기가 메타별로 번갈아 대체되면서 브루저 메타에서 벗어나지를 않고 있고, 정글에서는 탱커형 정글이 멀종된 수준이며, 대신 암살자와 마법사와 같은 딜러들이 판치는 메타가 유지되고 있는 데다가 미드 역시 이러한 흐름에 지속적으로 편승하면서 탱커형 서포터의 독박 탱킹은 나날이 심해졌다.

[186] 오랫동안 계속되는 패치를 통해, 탱커 챔피언과 관련한 밸런싱, 탱커 아이템과 관련한 엄청난 너프, 딜러 아이템의 강화로 인해 이전보다 탱킹력이 떨리는 상황이 나왔다는 것. 그중 기사의 맹세의 너프, 지크의 융합은 둔화 효과가 없어지고 미미한 추가 피해량만 달린 단순 능력치템이 되었으며, 직전 시즌까지 탱서폿의 핵심이었던 가고일 돌갑옷은 라이너용 템으로 리메이크되었고, 탱폿의 목숨을 그나마 부지하도록 도와줬던 초시계-가고일 돌갑옷 아이템 콤보를 더 이상 사용할 수 없게 됨에 따라, 점멸이 없다면 꼼짝없이 죽어야만 하는 실정에 가까웠다.

[187] 이 상황은 현 메타 주류 챔피언들이 대부분 몸을 비집고 들어가서 이니시에이팅을 능히 수행할 수 있는 탱커형 챔피언이 있더라도 사이드 운영이 어느 정도 보장되고 상대를 찍어 누를 수 있는 칼챔 탑솔러, 소규모 교전, 카정, 갱킹에 능한 리신/엘리스와 같은 챔피언 및 캠프 다 먹고 내가 캐리한다는 마인드의 니달리/킨드레드/카서스/탈리야와 같은 성장형 풀캠 정글러, 이를 모두 혼합한 우디르/올라프와 같은 정글 챔피언이 흥하면서 1차 이니시에이팅이 애매하거나 아예 없는 메타가 그간 지속되었고, 게임 내 전반적으로 이니시가 가능한 탱포터와 그랩폿의 존재 여부에 따라 그 중요도가 더 극명하게 나뉘면서 사실상 유틸/딜러형 서포터의 설 자리는 그 중 일부 수혜를 입지 않는 이상 거의 없는 수준에 가깝다.

[188] 이번 시즌 수혜를 받은 고티어 유틸풋인 룰루는 지속적인 버프로 챔피언의 체급 자체의 증가 및 신화 아이템 체제 변경으로 원거리 딜러의 캐리력 증가라는 직간접적인 버프를 통해 티어를 유지하고 있고, 세라핀은 유틸 서포터들 중 괜찮은 이니시에이팅 능력과 가면 갈수록 압도적으로 올라가는 다대다 교전 유지력을 강점 삼아 장시간 미드/서포터에서 티어를 유지하고 있었으나 현재는 너프로 인해 3~4티어로 떨어졌다.

[189] LCK 스프링 시즌을 기점으로 템트리가 정립되면서 월석 재생기+ 흐르는 물의 지팡이 아이템 빌드를 주로 채택하는 유틸 챔피언이 많아졌고. 아이템 패시브와 액티브 및 챔피언별 스킬 시너지와도 매우 잘 맞는 모습을 보여주는 것이 가능하다는 점과 더불어 필수 아이템인 구원 + 불타는 향로에다가 이번 시즌 새로 추가된 화학공학 부패기까지 얹으면서 이전보다 유틸리티에 더 힘을 쏟는 경우 역시 목격되고 있지만 탱폿과 그랩폿 및 간혹 주류 혹은 주류 언저리까지 올라간 유틸 & 딜러 서포터들을 제외하면 대부분의 상황은 매우 좋지 않다. 심지어 슈렐리아의 군가의 버프로 유틸풋의 선택지가 늘어났음에도 불구하고, 여전히 주류인 그랩폿과 탱포터의 또 다른 대체 아이템으로 쓰이는 경우도 존재했다.

[190] 하나 이런 비주류 챔피언 특히 유틸 챔피언 버프와 관련하여 라이엇은 (자신들의 의도에 맞지 않으면) 굉장히 회의적인 태도에 가깝다.(당장 지역 서버별 핑의 차이, 챔피언의 밴픽률 및 승률 차이가 크다.) 또한 수많은 사례들 중에서도 그간 서포터 챔피언이(룰루와 카르마) 때에 따라 다른 라이너로 쓰이면서 게임 생태계를 파괴해온 정황이 있어왔다는 점이 가장 큰 문제이며 라이엇에서 시스템과 관련한 전면적인 개편을 시도하거나 심지어 폐널티(대표적으로 과거 뉴 빌드 발현의 온상이었던 서포터 아이템은 구입 직후부터 CS 초과 수급시 폐널티가 적용되는 패치가 진행되었다.)를 적용했던 사례와 같이 아예 포지션별 챔피언 제한을 걸지 않는 이상 악순환의 고리가 매년 매번 반복되고 있다.

[191] 앞서 상기된 주류와 조커 챔피언들을 제외하면 시즌 중반부터는 딜포터인 제라스와 유tility를 겸할 수 있는 질리언, 이후에는 카르마, 소라카, 모르가나, 유미, 잔나와 같은 유틸풋을 비롯하여 정글과 라이너로써 장점을 잃은 샤크와 파이크가 2~3티어를 번갈아가면서 차지했다.

[192] 가장 대표적인 챔피언은 바로 노틸러스. 2019년부터 ~ 2021 MSI 시절까지 약 2년 이상 동안 솔랭과 대회 모두에서도 꾸준히 사랑받았으나, 지속적인 너프와 딜러들의 오버스탯 딜링으로 결국 이니시를 한번 걸려다가 오히려 역으로 죽는 상황이 많이 발생하게 되었고, 시즌 11 롤드컵에서는 사실상 LPL 팀들을 제외하면 쓰이는 일이 거의 없는 상황으로 치닫게 되었다. 그리고 브라움과 알리스타를 비롯하여 시즌 중후반부터 갑자기 솔랭에서 주류 서포터 챔피언으로 부상했던 아무무의 경우 역으로 월드 챔피언십에서의 지표 성적은 좋지 않았다.

[193] 롤드컵을 우승한 EDG의 서포터 메이코 역시 룰루, 유미, 나미 중 스킨을 낼 것이라고 밝혔고 최종적으로 [유미](#)가 채택되었다.

[194] 그 중 특히 애쉬 서폿이 딜포터가 거의 나오지 않는 대회까지 등장하면서 지표상 고피률을 지닌 높은 티어에 위치하고 있고, 하이머딩거는 그랩형 서포터의 카운터로 주목받아 높은 승률을 보유하고 있다.

[195] 사미라 1티어 - 노틸러스, 알리스타 등, 자야 1티어 - 라칸 등, 징크스 1티어 - 쓰래쉬 등

[196] 하지만 역설적으로 스킬셋 자체는 다른 유ти풀스에 비해서 로우리스크이기 때문에 솔랭에서 좋은 성적을 보인다고 할 수 있다. 유미는 챔피언 특성이 밀착에서 기반하므로 예외적이라 일단 논외로 쳐도 밀리오의 경우에는 엄청난 수동성을 대가로 소라카 다음에 버금가는 회복량과 cc기를 해제하는 궁극기를 받았기 때문이다. 10년이 넘어가는 리그오브레전드 밸런스 특성상 아직 밀리오 궁으로 풀 수 있는 일반 하드 CC기를 가진 챔프가 더 많은걸 생각하면 회복까지 겸하는 밀리오의 궁극기는 분명 엄청난 가치와 밸류가 있는 스킬이다. 거기다 에어본 위주의 조합이라 궁극기가 약간 무력화된다해도 사거리 증가+힐의 밸류 역시도 신챔이라는 이유로 꽤 높게 잡혀있다보니 궁극기가 빠진 밀리오는 치감까지 강요할정도로 꽤 무시 못하는 존재이다. 결국 상대하는 입장에선 기절 이상의 CC기를 무조건 밀리오를 포함해서 걸어야 된다는 건데 정작 밀리오 특성상 잔나보다도 더 뒷 포지션에 있는 게 권장되고 또 일반적이며, 개활지에서 논타겟으로 한명 한정이긴 하지만 일반스킬로 돌진기도 끊을 수 있으므로 밀리오를 기절 이상의 cc기로 묶는 건 생각보다 쉽지 않다. 거기다 잔나의 경우에는 의외로 스킬셋이 실수를 하면 딱 죽기 좋은 스킬셋이라 이론상의 높은 생존력을 발휘하기가 은근 힘들는데 밀리오는 잔나와 다르게 실수를 해도 생존력에 잔나만큼의 지장은 생기지 않는데다 힐 서포터에 속해서 잔나와 달리 원거리 조합 상대로도 나쁜 편이 아니고 상황에 따라선 잔나보다 훨씬 좋기 때문에 더욱 그렇다.

[197] 사실 기본적으로 유티형 서포터 자체가 아군 원딜에 대한 의존도가 높지만 유미와 밀리오는 특유의 고밸류로 이를 커버한다고 볼 수 있다.

[198] 특이하게도 솔로랭크 승률이 낮아 4티어에 머무르던 룰루도 너프를 받았는데, 이는 대회에서 지나치게 자주 사용된다는 점 때문으로 보인다.

[199] 소위 말하는 코그모, 트위치, 베인 등 극 후반 원딜을 주축으로 조합을 짜고 힘을 실어주는 팀 단위 원딜 중심 메타는 **2017년 향로 메타가 마지막이었다.** 그 이후로는 라이엇이 원딜 중심의 메타가 도래하지 않도록 탑 위주의 편애 패치를 진행하고 있으며 탱포터들도 이에 반사이익을 얻어 유티 서포터보다 전반적으로 메타를 지배하는 경향이 커졌다.

[200] 심지어 이번 패치 중반을 지배했던 밀리오와 유미도 깡버프력만으로 게임을 이끌었던 것이지 본인들의 라인전 능력은 솔로랭크에 적합하지 않게 형편없이 수동적이다. 나온지 얼마 되지 않은 밀리오의 스킬셋과 유미가 리메이크를 하면서 더욱 수동적으로 변한것을 생각하면 라이엇은 전체적으로 유티 서포터가 라인전은 물론 게임 내내 적극적으로 나서는 것을 원치 않고 버프나 열심히 주고 수동적인 플레이를 하라는 것이 유력하다.

[201] 블리츠크랭크의 밴율이 **60퍼**에 가까운 상황이다.

[202] 대표적인 유티풀인 룰루, 소나, 나미, 유미, 세라핀이 전부 4티어에 위치하고 있으며, 라인전이 강하다고 평가 받는 카르마, 소라카는 3티어에 위치하고 있다.

[203] 원래는 [가면라이더 제로원](#) 37화에서 [아크제로](#)가 [사우저](#)를 상대로 우습게 털어버리며 필살기를 준비하는 장면. 굳이 도구라고 지칭한 이유는 변신자인 [아크](#)가 인류를 혐오하는 존재이기 때문이다.

[204] 이 발언을 한 지 약 4년 뒤, LCK 컨텐츠 '우틀않'에 출연한 주영달은 [라이프 선수](#)와 사적으로 굉장히 친한 관계라 그렇게 말하였다고 해명하였으나, 그렇지만 당시 프로팀의 감독으로서 이런 발언을 선수에게 한 것은 명백한 실언이다. 서포터 포지션에서도 게임에 결정적 영향을 미치는 퍼포먼스를 보여준 선수들은 많고, 역대 월즈 우승팀들 중 그 어떤 팀도 서포터가 도구 역할만 한 팀은 없다.

[205] 리그 오브 레전드가 대哄행하기 전, 대한민국의 온라인 게임 시장은 스타크래프트와 MMORPG가 꽉 쥐고 있었다.

[206] 특히 과거 롤 한국서버 초창기였던 2012년도에는 [소라카](#)를 비롯한 몇몇 유틸폿들로 아군 바텀 원딜들을 자기 몸 바쳐 키워주는 모습이 자주 그려졌고, 커뮤니티 사이트와 게임 내에서 '어머니'라는 별명이 크게 유행했었다. ↳ # 특히 단일이긴 해도 힐량이 남들과 비교가 안 될 정도로 높았던 소라카는 아직까지도 플레이어들, 특히 바텀 라이너들 사이에서 어머니라는 긍정적인 별명이 남아있다.

[207] MMORPG는 서포터가 죽는 순간 말 그대로 **게임이 터진다**. 남은 파티원으로 억지로 버티느니 차라리 고의로 전멸하고 처음부터 다시 하는 게 나을 정도로

[208] 재밌는 점은 초창기 RPG→롤로 입문한 사람들이 기존 게임 시각 그대로 들고 와 서포터를 어머니라고 불렀던 것과는 반대로, 이젠 롤이 연차가 오래되고 롤을 하던 사람들이 다른 게임을 찾고자 MMORPG같은 곳으로 넘어가는 사례도 많아졌다는데, 이때도 롤에서의 인식을 못 버리고 서포터를 '도구', '뒤에서 힐만 딸깍 주고 레이드 버스타는 버스총' 등으로 부르며 멸시하는 웃긴 짓을 벌이기도 한다는 점이다. 서포터가 롤에서나 도구지, RPG에서는 팀의 중추이자 황족급 대우를 받는 건 모른채 열심히 서포터를 혐오하는 모습을 보면 기존 RPG 유저층들 입장에서는 실소가 나오는 행동. ↳ **RPG에 가서도 롤 버릇 못버리고 서포터를 도구라 불렀다가 즉시 공대에서 추방당하는** 유저를 보면 얼마나 롤이 서폿 직업의 인식을 망쳐놓았는지를 알 수 있다.

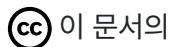
[209] 심지어 그 당시는 간혹 1픽에서 정글러/서포터 유저가 배정되면 한숨을 쉬는 게 다반사였다. 그에 더해 큐가 잡혔는데 서포터 유저가 두세명 배정된 경우에도 닷지 기싸움이 왕왕 있었다.

[210] 사실 지원과 포지션과 역할군은 게임의 장르를 막론하고 비인기 포지션에 가깝다. 그러나 **롤의 사람 취급조차 안 하는 행위는 그 어느 게임에서도 찾기 어렵고, 내용적인 측면에서도 궤를 달리할 정도이다**. 당장 RPG만 보더라도 힐러/서포터 직업군은 유저수는 적은데 파티에는 꼭 있어야 하다보니 공대장들은 어떻게든 서포터를 자신의 파티에 '모셔오려고' 발품을 팔고 타 공대와 경쟁을 치른다. 하지만 롤은 서포터 유저가 없으면 다른 라인에서 아무나 강제로 끌어와서 어떻게든 매칭을 잡는 시스템이다 보니 서포터를 마음껏 혐오해도 문제가 없는 것처럼 보여서 생기는 현상이다.

[211] [제이미 캐러거](#)는 풀백에 대해 "윙어나 센터백으로서 실패한 선수들이 많이 풀백으로 서게 된다. 어릴 때부터 [개리 네빌](#)로 성장하고 싶어하는 선수는 아무도 없다."라는 농담 반 진담 반의 발언을 했고, 롤도 원딜에서 서폿으로 전향한 [코어장전](#), [베릴](#) 등의 선수가 정상을 차지한 사례가 있다.

[212] S급 서포터라고 할지라도 같은 S급 미드에 비해 연봉이 훨씬 적은 것은 물론, 심할 때는 한참 낮은 A급 미드에게 마저도 연봉이 뒤쳐지는 케이스가 많다.

[213] 대표적인 예시로 바텀에서 라인전 구도가 밀리기 시작하면 서포터들은 미드와 정글러의 성장을 돋는 로밍을 택하는 경우도 존재하긴 하나 서포터 경험이 적은 유저가 강제로 배정받고 조금이라도 불리한 구도가 나올 경우 **아예 시작부터 바텀을 버리고 상체에 알박기를** 해서 다굴빵 놓는 재미만 즐기고 바텀 타워가 밀리던 말든, 원딜이 죽던 말던 방치하는 유저가 적지 않다. 이러한 비속련 유저들이 로밍간 라인을 완전히 터뜨리면 모를까, 이마저도 어중간하게 호응만 하다 확실한 이득조차 못보면 솔로 라이너들의 경험치도 뺏어먹고 정글러는 드래곤을 포함한 바텀 오브젝트 주도권을 내준 채 게임에 임하게 되니 사실상 팀 전체를 망치는 트롤 행위로 끝나는 경우가 태반이다.



이 문서의 내용 중 전체 또는 일부는 다른 문서에서 가져왔습니다.

[\[펼치기 · 접기\]](#)

**자격증의모든것DC**[www.dc601.com](http://www.dc601.com)

유튜브 구독자 10만, 기계설계,  
건축CG, 오토캐드, 인벤터, 3ds  
Max 전문인강

**SBS아카데미게임학원 박무경**[sbsgametop.kr](http://sbsgametop.kr)

차세대 게임 개발은 언리얼 엔진! 지금 바로 앱도  
적인 퀄리티를 경험하세요.

**캐드배우기 컴스쿨닷컴**[www.컴스쿨.com](http://www.컴스쿨.com)

캐드배우기 1년 동영상 전과목 89,  
000원, 365일 피씨와 모바일 수강  
가능.



이 저작물은 [CC BY-NC-SA 2.0 KR](#)에 따라 이용할 수 있습니다. (단, 라이선스가 명시된 일부 문서 및 삽화 제외)

기여하신 문서의 저작권은 각 기여자에게 있으며, 각 기여자는 기여하신 부분의 저작권을 갖습니다.

나무위기는 백과사전이 아니며 검증되지 않았거나, 편향적이거나, 잘못된 서술이 있을 수 있습니다.

나무위기는 위키위키입니다. 여러분이 직접 문서를 고칠 수 있으며, 다른 사람의 의견을 원할 경우 직접 토론을 발제할 수 있습니다.