

〈The Ancient Arts and Crafts〉

미지의 힘을 지닌 자



셀데시아에서는 검과 마법만이 힘이 아니다.

이번에는 대지인들도 애용하는 두 기술, 「주약」과 「영부」에 관하여 소환한다.

서브 직업과 아이템

서브 직업과 아이템은 떼려야 뗄 수 없는 밀접한 관계이다. 이것은 대부분의 아이템이 특정 서브 직업, 특히 생산계라고 불리는 서브 직업에 종사하는 자들의 손으로 생산되기 때문이며, 또한 일부 서브 직업이 특정 카테고리의 아이템을 사용하는 전문가이기 때문이기도 하다.

이것은 〈모험자〉에게는 〈대지인〉에게는 중요한 점이며, 특히 〈대지인〉에 대한 영향이 크다. 〈모험자〉에게는 메인 직업이 있으므로 마음만 먹으면 모험에 나가 몬스터와 싸워서 살아갈 양식을 얻을 수 있지만, 〈대지인〉에게는 서브 직업 자체가 생업이 되기 때문이다.

이러한 서브 직업과 아이템의 관계는 〈대재해〉 및 〈원탁회의〉 성립을 거치면서 더 강화되고, 중요시되게 되었다. 의식주에 관한 수요가 단숨에 증대한 아키바에서는 모든 아이템 생산의 수요가 증대하고 있으며, 〈대재해〉 이전에 존재하지 않았던 아이템을 연구, 개발하려면 목적에 맞는 서브 직업을 가진 인간이 필요하기 때문이다.

그렇지만 일상생활과 밀접하게 연결된 아이템만이 전부가 아니다. 〈모험자〉들의 거친 싸움에나 어울리는 아이템이나, 그런 분야의 전문가라고 할 수 있는 서브 직업도 다수 존재한다.

그중에서도 누구나 잘 아는 아이템으로는 [검]이나 [중갑]을 비롯한 다양한 장비용 아이템이나 [물약]이 있다. 이런 아이템은 어디에서나 사용하며, 관련 서브 직업도 어디에서나 볼 수 있는 일반적인 것이다.

이번 미니 서플리먼트에서는 새로운 두 종류의 아이템 [주약]과 [영부], 그 전문가인 서브 직업 〈독술사〉와 〈부적술사〉, 그리고 이러한 아이템을 활용하기 위한 관련 특기를 소개한다. 이런 아이템은 직접적으로는 〈모험자〉가 휘두르는 검이나 마법의 힘에 미치지 못하지만, 사용하기에 따라서는 큰 힘을 발휘할 수 있다.

七面体 工房
7 Sided Work Shop

LOGHORIZON
TRPG

본문: 츠가루 아마니, 소마 마사무네, 사와메
데이터 작성: 로쿠쿠, 소마 마사무네
편집: 미즈카와 메에, 신슈노 마사
2014/09/03

한국어판 번역: 유범
편집: 이그니스
2015/03

독술사와 주약

〈독술사〉는 문자 그대로 독에 대한 지식과 취급에 능한, 독물의 전문가라고 할 수 있는 서브 직업이다.

〈대지인〉 중에는 이 직업을 보유하고 있는 자는 많지 않다. 일부 사냥꾼이 보유하고 있는 경우를 제외하면, 일반 시민 및 마을 주민이 이 직업을 선택하는 일은, 하물며 높은 레벨의 기량을 가지고 있는 일은 기본적으로 없다고 해도 좋다. 〈독술사〉가 많은 것은 거리의 어둠 속에서 유통되는 독물의 판매에 관여하는 정제사나 밀정, 돈으로 살인 청부를 맡는 청부업자, 귀족을 따르는 약사 등 세상의 그림자에서 활약하는 자들의 업계이다. 일류 〈독술사〉는 공개적인 명성을 얻는 일은 없어도 평생 돈에 곤란하지는 않을 것이다. 단, 그 일생이 길고 안식으로 가득하리라는 보장 또한 없다. 독을 제공한 귀족에게 입막음을 당하여 자신이 만들어낸 독으로 죽은 〈독술사〉에 대한 이야기는 셀 수도 없이 많다.

이런 위험이나 의혹, 음모와 이웃하는 직업이므로 〈독술사〉는 연대감도 강하다. 특정한 고용주를 가지지 않는 〈독술사〉는 대부분 〈조제사〉나 〈약사〉로 구성된 직능 길드에 소속된다. 독과 약은 표리일체이며, 몸을 감추기에는 안성맞춤인 곳이다. 이런 길드 내부에서 〈독술사〉들의 파벌은 〈은잔파〉라고 불리며, 레시피나 의뢰주의 정보 교환 등을 통해 상호 협력 관계를 형성한다.

그 성질상 〈은잔파〉는 특수한 소재에 관한 지식이 풍부하며, 〈조제사〉나 〈약사〉들이 정보를 얻기 위하여 교류를 하기도 한다. 〈은잔파〉의 〈독술사〉 중 대다수는 다양한 소재로 주약(呪藥)이라는 특수한 극약을 작성하는 기술 《디스펜스 포이즌》을 취득하고 있으며, 그들의 연구실에는 주약의 재료인 수상하고 위험한 소재가 모여 있다. 하지만 그런 소재 중에는 해독약이나 예방약으로 활용할 수 있는 것 또한 다수 있다.

〈모험자〉들이 이 서브 직업을 획득하려면, 각지에 있는 〈은잔파〉의 간판 담당을 찾아내어 파벌에 대한 입문 시험을 받으면 된다. 다양한 원료의 수집이나 주

약 분석, 실제로 독을 사용하는 에너지 토벌 등을 거쳐 〈은잔파〉는 〈모험자〉를 〈독술사〉로 인정한다.

〈엘더 테일〉이 게임이었던 시절, 주약의 메리트는 메인 직업의 특기에는 없는 공격 수단을 얻거나 상태 이상을 입힐 수 있다는 점이었다. 그러므로 낮은 공격력을 보완하고 상태이상계 빌드를 더욱 강화하는 등의 용도로 다양하게 활용됐다. 그중에서도 《데들리 포이즌》처럼 독에 관련된 특기를 가진 〈어새신〉과 〈독술사〉의 조합은 정평이 나 있었다. 또, 주약의 명중률이 나 대미지가 〈모험자〉의 능력과는 관계없이 아이템의 성능에 의존한다는 것을 이용해서, 공격력이나 장비가 빈약한 파티가 대량의 주약을 가지고 다니며 자기들보다 더 강한 적을 독살하는 전술을 고안하기도 했다.

〈대재해〉 후 메뉴 외 작성으로 새로운 아이템을 발명할 수 있게 되었는데, 그것은 〈독술사〉도 예외가 아니어도 지금까지 존재하지 않았던 새로운 독을 개발할 수 있다는 것이 판명되었다. 이것을 위험하게 여긴 〈원탁회의〉는 위험한 독물의 개발을 규제하면서 〈로데릭 상회〉를 중심으로 고레벨 〈독술사〉나 〈조제사〉를 소집한 연구팀을 발족하여 신종 독물의 조기 발견이나 해독약 개발을 하고 있다.

다양한 가능성을 감춘 조용한 힘. 그것이 〈독술사〉이다.

▼칼럼: 이가 비밀 마을

〈신성황국 웨스트랑데〉의 어두운 영역을 담당하며 남몰래 비공식적인 일을 집행하는 이가 비밀 마을의 닌자. 단련된 신체와 은밀행동을 위한 기술을 지닌 그들은 독의 달인이기도 하다.

이가의 닌자에게는 심신 여기저기에 작용하는 즉효, 지효성 독이 전수되며, 웨스트랑데의 역사를 움직인 적지 않은 사건이 이런 독이나 주약에 의해 일어났다고 한다.

일찍이 외부의 인간이 몇 번이나 그 독의 조합법인 〈이가 고독첩〉을 찾아 마을에 숨어들거나 침공해왔지만, 하나같이 발견하지 못하고 격퇴되었다. 그래서 〈이가 고독첩〉 따위는 존재하지 않으며 구전을 통해 대대로 전승되는 약물 지식 전반을 그렇게 부르는 것이다. 이가 우두머리의 혈족밖에 풀 수 없는 봉인을 한 것이다… 등등 다양한 억측이 난무하고 있다.

지금까지는 웨스트랑데 내부의 파벌 간 항쟁 탓에 이가의 기술도 웨스트랑데의 귀족을 노리는 일이 많았으나, 〈대재해〉 후에는 〈Plant hwyaden〉이 웨스트랑데 내의 각 파벌을 통괄함에 따라 외적을 노리게 되었다. 그들의 새로운 표적은 〈아인간〉 내습의 혼란을 구실 삼아 〈신성황국 웨스트랑데〉의 전신인 〈웨스트랑데 황왕조〉로부터 허가 없이 독립한 동쪽 나라의 귀족들, 즉 〈자유도시동맹 이스탈〉이다.

집정파의 새로운 지령을 받아 이가 닌자는 〈자유도시동맹 이스탈〉과 아키바의 〈원탁회의〉를 갈라놓기 위하여, 양측을 연결하는 다리로서 주목받는 코웬 공작가의 인간을 노리고 있다고 한다.

“고독(蠱毒)의 주인” 하후조 이와미노카미

대지인 호미족 남성 이가 비밀 마을 독술사 위정자 냉철침착

▼해설:

이가 비밀 마을을 다스리는 우두머리이며, 이가 닌자의 정점에 선 장년의 남성. 예전에는 재능이 없다는 소리를 들었으며, 신체 능력이 뛰어난 것도 아니고 특수한 체질이 발현한 것도 아니었다. 하지만 후천적인 단련만으로 힘을 갈고닦아 이가 제일의 닌자가 되었다고 한다. 비바람에 연마된 자연석을 연상시키는 사지는 그동안 쌓아온 경험의 상징이다.

하후조는 특히 독의 취급에 능한 닌자이며, 이가 가 보유한 모든 독 지식을 계승했을 뿐만 아니라 새로운 조합까지 개발했다고 한다. 〈대재해〉 후에는 간첩을 통해 〈모험자〉로부터 얻은 지식을 도입해서 더 심오한 독의 비법을 추구하고 있다.

임무를 위해서는 사적인 정을 죽이는 하후조이나, 개인적으로 〈모험자〉에 대해서는 좋은 감정을 품지는 않고 있는 듯하다. 선천적으로 불사의 힘, 무술과 마법의 재능, 그리고 놀라운 속도의 성장을 약속받은 〈모험자〉는 문자 그대로 피를 토하는 마음으로 기술과 지식을 연마한 그의 입장에서는 용납할 수 없는 존재다.

최근 집정가가 마을에 내린, 〈자유도시동맹 이스탈〉과 〈원탁회의〉를 교란하라는 명령은 그런 의미에서 그에게 딱 맞는 임무라고 할 수 있다. 이미 〈자유도시동맹 이스탈〉의 주요 도시에는 그의 부하들이 잠입했다고 한다.

모든 준비를 마쳤을 때는 그의 지시에 따라 바람을 타고, 물에 섞여, 식사에 포함되어, 또는 칼날이나 입술을 통해서 모든 독이 은밀히 이스탈을 덮치게 될 것이다.

▼대사:

「우리의 힘은 〈모험자〉보다 얄팍하고, 가볍고, 작지. 그렇다면 거기에 맞춰 싸울 뿐이야.」

「자, 불사신들에게 우리 인간의 힘을 보여줘야 하지 않겠나?」

명칭	랭크	태그	타이밍	대상	사정거리	판정	가격
맹독약 (초급)	1	[주약][소모품]	메이저	단일	지근	대결(3+2D/저항)	20
대상이 [몹] 에너지미인 경우만 효과를 발휘한다. 대상을 [전투불능]으로 만들거나 [사망]시킨다(당신이 선택).							
주독약 (초급)	1	[주약][소모품][사독]	메이저	단일	지근	대결(3+2D/저항)	20
대상에게 [2+2D]의 마법 대미지를 입힌다. 이 대미지에는 [사독] 태그가 우선적으로 계승된다.							
성수 (초급)	1	[주약][소모품][광휘]	메이저	단일	지근	대결(4+2D/저항)	20
대상에게 [1D]의 관통 대미지를 입힌다. 이 대미지에는 [광휘] 태그가 우선적으로 계승된다.							
망아독 (초급)	1	[주약][소모품]	메이저	단일	지근	대결(3+2D/저항)	20
대상에게 [멍함]을 입힌다.							
봉주독 (초급)	1	[주약][소모품][비매품]	메이저	단일	지근	대결(2+2D/저항)	20
대상은 자신의 행동을 통해 BS를 입힐 수 없게 된다. 이 효과는 BS로 간주하며, 대상의 다음 메인 프로세스가 종료할 때 자동으로 해제된다.							
쇠약독 (초급)	2	[주약][소모품]	메이저	단일	지근	대결(4+2D/저항)	30
대상에게 [쇠약: 5]를 입힌다.							
구속독 (초급)	3	[주약][소모품]	메이저	단일	지근	대결(4+2D/저항)	35
대상에게 [경직]을 입힌다.							
강산독 (초급)	4	[주약][소모품][사독]	메이저	단일	지근	대결(4+2D/저항)	40
대상에게 [11+2D]의 물리 대미지를 입힌다. 이 대미지에는 [사독] 태그가 우선적으로 계승된다.							
경련독 (초급)	4	[주약][소모품]	메이저	단일	지근	대결(2+2D/저항)	40
대상에게 [위축]을 입힌다.							
소모독 (초급)	5	[주약][소모품][비매품]	메이저	단일	지근	대결(3+2D/저항)	50
대상에게 [피로: 20]을 입힌다.							
맹독약 (중급)	6	[주약][소모품]	메이저	단일	지근	대결(5+2D/저항)	60
대상이 [몹] 에너지미인 경우만 효과를 발휘한다. 대상을 [전투불능]으로 만들거나 [사망]시킨다(당신이 선택).							
주독약 (중급)	6	[주약][소모품][사독]	메이저	단일	지근	대결(5+2D/저항)	60
대상에게 [17+2D]의 마법 대미지를 입힌다. 이 대미지에는 [사독] 태그가 우선적으로 계승된다.							
성수 (중급)	6	[주약][소모품][광휘]	메이저	단일	지근	대결(6+2D/저항)	60
대상에게 [3+1D]의 관통 대미지를 입힌다. 이 대미지에는 [광휘] 태그가 우선적으로 계승된다.							
망아독 (중급)	6	[주약][소모품]	메이저	단일	지근	대결(5+2D/저항)	60
대상에게 [멍함]을 입힌다.							
봉주독 (중급)	6	[주약][소모품][비매품]	메이저	단일	지근	대결(4+2D/저항)	60
대상은 자신의 행동을 통해 BS를 입힐 수 없게 된다. 이 효과는 BS로 간주하며, 대상의 다음 메인 프로세스가 종료할 때 자동으로 해제된다.							
쇠약독 (중급)	7	[주약][소모품]	메이저	단일	지근	대결(5+2D/저항)	80
대상에게 [쇠약: 10]을 입힌다.							
구속독 (중급)	8	[주약][소모품]	메이저	단일	지근	대결(6+2D/저항)	100
대상에게 [경직]을 입힌다.							
강산독 (중급)	9	[주약][소모품][사독]	메이저	단일	지근	대결(6+2D/저항)	120
대상에게 [26+2D]의 물리 대미지를 입힌다. 이 대미지에는 [사독] 태그가 우선적으로 계승된다.							
경련독 (중급)	9	[주약][소모품]	메이저	단일	지근	대결(4+2D/저항)	120
대상에게 [위축]을 입힌다.							
소모독 (중급)	10	[주약][소모품][비매품]	메이저	단일	지근	대결(5+2D/저항)	140
대상에게 [피로: 25]를 입힌다.							

공통 특기

주약(呪薬)

- 취득 조건: 이 특기들은 모든 캐릭터가 취득할 수 있다.
- 해설: 여기에서는 [주약]에 관련된 추가 특기를 소개한다. [주약]을 작성하는 《디스펜스 포이즌》, [주약]의 위력을 강화하는 《래비지》 등의 특기를 취득함으로써 [주약]을 더 효과적으로 활용할 수 있다.

래비지

전투

최대SR 1 타이밍 인스턴트

판정 판정 없음

대상 자신 사정거리 지근

코스트 헤이트1 제한 -

▶**효과:** 당신이 이 메인 프로세스에 사용하는 [주약]에 「대상에게 10점의 직접 대미지」라는 효과를 추가한다. (CR11) 대미지는 10점이 아닌 20점이 된다. (CR21) 30점이 된다.

▶**해설:** 주약을 가공하여 효과를 더 치명적으로 만드는 특기. 당신이 다루는 주약은 대상을 죽이는 파멸적인 치사성 독이 된다.

컨테미네이트 웨폰

전투

준비

최대SR 1 타이밍 셋업

판정 판정 없음

대상 자신 사정거리 지근

코스트 헤이트2 제한 시나리오 1회

▶**효과:** 코스트로 당신이 사용할 수 있는, IR이 [CR-5 (최저1)] 이상이며 BS를 입히는 [주약] 하나를 소비한다. 당신이 《기본 무기공격》으로 대미지를 입힐 때, 공격 대상에게 소비한 [주약]의 것과 같은 BS를 입힌다. 이 효과는 CS로 간주한다.

(인과력1&자신: 독술사, 복수자, 커스 블레이드) 재이용 가능.

▶**해설:** 무기에 주약을 발라, 공격한 상대의 상처를 통해 직접 효과를 미치는 특기.

미애즈머이즈

전투

최대SR 1 타이밍 행동

판정 판정 없음

대상 자신 사정거리 지근

코스트 - 제한 -

▶**효과:** [주약]을 사용하면서 동시에 사용한다. (헤이트1) [주약]을 「사정거리: 4Sq」로 변경하여 사용할 수 있다. (헤이트2) [주약]을 「범위(선택)」으로 변경하여 사용할 수 있다.

(인과력1) [주약]을 「범위(선택)」으로 변경하여 사용할 수 있다.

▶**해설:** 주약을 기화하거나, 원가에 발라서 던져서 멀리 있는 상대나 여러 명의 상대에게 효과를 미치는 특기.

포이즌 마스터리

전투

최대SR 1 타이밍 항상

판정 판정 없음

대상 자신 사정거리 지근

코스트 - 제한 -

▶**효과:** 당신이 [주약]을 사용할 때의 [공격판정]에 +1. 당신은 IR이 [CR+2] 이하인 [주약]을 사용할 수 있다.

▶**해설:** 당신은 주약의 취급 전반에 능하다. 당신은 우수한 독의 개발자인 동시에 사용자이기도 하다.

디스펜스 포이즌

일반

최대SR 1 타이밍 프리 플레이

판정 판정 없음

대상 자신 사정거리 지근

코스트 - 제한 -

▶**효과:** 당신의 서브 직업이 <독술사>, <연금술사>, <커스 블레이드>인 경우 사용 가능. 당신이 사용할 수 있는 IR 이하의, [주약] 태그를 가진 일반 아이템을 2개 입수한다. (커넥션: 무법자, 자유인, 조제사) 2개가 아니라 3개 입수한다.

▶**해설:** 당신은 주약을 조합하여 싸움에 이용하는 기술을 가지고 있다.

부적술사와 영부

〈부적술사〉는 다양한 마술을 종잇조각에 담은 매직 아이템, 영부(靈符)의 취급에 능한 서브 직업이다.

영부는 대부분 사용자나 그 동료의 능력을 강화하는 것이며, 〈대지인〉은 행운이나 가호를 부르는 부적 같은 것으로 인식하고 있다. 따라서 〈대지인〉 사회에서는 영부를 만들고 사용하는 〈부적술사〉를 성직자처럼 간주하며, 경의를 가지고 맞이하는 경우가 많다. 어느 정도 이름이 알려진 영역(靈域)이나 일정 규모 이상의 마을에는 《시질레이션》을 취득하여 액을 쫓고 행운을 부르는 부적을 만드는 〈부적술사〉가 한 명 있을 것이다. 그들은 지역 민중이나 참배자의 수요에 따라 실력을 발휘하나, 유명한 〈부적술사〉라면 귀족이나 대상인이 수호의 부적을 받거나 전하려고 일부러 먼 곳에서 사자를 보내기도 한다. 〈엘더 테일〉이 게임이었던 시절에는 후계자가 태어나는 귀족이 안산(安産)의 부적을 수송해 달라고 부탁하거나, 젊은 귀족 아가씨가 전장에 나간 연인에게 수호의 부적을 전해달라고 부탁하는 퀘스트가 존재했다. 〈대재해〉 후에도 〈모험자〉들은 끊임 없이 이런 의뢰를 받는다.

이스탈에서는 〈오소 영산〉, 웨스트랑데에서는 〈영봉 이코마〉가 동서의 〈부적술사〉가 모이는 땅으로 유명하며, 〈오소 5류〉와 〈이코마 6파〉라는 여러 유파가 기술을 연찬하고 있다. 아는 사람이 본다면 영부에 적힌 문양이나 형상을 통해 사용자가 어느 유파에서 기술을 배웠는지를 간파할 수도 있다고 한다. 〈오소 5류〉든 〈이코마 6파〉든 간에 어느 유파라도 배울 수 있는 기법은 거의 차이가 없으나, 정치적인 관계나 각지에 있는 성지와 의 관계 등은 파벌에 따라 다르다. 〈이코마 6파〉는 6파 1위인 〈사이구 파〉를 비롯하여 대다수가 〈신성황국 웨스트랑데〉 통치 기구의 일부에 편입되어 있다. 이에 비해 〈오소 5류〉에 소속된 〈부적술사〉는 귀족과는 거리를 두는 경향이 있다.

게임 시절의 〈모험자〉는 이런 유파의 유명 NPC와 접촉하여 〈부적술사〉 서브 직업을 획득할 수 있었다. 지금도 그들에게 사사하여 같은 효과를 얻을 수 있다.

단, 게임 시절처럼 정해진 장소에서 만날 수 있는 것이 아니므로, 전직을 위해 방랑벽이 있는 〈대지인〉 사범을 찾아다니는 〈모험자〉도 있다.

〈모험자〉가 사용하는 아이템으로서 영부가 가지는 메리트는 다양한 자기강화 능력을 얻을 수 있다는 점에 있다. 따라서 메인 직업을 불문하고 약점을 보완하거나 장점을 키우는 식으로 활용되는데, 그중에서도 〈하얀 종이 인형〉처럼 장벽을 강화하는 아이템이 풍부하다는 점에서 〈칸나기〉와 〈부적술사〉의 조합이 많이 보인다. 반면, 영부는 비싼 소모성 아이템이기도 하여 많이 사용할수록 자금의 변통이 힘들어진다는 결점도 있어서 〈모험자〉들을 고민하게 한다.

〈대재해〉 직후에는 전투의 체감 난이도가 상승하면서 전투를 지원하는 영부의 가격이 급등했다. 〈원탁회의〉 설립 후의 시세는 그때에 비해 안정되었지만, 아직 영부의 값은 싸지 않다. 영부는 말 그대로 만일의 경우에 사용해야 하는 「히든카드」인 것이다.

기회를 보아 영부를 통해 행운과 가호를 부여하는 비책의 사용자. 그것이 〈부적술사〉다.

▼칼럼: 마기카 팩토리

구 아키바 역 근처에 훗훗하게 지어진 잡화점 겸 점집.

그리 잘 썼다고는 할 수 없는 글씨로 「마기카 팩토리」라고 적힌 간판이 없었다면 그냥 민가라고 생각할 것이다. 하지만 문을 지나면 잔뜩 늘어선 무수한 소 도구, 잡화류가 방문객을 맞이해준다.

이 가게에서는 주로 매직 아이템을 제작하기 위한 소재를 팔고 있다. 마력이 담긴 수정구나 보석, 특수한 소재로 만든 종이나 잉크, 정령의 힘이 담긴 끈 등등 〈부적술사〉를 비롯하여 〈보주 기술자〉, 〈각인주사〉 같은 서브 직업의 소유주로서는 쓸모 있는 재료를 손쉽게 찾을 수 있는 귀중한 장소다. 게임 시절에는 구제 조치로서 일부 레어 소재를 (입고는 랜덤이고 수량 한정에 비싸긴 했지만) 구입할 수 있었으므로, 소재 드롭 운이 나쁜 플레이어나 그다지 전투를 선호하지 않는 생산직이 이용하는 가게였다.

상품의 가격은 결코 싸지 않지만, 전투나 탐색이 실제 위험을 동반하게 된 〈대재해〉 이후 필요한 소재를 거리 안에서 입수한다는 메리트는 크다. 대규모 생산계 길드의 유통이 궤도에 오른 지금도 이 가게는 뿌리 깊은 인기를 자랑하고 있다.

또, 가게 주인인 미미아는 점술의 명수로도 유명하다. 특히 연애점이 특기라서 그쪽의 손님도 많다. 수다 떨기 좋아하는 점주를 중심으로 종종 다화회가 열리며, 여기에 참가하면 잡담 속에서 점의 결과나 매직 아이템에 대한 토막 지식 등의 유익한 정보를 얻을 수도 있다.

“아키바의 누님” 미미아 에트몰

대지인 법의족 여성 마기카 팩토리 점술사 지식인 남 챙겨주기

▼해설:

〈마기카 팩토리〉의 여점주. 언제나 삼각 모자와 망토라는, 마녀 같은 차림을 한 묘령의 여성이다. 하지만 본인에게 이렇다 할 마법 적성이 있는 것은 아니며, 「이런 차림이면 어쩐지 마법 가게 같지?」라는 이유일 뿐인 것 같다.

주약, 마석, 두루마리, 보주, 매직 아이템에 관해서는 풍부한 지식을 자랑하는데, 그중에서도 영부에 대한 조예가 깊어 신출내기 〈부적술사〉에겐 정성껏 협력하는 경우가 많다. 그녀 왈, 영부는 〈법의족〉에겐 형제 같은 것이니까, 라고 한다.

게임 시절의 미미아는 아이템 가게의 주인인 동시에 일정 요금을 내면 랜덤으로 다양한 점괘를 메시지로 출력하는 점술사 NPC였다.

〈대재해〉 후에도 그녀는 마음이 내키면 애용하는 카드를 사용하여 손님 상대로 타롯 점을 쳐 준다. 유명한 것은 연애운이지만, 분실물, 피해야 하는 것, 승부운 등 뭐든지 점칠 수 있다. 〈모험자〉 사이에서는 이것을 노리고 자주 방문하는 손님도 많으며, 점 하나로도 먹고 살 수 있을 만한 인기가 있다. 기본적으로 점은 유료지만, 천성적으로 남을 돌봐주기 좋아하기 때문에 고민을 상담받으면 무심코 서비스로 점을 쳐버리는 경우도 있는 듯하다.

일개 상인치고는 이상할 정도로 매직 아이템에 대해 잘 알고 있으므로 그녀가 〈마법도시 츠쿠바〉 출신의 중요 인물, 혹은 〈미렐레이크의 현자〉의 관계자일지도 모른다고 생각하는 이들도 있다. 단, 직접 그녀에게 그런 질문을 해도 수수께끼 같은 점괘로 얼버무릴 뿐. 진상은 여전히 베일에 싸여 있다.

▼대사:

「이 누나한테 맡겨. 쓸모있는 걸 골라줄게.」

「어머. 당신, 오늘의 배치는 느낌이 좋은걸. 한 번 열심히 해봐!」

명칭	랭크	태그	타이밍	대상	사정거리	판정	가격
참격부 (초급)	1	[영부][소모품]	무브	자신	지근	판정 없음	40
대상이 이 메인 프로세스에 하는 [무기공격]의 대미지 롤에 +2D. 참격부(등급 불문)의 효과는 여러 번 사용해도 누적되지 않는다.							
주왕부 (초급)	1	[영부][소모품]	무브	자신	지근	판정 없음	40
대상이 이 메인 프로세스에 하는 [마법공격]의 대미지 롤에 +2D. 주왕부(등급 불문)의 효과는 여러 번 사용해도 누적되지 않는다.							
하얀 종이 인형 (초급)	1	[영부][소모품]	무브	자신	지근	판정 없음	40
대상이 다음에 부여하는 [장벽]의 강도에 +2D. 하얀 종이 인형(등급 불문)의 효과는 여러 번 사용해도 누적되지 않으며, 효과가 한 번 발휘되거나 장면이 끝나면 해제된다.							
엘레멘탈 카드 (초급)	1	[영부][소모품]	무브	자신	지근	판정 없음	40
[화염], [냉기], [전격], [사독], [광휘], [정신] 중 하나를 선택한다. 대상이 이 메인 프로세스에 입히는 대미지에 선택한 태그를 추가한다. (CR11) 이 아이템은 효과를 발휘하지 않는다.							
철벽부 (초급)	2	[영부][소모품][비매품]	무브	자신	지근	판정 없음	45
대상이 다음에 입는 HP 대미지에 -5. 철벽부(등급 불문)의 효과는 여러 번 사용해도 누적되지 않으며, 효과가 한 번 발휘되거나 장면이 끝나면 해제된다.							
정안부 (초급)	2	[영부][소모품]	무브	자신	지근	판정 없음	60
대상이 다음에 행하는 《프롬 해석》판정에 +1D. 정안부(등급 불문)의 효과는 여러 번 사용해도 누적되지 않으며, 효과가 한 번 발휘되거나 장면이 끝나면 해제된다. (CR9) 이 아이템은 효과를 발휘하지 않는다.							
교지부 (초급)	2	[영부][소모품]	무브	자신	지근	판정 없음	60
대상이 다음에 행하는 《프롬 해제》판정에 +1D. 교지부(등급 불문)의 효과는 여러 번 사용해도 누적되지 않으며, 효과가 한 번 발휘되거나 장면이 끝나면 해제된다. (CR9) 이 아이템은 효과를 발휘하지 않는다.							
피지컬 카드 (초급)	3	[영부][소모품]	무브	자신	지근	판정 없음	50
대상이 이 메인 프로세스에 입히는 마법 대미지를 물리 대미지로 변경한다. (CR13) 이 아이템은 효과를 발휘하지 않는다.							
힐링 카드 (초급)	4	[영부][소모품][비매품]	무브	자신	지근	판정 없음	60
이 메인 프로세스 동안, 대상의 【회복력】에 +10. 힐링 카드(등급 불문)의 효과는 여러 번 사용해도 누적되지 않는다.							
매지컬 카드	5	[영부][소모품]	무브	자신	지근	판정 없음	70
대상이 이 메인 프로세스에 입히는 물리 대미지를 마법 대미지로 변경한다. (CR15) 이 아이템은 효과를 발휘하지 않는다.							
현신부	5	[영부][소모품]	무브	광범위 20 (무차별)	지근	기본(5+2D/탐지난이도)	70
【탐지난이도】를 가지는 범위 내의 모든 존재를 대상으로 삼는다. 대상의 [은밀][은폐] 상태를 해제한다. 당신의 아군에 대해서는 해제 효과를 적용하지 않아도 된다.							
폭스 카드 (초급)	6	[영부][소모품]	무브	자신	지근	판정 없음	90
대상이 이 메인 프로세스에 하는 [통상이동]을 [즉시이동]으로 변경한다. (CR16) 이 아이템은 효과를 발휘하지 않는다.							
퀵 카드 (초급)	7	[영부][소모품][비매품]	무브	자신	지근	판정 없음	170
대상이 이 메인 프로세스에 하는 마이너 액션을 1회 늘린다. 퀵 카드(등급 불문)의 효과는 여러 번 사용해도 누적되지 않는다. (CR17) 이 아이템은 효과를 발휘하지 않는다.							
이글 카드 (초급)	8	[영부][소모품]	무브	자신	지근	판정 없음	170
이 메인 프로세스 동안, 대상은 [비행] 상태가 된다. (CR18) 이 아이템은 효과를 발휘하지 않는다.							
정안부 (중급)	9	[영부][소모품]	무브	자신	지근	판정 없음	230
대상이 다음에 행하는 《프롬 해석》판정에 +1D. 정안부(등급 불문)의 효과는 여러 번 사용해도 누적되지 않으며, 효과가 한 번 발휘되거나 장면이 끝나면 해제된다. (CR16) 이 아이템은 효과를 발휘하지 않는다.							
교지부 (초급)	9	[영부][소모품]	무브	자신	지근	판정 없음	230
대상이 다음에 행하는 《프롬 해제》판정에 +1D. 교지부(등급 불문)의 효과는 여러 번 사용해도 누적되지 않으며, 효과가 한 번 발휘되거나 장면이 끝나면 해제된다. (CR16) 이 아이템은 효과를 발휘하지 않는다.							

공통 특기

영부(靈符)

- 취득 조건: 이 특기들은 모든 캐릭터가 취득할 수 있다.
- 해설: 여기에서는 [영부]에 관련된 추가 특기를 소개한다. [영부]를 작성하는 《시질레이션》, 전투 같은 상황에서 [영부]를 재빨리 사용하는 《인스턴트 드로우》 등의 특기를 취득함으로써 [영부]를 더 효과적으로 활용할 수 있다.

딜레이드 트리거

전투

준비

최대SR 1

타이밍 브리핑

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 —

▶**효과:** 코스트로 당신이 사용할 수 있는 [영부]를 1개 소비한다. 다음 장면에서 당신의 첫 메인 프로세스가 시작할 때, 소비한 [영부]의 효과를 얻는다.

(인과력1) 추가 코스트로 처음에 소비한 [영부]와 다른 이름의 [영부]를 1개 소비한다. 다음 장면에서 당신의 첫 메인 프로세스가 시작할 때, 다시 추가로 소비한 [영부]의 효과를 얻는다.

▶**해설:** 나중에 효과를 발휘하도록 미리 영부를 준비해두는 특기.

인스턴트 드로우

전투

최대SR 3

타이밍 인스턴트

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 장면 [SR]회

▶**효과:** 당신은 곧바로 「타이밍: 무브」의 [영부]를 하나 사용한다.

▶**해설:** 거침없는 동작으로 빈틈없이 영부를 사용하는 특기. 화려한, 혹은 기합이 들어간 자세에 호응하여 영부는 즉시 효과를 발휘한다.

딜링 카드

전투

최대SR 1

타이밍 본문

판정 판정 없음

대상 단일

사정거리 4Sq

코스트 —

제한 장면 1회

▶**효과:** 당신 이외의 대상이 메인 프로세스를 시작했을 때 사용한다. 당신은 곧바로 「자신」의 [영부] 1개를 대상에 대해 사용할 수 있다.

(인과력1&자신: 룬 나이트, 부적술사) 재이용 가능.

▶**해설:** 영부의 효과를 타인에게 사용하는 특기. 부적을 던지거나 마력을 사출하는 등 당신은 멀리 있는 상대에게 영부를 사용할 수 있다.

시질레이션

일반

최대SR 1

타이밍 프리 플레이

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 —

▶**효과:** 당신의 서브 직업이 〈각인주사〉, 〈룬 나이트〉, 〈부적술사〉인 경우 사용 가능. 당신이 사용 가능한 IR 이하의 [영부] 태그를 가진 일반 아이템을 2개 손에 넣는다. (커넥션: 점술사, 지식인, 필사가) 2개가 아니라 3개를 손에 넣는다.

▶**해설:** 당신은 주물(呪物)에 술식을 적어 영부나 카드로고 불리는 마법 물품을 만들 수 있다.

카드 마스터리

일반

최대SR 3

타이밍 항상

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 —

▶**효과:** 당신은 IR이 [CR+SR] 이하인 [영부]를 사용할 수 있다. 당신의 [소지품 슬롯]은 +[SR x 3]된다. 이 추가 [소지품 슬롯]에는 [영부]밖에 수납할 수 없지만, 수납한 아이템은 당신 이외의 행동이나 「소모표」로부터 원하지 않는 효과를 받지 않는다.

▶**해설:** 당신은 영부의 취급에 능하다. 당신은 더 많이, 더 고위의 영부를 자유자재로 다룰 수 있다.