

〈The Eight Neighbors in YAMATO〉

야마토에 사는 이웃들 (2)



「야마토에 사는 이웃들」 제2회에 해당하는 이번 회에서는 〈낭아족〉과 〈엘프〉를 소개한다. 또, 종족 특기 데이터의 추가와 함께 캐릭터의 리컨스트럭션(재구축)에 관해서도 언급한다.

리컨스트럭션

원작 『로그 호라이즌』에서 캐릭터는 수집에 달하는 특기를 다룬다. PC에겐 다양한 일면이 있으며, 캐릭터 시트에 기재된 데이터가 전부인 것은 아니다. 「리컨스트럭션」은 PC의 데이터를 재구축하는 룰이다. 이 룰을 통해 당신의 PC는 성장하여 새로운 고난에 더 적합하게 맞설 수 있을 것이다.

▼리컨스트럭션 방법

리컨스트럭션은 로그 티켓을 쓰지 않아도 GM이 허가하기만 하면 몇 번이라도 할 수 있다. 단, PC 데이터의 재구축은 다소 시간이 필요하다. 플레이어의 시간 제한 및 여러 조건에 따라 GM은 리컨스트럭션을 제한할 수도 있다. 또, 완전히 제한하는 대신 특기 변경처럼 시간이 그다지 걸리지 않는 부분만 인정하는 방법도 있다. 퀵 스타트로 게임을 개시한 경우, 몇 회의 세션을 플레이한 후에 오리지널 캐릭터를 만들고 싶어지는 경우도 있을 것이다. 이럴 때에도 리컨스트럭션은 유용하다.

리컨스트럭션으로 모든 정보를 변경할 수 있는 것은 아니다. 퍼스널 팩터나 [메인 직업], [종족]은 캐릭터를 작성할 때 결정된 것이며, 변경할 수 없다. 서브 직업이나 커넥션 등도 로그 티켓을 소비하여 얻는 것이므로 변경은 불가능하다. 아이템이나 소지금은 리컨스트럭션이 아닌 보통의 아이템 매매 등으로 바뀔 수 있다.

변경할 수 있는 것은 CR, 【능력기본치】, 습득 특기이다. CR은 리컨스트럭션으로 낮출 수 있다. 이 경우 최고였을 때의 CR을 메모해둔다. 이 랭크 이하라면 리컨스트럭션의 범위 내이므로, 한 번 저하된 CR을 되찾는 것도 가능하다. 특기 취득에 관해서는 변화 후의 랭크 습득 수에 따라 다시 취득할 수 있다. 【능력기본치】는 보너스 포인트 배분부터 다시 한다. 각 수치는 CR이나 【능력기본치】를 고려해서 다시 계산하므로 주의해야 한다.

리컨스트럭션은 특히 CR 변경을 동반하는 경우 시간을 잡아먹는다. 또, 특기를 교체하는 것만으로도 고민하게 될 수 있다. 그럴 때는 「로그 호라이즌 TRPG 모험창구 (<http://lhrpg.com/lhz/>)」가 도움이 된다. 이 사이트를 이용하면 빠르게 플레이 준비를 할 수 있을 것이다.

낭아족

게임 시절의 설정

남아쪽은 인간과 늑대의 특성을 갖춘 <엘더 테일>의 종족이다.

축복받은 탄탄한 체격에 머리숱이 많은 (그리고 대개 굵스굵스한) 경향이 있지만, 휴먼과 큰 차이는 없다. 하지만 전투 같은 긴장 상태가 되면 늑대의 인자가 활성화하여 짐승의 귀나 꼬리가 나타나고 눈동자 색이 변하는 등 외견의 변화가 일어난다. 신장은 145~200cm 정도, 체중은 50~120kg 정도로 그 폭이 상당히 넓다. 머리색은 검정이나 회색, 적색이 많으며, 털의 질이 거친 경향을 보인다. 피부색은 황백색에서 적갈색, 다갈색 등 색소가 짙은 개체가 주류. 눈동자 색은 금색이나 루비색 같은 특징적인 색조가 많은 듯하다.

인간의 모습에 늑대의 힘을 지닌 용맹한 종족. 그것
이 남아족이다.

야마토 국에서의 취급

우리를 지어 생활하는 늑대의 인자에 영향을 받았는지, 그들의 동료 의식은 다른 종족과 비교해도 긴밀하다고 할 수 있다. 남아쪽은 휴먼의 귀족처럼 혈연으로 관계를 나누는 것이 아니라 의식이나 실정에 따른 관계, 요컨대 동료나 가족이라는 테두리를 중시한다. 일단 동포라고 인정하면 혈연의 유무와 관계없이 손익을 따지지 않고 서로를 돕는다.

또, 장유유서나 선후배 관계 등의 상하 관계를 엄격하게 중시하는 기풍도 그들 문화의 특징이다. 남아쪽 내에서 가장이나 부대장, 족장 등의 역직을 맡은 존재는 큰 권한을 가지며 존경을 받는다. 동시에 강한 책임감과 자각을 요구받으며, 우두머리들도 그 기대에 부응하려 한다.

이런 경향 때문인지 그들은 대도시에서도 동족끼리 모여서 한구석에 커뮤니티를 형성하는 일이 많다. 지방에서는 남아쪽만의 마을도 볼 수 있는 듯하다. 그렇다고는 해도 배타적이지는 않으며, 다른 종족과의 교류는 문제없이 하고 있다.

특히 휴먼과의 관계는 깊으며, 휴먼 종족이 군사 부문의 책임자로 실력 있는 남아족을 발탁할 때도 많다. 개중에는 군인 겸 귀족으로서 출세하는 케이스도 있다.

물론 이런 취급을 받는 것은 극히 일부의 우수한 자들뿐이지만, 그러지 않은 경우라도 자연에 관한 적성과 높은 신체능력을 살려 군인, 용병, 사냥꾼, 나무꾼, 호위, 탐색자 등의 형태로 먹고사는 경우가 많다. 농업이나 채집, 어업 등 자연과 접하는 제1차 산업도 그들의 전문분야이다.

또, 혹독한 환경에도 견딜 수 있는 성질 덕분에 낭아족은 험한 산간 지대나 깊은 산림의 오지, 심지어 사막 따위의 예상치 못한 비경, 변경에 마을을 형성하기도 한다. 이런 숨겨진 마을의 주민은 그 생활 환경 탓인지 <대지인>치고는 레벨이 높은 자가 많으며, 일반에는 알려지지 않은 특수한 지식이나 기술을 전승하는 경우도 있다. <모험자>라면 그 비밀을 접할 행운이 찾아올 지도 모른다.

대표적인 거주지

▼ 옛조 제국

웨스트랑데 고왕조 시대부터 거인족을 비롯한 인류의 적과 대치하는 전선의 최전선이었던 옛조에는 전투 종족인 낭아족도 다수 보내졌다.

격렬한 싸움이 벌어지는 북쪽 땅에서 임무를 수행하게 된 낭아족이었지만, 행운도 존재했다. 낡은 귀족주의가 만연한 고왕조의 지배 지역에서는 신참 수인이라며 매도당하던 낭아족이었으나, 옛조에서는 고왕조의 슬하 정도로 차별받진 않았던 것이다. 극한의 기후와 무수한 외적에 노출되는 상황에서 인종의 차이 따윈 사소한 문제였다.



낭아족의 <사무라이>

이런 이유로 많은 낭아족이 용병이나 개척민으로서 옛조에 모였고, 혹독한 환경에 어울리는 높은 생존능력으로 이 얼어붙은 땅에서 수를 늘려갔다. 옛조 제국이 웨스트랑데 고왕조를 배반했을 때에도 그들의 활약이 큰 영향을 미쳤고, 지금도 낭아족은 옛조 제국 내에서 일대 세력을 구축하고 있다. 그들 옛조 낭아족은 자신들을 [북방낭아]라고 호칭한다.

▼정령역 : 트라이팽

치치부 산 깊은 곳에 개척된 성역 및 그 앞의 마을을 가리킨다. 트라이팽에 이르는 문은 위용이 넘치는 모습을 자랑하는데, 그 이름을 나타내듯이 세 마리 늑대가 이를 드러내고 있는 인상을 준다. 이것이 이름의 유래가 됐다.

트라이팽의 역사는 오래되었으며 그 시작은 <제2차 월드 프랙션> 이전까지 거슬러 올라가지만, 아인과의 전투 속에서 쇠퇴하여 오랫동안 사람이 찾지 않는 폐허가 되어 있었다. 트라이팽이 다시 성역으로 부흥한 것은 지금으로부터 200년 정도 전에 어느 낭아족 칸나기가 방문한 것이 계기이다. 그 후 트라이팽은 이스탈에 사는 낭아족의 정신적 지주로서 널리 알려지게 되었다. 그런 경위로 트라이팽에서는 낭아족 수행자나 순례자의 모습을 많이 볼 수 있다.

문 앞의 마을은 규모는 작아도 활기가 넘친다. 이스탈 각지에서 모이는 순례자들이 체류하는 곳일 뿐 아니라, 낭아족 용병단의 보급기지로서도 기능하고 있기 때문이다. 또, <모험자>도 퀘스트를 위해 <대재해> 이전부터 이 땅을 방문했으므로 <모험자>를 위한 시설도 충실하다.

▼<천의 이빨 용병단>

낭아족을 중심으로 조직된 <대지인> 용병 조직. 자유도시동맹 이스탈을 중심으로 널리 활동하고 있으며, <대재해> 후에도 <모험자>의 손이 닿지 않는 상인의 호위나 아인 퇴치를 맡고 있다.

원래는 <모험자> 발생 후에 갈 곳을 잃은 병사들의 집단이었으며, 동료 의식이 강한 낭아족을 만나 그 결속력은 더 견고해졌다. <대지인>치고는 굴지의 전력이며, 이스탈에 사는 낭아족 아이들이 동경하는 존재이기도 하다.

체계 잡힌 대규모 조직은 아니며, 단장 아래에 10명 정도의 대장이 있고, 각각 십~수십 명 정도의 부대를 지휘. 평소에는 부대별로 활동하며, 단원 전체가 한자리에 모이는 일은 많지 않다.

「이빨의 규정」이라는 대원칙만 지킨다면, 각 부대는 상당한 재량권을 가진다. 그래서 부대에 따라 활동 스타일은 제각각이다.

“첫 번째 이빨” 토가리우드

대지인 남성 낭아족 용병 천의 이빨 용병단 무인 호방뇌락

▼해설:

<천의 이빨 용병단>의 리더를 맡고 있는 <대지인> 용병. <모험자>는 아니지만 레벨이 높으며, 개인으로서도 상당한 전투력이 있다. <대지인>이든 <모험자>든 「칼과 술잔을 나누면 동포」라는 것이 지론이며, 난폭한 용병들을 통솔하는 도량과 매력을 가진 꽤남아.

▼대사:

「이 천의 이빨에서는 <대지인>이건 <모험자>건 상관없어. 나도, 너도 하나의 『이빨』이다.」

「네 이빨이 어떤 것인지 확인해보겠다!」

▼칼럼: 〈가도 지킴이〉

〈가도 지킴이〉(호도필락스)는 야마토의 주요 가도를 관리하고 호위하는 역할을 맡은 조직이다. 낭아족을 중심으로 구성되어 야마토의 주요 8가도를 지키고 있다.

옛날, 아인의 발생으로 인류의 생존권이 분단된 가운데 각 도시를 잇는 가도를 아인들로부터 지키기 위해 뜻 있는 젊은 〈낭아족〉 집단 하나가 가도의 순찰을 시작한 것이 〈가도 지킴이〉의 기원이라고 하며, 높은 전투력으로 에너미를 없애고 특수한 퇴마 술식을 병용하여 가도의 안전을 지키고 있다. 하지만 자금원이나 조직의 규모 등 그들의 활동 실태는 수수께끼에 싸여 있으며, 일설에 따르면 쿠니에 일족과 연결되어 있다고도 한다.

그들은 공통적으로 엄지손가락 정도 크기의 작은 수정 구슬을 소지하고 있으며, 이 매직 아이템으로 동료끼리 연락을 취한다.

또, 이 수정 구슬은 그들의 신분증 역할도 겸하며, 가도 경호 임무 중에 합당한 시설에 제시하면 각종 편의를 도모해준다고 한다. 가도 근처의, 어느 정도 이상의 규모를 가진 거리라면 어디든지 그들의 관계 시설이 설치되어 있다고 하는데, 악용을 피하고자 그 존재는 비밀에 부치고 있다.

그들이 사람들의 앞에 모습을 드러내는 일은 좀처럼 없으며, 설령 〈모험자〉라도 그 존재를 아는 자는 결코 많지 않다. 하지만 실제로 그들의 활약으로 야마토의 주요 가도에서는 주변의 에어리어에 비해 약한 에너미밖에 출현하지 않으며, 상대적이긴 해도 안전이 보장된다.

하지만 〈대재해〉 후, 아인의 움직임이 다양화하는 가운데 그들의 활동 난이도는 올라가고 있다. 이런 상황에서 일부 〈가도 지킴이〉는 모험자와의 연계를 모색하는 움직임을 보이고 있는 듯하다.

“효(孝)의” 세논

대지인 여성 낭아족 병(丙)종 3급 관리관 가도 지킴이 위정자

▼해설:

〈가도 지킴이〉 중 이스탈 북서부 가도 지킴이를 통괄하는 남장 여성. 선대부터 내려온 우두머리의 증거인 ‘세논’의 이름을 갖 이어받은 젊은 여성이지만, 부하들의 신뢰는 두텁다

낭아족치곤 드물게도 지략과 마법으로 일을 하는 것이 특기이다. 무용(武勇)을 존중하는 남성 중심 사회인 낭아족에서 그녀 같은 존재가 조직을 통솔하는 것은 매우 드문 예라고 할 수 있다.

〈가도 지킴이〉로서는 드물게도 아인 대책으로 모험자와의 제휴를 추진하려는 입장에 있다. 물 밑에서 아키바의 〈원탁회의〉와 접촉을 취하여 앞으로의 방식을 모색하고 있는 것 같다.

▼대사:

「한 마리 늑대 기분에 취하는 시대는 끝났어. 늑대 이들은 이해해주지 않겠지만..」

「길은 사람을 잇고, 물건을 전달하고, 세상을 엮어. 피가 통하지 않으면 사지는 썩겠지. 그걸 막기 위해 우리가 있는 거야..」



대표적인 태그

옛조 제국, 트라이팩, 천의 이빨 용병단, 가도 지킴이, 쿠니에 일족, 북방낭아, 순례자, 이빨의 규정, 가도의 여덟 늑대, 원탁회의, 경비병, 해적, 사냥꾼, 가족세공사, 교도관, 모직물 기술자, 검투사, 산적, 지휘관, 숲장이, 선장, 뱃사공, 장로, 유혁(鞣革) 기술자, 짐꾼, 패잔병 털이, 마부, 무기상, 무협, 병사, 용병, 어부

종족특기

낭아족

•취득 조건: 이 특기들은 「종족: 낭아족」인 캐릭터만 취득할 수 있다.

•해설: 낭아족은 늑대의 특징과 탁월한 신체 능력을 가진 종족이다. 《사일런트 프레데터》는 숨어서 사냥감을 노리는 사냥꾼의 송곳니를, 《문라이트 베일》은 용맹한 짐승에 대한 달의 가호를 표현한다. 이런 추가 특기는 낭아족을 더욱 용맹하게 한다.

문 그로우

전투

최대SR 1

타이밍 행동

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 장면 1회

▶**효과:** 임의의 행동과 동시에 사용한다. 그 행동 동안 당신의 【회복력】에 +【STR】+5].

▶**해설:** 체내에 잠든 늑대의 인자를 활성화하여 재생력을 불러들이는 특기.

사일런트 프레데터

전투

훈련

최대SR 3

타이밍 항상

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 —

▶**효과:** 당신이 [헤이터 언더]일 때, 당신이 하는 데미지 룰에 +[SR x 3].

▶**해설:** 당신은 상대가 알아차리지 못하는 영역에서 치명적인 일격을 가하는 방법에 숙달되어 있다. 화려하게 싸우는 것만이 전투인 것은 아니다. 당신은 정적 속에서 사냥감을 노리는 포식자다.

문라이트 베일

전투

훈련

최대SR 3

타이밍 항상

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 —

▶**효과:** 당신이 [헤이트 톱]일 때, [경감: SR x 3]을 얻는다.

▶**해설:** 당신은 적이 목숨을 노릴 때 강인한 생명력을 발휘한다. 위기가 생존본능을 일깨워 낭아족에게 잠들어 있는 마력을 활성화한다.

헌팅 어타이어

일반

최대SR 1

타이밍 항상

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 —

▶**효과:** 당신이 장비 가능한 아이템 중 [양손], [머리], [팔] 태그를 가진 아이템은, IR이 [CR+2] 이하인 것까지 장비할 수 있다.

▶**해설:** 당신은 수렵을 위한 복장, 장비를 구사하는 데 능하다.

부시 워커

일반

최대SR 1

타이밍 항상

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 —

▶**효과:** 당신은 [천연] 태그를 가진 모든 프롭 및 [기믹]을 「탐지난이도: 자동」인 것처럼 보기만 해도 탐지할 수 있다.

▶**해설:** 당신은 자연 속에 숨어있는 다양한 위험을 즉시 알아차릴 수 있다. 천연의 요소로 여겨지는 험한 지형도 당신에게는 앞마당이나 마찬가지다.

엘프

엘프는 독특한 문화를 가진, 수명이 긴 종족이다. 자연과 함께하며 금욕적으로 산다. 긍지 높고 화려한 캐릭터를 하고 싶다면 딱 맞는 종족일 것이다.

게임 시절의 설정

엘프는 〈엘더 테일〉에서 자연과 함께 살아가는 신비한 종족이다. 그 특징은 아담한 체형과 뾰족한 귀. 그리고 가벼운 몸놀림과 긴 수명이다.



장수종이라고 불릴 정도로 긴 수명은 그 대가로 낮은 출생률을 초래했다. 그래서 선한 종족 중에서도 인구가 적은 종족이다.

또, 자연의 마력과 친하여 독자적인 마법 적성이 있다. 하지만 그렇기 때문에 신화시대에 마법을 체계화하여 기술로 발전시킨 알브에게 반감과 질투, 그리고 약간의 선망이라는 복잡한 감정을 가지게 되었다.

엘프에게 있어 특별한 존재로 다크 엘프가 있다. 다크 엘프는 일찍이 알브 전쟁 때 동족을 배신하고 알브 측에 가담한 일족이다. 그 이래로 다크 엘프는 엘프의 숙적이자 토벌의 대상이다.

외견상으로는 뾰족한 귀가 특징이며, 길이나 형태에는 개인차가 있다. 휴먼보다 아담하고 가녀린 체격이며, 어렵지 않게 분간할 수 있다. 신장은 140~175cm 정도이고, 체중은 45~65kg 정도의 날씬한 자가 태반이다. 머리색은 금색이나 그에 가까운 밝은색이 많으며, 눈동자는 짙은 녹색이나 청색이 많은 듯하다. 피부색은 거의 모든 이가 흰색이며, 색소가 진한 피부는 매우 드물다.

능력으로 말하자면 체구가 작은 만큼 민첩하며, 자연 속에서 강한 정신력을 길렀다. 또, 정령과의 친화성이 높아서 마력도 잘 다룬다. 그 덕에 무기 공격직이나 회복직에 적성이 있으며, 척후나 삼림에서의 활동이 장기이다.

이처럼 몸집은 작아도 자연을 벗 삼는 신비한 종족. 그것이 엘프다.

엘프의 〈스위시버클러〉

야마토 국에서의 취급

엘프는 알브나 아인과의 전쟁에서 가장 큰 피해를 당한 종족이라고 할 수 있다. 출생률이 낮으므로 한 번 줄어든 인구가 쉽게 회복하지 않기 때문이다. 지금도 휴먼이나 드워프에 비하면 세력이 적다.

그들은 드워프나 낭아족과 달리 휴먼의 집단이나 대도시와 거리를 두는 경향이 있다. 수명이 긴 그들에겐 알브가 박해를 당하던 시절이 지나간 일이 아닌, 아직도 바로 어제 일처럼 기억나는 것이기 때문이다. 그들은 알브에 이어 박해를 받는 것은 자신들이 아닐까 두려워하고 있다.

그러나 묘인족처럼 유랑 생활을 선택한 것도 아니므로, 동족만 모인 국가를 구축하는 일이 많다. 이것은 휴먼 이외의 종족 중에서는 엘프만의 특징이다. 엘프는 이런 동족뿐인 공동생활을 보내는 사이에 비밀주의, 다른 종족 및 타관 사람과 거리를 두는 경향이 몸에 배고 말았다.

엘프 사회는 춤이나 시 짓기 위주의 제사를 중심으로 하는 씨족 집단으로 형성되어 있다. 같은 선조를 존경하고 혈통을 소중히 여겨 일족이 결속하는 것이다. 오랜 세월 갈고닦은 춤이나 시는 엘프에겐 무형의 보물이다.

정령과의 친화성이 높은 그들은 자연과 상성이 좋으며, 숲이나 대지를 개척하지 않고 공존하며 살고 있다. 그러므로 엘프 중심의 도시에서는 자연 상태 그대로의 식물이나 샘을 활용한 건물이 많다.

특이한 풍습으로는 온수에 몸을 담그는 입욕을 하지 않는다는 것이 알려져 있다. 대부분의 경우는 목욕만을 하며, 증기가 끓어오르는 지역이라면 사우나를 사용하는 정도이다. 다만 그걸로도 충분히 청결한 것이 엘프라는 종족이다.

이렇게 자연과 조화를 이루며 사는 엘프이지만, 문화적으로는 미술과 공예 이외의 분야는 그다지 발전하지 않았다. 건축 기술이나 기계 기술은 특히 심하여, 휴먼이 보기에는 원시적으로 (좋게 말하면 소박하게) 보일 수도 있다.

대표적인 거주지

▼에이스오

나인테일 9대 상인 가문 중 하나인 칼파냐가가 다스리는 거리. 칼파냐가는 오래전부터 이어진 엘프의 명가로 유명하며, 거리의 주민은 대부분이 엘프다. 화산으로 알려진 에이스오 산과 마주 보고 있으며, 그곳에 사는 곰 선조령의 가호를 받는다고 한다.

그들은 엘프치고는 예외적으로 다른 종족의 기술이나 문화를 열심히 흡수하고 있으며, 중심에 우뚝 선 <캐슬 실베리아(은행성)>는 드워프와 하프알브 기술자가 지은 장엄하면서도 견고한 성이다.

특산물은 채소와 약초. 여기에서 재배하는 약초 중에는 일반적으로는 이미 재배법이 유실된 것이 많으며, 칼파냐가는 그것들을 비밀리에 대대로 물려받으며 권익을 유지하고 있다.

▼나로마운트 왕국

아키바 북서쪽, 말로 며칠 거리에 있는 나로마운트에는 야마토 동부 최대의 엘프 왕국이 존재한다. 구릉지대에 우거진 숲이나 청정한 호수로 유명한 스피어레이크 등 아름다운 자연에 반쯤 파묻힌 듯한 모습으로 도시가 세워진, 전형적인 엘프의 거주지이다.

엘프가 보통 그렇듯이 휴먼과는 거리를 두는 경향이 있으며, <자유도시동맹 이스탈>에서 여러 번의 참가 요청이 있었는데도 불구하고 현재도 중립을 유지하고 있다. 이것은 불필요한 전란에 휘말리는 것을 피하기 위한 방침이지만, 결코 그들이 겁쟁이이거나 싸울 능력이 없다는 의미는 아니다. 유니콘이나 페가서스 등의 환수를 베프으로 둔 나로마운트의 [우드 레인저](삼림위사)들은 자국의 영역에 침입한 외적을 인정사정없이 공격하는 것으로 유명하다.

폐쇄적인 나로마운트의 엘프들이지만 용기와 명예를 중시하는 기질이 강하여, <모험자>나 다른 종족이라도 용기 있는 행동이나 무훈을 보인 자는 <개척차>(디 스트라다)라고 부르면서 「명예로운 타지인」으로서 존경한다.

또, <대재해>를 거치며 <모험자>의 요리 기술이 유입되어 이 땅에 정착한 엘프의 전통 요리와 융합해서 새로운 명물 요리도 생기고 있다. 특히 천개(天蓋)구이라는 과자는 현지의 밤을 듬뿍 사용한, 이곳에서밖에 먹을 수 없는 일품이다.

▼칼럼: <군청 사자단>

나로마운트의 [우드 레인저] 중에서 항상 위험한 최전선에 몸을 두는 정예로 이름난 것이 바로 <군청사자단>(리옹 아쥘리온 azur)이다. 100명의 정규단원과 민간 예비단원으로 구성되며, 포효하는 사자의 깃발 아래 군청색 군장을 갖춘 그 용맹한 모습은 엘프만이 아니라 휴먼 사이에서도 이름이 높다.

특히 유명한 것은 100년 정도 전에 일어난, 서쪽 산악지대에서 유입된 거인족의 침략을 저지한 싸움이다. 인간의 국가가 연달아 함락당하는 위기 속에서 아직껏 불가침을 관철하던 왕국의 엘프 중 유일하게 인간들과 함께 싸워 거인을 물리친 것이 바로 그들 <군청사자단>이다.

지금도 그 전통은 여전하여 단장에겐 왕의 명령을 기다리지 않고 행동할 수 있는 독립 행사권이 있다. 전원이 검과 활의 명수이며, 환수기병이나 드루이드 부대마저 거느린 이 전사단은 왕국의 중립을 지키는 명예로운 무력이다. 특히 삼림 지대에서 그들과 적대한 자는 주특기인 《디프 우드 스카우트》를 구사하는 신출귀몰한 전법에 등골이 오싹해질 것이다.

“철사자” 알뒤르

엘프 남성 군청사자단 우드 레인저 무인 드높은 금지

▼해설:

<군청사자단>를 통솔하는 단장으로, 최고참 [우드 레인저]. 100년 전에 수습 단원으로서 거인족과의 싸움을 경험한 이래 현재까지 인생의 태반을 <군청사자단>에서 보내며, 잘 때조차 마물의 습격에 대비해서 검을 떼어놓지 않는다는 천성적인 무인이다.

파트너는 그린 드래곤으로, 다친 상태로 숲에 있던 것을 보호했다. 그의 이빨과 자신의 검으로 무수한 적을 죽임으로써, 용을 사악한 짐승이라 여기며 기피하는 풍토로 인해 제시되는 이익을 억눌러 왔다.

살아있는 전설이라며 단원들의 존경을 받고 있지만, 자신보다 젊은 단원이 싸움에서 목숨을 잃는 것에 마음 아파한다. 또한, 예전과는 달리 그 용맹에 약간 그늘이 지고 있다고 한다. 마수 토벌 같은 위험한 임무에서는 <모험자>의 손을 빌려 피해를 줄이는 것을 생각하고 있으나, 타관 사람인 <모험자>에게 공개적으로 조력을 구할 수도 없어서 비밀리에 의뢰한다는 계획을 세우고 있는 듯하다.

▼대사:

「숲에 살고, 숲에 죽는 것이 사자의 법칙이다.」

「위대한 선배도, 미숙한 젊은이도 모두 나를 두고 가버리지. 쓸쓸하구나.」

▼트리실티스 국

트리실티스 국은 아키바에서 해안을 따라 말을 타고 며칠 남하하면 나타나는 엘프의 국가이다.

이 왕국은 트리비체 반대 일대를 다스리고 있으며, 반도 각지에 사는 바다 엘프 씨족과 숲 엘프 씨족이 정기적으로 장로회의를 열어 합의함으로써 국가로서 의사 결정을 한다.

자연과의 공존을 중시하는 엘프가 통치하고 있으며

로, 영내에는 휴먼의 도시에 비해 인공적인 논밭이나 건물이 적다. 모험자나 다른 종족의 감각으로 보면 그냥 숲이나 해안선으로 보이는 토지가 펼쳐져 있다.

이런 환경 때문인지 트리실티스 국은 정령이나 환수가 많이 서식하고 있다. 그 대다수는 우호적이며, 드루이드나 서머너가 종자와 계약을 맺기 딱 좋은 장소이다. 게임 시절에는 이런 퀘스트를 받기 위해 많은 모험자가 이 땅을 방문했다.

이 땅에는 옛 엘프와 대정령의 슬픈 사랑을 그린 전승이 남아있다. 일찍이 난폭한 해의 정령에게 인신 공양의 제물로 바쳐진 엘프가 그 정령의 분노를 달래고 이 땅에 온화한 기후와 청정한 태양의 은혜를 가져왔다는 이야기이다. 그녀가 정령에게 바친 두견초에서 유래하여 이 나라가 트리실티스라고 불리게 되었다고 한다. 일설에는 이 나라 어딘가에 해의 정령을 봉인한 사당이 숨겨져 있다고 한다.

엘프 국가답게 트리실티스 국은 폐쇄적인 면이 있지만, 현재는 씨족 〈움직이는 동포들〉의 우두머리 유미아가 〈모험자〉와 장로들의 중개에 힘써서 우호적인 관계가 맺어지고 있다.

대표적인 태그

에이스오, 칼파냐 가, 은행성, 나로마운트 왕국, 스피어 레이크, 우드레인저, 개척자, 군청사자단, 트리실티스 국, 움직이는 동포들, 기도사, 왕족, 화가, 악기 기술자, 나무꾼, 귀족, 음유시인, 약사, 채집인, 자수 기능사, 양조 기술자, 제사(製絲) 기술자, 염색 기술자, 치즈 기술자, 조련사, 조각가, 정원사, 목동, 점성술사, 모직물 기술자, 목공 기술자, 양봉가, 룬 나이트

“시들지 않는 꽃” 유미아

엘프 여성 움직이는 동포들 요리사 위정자 상록의 미소 연령?

▼해설:

트리실티스 국 북서부를 영토로 두는 바다 엘프의 씨족, 〈움직이는 동포들〉의 젊은 우두머리. 약초에 대한 풍부한 지식으로 장로 사이에서도 주목받고 있다.

그녀는 〈모험자〉에게 우호적인데, 이 땅을 방문한 〈모험자〉 요리사가 그녀에게 요리를 가르쳐준 것이 그 계기라고 한다. 이 기술로 그녀는 트리실티스의 식문화에 혁명을 일으켰고, 이 나라에서 강한 영향력을 가지게 되었다.

트리실티스의 현관문이나 다름없는 땅에서 그녀는 바깥에서 온 방문자, 특히 〈모험자〉와의 절충을 담당하고 있다. 온화한 언행이나 젊은 자태와는 달리 사람을 보는 눈은 냉정하며, 사악한 마음을 품은 자를 즉각 가려낸다고 한다.

▼대사:

「식사란 생명을 먹는 것입니다. 더 보기 좋은 형태로, 맛있게 먹는 것이 예의겠지요.」

「이곳은 태양이 태어난 땅. 이 땅에 어둠을 드리우지만 않는다면 누구든지 환영하겠습니다.」

七面体 工房
7 Sided Work Shop

LOGHORIZON
TRPG

본문: Chord Joehausen, 츠가루 아마니, 나나미 유스케,
마미하라 마코토
데이터 작성: 소마 마사무네
2014/06/11

한국어판 번역: 유범
편집: 이그니스
2015/03

종족 특기

엘프

•취득 조건: 이 특기들은 「종족: 엘프」인 캐릭터만 취득할 수 있다.

•해설: 엘프는 자연과 마법에 대한 감성이 강한 종족이다. 《에버 그린》은 마법 등에 대한 높은 내구력을, 《포토신서시스》는 자연과 하나가 되어 얻는 신비한 힘을 표현한다. 이런 추가 특기는 엘프가 지닌 자연과의 융화성을 높인다.

엘레멘탈 버스터

전투

최대SR 1

타이밍 항상

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 —

▶**효과:** 당신이 [명중판정], 또는 [식별난이도]를 난이도로 하는 판정을 할 때, 그 대상에 [정령] 태그를 가진 캐릭터가 포함되어 있으면 판정에 +1D.

▶**해설:** 당신은 자연계에 기원을 둔 정령에 조예가 깊다. 풍부한 지식과 직감으로 그 본질을 간파할 수 있다.

에버 그린

전투

훈련

최대SR 1

타이밍 항상

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 —

▶**효과:** 당신의 【마법방어력】+4.
〔CR11〕 【마법방어력】이 +4가 아닌 +8이 된다.
〔CR21〕 +4가 아닌 +12가 된다.

▶**해설:** 당신은 마법에 대해 강한 저항력이 있다. 보편과 불변을 관장하는 상록수의 가호는 마(魔)로 일그러진 섭리를 뿌리친다.

포토신서시스

일반

준비

최대SR 1

타이밍 클린업

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 시나리오 3회

▶**효과:** 당신이 당신의 【인과력】이 0일 때에 사용할 수 있다. 당신의 【인과력】에 +1.

▶**해설:** 자연으로부터 힘을 받아들여 자신의 것으로 하는 특기. 햇빛이나 산들바람, 대기 속의 습기가 당신에게 운명을 개척할 힘을 준다.

엘븐 어컴플리시먼트

일반

최대SR 1

타이밍 항상

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 —

▶**효과:** 당신이 장비가능한 아이템 중 [한손], [경갑] 태그를 가진 아이템은 IR이 [CR+2] 이하인 것까지 장비할 수 있게 된다.

▶**해설:** 당신은 몸의 움직임에 비교적 저해하지 않는 장비를 선호하며, 그것들의 취급에 능하다.

디프 우드 스카우트

일반

스타일

최대SR 1

타이밍 항상

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 —

▶**효과:** 당신이 [정찰] 태그를 가진 행동을 할 때 판정에 +1D.
〔취득효과〕 당신의 【초기 인과력】+1.

▶**해설:** 당신은 깊은 숲의 수호자인 엘프 특유의 정찰술을 익히고 있다. 주위의 환경을 살리는 그 움직임은 상대에게 들리지 않고 적을 정탐한다.