

〈The Eight Neighbors in YAMATO〉

야마토에 사는 이웃들 (4)



「야마토에 사는 이웃들」 제4회에 해당하는 이번 회에서는 〈호미족〉과 〈범의족〉을 소개한다. 또, 종족 소개를 마무리하며 〈대재해〉로 달라진 〈대지인〉과 〈모험자〉의 관계에 관해 언급한다.

대지인과 모험자

플레이어 캐릭터로 만들어진 〈모험자〉도 기본적으로 〈대지인〉과 마찬가지로 〈선의 8종족〉에 준하는 의견과 종족적 특성을 가지고 있다. 하지만 〈셀데시아〉를 구원하는 영웅으로 소환된 존재인 〈모험자〉와 토착민인 〈대지인〉 사이에는 이미 다른 생물이라고 할 수 있는 큰 격차가 가로놓여 있다.

우선 〈대지인〉은 〈모험자〉와 닮긴 했어도 어디까지나 〈셀데시아〉에 사는 「평범한 사람들」이다. 그들의 문명, 문화 수준은 〈셀데시아〉의 것이며, 여전히 현대인의 지식과 정신을 지닌 〈모험자〉와는 매우 다른 사고와 감성, 사회적 상식을 가지고 살고 있다. 싸움에 능한 자도 적지는 않지만, 〈고래종〉 등의 극히 한정된 예외를 제외하면 〈모험자〉의 실력에는 한참 미치지 못한다. 또한 싸우다가 쓰러지면 허무하게 목숨을 잃어 두 번 다시 부활하지 않는다. 〈모험자〉처럼 대신전에서 부활할 수가 없는 것이다.

▼대재해 후의 관계

전투에선 무쌍의 힘을 가진 〈모험자〉라도, 〈대재해〉를 거쳐 이세계로 변한 〈셀데시아〉에서 누리는 생활은 〈대지인〉에 의해 유지된다는 점을 잊어서는 안 된다. 게임 시절처럼 단순한 NPC가 아닌, 같은 세계를 사는 이웃으로 접해야 한다는 생각도 서서히 침투하고 있다. 아키바의 〈원탁회의〉와 〈자유도시동맹 이스탈〉이 협력 관계를 맺은 것은 아직도 기억에 새롭다.

▼마지막으로

좋은 삶은 앞으로 〈모험자〉와 〈대지인〉의 관계가 깊어지리라 생각하는 것은 어렵지 않게 예상할 수 있다. 그때 당신의 〈모험자〉는 이세계의 이웃들과 어떤 관계를 쌓을까. 본 기사에서는 이제까지 4회에 걸쳐 종족이라는 관점에서 야마토에 사는 〈대지인〉들을 소개했다. 이것이 당신과 〈대지인〉이 더 나은 관계를 쌓는 데에 도움이 되기를 바란다.

七面体 工房
7 Sided Work Shop

LOGHORIZON
TRPG

본문: Chord Joehausen, 츠가루 아마니, 나나미 유스케,
마미하라 마코토
데이터 작성: 소마 마사무네
편집: 신슈노 마사
2014/07/30

한국어판 번역: 유범
편집: 이그니스
2015/03

호미족

호미족은 변덕스러운 트릭스터다. 여우의 귀와 꼬리를 가진 매력적인 모습을 지닌 대신, 잃은 능력도 많다. 행운이건 불행이건 적당한 자극으로 즐길 수 있는 당신에게 딱 맞는 종족일 것이다.

게임 시절의 설정

호미족은 여우의 요염함과 인간의 현명함을 겸비한 <엘더 테일>의 종족이다. 털이 풍성한 여우의 꼬리, 머리에서 위를 향해 솟은 여우 귀가 특징이다.

그들은 낭아족과 마찬가지로 아인과 싸우기 위해 인공적으로 생겨난 종족이다. 높은 마법 능력을 목표로 만들어졌으며, 그 점에서는 성공했으나 부작용으로 본래 얻어야 할 능력을 잃고 다른 능력을 얻는다는 성가신 성질도 발현하고 말았다. 이 불안정성은 전투 종족으로서의 치명적이어서 실패작의 낙인이 찍히기에 이르렀다. 그래서 지금도 사회적인 지위는 높지 않은 경향이 있다.

게임 시절에는 그 용모 덕분에 플레이어 사이의 인기가 높았으며, 퀘스트를 화사하게 장식하는 NPC로 기용되는 일도 흔했다. 그다지 싸움을 좋아하는 종족이 아니므로 도시 내의 이벤트에서 보게 되는 것이 대부분이며, 정보 제공자나 교섭 상대로 자주 등장한다. 또, 「여우는 둔갑을 한다」라는 이미지 때문인지, 혹은 「남의 힘을 모방한다」라는 능력 탓인지 상대를 속이는 사기꾼이나 사건의 흑막으로 등장하는 일도 적지 않았다.

하지만 그들은 남을 속일지언정 배신은 하지 않는 경향이 있다. 남을 이용하는 데에는 주저하지 않지만, 동시에 신뢰라는 것의 가치를 알고 있기 때문이다. 그들



호미족 <드루이드>

은 사회에서 핍박을 당하는 만큼 개인과의 인연을 소중하게 여긴다.

외견상으로는 머리에 달린 여우 귀, 털의 결이 폭신 폭신한 허리 부분의 커다란 꼬리가 특징이다. 꼬리나 귀는 환미(幻尾)라고 불리며 숨길 수도 있고, 영적인 격이 높으면 꼬리의 수가 달라진다. 그들에게 꼬리의 수야말로 다른 무엇보다도 명확하게 실력을 나타내는 척도이다.

체격은 휴먼과 큰 차이가 없으며, 신장은 150 ~ 180cm 정도, 체중은 55~110kg 정도이다. 머리카락은 검은색이나 금색, 다갈색 등이 많으며, 피부색은 황백색에서 백색이다. 눈동자 색도 검은색, 금색, 갈색이 많다.

능력상으로는 마력의 제어에 능하고 환술 등을 숙련되는 경향이 있다. 하지만 누가 뭐라고 해도 가장 큰 특징은 능력의 모방, 즉 특기의 교환일 것이다. 이것은 본래 취득하고 있는 능력을 잃는 대신, 다른 직업이나 종족의 능력을 취득하는 특성이다. 무엇을 잃고 무엇을 배울지는 의도적으로 제어할 수 없다. 그러므로 불안정한 재능으로 평가받는 일도 많으며, 운이 없으면 적절하게 살리기 힘들다. <모험자>로서는 전술한 마력 제어의 기교 덕분에 회복직, 마법공격직에 대한 적성이 높은 것으로 여겨진다.

여우의 귀와 꼬리를 가지고 천변만화의 재능을 감춘 변덕스러운 종족. 그것이 호미족이다.

야마토 국에서의 취급

야마토 지방에서 호미족의 입장은 결코 양호하지 않다. 귀족의 세력이 강한 지역에서는 수인이라고 멸시당하기도 한다. 그 이유는 몇 가지 있지만, 대표적인 것은 「실패작」과 「신뢰할 수 없다」의 두 가지일 것이다.

호미족은 낭아족 등과 마찬가지로 아인과 싸우기 위해 만들어진 종족이지만, 필요한 능력을 잃는 성가신 특성 탓에 전투 종족으로서는 실패작으로 취급되고 말았다. 타인의 힘을 흠친다는 인식 탓에 사회적 지위는

낮다. 물론 그들의 특수한 힘은 남의 것을 흠치는 것이 아니라 노력이나 재능으로 익힌 것이며, 그들의 정당한 실력이다. 하지만 다른 종족은 그 사실을 쉽게 이해해주지 않는 것이 현실이다.

이런 입장 탓인지 나라나 거리 등의 대규모 공동체를 만드는 일은 드물며, 일족이나 가족 단위로 도시 한구석에서 살거나 여행을 하며 사는 자들이 많다. 또, 다른 종족이 많은 장소에서는 차별을 피하기 위해 귀와 꼬리를 숨기고 휴먼 행세를 하며 사는 자도 적지 않다.

직업에 관해서는 개인의 재량을 발휘할 수 있는 직업에 종사하는 이가 많은 듯하다. 특히 보석상이나 미술상처럼 미술품을 취급하는 직종, 남의 미묘한 사정을 다루는 탐정이나 교섭인, 점술가 등의 직업에서 호미족을 자주 볼 수 있다.

한편, 호미족은 사이구 가를 비롯한 귀족들이 거느리는 밀정으로도 많이 고용된다. 귀만 감추면 휴먼과 분간이 가지 않고, 잠입을 위한 마법에도 능하기 때문이다. 말솜씨가 뛰어난 자나 임기응변에 능한 자도 많아서, 조직에 녹아들어 정보를 모으는 것이 특기이다.

단, 지나치게 우수한 게 화근이 되어 호미족이라는 것만으로 스파이 취급을 당하는 경우도 있으며, 이는 다른 종족의 불신감이 심해지는 이유의 하나이기도 하다.

<대재해> 이후 웨스트랑데 지방에서는 박해를 받는 일이 줄어들었고, 꼬리를 감추지 않고 살아가는 호미족이 늘고 있다고 한다. 아마도 <Plant hwyaden>의 길드 마스터가 호미족이기 때문일 것이다.

또, 아키바 거리에서도 꼬리를 감추지 않는 자를 볼 수 있게 되었다. 호미족에 대한 선입견이 덜한 <모험자>는 그들로서도 사귀기 쉬운 상대이다.



▼칼럼: 꼬리 없는 여우

호미족은 불안정한 능력 탓에 고생을 해왔는데, 그들이 이 재능에 어떤 기분을 품고 있는지를 잘 알 수 있는 이야기가 있어서 소개한다. 이것은 호미족이 아이들에게 들려주는 단골 레퍼토리이기도 하다.

아주 먼 옛날, 마법의 꼬리를 잔뜩 가지고 있던 여우가 있었습니다. 마법을 믿고 제멋대로 굴었기 때문에 여우에겐 친구가 생기지 않아서 항상 외톨이였습니다.

그러던 어느 날, 나쁜 마법사가 찾아와서 마법의 꼬리를 훔쳐가고 말았습니다. 여우는 마법이 없으면 아무것도 할 수 없습니다. 여우는 꼬리를 되찾기 위해 여행을 떠났습니다.

아주아주 긴 여행을 하는 사이에 여우에게 친구가 한 명, 두 명 생겼습니다. 그리고 잔뜩 친구가 생겼을 무렵, 드디어 마법사를 찾았습니다.

여우는 친구들의 힘을 빌려 마법사를 혼내주고, 드디어 꼬리를 되찾았습니다. 하지만 여우는 되찾은 꼬리를 친구에게 줘 버렸습니다. 여우에겐 여전히 꼬리가 없었지만, 이제 친구가 많이 생겼습니다. 더는 마법 따윈 필요 없는 것입니다.

그 후, 여우는 친구들과 함께 영원히 행복하게 살았다고 합니다. 해피 엔딩.

그들 호미족에게 남의 힘을 빌리고 이용한다는 것은 부끄러운 일이 아니다. 오히려 그것을 잘 구사해야 훌륭한 호미족이다. 또, 이 이야기는 친구를 소중히 여기는 것이 얼마나 중요한지에 대해서도 설명하고 있다. 세간에 냉대받기 쉬운 호미족에겐 자신을 도와주는 친구란 귀한 존재일 것이다.

여담이지만, 이 일화 때문인지 그들에게 있어서 꼬리를 만지게 해주는 것은 친애의 증거로 여겨진다.

또, 꼬리 털을 뽑아 친구에게 선물하는 관습이 있는 일족도 있다고 한다.

말할 것도 없지만, 인조 종족인 그들에게 「아주 먼 옛날」 같은 건 없다. 하지만 그들은 아이들에게 이 이야기를 들려주고 있다.



▼파리모프 대사원

교 도읍에서 한참 서쪽에 있는, 오래된 석조 사원. 일찍이 고왕조의 황제를 홀려 웨스트랑데를 위기에 빠뜨린 여우 환수(유레드에서 건너왔다는 등 여러 설이 있다)를 돌로 만들어 이 땅에 봉인하고, 원한을 억누를 사원을 지었다는 전설이 있다. 사람이 거의 찾아오지 않으며, 신관들은 은거자처럼 조용히 살고 있다.

사원의 신관들은 입을 다물고 있지만, 환수는 완전히 죽은 것이 아니라 돌이 된 지금도 주위에 저주와 독기를 흩뿌릴 기회를 노리고 있다. 진호(鎭護)의 무녀라는 호미족 여성이 의식을 집행하여 저주를 자신의 몸에 옮겨 정확함으로써 바깥세상에 재앙이 미치지 않도록 하고 있다. 저주를 일으키는 돌이 있다는 것과 정확의 의식은 모두 문외불출의 비밀이며, 그들이 바깥세상에 관여하려 하지 않는 것은 비밀이 새어나가는 것을 두려워하기 때문이다.

진호의 무녀는 자신의 몸을 그릇 삼아 저주를 받아내야 하므로, 순진무구한 호미족 소녀가 대대로 선출된다. 혹독한 의식 탓인지 그녀들은 단명하는 경향이 있다. 저주가 흘러나가는 것을 막기 위하여 어린 소녀를 희생하는 것을 부끄럽게 여기는 신관도 있으므로, 다른 방법으로 저주를 정확하는 연구가 계속되고 있다.

▼오우지 마을

아키바와 가까운 곳에 있는 <대지인>의 마을. 마을의 중심에 우뚝 선 거목은 마을의 상징이기도 하다.

이 마을은 호미족이 주민의 태반을 차지하고 있으며, 그들이 다수파로서 활개를 치며 사는 보기 드문 마을이다. 마을에는 옛 호미족의 선조령을 모신 사당이

있으며, 비록 마을은 작아도 오우지의 사당은 호미족의 성지로서 온 야마토에 알려져 있다. 과거의 호미족은 1년에 한 번 오우지 땅에 모여, 거목 아래에서 서로의 환술이나 화술을 겨루며 위계를 정했다고 한다.

이 전통을 기념하는 오우지 마을의 새해맞이 축제는 활기가 넘치며, 각지의 호미족이 마을에 모인다. 평소에는 꼬리와 귀를 감추고 사는 사람들도 여기에서는 자신을 속이지 않고 화목하게 어울려 웃는다.

이 「새해맞이」 기간에는 화려한 환술이나 여우불을 사용한 연무가 경연되며, 그것을 보러 오는 여행자도 많다. 이때 오우지 마을을 방문하는 다른 종족들은 여우 가면을 쓰거나 몸에 지니는 것이 관례다. 만약 이것을 깜빡하면 자제가 안 될 정도로 들뜬 호미족에게 「홀리므로」 주의해야 한다. 단, 별것 아닌 장난을 칠 뿐이지 심각한 피해를 주지는 않는다.

이 마을의 대표는 사당의 제사 담당도 겸하며, 호미족 중에서도 가장 존경받는 존재다. 하지만 오랫동안 요직을 수행한 노파가 수명이 다하여, 현재는 갓 성인이 된 소년이 그 자리를 잇고 있다.

〈대재해〉 후, 〈모험자〉인 호미족과의 접촉도 늘어나서 그의 고생은 끊이지 않는다.

“흰 꼬리” 텐코 야비타라즈

대지인 호미족 남성 오우지 마을 점성술사 위정자 조속

▼해설:

야마토에 사는 호미족의 성지, 오우지 마을의 젊은 촌장.

할머니가 죽으면서 역직을 막 이은 참이며, 주위의 도움을 받으며 다양한 제사를 집행하고 있다.

소매가 너무 커서 혈령거리는 제례복을 입은 모습은 그리 믿음직스럽지 못하지만, 부족한 자신을 보완하고자 날마다 노력하는 심지 강한 소년이다.

모험자를 상대할 때는 단순한 동경과 입장에서 유래하는 신중함이 동거하는 복잡한 태도를 보인다. 하지만 그를 한 사람의 어른으로 존중하면 금세 마음을 열어줄 것이다.

그에겐 별자리의 움직임을 보고 길흉의 징조를 읽어내는 점성술사의 자질이 있다. 이 결과에 관하여 〈원탁회의〉에 상담하러 오는 일도 많다.

또, 〈대지인〉 호미족답게 그 또한 어린 나이에도 불구하고 말솜씨가 좋으며, 세상 물정에 밝다. 어린 애라고 얕보며 교섭하다간 매운맛을 볼 것이다.

텐고 본인은 진지한 소년이지만, 한 가지 묘한 소문이 따라다닌다. 지금은 죽은 그의 모친이 파리모프 대사원에서 도망쳐 나온 진호의 무녀였다는 것이다. 실제로 텐고는 진호의 무녀가 지니는 특징인 「순백의 꼬리」를 가지고 있으며, 그것은 어머니도 마찬가지로 갖고 있다고 한다.

소문이 사실이라면 대사원에 봉인된 마석의 저주 중 일부가 어린 그에게 이어져 있는 셈이다. 이것을 이유로 무슨 일이 있을 때마다 그의 퇴위를 요구하는 장로들도 있어서 오우지의 근심거리가 되고 있다.

▼대사:

「천호(天狐)의 꼬리에 걸고, 빛진 것은 반드시 갚겠습니다. 은혜도, 힘도, 그리고 아픔도..」

「꼬, 꼬리 쓰다듬지 마세요! 상스럽게!」

▼칼럼: 이가 비밀 마을

야마토에는 일족이나 마을 단위로 권력자를 모시며 여러 가지 꺼림칙한 일을 처리하는 집단이 존재한다. 그들은 시노비나 닌자라고 불리며 역사의 어둠 속에서 암약했다. 기만에 능한 호미족이 종종 밀정이나 첩자로 애용되는 것은 이미 이야기했지만, 닌자 사이에서도 그들의 평판은 높아 저명한 닌자 중에는 호미족이 많다.

웨스트랑데의 험난한 산속에 있다는 이가 비밀 마을은 사이구 가에 버금가는 명문 귀족인 집정가문이 거느린 호미족 닌자 집단이다. 전승에 따르면 부조리한 박해를 받아 근절될 뻔한 호미족 마을이 집정가문의 도움을 받은 보답으로 대대로 충성을 맹세한다는 계약을 맺었다고 한다.

마을의 인구는 결코 많지 않지만, 전원이 닌자로서 혹독한 훈련을 쌓았다. 상위 닌자는 체술만 놓고 보면 <모험자>에 필적하고, 또한 <변화무쌍의 꼬리>로 취득한 기술이나 술법을 거듭 연마한 달인도 존재한다. 그들이 단순한 첩보만이 아니라 각지에 존재하는 위험한 마법 물품을 수집하여 봉인, 관리하는 중대한 임무를 맡고 있다는 점을 봐도 이가에 대한 집정가문의 절대적인 신뢰를 엿볼 수 있다.

이가 비밀 마을은 닌자의 명문으로서 야마토의 그림자에 이름을 떨쳤으나, <대재해>로 그 지위가 흔들리고 있다. 거대 길드 <Plant hwyaden>에 의한 <모험자> 집단의 통일, 신성황국의 정무에 대한 개입은 정치적인 파워 밸런스에 급격한 변화를 가져왔으며, 집정가문조차 <모험자>를 포섭하기 위하여 혈안이 될 수밖에 없었다. 경천동지의 검술과 마법을 가볍게 휘두르며, 설령 죽더라도 되살아나는 <모험자>의 앞에서는 닌자의 능력도 퇴색되고 만다. 스스로의 존재 의의에 위기감을 느낀 젊은 닌자들 사이에서는 상황의 타개책으로 봉인된 아이템을 해방하자는 의견도 나오기 시작하여, 마을의 우두머리들은 곤경에 빠지게 되었다.

“열엿새째 밤의” 밀레니아

대지인 호미족 여성 이가 비밀 마을 탈주 닌자 자유인 낙천가

▼해설:

이가 비밀 마을에서 수십 년에 한 번 나올 천재라고 칭송받은 여성 닌자. 특히 마법 물품을 다루는 기술에 능하여, 《여우의 호랑이 위장복》과 《변화무쌍의 꼬리》로 취득한 《탈리스몽거》로 거의 전신에 강력한 매직 아이템을 지니고 있다.

닌자답지 않게 개방적이고 낙천적인 성격의 그녀는 애당초 전통이나 규정에 얽매이기에 십상인 마을을 답답하게 여겼는데, <대재해>에 의한 혼란을 기회 삼아 기다렸다는 듯이 행방을 감추고 말았다. 그때 전별이라며 마을 창고에 엄중히 봉인되어 있던 <달의 방울>을 가지고 나가서 마을 닌자들의 추적을 받고 있다.

밀레니아는 쫓기는 몸이라서 늘 변장을 하고 있으며, 본래의 요염한 호미족의 모습을 보이는 일은 드물다. 매력적인 용모를 살려서 도중에 만난 남성을 이용하여 추적자에게서 벗어나는 짓도 태연히 저지르지만, 민폐를 끼친 상대에게는 반드시 어떤 형태로든 보답하는 것이 그녀 나름의 자체적인 규정인 듯하다. <모험자>가 우연히 악당에게 쫓기는 소녀를 구해줬는데, 하룻밤 지나자 소녀는 흔적도 없이 사라졌고 대신 과일이 가득 담긴 바구니가 놓여 있었다는 식의 이야기에는 밀레니아가 연관되어 있을지도 모른다.

▼대사:

「시대는 시시가각 변하고 있어. 우리도 변하지 않으면 뒤쳐지지 않겠어?」

「<모험자>는 엄청 강한 주제에 늦깎이 아가들이 많단 말야. 뭐, 그래서 귀엽지만..」

대표적인 태그

파리모프 대사원, 오우지 마을, 이가 비밀 마을, 점쟁이, 길거리 창녀, 위조 기술자, 귀금속 상인, 교섭인, 창희, 소설가, 창부, 척후, 탐정, 도박사, 노예, 미술상, 보석상, 수로 안내인, 밀정, 잡상인, 사기꾼, 와인 상인

종족특기

호미족

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

•해설: 호미족은 여우의 귀, 다양한 마력을 감춘 여우의 꼬리를 가진 종족이다. 《천변만화의 일곱 꼬리》는 변덕스럽게 변하는 능력을, 《경성경국의 아홉 꼬리》는 나라조차 기울게 하는 마성의 매력을 표현한다. 이런 추가 특기는 호미족을 자유자재의 경지에 인도한다.

팜므 파탈

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 대상 중에 [인간] 태그를 가진 캐릭터가 포함되어 있다면 판정에 +1D.

▶**해설:** 당신은 인간을 상대하는 전투에 능하다. 남을 홀리고 운명을 속인다는 여우의 인자가 대상의 특성을 어지럽히고 우롱하는 것이다.

방하공덕(放下功德)의 다섯 꼬리

일반

최대SR 1 타이밍 이니셔티브

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 20Sq

코스트 —

제한 시나리오 1회

▶**효과:** 전투 장면 중에 당신이 [전투불능] 상태일 때만 사용할 수 있다. 대상의 【인과력】에 +1.
〔인과력1〕 재이용 가능.
〔취득효과〕 당신의 【초기 인과력】+1.

▶**해설:** 의식을 잃어가는 괴로운 상황에서, 남은 힘을 동료의 파장으로 바꿔서 양도하는 특기. 목숨을 버릴 각오를 해야만 살 길이 있으리. 모든 것을 내려놓는 각오가 전황을 뒤집는다.

경성경국(傾城傾國)의 아홉 꼬리

일반

최대SR 1 타이밍 판정 직전

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 시나리오 3회

▶**효과:** 취득 시에 [남성], [여성] 중 하나를 선택한다. 《경성경국의 아홉 꼬리: 남성》과 같이 표기하며, 각각 별개의 특기로서 취득할 수 있다. 당신이 선택한 태그를 가진 캐릭터에 대해 [교섭판정]을 할 때 사용하며, 그 판정에 +2D를 얻는다. 단, GM이 이 특기가 유효한 상황이나 상대가 아니라고 판단한 경우는 사용할 수 없다.

▶**해설:** 마성(魔性)이라 해도 손색이 없는 매력으로 교섭을 유리하게 진행하는 특기.

천변만화(千變萬化)의 일곱 꼬리

일반

최대SR 1 타이밍 프리 플레이

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 —

▶**효과:** 당신은 1D를 굴리고, 주사위 눈에 따라 지정된 효과를 얻는다. 눈에 따른 효과는 「1:【공격력】+2」「2:【마력】+2」「3:【물리방어력】+4」「4:【마법방어력】+4」「5:【행동력】+4」「6:【초기 인과력】+2」이다. 이 효과는 시나리오가 끝날 때까지 지속한다.

〔CR16〕 이 특기의 효과에 의한 각 수치의 상승량은 2배가 된다.

▶**해설:** 꼬리에 깃든 변화의 힘을 해방하여 랜덤으로 다양한 화를 얻는 특기.

여우의 호랑이 위장복

일반

최대SR 1 타이밍 항상

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 —

▶**효과:** 당신이 장비 가능한 아이템 중 [연갑], [외투], [다리] 태그를 가진 아이템은 IR이 [CR+2] 이하인 것까지 장비할 수 있게 된다.

▶**해설:** 당신은 변화의 힘을 응용하여 본래라면 장비할 수 없는 다양한 차림을 할 수 있다. 호랑이의 위세를 빌리는 여우라는 말이 있지만, 빌린 것이라도 당신과 동료를 지킬 힘이라는 것은 틀림없다.

법의족

법의족은 피부에 신기한 문양이 있고 우수한 마법 재능을 간직한 종족이다. 약간 약한 부분은 있으나 잘 대처하면 문제없다. 현명하다는 것은 바로 그런 것이다. 그야말로 전형적인 마법사로 활약하고 싶은 당신을 위한 종족이다.

게임 시절의 설정

법의족은 <엘더 테일>에서 피부에 문양을 새기고 마법의 길을 걷는 종족이다.

그들은 아인과 전쟁을 하던 시절, 마법으로 변영한 종족 알브에 대항하기 위하여 알브족 자체를 대체하는 목적으로 만들어진 종족이다. 그 결과 풍부한 마나와 마력에 대한 친화성, 그리고 명석한 두뇌와 우수한 마법 재능을 가진 종족이 되었다.

그들이 마력과 상성이 좋은 비밀은 외견상의 특징이기도 한 피부의 문양에 있다고 한다. 이 문양은 고대 알브 족의 전술 주문을 해석하여 물질 레벨로 새긴 것이라고 한다. 하지만 그들을 만들어낸 기술은 이미 유실된 지 오래여서 자세한 것은 알 수 없다. 일부 마법학자들은 마법 기술의 발전으로 이어진다고 그들을 연구하고 있는 것 같다.

외견상으로는 휴먼과 별 차이가 없는 신장에, 연약하고 깡마른 체격을 가지는 경향이 있다. 가장 큰 특징은 몸 곳곳에 있는 문신과 흡사한 문양이다. 그들은 얼굴보다도 문양을 개인을 식별하는 기준으로 삼는다고 한다. 신장은 150~180cm 정도, 체중은 45~75kg 정도로 키에 비해 가볍다. 머리카락은 금발, 은발, 백발이 많지만 청색이나 핑크색 같은 진기한 색도 많다. 눈동자 색도 역시 보라색이나 금색 등의 특이한 색이 많고, 좌우의 색이 다른 오드아이도 자주 눈에 띈다. 피부색은 황백색에서 백색이 주류이고, 창백하고 상태가 안 좋아 보이는 피부가 흔한 모양이다.

능력상으로는 내포하는 마력의 양이 많아 마법, 특히 의식마법처럼 대규모의 마력 행사에 관한 적성이 매우 높다. 또, 지식도 풍부하여 두뇌 명석한 자가 많



법의족 <인챐터>

다. 반면, 내구력은 허약하다고 할 수 있을 정도로 낮고, 운동을 잘 못 하며, <모험자>가 아닌 경우 수명이 매우 짧다. 이런 경향으로 인해 회복직이나 마법공격직에 적합하다.

가냘픈 신체와 풍부한 지식, 그리고 우수한 마력 적성. 그야말로 마법사가 되기 위한 종족. 그것이 법의족이다.

야마토 국에서의 취급

그들은 모두 날 때부터 우수한 마법사다. 반면 신체적인 능력은 떨어지며, 그 밖의 직업에는 그다지 맞지 않는다. 그래서 일반적으로 세간에서 법의족이라고 하면 궁정 소속의 마술사나 귀족을 따르는 마법학자, 사립 학원에서 교편을 잡는 재야의 마법사라는 이미지가 있다.

종의 절대 수가 적고 겉보기에 연약해 보이지만, 강한 마법력을 지니고 있으므로 법의족을 상대로 한 발물러서는 자세를 취하는 대지인이 많다. 역사적으로 복잡한 배경을 가진 하프알브나 외견이 특징적인 묘인족과는 다른 의미에서 다른 종족으로부터 경원시되는 종족이라고도 할 수 있다.

한편, 높은 마력과 그것을 타인에게 융통하는 능력 탓에 무슨 일이 있을 때마다 다른 종족의 입맛대로 이용당해온 역사적 배경으로 인해 염세적이고 까다로운 자들도 많다.

법의족은 같은 시기에 만들어진 낭아족, 묘인족, 호미족 등과 함께 「새로운 네 종족」이라고 불린다. 그들은 이 네 종족 중에서도 유독 수가 적는데, 수명이 짧은 것도 그 이유 중 하나다. 그들은 매우 느린 속도가긴 하지만 멸종에 다가가고 있다.

야마토 국에서도 유달리 수수께끼가 많은 희귀 종족이다.

“소령” 마요아

대지인 법의족 남성 인조 알브 지휘관 무인 군인 기질

▼해설:

「소령(마요아)」이라는 호칭만이 알려진 그 남자는 소수파인 법의족 사이에서도 환상의 이야기로 전해지는 부류의, 반쯤 전설이 된 존재다.

애당초 법의족은 알브의 높은 마법능력을 재현하기 위해 만들어진 인공 종족이다. 그 탄생 과정에서 다양한 실험이 반복되었는데, 그중에 알브의 마술 자체를 문양으로서 몸에 새겨 인조 알브를 만들려고 시도한 자가 있었다. 마요아는 바로 그 인조 알브로서 태어난 존재이다.

그들은 몸에 새겨진 알브의 문양에 의해 전술급(일설에 따르면 전략급)의 마법을 다룰 수 있다는, <고래종>과도 필적할 일기당천의 대마법사이다. 하지만 문양을 새겼을 때의 생존률은 현저하게 낮으며, 그래서 인조 알브 연구는 약간의 성공례를 남기고 금세 파기되었던 것으로 보인다.

대부분의 생존자는 문양이 하나이며, 문양이 많은 자라도 세 개가 한계였다. 그래서 그들은 아돌프 아인(1의 아돌프)처럼 이름 뒤에 새겨진 문양의 수를 이어붙인 호칭으로 불리며 관리되었다.

하지만 인조 알브들을 지휘하는 마요아만은 예외였다. 그는 네 개의 알브 문양을 새긴 유일한 사내였기 때문이다. 그는 수로 헤아려지는 일 없이 그저 「소령」이라고만 불렸다.

그가 지휘하는 인조 알브 부대는 알브와의 전쟁에서 다대한 전과를 거두었으나, 그 출생과 힘이 위험시되어 존재가 계속 은닉되었다. 그리고 전쟁 말기, 마요아는 부하들과 함께 홀연히 사람들의 앞에서 모습을 감추고, 지금은 극소수의 법의족이 그의 존재를 어렵풋하게 전할 뿐이다.

현재 그들이 알브가 남긴 유물을 남몰래 봉인, 파괴하고 있다는 이야기도 있으나 그 이유, 목적은 여전히 수수께끼이다.

.....

▼대사:

「천호(天狐)의 꼬리에 걸고, 빚진 것은 반드시 갚겠습니다. 은혜도, 힘도, 그리고 아픔도..」

대표적인 거주지

▼이코마

이코마는 미나미에서 동쪽으로 한나절 정도 가면 나오는 거리이다.

〈신성황국 웨스트랑데〉의 정치적 중심지이며, 일찍이 야마토를 통일한 국가인 웨스트랑데 황왕조 황가의 말에 사이구 가의 직할령이기도 하다.

고풍스러운 거리의 풍경이 아름다운 이곳은 모든 흉(凶)과 사(邪)를 물리친다는 영지, 영봉 이코마의 참배객이 영봉을 앞두고 모이는 거리로서, 표면상으로는 수많은 대지인이 붐비는 관광지로도 알려져 있다. 웨스트랑데의 많은 서민에게 이코마 참배는 평생에 한 번쯤은 해보고 싶은 사치의 하나로 꼽힐 정도다. 특히 이코마 산의 참배는 액을 쫓고 저주를 푸는 효과가 있다고 하여 각지에서 고뇌하는 사람들이 몰려든다.

하지만 이 거리는 〈대재해〉 이래 일반에는 알려지지 않는 또 하나의 얼굴을 가지고 있다. 그것은 〈대지인〉 법의족을 수용하는 장소로서의 측면이다.

신성황국 웨스트랑데와 협력 관계를 맺은 거대 모험자 길드, 〈Plant hwyaden〉의 비공식 의뢰로 야마토의 법의족은 이코마로 이동하고 있다. 이 움직임은 최근 약 반년 사이에 비밀리에 이루어지고 있는, 전혀 새로운 기술 체계를 개발하기 위한 프로젝트의 일환으로서 진행되고 있다.

대상이 되는 법의족에겐 고액의 보수가 지급된다고 하나, 동의하지 않는 자는 거의 납치나 다름없는 강제적인 형태로 끌려오는 경우도 있는 등 이코마의 어둠은 깊다.

▼칼럼: 쿠니에의 의식

영봉 이코마에서 사이구 가가 대대로 집행하는 비밀 의식. 그것이 쿠니에의 의식이다.

이 땅에 모셔진 사이구 가의 보인(寶印), 영이(靈爾)는 영지 이코마에 모여든 다양한 특성의 마력을 저장하고 정화하는 성질이 있다. 이 땅을 방문하여 기도를 올리면 다양한 재앙이나 피의 저주를 없앨 수 있다는 이야기는 이 영이의 힘에 기인하는 것이라고 한다.

사이구 가의 당주는 1년에 한 번, 이 영이에 모인 마력을 몸에 거두어들이기 위한 의식을 한다. 사람들로부터 재앙을 흡수하여 정화하고, 그것을 마력으로 바꿔 제사장인 사이구 가 당주가 거두어들임으로써 국가 안녕을 위한 의식에 이용한다. 이것이 쿠니에의 의식이 지니는 본래의 형태이다.

하지만 이 비밀 의식은 현재 〈Plant hwyaden〉과 사이구 가의 의향에 따라 신성황국 웨스트랑데, 그리고 나인테일 자치령에서 모은 〈대지인〉 법의족으로부터 마력을 추출하여 응축하기 위한 단조(鍛造) 술식으로 운용되고 있다.

법의족에겐 천성적인 마력 각인으로 생명력을 활성화하여 마력으로 전환하는 능력인 〈액티베이션〉, 타인에게 정신을 동조하여 마력을 부여하는 〈마인드 커넥트〉 등의 능력이 있다.

이것들을 병용함으로써 종래의 쿠니에의 의식과는 비교도 되지 않는 농도, 분량의 마력을 짧은 시간에 영이에 응축할 수 있게 되었고, 사이구 가는 막대한 에너지를 결정화하는 수단을 얻었다.

이렇게 공급할 수 있게 된 고농도 마력을 동력원으로 삼아 미나미에서는 다양한 발명이 실용화되고 있다. 이것은 사이구 가, 그리고 〈Plant hwyaden〉의 발언력 강화로 이어지고 있다.

▼칼럼: 로카 자선 병원

로카 자선 병원은 아키바 가까이 있는 의료 기관이다. 이 시설에서는 주로 대지인을 대상으로 부상이나 병을 치료한다.

이스탈에서 일반적인 대지인이 회복마법이나 마법약품, 고도의 의학적 전문지식의 은혜를 받을 기회는 한정되어 있다. 로카 자선 병원이 특수한 이유는, 다른 지역이라면 귀족밖에 받을 수 없는 이런 의료를 일반 민중에게도 해주고 있다는 점이다.

고액의 진료비를 요구하지 않고 많은 환자를 받아들이는 이 자선 병원의 성립은 원장인 폴 오즈 페인리의 구심력에 의지하는 구석이 크다. 이 시설은 그녀와 연고가 있는 귀족이나 상인들의 협력으로 운영되고 있다.

로카 자선 병원은 약품의 재료가 되는 소재의 수집이나 회복직의 임시 고용 등 모험자에게 자주 의뢰를 한다. 아키바의 모험자에게 손이 큰 단골손님이라고 할 수 있다.

〈대재해〉 후에는 모험자 사이에서도 자선 병원의 취지에 찬동하는 자가 많이 나타났으며, 경제적으로나 인원상으로나 로카의 활동은 증강하고 있다. 민중의 지지도 뿌리 깊어, 이스탈에서 가지는 영향력은 지방 귀족에 육박한다는 소문도 있다.

한편, 날마다 기세를 늘리는 이 시설에 대해 질투나 위기감을 가지는 자들이 있는 것 또한 사실이다. 원장인 폴은 그런 방해를 신경 쓸 사람이 아니지만, 실제로 그녀의 환자들에게 영향을 미칠 만한 일이 있다면 모든 수단을 동원하여 대처할 것이다. 물론 거기에는 아키바 모험자들과의 협력도 포함될 것이다.

“원장” 폴 오즈 페인리

대지인 법의족 여성 로카 자선 병원 의사 위정자 현모(賢母)

▼해설:

로카 자선 병원의 원장. 막대기를 연상시키는 마른 체형의 중년 여성으로, 항상 백의를 입고 원내를 뛰어다닌다. 마음이 약해진 환자에게 활력을 불어넣고, 난치병에 괴로워하는 자를 따뜻하게 격려하는 모습에서 모험자들에게 「엄마」라는 애칭으로 불리기도 한다. 정력적으로 움직이는 반면, 법의족답게 몸이 약해서 환자들이 보지 않는 곳에서는 숨을 몰아쉬며 휴식을 취할 때도 많다.

그녀는 법의족으로서 강한 능력을 가졌으나 남이 자신의 힘을 일방적으로 이용하는 것을 싫어하며, 주위에 많은 것을 바라지 않는 대신 간섭도 받지 않겠다는 독립, 독보의 기풍을 중시한다. 자선 병원의 운영에 관해서도 그 신념은 여전하며, 특정 귀족이나 상인이 후원자로서 거액의 기부를 하려고 할 때마다 그녀는 그것을 거절하고 있다.

자유를 중시하는 그 감각은 대지인치고는 모험자에게 낯가깝다. 그녀의 기풍과 신념에 이끌려 협력을 아끼지 않는 모험자는 많다.

▼대사:

「우리가 활약하지 않아도 되는 세상이 가장 좋은 세상이야.」

「더는 우리에게서 빼앗지 마. 바란다면 필요한 것 정도는 이쪽에서 줄 테니까.」



대표적인 태그

이코마, 츠쿠바, 로카 자선 병원, 인조 알브, 박물학자, 천문학자, 통신술사, 마도 기술사, 각인주사, 부적술사, 보주 기사, 마법장비 장인, 마법학자, 연금술사

종족 특기

법의족

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

•해설: 법의족은 신비한 힘을 가진 문신을 지닌 종족이다. 《오버 드라이브》는 문양에 마나를 주입하여 폭주시키는 비장의 수단을, 《엑티베이션》은 마나를 모아 소비한 힘을 되찾는 능력을 표현한다. 이런 추가 특기는 법의족을 마나의 전문가로 만들어준다.

타투 패턴: 스트랭스

전투

준비

최대SR 1

타이밍 무브

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 시나리오 1회

▶**효과:** 당신의 【공격력】에 +3. 이 효과는 CS로 간주한다. (인과력1) 재이용 가능..

▶**해설:** 용맹함을 상징하는 문양의 마력을 해방하여 펼치는 공격의 파괴력을 늘리는 특기. 법의족인 당신의 몸에는 힘 있는 문양이 새겨져 있다.

타투 패턴: 채리엇

전투

준비

최대SR 1

타이밍 무브

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 시나리오 1회

▶**효과:** 당신의 【행동력】에 +6. 이 효과는 CS로 간주한다. (인과력1) 재이용 가능.

▶**해설:** 정복을 상징하는 문양의 마력을 해방하여 기선을 제압하는 민첩성을 얻는 특기. 법의족인 당신의 몸에는 힘 있는 문양이 새겨져 있다.

오버 드라이브

전투

최대SR 1

타이밍 행동

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 헤이트1

제한 시나리오 1회

▶**효과:** 「타이밍: 메이저」의 특기와 동시에 사용한다. 동시에 사용한 특기의 SR에 +2가 된 것으로 간주한다(최대 SR을 넘을 수 있다).

▶**해설:** 힘 있는 문양에 막대한 마력을 흘려 넣어 마법이나 무술의 성질을 순간적으로 강화하는 특기. 남용은 할 수 없지만, 법의족이 지닌 비장의 수단이다.

엑티베이션

일반

준비

최대SR 1

타이밍 셋업

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 헤이트2

제한 시나리오 1회

▶**효과:** 당신이 이미 사용한 「제한: 시나리오 n회」의 특기를 하나 골라, 그 사용횟수를 1 회복한다.

▶**해설:** 전신에 새겨진, 힘 있는 문양의 기능을 가동하여 강제로 심신을 활성 상태로 만드는 특기. 이것으로 당신은 대가가 크거나 빈틈이 많은 마법 및 무술을 연속으로 사용할 수 있다.

탈리스몽거

일반

최대SR 1

타이밍 항상

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 —

▶**효과:** 당신이 장비 가능한 아이템 중 [지팡이], [마석], [머리], [가방] 태그를 가진 아이템은 IR이 [CR+2] 이하인 것까지 장비할 수 있게 된다.

▶**해설:** 당신은 다양한 마법 장비를 다루는 기술에 능하다. 본인이 영속적인 마법을 부여받은 존재인 법의족에게 있어서 그것들은 몸의 일부와도 같다.