

〈The Eight Neighbors in YAMATO〉

야마토에 사는 이웃들 (1)



〈모험자〉로서 이 이세계에서 생활할 때 잊어서는 안 되는 것이 〈호상열도 야마토〉에 사는 〈대지인〉들이다. 그들과 교류하고 서로를 이해하는 것은 모험 생활 속에서 큰 의미를 가진다.

대지인

〈대재해〉로 달라진 것은 〈엘더 테일〉의 플레이어인 〈모험자〉만이 아니다.

그때까지는 단순한 게임 속 NPC의 역할만을 하며 미리 설정된 프로그램에 따라 움직일 뿐이었던 〈대지인〉들 또한 자신의 의사를 지닌 하나의 생명으로서 〈모험자〉와 마찬가지로 이 세계에 존재하는 인류라는 것이 밝혀진 것이다.

이번 회부터 〈인 투 더 셀데시아〉에서는 〈모험자〉에 가장 가까우면서도 수수께끼에 싸인 존재인 〈대지인〉에 대해 종족별로 4회에 나눠 소개한다. 이세계에서 살아가는 이상 그들 〈대지인〉과 관계를 맺는 것은 피할 수 없다. 본 기사가 〈대지인〉에 대한 이해와 우호에 일조하기를 바란다.

선의 8종족

〈대지인〉, 그리고 〈모험자〉를 포함하는 「인류」는 〈선의 8종족〉이라고 하며, 가장 인구가 많은 〈휴먼〉, 숲의 민족 〈엘프〉, 산의 민족 〈드워프〉, 짐승의 힘을 지닌 〈냥아족〉, 〈묘인족〉, 〈호미족〉, 마법을 다루기 위해 탄생한 〈법의학〉, 멸망한 고대종족이 남긴 〈하프알브〉의 여덟 종족으로 나뉜다.

◆이번 회에 소개할 종족

이번 회의 〈인 투 더 셀데시아〉에서 소개할 것은 〈셀데시아〉에서 가장 인구가 많고 생활 영역이 가장 큰 종족인 〈휴먼〉과, 옛 싸움으로 멸망한 종족 〈알브〉의 후예로서 태어나는 돌연변이종 〈하프알브〉 등 두 종족의 특징, 생활, 유니온 정보 및 그들이 습득할 수 있는 《종족 특기》 데이터이다.

PC의 특징 설정이나 강화, 디벨로퍼의 시나리오, 설정 보완 등에 여러 가지로 도움이 되기 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
2014/05/28

한국어판 번역: 유범
편집: 이그니스
2015/03

휴먼

휴먼은 특별한 구석이 없는 표준적인 종족이다. 플레이어가 개성을 부여하기 쉽고 응용하기 편한 종족이라고도 할 수 있다. 당신이 하기에 따라 얼마든지 변하는 종족. 그것이 휴먼이다.

게임 시절의 설정

휴먼은 <엘더 테일>에서 여러 가지 의미로 평균적, 표준적인 종족이다.

그 특징은 뭐니
뭐니 해도 다양성과 범용성, 그리고 인구가 많다는 것이다.

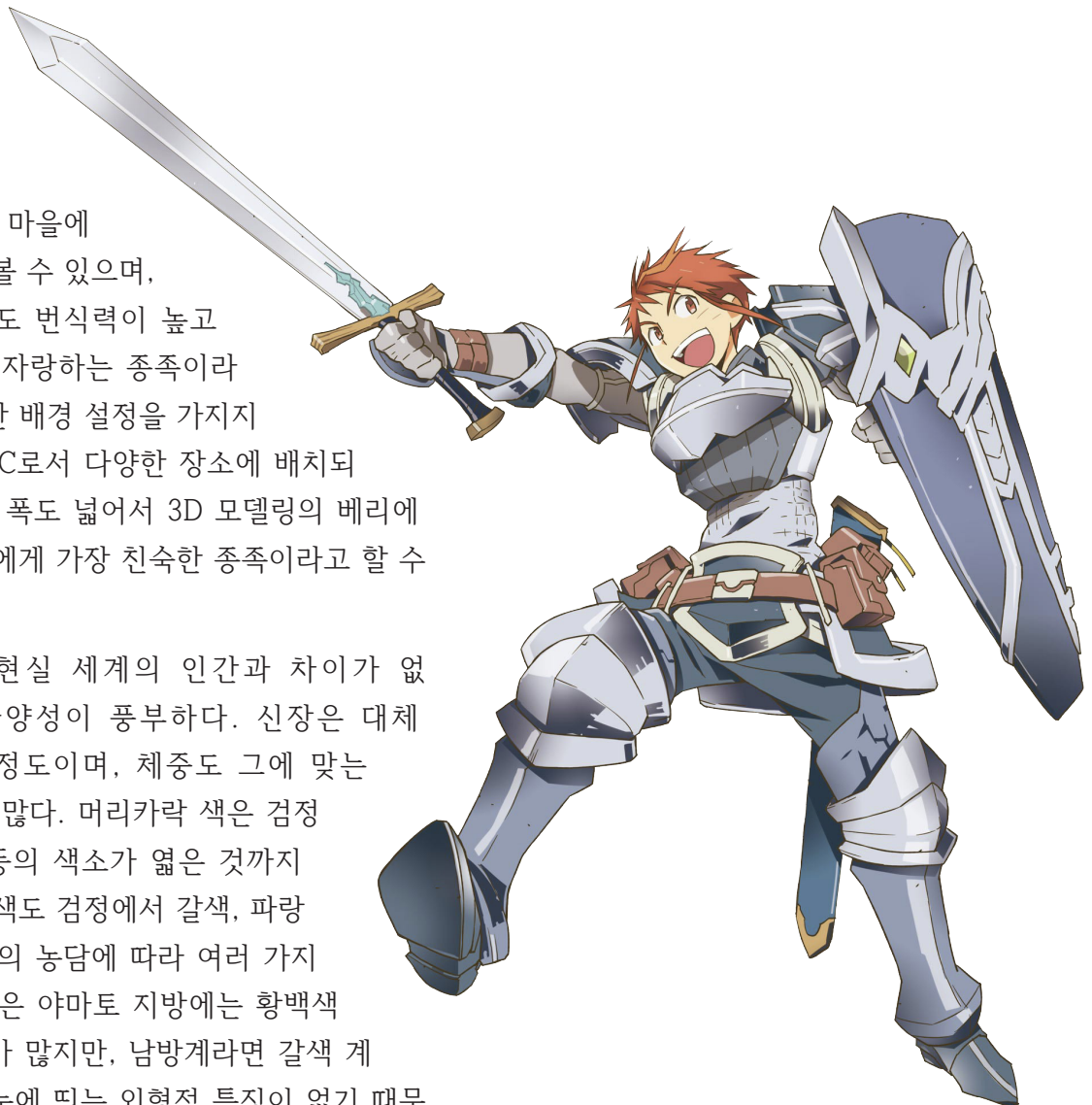
대다수의 거리나 마을에서 많은 휴먼들을 볼 수 있으며, 선한 종족 중에서도 번식력이 높고 가장 많은 인구를 자랑하는 종족이라고 한다. 또, 특별한 배경 설정을 가지지 않으므로 단역 NPC로서 다양한 장소에 배치되어 있다. 겉모습의 폭도 넓어서 3D 모델링의 베리에이션도 많다. 유저에게 가장 친숙한 종족이라고 할 수 있다.

외견상으로는 현실 세계의 인간과 차이가 없고, 그런 고로 다양성이 풍부하다. 신장은 대체로 150~180cm 정도이며, 체중도 그에 맞는 55~110kg 정도가 많다. 머리카락 색은 검정부터 금발, 백발 등의 색소가 얇은 것까지 각양각색. 눈동자 색도 검정에서 갈색, 파랑이나 녹색 등 색소의 농도에 따라 여러 가지 색이 있다. 피부색은 야마토 지방에는 황백색에서 흰색의 피부가 많지만, 남방계라면 갈색 계통도 볼 수 있다. 눈에 띄는 외형적 특징이 없기 때문

에 오히려 색의 배합이나 체격 등의 측면에서 개성이 풍부하다고 할 수 있다.

능력상으로도 다른 종족에 비해 특출나게 우수한 구석은 없다. 하지만 눈에 띄는 결점도 없으므로 모든 직업을 소화하는 대응력과 다양성을 가지고 있다. 사용하기 쉽다는 점과 겉모습이 친숙하다는 점 덕분에 <엘더 테일>에서 유저 수가 가장 많았다.

이렇게 표준적인 외견과 능력을 가지고, 동시에 가장 큰 범용성과 가능성을 숨긴 종족. 그것이 휴먼이다.



휴먼 <가디언>

야마토 국에서의 취급

야마토 지방의 휴먼은 가장 세력이 큰 종족이므로, 선한 종족들의 대표로서 행동하는 일이 많다. 사교성이 좋아서 소위 말하는 귀족 계급의 대부분은 휴먼이 차지하고 있다. 동시에 그 많은 인구로 인해 농민이나 기술자, 상인 등 다양한 직종에서 그들의 모습을 볼 수 있다.

다른 종족에 대해서는 비교적 관용적이며, 같은 거리에서 함께 생활하는 모습도 종종 보인다. 하지만 그 관용은 다수파라는 것, 즉 강자의 여유에서 나오는 경우도 많다.

사회상으로는 직능의 분업화가 진행되어, 다양한 일을 하는 사람들이 모여 도시권을 형성하고 있다. 또, 도시 간의 교류도 활발하여 사람과 물건의 왕래는 비교적 빈번하다. 현재의 야마토에서는 마을 안에서 생산과 소비가 완결되는 원시적인 마을은 거의 존재하지 않는다. 즉, 문화 수준은 나름대로 높다고 할 수 있다.

반면, 보수적이고 조직적인 타인 지 위협을 피하고 안정을 추구하는 경향이 있다. 그래서 멀리 여행을 가는 일도 적고, 다른 종족에 비해 교역이나 장사에는 맞지 않는다. 모험심이 결여되어 있다고도 할 수 있다. 그 많은 인구에 비하면 역사상에서 휴먼 영웅은 그리 많지 않다.

대표적인 거주지

▼마이하마

마이하마는 〈자유도시동맹 이스탈〉 최대의 〈대지인〉 거주지이다. 도시 안에만 약 3만, 지배권을 확립하고 있는 주변의 촌락을 포함하면 그 인구는 약 8만에 달한다. 바다에 접한 도시라서 어업이나 해운업 등이 활발하며, 특히 해운업으로 얻는 이권은 곧 도시 및 공작가가 지닌 힘의 배경이다.

당대의 지배자는 세르지아드 코웬 공작. 코웬 공작가는 〈웨스트랑데 황왕조〉에서 이어진 명가로서 이 땅에 군림하고 있다.

아키바와는 말로 이틀 정도 걸리는 거리에 있으며, 〈모험자〉와 가장 거리가 가까운 〈대지인〉 도시 중 하나이다. 또, 이 거리의 지하에는 대규모 유적이 존재하여 게임 시절에는 퀘스트의 무대가 되기도 했다. 〈대재해〉 이후는 미탐색 지역의 존재도 밝혀져서 이곳을 방문하는 〈모험자〉의 수는 점점 늘고 있다.

▼칼럼: 코웬 가문의 사람들

〈웨스트랑데 황왕조〉에서 공작위에 있었던 명문 귀족은 일곱 가문 정도를 확인할 수 있지만, 그 대부분은 전란이나 재해로 단절되어 지금도 그 혈맥을 유지하고 있는 것은 둘뿐이다. 마이하마를 다스리는 코웬 가는 그중 하나이며, 이스탈은 물론이고 야마토 굴지의 명문으로서 옛조에서 나인테일까지 그 이름이 알려진 존재다.

여기에서는 현재의 코웬 가에서 명단에 이름을 두고 있는 사람들의 프로필을 간단히 소개한다. 아키바의 〈모험자〉라면 그들과 직접 만날 기회도 있을 것이다.

◆세르지아드 아인알드 코웬 공작

코웬 가의 당주이며 야마토 전체에서도 두 명밖에 없는 공작위의 소유자인 세르지아드는, 〈자유도시동맹 이스탈〉의 가장 유력한 도시인 마이하마의 영주이며 사실상의 맹주이다. 실무에 능한 명군으로 이름이 높으며, 노후화한 마이하마 항의 개수(改修), 구태의연한 세금 제도의 개혁 등으로 마이하마를 일대 해운도시로 발전시켰다. 젊었을 때는 아인 토벌로 여러 무훈을 세운 무인이었으나, 역시 나이가 나이라서 검을 쥐는 일은 줄어든 듯하다. 아내는 이미 세상을 떠났으며, 그 면모를 이어받은 손녀 레이네시아를 매우 사랑한다. 60세.

◆사라리아 트레우알테 코웬

세르지아드의 딸이자 레이네시아의 모친. 10대부터 아버지를 도와 정무를 돌본 재원으로 알려졌고, 그것이 인연이 되어 알게 된 남편 페넬에게 한눈에 반해서 결혼했다. 「이스탈의 진주」라고 불렸던 그 외모는 36세가 된 지금도 쇠하지 않고 사교계에서도 선망의 시선을 받고 있다.

국정에 관여하는 일은 적지만, 페넬의 상담역으로서 다양한 정책을 해 왔다. 특히 마이하마를 중심으로 하는 방첩조직은 그녀의 수완으로 운영되고 있다.

◆페넬 트레우알테 코웬

사라리아의 남편이자 레이네시아의 부친. 백작위를 가진 마이하마의 귀족 가문으로, 데릴사위로 코웬가의 일원이 되었다. 세르지아드에겐 아들이 없으므로 그가 후견인이 되어 이세루스가 차기 영주가 될 예정이다. 180cm의 장신이지만, 원래는 재무 관계의 문관이어서 싸움은 잘 못한다. 40세.

◆랑그릿사 시르알테 코웬

세르지아드의 딸이며 레이네시아의 이모(어머니의 여동생). 결혼은 하지 않고 수도녀로서 하루하루를 기도하며 보내고 있다. 사람들의 고민을 끈기 있게 듣고 친절하게 답하는 모습으로 인해 성녀로서 이름이 높다.

젊었을 때는 꽤 말괄량이였기 때문에 조언의 날카로운 발군. 본인 왈 연애는 이제 하지 않겠다고 한다. 31세.

◆리셀테아 시르알테 자리스

세르지아드의 손녀로, 레이네시아의 언니. 세르지아드 공의 첫 손녀이며, 장래에는 〈자유도시동맹 이스탈〉의 다른 영주 가문에 시집가서 혼인 외교의 주역이 되리라는 기대를 받았다. 하지만 우연히 만난 청년 기사와 열애하게 되어, 맹렬한 반대를 무릅쓰고 결혼한다. 한때 조부인 세르지아드와도 크게 싸웠으나, 최근에는 어느 정도 관계가 회복되었다. 아들 복도 많아서 자리스가의 젊은 안주인으로서 호평을 받고 있는 듯

하다. 하급 가문에 시집을 갔으므로 계승권은 잃었으며, 이것이 코웬 가문이 레이네시아에게 기대를 거는 이유 중 하나이다. 19세.

◆레이네시아 에르알테 코웬

세르지아드의 손녀로, 사라리아와 페넬의 차녀. 이스탈 제일의 미녀로 칭송받은 어머니의 면모를 질게 이어받은 그 용모는 「이스탈의 겨울장미」라고 칭송받을 만큼 가련하다. 영내의 평민, 문관, 기사를 불문하고 그 인기는 절대적이어서 코웬가를 상징하는 존재이다. 〈모험자〉인 크리스티를 일대일의 논전으로 설복하여 따르게 했다는 일화는 이미 〈대지인〉 사이에서는 전설이다. 대외적으로는 흠 잡을 곳 없는 공녀 행세를 하고 있으나 본성은 잠옷과 침대가 친구인 게으름뱅이 공녀로, 친구인 전속 메이드 엘리사는 한숨이 끊일 날이 없다. 15세.

◆이세루스 에르알드 코웬

레이네시아의 남동생으로, 페넬의 후계자 후보 필두. 살갗이 희고 여성으로 착각될 정도의 용모를 지녔지만 영웅에 대한 전승이나 기사도 이야기를 동경하는 나이의 소년이다. 최근에는 〈모험자〉에게도 흥미를 보이며 「누님과 함께 아키바에 살고 싶다」라고 때를 써서 주위를 애먹이고 있다. 미래의 코웬가 영주이지만 아직은 8세.

마이하마는 아키바와 가까운 〈대지인〉 도시로서, 아키바에 비하면 그 속도는 다소 완만하긴 하지만 〈대지인〉의 역사 속에서는 전례가 없을 정도로 급속도의 발전과 전환의 시기에 있다. 코웬가는 〈자유도시동맹 이스탈〉의 필두 영주로서 이 거대한 역사의 파도를 극복해야 한다는 중책을 느끼고 있으며, 그러기 위해 최선을 다하고 있으나 크고 작은 트러블이 영지를 덮치고 있다.

그런 트러블로부터 백성을 지키는 것이 마이하마를 지켜 온 근위 기사단 글라스 그리브스다. 마물이 날뛰는 이 세계에서 이스탈 굴강의 기사단이라 칭송받으며 코웬가에 절대적인 충성을 맹세한 글라스 그리브스의 존재는 마이하마 사람들에게 평온을 가져다준다.

▼칼럼: 글라스 그리브스

최강이라 이름 높은 마이하마의 근위 기사단. 정규 단원 80명, 종자 210명으로 구성되어 있다. 그 역할은 코웬 가의 수호다. 선택받은 정예인 그들은 마이하마 방위의 중책을 담당하고 있다.

기사단에서는 통솔이 잡힌 군사행동을 중시하며, 특히 《엑스트라 무브》의 취득이 필수다. 밤낮을 가리지 않는 행군 훈련과 야외 달리기로 단련된 강인한 하반신은 전장에서의 재빠른 이동과 위치 조정을 가능케 한다. 그 일사불란의 움직임은 바람에 나부끼는 깃발 같으며 칭송받는다.

글라스 그리브스의 문장은 수정 그리브(greave)이다. 마이하마의 영웅이 신었던 마법의 그리브가 모티브이며, 식전(式典) 등에서 기사단장이 실제로 신고 있는 것을 볼 수 있다. 이것은 고난에도 발걸음을 멈추지 않았던 부단(不斷)의 영혼을 기사단이 이어받았기 때문이라고 한다. 휘황찬란하게 빛나는 그리브는 아이들의 동경이며, 마이하마를 위해 달리는 그 다리는 시민들의 존경과 신뢰를 모으고 있다.

대표적인 태그

마이하마, 아키바, 이코마, 쿄, 미나미, 자유도시동맹 이스탈, 신성황국 웨스트랑데, 웨스트랑데 황왕조, 근위 기사단 글라스 그리브스, 사이구 가, 이코마 산악 신전, 옛조 제국, 포랜드 공작령, 나인테일 자치령, 기름 짜는 기술자, 유모, 판매원, 굴뚝 청소부, 집사, 가정부, 가발 기술자, 기사, 귀족, 급사, 신발 기술자, 공시 담당자, 교섭인, 제분 기술자, 보모, 재봉사, 어부, 좌장(시장의 책임자), 사형집행인, 재봉소 주인, 시장, 종자, 점주(숙소나 주점의 주인), 심문관, 세탁부, 장의사, 청소부, 촌장, 대관, 징세원, 수습생, 축산업자, 농부, 제빵사, 법무관, 메이드, 이발사, 어부, 요리사, 초장이, 로프 기술자.

▼이코마

이코마는 귀족들의 호화로운 저택이 늘어선, 산속에 세워진 궁정도시이다. 원래는 중추도시 쿄에 입궐하기 위해 준비한 별장이었지만 <웨스트랑데 황왕조>가 <신성황국 웨스트랑데>로 변하는 와중에 별장으로서의 존재의의를 잃어 이쪽이 사이구 가문 및 공작 가문의 본거지가 되었다.

<이코마 산악 신전>을 중심으로 하는 대로가 동서로 이어지며, 동쪽은 쿄로, 서쪽은 미나미로 이어진다. 산속에 있음에도 불구하고 이런 도로의 정비나 생활용수 등의 산업 기반도 갖추고 있으며, 여기에 사는 귀족이나 그들의 종자, 때때로 방문하는 <모험자>에겐 지내기 편한 거리라고 할 수 있다.

하지만 그 대가는 <신성황국 웨스트랑데> 전체가 짊어지고 있다고 해야 할 것이다. 세금의 일환으로 이코마에서 노역을 부과받아 평생 태어난 고향에 돌아가지 못하는 <대지인>은 절대 적지 않다.



종족특기

휴먼

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

•해설: 휴먼은 다양한 국면에서 높은 적응력을 갖춘 종족이다. 《스킬 프랙티스》는 전문 기술의 습득을, 《엑스트라 무브》는 상황에 맞춘 노련한 간격 조절을 표현한다. 이런 추가 특기는 휴먼의 응용력을 높인다.

엔트러스트드 호프

전투

최대SR 1

타이밍 항상

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 —

▶**효과:** 전투 장면 중 당신으로부터 20Sq 이내에 [전투 불능] 상태인 아군이 있는 경우, 당신이 행하는 모든 판정에 +1D.

(취득효과) 당신의 【최대 HP】+8.

▶**해설:** 당신은 역경에 처할수록 힘을 발휘하는 저력의 소유자다. 먼저 쓰러진 동료가 맡긴 소망이나 의지가 당신의 힘을 배가한다.

엑스트라 무브

일반

이동

최대SR 1

타이밍 클린업

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 장면 1회

▶**효과:** 당신은 1Sq까지 [즉시이동]을 할 수 있다. (인과력1) 재이용 가능.

▶**해설:** 간격을 읽어 재빨리 이동하는 특기.

피키 초이스

일반

최대SR 1

타이밍 본문

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 시나리오 2회

▶**효과:** 당신이 재물표 롤을 하기 직전에 사용한다. 당신은 재물표 롤을 두 번 하고, 각각의 결과를 보고 나서 원하는 쪽을 선택할 수 있다.

▶**해설:** 직감이나 눈썰미로 재물 중에서 알고 보면 비싼 물건을 고르는 특기.

커스텀 웨폰

일반

최대SR 1

타이밍 항상

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 —

▶**효과:** 당신이 장비 가능한 아이템 중 [검], [카타나], [창], [둔기/도끼], [채찍], [격투], [활], [투척], [악기], [경량] 태그를 가진 아이템은 IR이 [CR+2] 이하인 것까지 장비할 수 있다.

▶**해설:** 당신은 다양한 무기를 손에 맞게 개조할 수 있다.

스킬 프랙티스

일반

훈련

최대SR 1

타이밍 항상

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 —

▶**효과:** 취득할 때 「운동, 내구, 해제, 조작, 지각, 교섭, 지식, 해석」에서 하나를 선택한다. 《스킬 프랙티스: 운동》과 같이 기술하며, 각각 다른 특기로 취득할 수 있다. 당신이 하는 [선택한 기능 판정]에 +1D.

▶**해설:** 당신에게는 특히 자신 있는 분야가 있다. 그 분야에서는 타의 추종을 불허할 것이다.

하프알브

하프알브는 멸망한 종족의 피가 되살아나 돌연변이로 태어났다는 독특한 설정을 가진 종족이다. 드라마틱한 출신이나 고대 기술과의 친화성은 당신의 캐릭터에게 극적인 배경과 멋진 활약의 기회를 줄 것이다.

게임 시절의 설정

하프알브는 <엘더 테일>에서 가장 특이한 배경을 가진 종족이다. 특징으로는 혀에 나타나는 문양과 그 혈통에 따른 고대 유산과의 친화성을 들 수 있다.

그들인 일찍이 세계를 지배했던 고대 종족 알브의 피가 격세유전으로 뚜렷하게 소생한 종족이다. 그러므로 다른 선한 종족의 아이로 태어난다. 일종의 돌연변이이므로 부모의 종족에는 영향을 받지 않으며, 하프알브 사이에서 태어나는 아이가 하프알브가 되리라는 법은 없다. 또, 애초에 하프알브는 아이를 남기기 힘든 체질인 것 같다.

외견상으로는 휴먼과 큰 차이는 없다. 신장은 150~185cm 정도, 체중도 55~90kg 정도로 거의 휴먼과 같은 체격이다. 머리색은 검정부터 금발, 백발까지 있으며, 눈동자 색도 검정에서 갈색, 녹색이나 파랑까지 다양하다. 피부색은 황백색부터 흰색까지 있지만, 밝은 갈색이 휴먼보다는 많다. 이렇게 휴먼과 매우 비슷하므로, 겉모습만으로 분간하는 것은 거의 불가능하다.

확실히 분간하려면 혀에 나타나는 문장을 확인해야 하지만, 이것을 싫어하는 하프알브가 많다.

멸망한 종족의 격세유전답게 알브가 남긴 유적을 비롯한 매직 아이템에 대한 친화성이 높다는 것이 능력상의 특징이다. 특히 「인증」이라는 보호기능을 가진 대형 마법장치는 하프알브밖에 움직일 수 없는 경우도 많다. 또, 마법과 관계가 깊은 회복직이나 마법공격직의 적성이 높다.

이렇게 휴먼에 가까운 모습이면서도 특수한 출생과 멸망한 종족의 피를 지닌 종족. 그것이 하프알브다.

야마토 국에서의 취급

그들은 열성 유전이나 마찬가지로 돌연변이로 태어나므로, 인구는 매우 적으며 야마토에서도 볼 기회는 적다.

야마토에서 태어나는 하프알브는, 특히 농촌처럼 미신이 뿌리깊은 지방에서는 희귀한 만큼 어떤 징조로 간주되는 일이 많다. 이것은 대부분의 경우 흉조로 간주한다. 또한 고대 종족 알브에 대한 공포 때문에 박해받는 사례도 적지 않으며, 성인이 되기도 전에 태어난 고향을 나오는 예도 드문드문 보인다. 귀족 가에서 태어난 경우도 집안을 잇는 것은 거의 허락되지 않으며, 유폐되거나 결혼을 통해 하급 가문에 떠넘긴다.

그런 박해를 받는 만큼 그들은 자연이나 혈연, 가문 등과는 무관계한 인생을 보낼 수밖에 없다. 그러므로 그들은 가족적인 관계에 매우 담백하다. 물론 이것은 그러지 않으면 살아가기 힘든 환경에서 기인한 것이지만, 혈연 사회(특히 귀족 사회)에 무관심한 그들의 태도는 곧잘 주위의 더 큰 알력을 부른다. 휴먼 중심의 야마토 안에서 그런 알력은 고독이 더 심해지는 형태로 나타난다.

반대로, 그럭저럭 큰 궁정이나 인구가 많은 장소에서는 휴먼 사이에 섞여 살아갈 수 있다. 그런 장소에서는 「낮을 가리는 괴짜」로 넘어가기 쉽기 때문이다. 또, 마법에 관한 연구가 활발한 장소에서는 재능 있는 인물로 존경을 받기도 한다.

야마토에서는 <별의 요람>이라는 하프알브 조직이 존재한다. 이것은 차별이나 박해로부터 동포를 지키기 위한 지하조직이다. 지하조직이라고 해도 파괴활동 따위의 비합법적인 짓을 하는 것은 아니며, 일반인들이 모를 뿐이지 지역을 넘어선 상조회이다. 하프알브 자체는 이런 조직 운영에 매우 서툴지만, 어린 나이에 고향에서 추방된 하프알브는 살아가는 것 자체가 고난이다.

〈별의 요람〉의 활동 중 하나로 하프알브 고아를 보호하여 동족의 양부모에게 맡기는 것이 있다. 양부모는 메슈트레(스승)라고 하며, 맡은 아이를 반쯤 제자처럼 키운다. 스승이 되는 인물은 마법 기술자가 태반이므로 아이 또한 마법 기술의 사용자가 되는 일이 많다. 이는 결과적으로 하프알브가 마법 연구에 강한 종족으로 통하는 이유 중 하나가 된다.

▼칼럼: 〈별의 요람〉

〈별의 요람〉의 역사는 길며, 하프알브가 인간 사이에 섞여 살기 시작했다는 기술이 사서에 등장한 때는 이미 모체 조직이 존재했다고 한다. 창시자의 이름은 잊혀진 지 오래지만, 저주받은 아이라며 박해받는 하프알브 아이를 떠맡아서 은밀히 키운 「마녀」의 전승을 야마토 각지에서 볼 수 있다는 점에서 그중 한 명 내지 몇 명이 창시자라고 여겨진다. 그 때문인지 〈별의 요람〉의 지도자인 「성모(星母)」에는 전통적으로 여성이 취임한다.

상조회를 자칭하고 있으나 실질적으로는 메슈트레(스승)를 중심으로 하는 각 그룹의 느슨한 집합체이며, 메슈트레의 메슈트레나 사형 사제를 제외하면 자기 그룹 이외의 멤버와는 얼굴을 마주할 일도 없는 것이 태반이다. 단, 인연까지 약한 것은 아니며, 우연히 만난 하프알브가 서로 〈별의 요람〉의 멤버라는 것이 판명된다면 「가족」으로서 서로를 돕기도 한다. 메슈트레의 곁을 떠나 독립한 수양아들/딸은 여행을 떠나 방랑하며 자신의 제자가 될 고아를 찾는다. 〈별의 요람〉의 계보는 이렇게 맥맥이 이어지고 있다.

“변환의 마녀” 세이올라

하프알브 여성 별의 요람 마녀 위정자 미스테리어스

▼해설:

당대 「성모」인 세이올라는 역대 「성모」들에 비하면 약간 젊지만, 빈틈없는 정치적 수완과 하프알브답지 않은 사교성을 갖춘 「마녀」다. 「성모는 가장 나이가 많은 메슈트레가 맡는다」라는 관례를 깨고 그녀가 「성모」로 선택받은 것은, 젊고 활달한 메슈트레가 외부와 교섭할 때 더 유리하다는 조직 중진들의 기대 덕분이다.

〈별의 요람〉의 지도자인 동시에 츠쿠바의 「학원」에서 교수(전문은 환각 마법)를 맡고 있으며, 자신의 입장을 동포의 보호와 육성을 위해 최대한 이용한다. 직분이 직분이라 〈대재해〉 이전부터 퀘스트 등을 통해 〈모험자〉와 관여하는 일도 많았으며, 종족이 하프알브일 때만 표시되는 특수 회화에서 그녀가 미모 아래에 어떤 비밀을 끌어안고 있다는 것을 추측할 수 있었다.

▼대사:

「끝나지 않는 꿈을 꾸고 싶다고 생각한 적은 없어?」

「여자에겐 여러 가지 비밀이 있는 법이야. 나 같은 마녀라면 더더욱.」

대표적인 거주지

▼츠쿠바

이스탈 동부에 위치한 이 거리는 학문 길드의 세력이 강하며, 마술과 학문의 거리로 이스탈만이 아니라 야마토 전체에 알려져 있다. 구획이 나뉘져 질서정연한 거리는 <신대>부터 남아있는 건물터를 그대로 이용한 것이다. <대재해> 이전에는 마술에 관한 퀘스트나 아이템이 풍부하게 준비되어 있었으므로 마법계 <모험자>에겐 친숙한 도시이기도 하다.

도시 중앙부에는 크고 작은 40개 정도의 탑이 연결된, 「학원」이라는 대규모 연구 시설이 존재한다. 이 탑들도 <신대>의 유적을 이용한 것으로, 각각 학원 내의 부문별 학술 유니온 및 그 하부의 무수한 유니온이 관리하고 있다. 여기에 속한 연구자들은 <대재해> 이전부터 퀘스트를 통해 <모험자>와 유형무형의 관계를 가졌으며, 최근에는 <모험자>가 가진 기술을 연구하거나 서로에게 기술을 제공하는 사례도 늘고 있다. 또, 공식적으로는 존재를 부정당하고 있지만 비밀스러운 마술 조직도 적지 않으며, 그들이 불법 기술 연구를 하는 것은 「학원」 안에서는 암묵적인 사실이다.

지혜와 지식을 중시하는 기풍이 강해선지 다른 곳처럼 차별을 받을 일이 적은 츠쿠바에는 하프알브도 다수 살고 있다. 마법 장치에 대한 종족적 친화성이 마술 연구에 적합하다는 점, 그리고 츠쿠바의 중심 기관인 「학원」에서 적지 않은 교수 자리를 하프알브가 차지하고 있다는 점도 그들에 대한 편견을 가진 자가 적다는 증거라고 할 수 있다.



하프알브 <소서러>

▼이케부쿠로

이케부쿠로는 아키바 주변의 <대지인> 거주지 주에서도 최대급의 거리이며, 하프알브들의 공동체가 있는 것으로도 유명하다. 그들은 <햇살탑>이라는, 버려진 거대 고층빌딩의 유적을 중심으로 정착하여 발굴이나 연구를 하며 조용히 살면서 [발굴자]를 자칭한다. 약간 폐쇄적이며, 발굴한 물품을 팔러 올 때와 필수품을 사러 나올 때 말고는

〈대지인〉을 포함한 타인과 관여하려 하지 않다. 하지만 하프알브에 대한 편견이 적고(혹은 없고), 유적을 발굴할 때의 호위나 전력으로서 믿음직한 존재이기도 한 〈모험자〉에 대해서는 우호적인 자가 많은 듯하다.

▼칼럼: 햇살탑

이케부쿠로 중심부에 우뚝 선 〈햇살탑〉은 60층에 달하는 거대 고층빌딩으로, 〈신대〉의 유적이다. 여기에 사는 〈대지인〉들은 마물이 일절 나오지 않는 낙원의 탑이라고 주장하고 있지만, 당연히 그렇지 않으며 안전하다고 할 수 있는 것은 지하와 8층 이하의 일부분이다.

지하는 버섯 재배장, 1층은 밭이며, 어느 정도의 식량을 자급할 수 있다. 2~3층은 〈모험자〉의 활약으로 몬스터가 거의 완전히 구축되었으며, 마법 물품의 발굴이 활발하게 이루어지는 에어리어이다. 4~7층은 이미 「바닥을 드러낸」 유적이며, 2,000명 정도의 〈대지인〉들이 여기에 살고 있다. 8층은 〈햇살의 요새〉라고 불리는 방위거점으로, 여기에서 「고층의 마물」들의 침입을 막고 있다. 9층보다 더 위의 플로어에는 마물이 날뛰고 있으며, 위험하므로 〈대지인〉은 들어가지 않는다. 단, 층이 높을수록 강력한 마법 아이템이나 보물이 발견된다고 하여 〈모험자〉의 입장에서 공략할 가치가 있는 던전이다.

하지만 〈햇살탑〉에 사는 〈대지인〉은 외부와의 접촉을 피하는 경향이 있으므로, 이 탑에서 모험을 하기에는 여러 가지 곤란한 점이 있을 것이다. 우선 어떻게든 그들의 신뢰를 얻을 필요가 있다. 〈햇살의 요새〉의 병사들과 함께 마물과 싸우거나, 부족할 만한 물자를 기부하는 것 등은 좋은 아이디어다. 밖으로 나오지 않고 유적 안에서만 사는 그들의 기묘한 가치관이나 풍습을 이해하는 것도 친해지는 지름길이다.

▼〈황혼을 기다리는 자〉들의 마을

이스탈 어딘가에 있다는, 이름도 알려지지 않은 하프알브의 숨겨진 마을. 짐승도 다니지 않는 산속에 있다고도, 배가 다가가지 못하는 암초에 둘러싸인 무인도에 있다고도 한다. 마을 사람들은 우호적이며, 길을 헤매는 여행자에게도 친절하게 해주므로 이 마을이 지닌 또 하나의 얼굴을 알아차린 자는 적다.

그들은 「황혼의 공주」라는 잊혀진 알브 공주의 말에로서, 〈황혼을 기다리는 자(에노테란)〉를 자칭하며 그녀를 거의 신처럼 여기고 숭배한다. 언젠가 공주가 부활하여 박해받는 하프알브들을 구제해 줄 것이라고 믿고 있는 것이다.

〈황혼을 기다리는 자〉들이 믿는 구제란 「알브를 멸망시킨 인간들에게 복수하고, 알브의 피를 이은 하프알브만의 낙원을 만든다」라는 과격한 것으로, 그래서 마을 사람들은 이 비밀을 자발적으로 말하지 않는다. 당신이 묵은 마을의 사람들이 심야에 뭔가 기묘한 집회를 여는 것을 봤다면 몰래 떠나기를 강력하게 권한다. 비밀을 들킨 그들이 방해꾼을 배제하기 위해 강경수단으로 나오지 않으리란 보장이 없기 때문이다. (어느 여행기에 기록된 진위불명의 정보. 저자는 그 후 행방불명이 되었다.)

대표적인 태그

츠쿠바, 이케부쿠로, 별의 요람, 메슈트레, 에노테란, 마녀, 성모, 학원, 발굴자, 햇살탑, 햇살의 요새, 은둔자, 길드 직원, 사서, 가정교사, 대필업자, 역사학자, 수학자, 공학자, 문장관, 문서사, 기록관, 의사, 학자, 필사가, 수습 도제, 설계사

종족 특기

하프알브

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

•해설: 하프알브는 기계나 마법 아이템에 깊은 조예를 가진 종족이다. 《프로그레시브 렐릭》은 마법적인 소모품을 사용하는 지식을, 《애널라이저》는 고대 기술로 만들어진 괴물에 대한 통찰력을 표현한다. 이런 추가 특기는 하프알브의 기술력을 더욱 높인다.

애널라이저

전투

최대SR 1

타이밍 항상

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 —

▶**효과:** 당신이 [명중판정], 또는 [식별 난이도]를 난이도로 하는 판정을 할 때, 그 대상에 [인조] 태그를 가진 캐릭터가 포함되어 있다면 판정에 +1D.

▶**해설:** 당신은 고대 유산의 산물인 인조병기의 전문가이다. 옛 창조주인 알브의 피를 이은 존재를 상대로 인조물들은 구축당할 수밖에 없다.

패럴렐 마인드

전투

최대SR 1

타이밍 항상

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 —

▶**효과:** 당신은 [명함], [경직] 상태가 되어도 [저지능력]을 잃지 않는다.

▶**해설:** 복수의 사고를 병렬 전개하여 불안정한 정신과 별개로 몸을 움직이는 특기.

네이티브 오퍼레이터

일반

최대SR 1

타이밍 항상

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 —

▶**효과:** 당신의 [조작판정]에 +1D.

▶**해설:** 당신은 기계나 기구 등 다양한 도구를 조작하는 것이 특기이다. 그 대상은 마차 조종부터 고대 유적의 방위기구 조작에 이르기까지 복잡도를 불문한다.

프로그레시브 렐릭

일반

최대SR 1

타이밍 항상

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 —

▶**효과:** 당신은 [주약], [영부], [두루마리], [보주] 태그를 가진, IR이 [CR+2] 이하인 아이템을 사용할 수 있게 된다.

▶**해설:** 당신은 고대 종족 알브에 발단을 두는 마법적 소모품과의 친화성이 높다. 다른 종족은 다룰 수 없을 만한 복잡한 것이라도 당신은 자유자재로 구사할 수 있다.

디멘션 워커

일반

훈련

최대SR 1

타이밍 항상

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 —

▶**효과:** 당신이 [순간전이](단, 강제적인 이동은 제외)를 할 때 그 이동거리에 +1Sq.

▶**해설:** 당신은 알브의 전이마법의 전문가이다. 세계의 흔들림을 감지하여 거리를 자유자재로 조절할 수 있다.

