

〈The Eight Neighbors in YAMATO〉

## 야마토에 사는 이웃들 (3)



「야마토에 사는 이웃들」 제3회에 해당하는 이번 회에서는 종족으로 〈드워프〉와 〈묘인족〉을 소개한다. 또, 높은 랭크의 캐릭터를 작성하는 하이 컨스트럭션에 관해서도 지침을 공개한다.

### 하이 컨스트럭션

당신이 도전하는 세션의 레귤레이션에 규정된 경우, 연작 시나리오(캠페인 플레이라고도 부르는 그것)에 도중부터 참가하는 경우와 같이, 때에 따라서는 처음부터 높은 CR로 PC를 작성해야 하는 경우도 있다. 높은 CR의 PC를 작성하는 것을 『LHZ』에서는 「하이 컨스트럭션」이라고 한다.

하이 컨스트럭션은 「퀵 스타트 (P.55)」나 「컨스트럭션 (P.77)」의 옵션 룰로 다룬다. 하이 컨스트럭션에서

정의하지 않은 부분은 퀵 스타트나 컨스트럭션 및 「캐릭터의 강화 (P.83)」의 내용에 따른다.

#### ▼하이 컨스트럭션의 순서

하이 컨스트럭션은 작성할 캐릭터의 CR을 결정하고, 그 CR로 올라가기 위한 로그 티켓 「캐릭터 랭크 업」을 사용하는 것부터 시작한다.

이때 GM은 세션이나 캠페인에 지정된 레귤레이션의 일부로서 「로그 티켓을 사용하지 않아도 된다」라고 허가해도 좋다. 단, 이것은 「캐릭터 랭크 업」 티켓의 대

CR	전투특기	일반특기	재산	로그티켓:CR	로그티켓:아더갯
2	8	2	500G	1장	4장
3	10	3	600G	2장	5장
4	12	4	750G	3장	6장
5	14	5	900G	4장	7장
6	16	6	1150G	5장	8장
7	18	7	1400G	6장	9장
8	20	8	1700G	7장	10장
9	22	9	2000G	8장	11장
10	24	10	2400G	9장	12장

출이나 마찬가지로 GM은 그 캐릭터의 관리에 주의를 기울여야 한다.

또, 서브 직업, 커넥션, 유니온은 「아더 갯」 티켓으로 획득할 수 있다. 이 경우 소비 상한은 [CR+2]장 정도를 기준으로 생각하는 것이 좋다.

## ▼하이 컨스트럭션용 산출표의 참조

앞 페이지의 「하이 컨스트럭션용 산출표」에는 CR마다 취득하는 특기의 수, 재산 외에도 「랭크 업」 티켓의 사용 매수나 「아더 갯」 티켓의 사용 상한 매수가 적혀 있다.

취득 특기 수는 캐릭터를 작성할 때의 자동 취득 특기 셋을 포함한 수이다.

재산은 CR마다 최저한의 아이템을 구입하고 장비를 조정하기 위한 기준이 되는 금액이다. 이 금액은 캐릭터를 작성할 때의 초기 소지금인 350G를 포함한 총액이다. GM은 이것을 소지금으로 배포한다.

캐릭터 작성의 일환으로 플레이어는 이 재산을 사용해서 장비, 소지품을 갖춘다. 또, GM은 「재물 갯」 티켓의 사용(P.88)을 허가해도 좋다.



본문: Chord Joehausen, 츠가루 아마니, 나나미 유스케,  
마미하라 마코토, 로키쿠  
데이터 작성: 소마 마사무네  
편집: 신슈노 마사  
2014/06/25

한국어판 번역: 유범  
편집: 이그니스  
2015/03



드워프는 키는 작지만 듬직한 몸을 가진, 매우 파워풀한 종족이다. 육체도 정신도 터프한 그들은 혹독한 모험이나 치열한 전투에도 거침없이 도전한다. 믿음직한 캐릭터를 노린다면 딱 맞는 종족이다.



〈엘더 테일〉의 드워프는 갱도를 파고 살며 대장일이 특기인, 강인하고 술을 좋아하는 종족이다. 어린애처럼 키가 작지만 튼튼한 몸을 가졌으며 심신 모두 터프한 것이 특징이다.

그들은 전통적으로 광산에 집을 짓는 일이 많다. 이것은 키가 작다 보니 갱도가 작아도 문제없고, 매우 터프해서 지하에서의 혹독한 작업을 해내며, 끈질긴 기질 덕분에 견실하게 땅을 팔 수 있기 때문이라고 한다. 또, 파낸 귀금속의 가공에도 능하여 우수한 대장장이 중에는 드워프가 많다.

이런 위험하고 혹독한 업무에는 남성이 종사하고, 여성은 착실히 「집」을 지킨다는 것이 일반적인 드워프의 가치관이며, 만약 부모가 둘 다 일을 나가는 가정이었다면 그 집의 아이는 이웃이 돌아가며 돌보는 관습이 정착되어 있다. 물론 여성이라도 대장일이나 금속 가공에 능한 경우는 적게나마 존재하며, 명공(名工)이라 불리는 여성 드워프도 많이 존재한다.

이런 종족이라서 게임 시절부터 가공계나 작성계 이벤트에 두 번에 한 번꼴로 등장했다. 그 밖에도 금속 수집이나 만들어낸 무구의 운송 등 의뢰주로 등장하는 일도 많아서 〈모험자〉와 접촉할 일이 많은 종족이라고 할 수 있다.

외견상으로는 휴먼 어린애 정도의 체형이 특징. 신장은 120~135cm 정도로 작고, 반면 체중은 55~110kg으로 꽤 무겁다. 머리색은 흑발이나 적발, 회색이 보통이며 눈동자는 검정, 암회색 등의 검정 계

통이 주류. 피부색은 황갈색에서 밝은 갈색이며, 용광로나 술에 그은 피부를 볼 일도 잦다.

남성은 잘 손질된 턱수염이 트레이드 마크라서 늘어보이는 경우가 많고, 여성은 키가 작고 동그스름한 인상이라 어려 보이는 일이 많다.

다소의 상처 따위에는 개의치 않고, 마법에 대해서도 저항력이 있으며, 오랜 시간의 작업에도 꿈쩍도 하지 않는다. 또, 광산 같은 곳에서 자주 단련을 하여 대개 근력이 좋다. 모험자로서는 최전선을 지키는 전사직, 회복직에 적성이 높다.

이렇게 키는 작아도 능률하고 듬직하며, 대지와 불을 극복하며 사는 종족. 그것이 드워프다.

## 야마토 국에서의 취급

드워프는 휴먼 다음으로 인구가 많은 종족이다.

야마토의 드워프 씨족은 크게 다섯 씨족으로 나뉘며, 각각의 큰 씨족은 다수의 작은 씨족으로 구성되어 있다. 큰 씨족은 완만하게 교류하고는 있으나 기술적인 분야의 왕래는 거의 없으며, 각 씨족이 가진 기술은 사실상 문외불출이다.

또, 그들의 거주 공간은 자신들의 키에 맞춰 설계된 것이 많으므로, 결과적으로 그들의 마을에서 드워프 이외의 종족을 볼 일은 드물다.

그렇지만 드워프는 결코 배타적인 종족이 아니다. 그들은 다른 종족의 요구에 응하여 자진해서 솜씨를

발휘한다. 그들에게 기술이란 실용적인

물건을 만들기 위한 것이다. 아무

리 미려하고 정밀한 것을 만들

어도 그것이

「쓸모가 없

다」면 의미

가 없다. 드워

프가 지은 저

택, 요새, 다리는

야마토 곳곳에 남

아 오랜 풍상이나 아

인의 맹공에도 잘 견뎌내

어 그 위용을 오늘까지 전

하고 있다. 또, 보이지

않는 곳에서는 가도의

부설, 제방 공사, 농지

의 관개 등 다양한 형태

로 인류의 생활을 지탱하고

있다. 작은 농가가 아

닌 바에야 드워프를

찾는 것은 그리 어렵

지 않다. 해 질 녘의

탕이나 떠들썩한 술집

프를 볼 수 있다.



드워프 <클레릭>



또, 드워프는 우수한 전사로도 유명하다. 그들의 장기는 지하나 요새에서의 방어전이다. 아인의 등장으로 인류의 판도가 꺾여나가는 와중에 중후한 갑옷으로 몸을 감싼 드워프 전사들은 오랫동안 거점을 지켜내며 사람들을 지켰다고 한다. 이런 배경이 있어선지 그들이 고블린이나 거인 같은 아인과 싸우는 모습은 보는 사람의 눈이 휘둥그레질 정도로, 그야말로 광전사 저리 가라 할 정도의 분투를 보여준다. 조상의 공적을 등에 새겨넣듯이 구전하는 그들에게 수백 년 전의 싸움은 결코 과거의 일이 아니다.

## **대표적인 거주지**

### **▼사도 해양거리**

사도 해양거리는 이스탈 최대의 섬인 사도 섬에 세워진 거리이다. 마이하마와는 거리가 먼 변경의 땅이지만, 사람과 물건과 재화가 모이는 풍요로운 도시다.

사도는 근해에서 우량한 어장이 있어서 해산물이 풍부하다. 거대한 사냥감을 찾아 넓은 바다에 도전하는 어부도 적지 않다. 또한 이 거리는 이스탈 북쪽의 바다를 지나는 항로의 중계 지점이며, 동서의 상인들이 오가는 위치에 존재한다. 그러므로 변경이라고는 생각할 수 없을 정도로 교역의 수입이 높고 수많은 정보가 교류하는 장소다.

더 나아가 이 섬은 야마토 최대 규모의 금광을 비롯한 다양한 광산 자원 또한 풍부하다. 일확천금을 노리는 자나 귀중한 금속을 원하는 자가 모이는 거리이다. 거리 곳곳에서 억센 드워프 광부들이나 강인한 묘인족들을 많이 볼 수 있을 것이다.

이 땅의 특별한 풍습은 너구리 꼬리를 모방한 장식품을 다는 것이다. 이것은 어느 전승에서 유래한다. 전설의 시대, 사도에 큰 지진이 일어나 땅이 갈라지며 괴물이 솟아났다. 마을을 덮치는 괴물들의 앞에 한 명의 드워프와 한 마리의 너구리가 갑자기 나타났다. 그들은 싸움 끝에 괴물들을 땅속 깊숙이 봉인했다. 그 후 괴물이 나왔던 균열에서는 금은보화가 넘쳐났고, 섬은 부유해졌다고 한다.

이 전승 덕분에 사도 섬에서는 너구리를 퇴마와 상업 번성의 상징으로 숭배하는 풍습이 있다. 드워프 사이에서 「너구리」란 말은 그들의 체형과 어울려 오히려 칭찬으로 통할 정도이다. 다만 그 타인인지 포랜드의 아인류 〈흑리족〉과는 라이벌 관계에 있다.

하지만 불온한 전승도 있다. 이 균열에서 얻은 귀금속은 봉인된 괴물이 만들어낸 것일지도 모른다고 생각하는 마법학자도 있다. 사실 갱도에서 몬스터가 나타나는 일도 드물지 않다. 그래도 억센 드워프들은 그런 소문 따위는 호쾌하게 웃어 넘기고(혹은 맥주로 흘려 넘기고) 오늘도 기운차게 곡괭이를 휘두른다.

### **▼코오리마 거리**

코오리마 거리는 이스탈 북부와 동부를 잇는, 험한 산으로 둘러싸인 요새 도시이다.

이스탈 북부에는 〈세븐스 폴〉을 비롯한 아인들의 거점이 드문드문 자리 잡고 있으며, 또한 〈박코의 묘표〉 등의 위험한 던전도 많다. 그래서 이 코오리마 거리는 초보 티를 벗고 더 위를 노리는 모험자들이 그런 던전에 도전할 때 거점으로 삼는 친숙한 도시였다. 〈대재해〉 직후에는 쇠퇴했지만, 〈원탁회의〉와 〈자유도시동맹 이스탈〉의 교류가 시작하면서 각종 퀘스트가 발포되었기 때문에 왕년의 떠들썩한 모습으로 서서히 돌아가고 있다.

주민은 드워프가 반 이상을 차지한다. 이것은 예부터 이 땅에 드워프 족이 살았다는 것, 그리고 무구를 비롯한 대장일 업무가 많다는 것이 이유다. 드워프들의 터프함이 자연과 괴물의 위협에 노출된 이 땅에서의 거주를 가능케 했다고도 할 수 있을 것이다. 그래서인지 이 거리의 사람들은 드워프 외의 다른 종족까지도 완고하거나 술을 좋아하는 사람이 많다.

거리의 건축물은 옛 드워프의 손으로 만들어진, 간소하면서도 견실하고 견고한 건물이 많다. 예스러운 석조 건물이 늘어선 거리는 〈신대〉에 지어진 건물이 많은 아키바와는 느낌이 다른 풍경을 보여준다. 마찬가지로 드워프가 지은 건물이 많은 카시와자키 천둥거리와는 형제 도시일지도 모른다고 고찰하는 역사학자도 있다.

몬스터가 넘쳐나는 위험한 땅임에도 이런 옛 건물이 아직까지 남아 있는 것은 두꺼운 성벽과, 그 이상으로 견고한 <옵시디언 실더> 전사단이 이 거리를 항상 지키고 있는 덕분이다. 드워프제의 검고 두꺼운 갑옷을 걸치고, 자기 몸보다 크고 두꺼운 검은 방패를 든 그들은 이 거리의, 더 나아가 이스탈 북부의 문지기라 불리고 있다. 거리 주위에서 눈을 빛내는 보초들의 중량감 넘치는 모습은 코오리마 거리의 명물 중 하나이다.

최근에는 싸움으로 살벌해지기에 십상인 거리의 분위기를 바꾸기 위해 음악을 장려하는 활동이 시작됐다. 그래서 고명한 음유시인이나 <모험자>를 초대하고 있는 모양이다.

또, 이 지방은 게임 시절보다 적설량이 많은 것으로 알려져, 겨울이 되면 스키를 즐기는 <모험자>를 볼 수 있게 될지도 모른다.

## ▼칼럼 : <옵시디언 실더>

<옵시디언 실더(흑요의 큰 방패)>는 드워프 5대 씨족 중 하나인 <강옥 망치>의 당주가 이끄는 정예 드워프 전사단이다.

옛 알브 시대 말기에 일어난 <제1차 월드 프랙션>으로 탄생한 아인들의 침공에 저항하기 위하여 드워프 족에서 선출된 전사를 모아 결성되었다. 그 후 수백 년에 걸쳐 최전선에서 아인과 싸우며 인류의 생존권을 지켜낸, 역사와 전통을 가진 대(對) 아인 전투의 전문가이다. 코오리마 거리에서 옛 알브 시대의 것으로 여겨지는 드워프의 유구(遺構)가 다수 현존하는 것도 그들의 활동으로 북방에서 내려온 아인들의 침공을 막아냈다는 증거이다.

<옵시디언 실더>라는 이름대로 단원들 모두가 드워프 장인이 만든 흑색 타워실드를 장비하고 있는 것이 특징이다. 이것은 초대 단장이 애용하였으며 그 후에도 심벌로서 역대 단장에게 계승된 철흑의 마법 방패 <옵시디언 필러>에서 유래한 것으로, 이 방패를 짊어지는 것은 북방을 수호하는 전사로서 크나큰 명예이다.

평시에는 80명 남짓한 정규 단원이 코오리마 거리를 거점으로 삼고 그 주변의 치안 유지를 맡고 있다. 단원들은 하나같이 역대 전사들로부터 계승한 대(對) 아인 전투의 노하우를 익히고, 《하이웨이 가드》를 취득하고 있는 우수한 수호자들이다. 유사시에는 추가로 예비 단원이나 지원병을 모집하여 규모가 일시적으로 몇 배까지 커질 때도 있다. 이렇게 모집한 전력은 거리나 거리 주변의 요충지에 배치되어 아인과의 싸움에 대비한다.



## “강옥 망치” 오귀스트

대지인 남성 드워프 장군 읍시디안 실더 무인 용맹과감

### ▼해설:

코오리마 거리를 방위하는 전사단, 〈읍시디안 실더〉를 통솔하는 애꾸눈의 대장부. 48세. 건축과 토목 기술에 능한 〈강옥 망치〉 씨족의 필두, 코린돈가의 현 당주이기도 하다.

오귀스트도 선조들과 마찬가지로 거점 방위에 중점을 둔 용병이 장기이며, 그가 지휘를 맡기 시작할 이래 한 번도 아인들이 코오리마의 땅을 밟은 적이 없다. 그것은 그들에게 선조 대대로 전해진 갑주와 마찬가지로 큰 명예이자 자랑이다.

전장을 한 발짝 벗어나면 (드워프치고는) 명량한 주당이다. 서민들이 찾는 싸구려 술집에 나타나서는 성대하게 먹고 마시며, 생면부지의 취객과 어깨동무를 하고 술잔을 들어 군가를 대합창하는 모습은 코오리마 거리에서는 이미 일상적인 광경이다. 당신이 코오리마 거리를 걸을 때 그리운 〈엘더 테일〉의 오프닝이 들려온다면 근처 술집을 엿보자. 쾌활한 사람들의 중심에서 분명 그를 찾을 수 있을 것이다.

그의 말에 따르면 이렇게 거리 안에 녹아들어서 자신들이 무엇을 지키는지, 등 뒤에 뭐가 있는지를 실감하는 것이 바로 〈읍시디안 실더〉가 강한 비결이라는 듯하다.

### ▼대사:

「왔느냐, 잡귀 놈들! 우리 〈읍시디안 실더〉, 설령 최후의 한 명이 되더라도 네놈들을 단 한 마리도 통과시키지 않겠다!」

「자, 건배다! 이곳은 우리 조상께서 개척하고, 우리가 지켜낸 거리. 이 거리에 온 손님이라면 우리의 손님이나 마찬가지. 대접도 안 하고 돌려보내서야 우리와 거리의 명예에 먹칠을 하는 짓이지!」

## ▼칼럼 : 〈브론타이드 홀〉

천칭제가 끝나고 얼마 후, 아키바에서 유명해진 드워프 집단이 있다.

그들은 〈해양기구〉가 생산 확대를 위해 계획한 몇 가지 시설 중 하나, 거대 정련로의 관리를 청부받은 〈대지인〉 드워프 기술자 집단으로, 〈브론타이드 홀〉이라는 이름으로 알려져 있다.

원래 아키바에는 나이가 젊고 씨족 사이에선 활약할 기회를 얻지 못한 드워프 기술자들이 〈모험자〉가 지닌 고도의 기술을 익히고자 모이고 있었다. 당초의 그들은 술집에 모여 맥주를 들고 정보를 교환할 뿐이었지만, 〈해양기구〉의 요청에 응한 것이 그들이 약진하는 계기가 되었다.

현재의 그들은 거대 정련로의 관리를 중심으로 하면서도 밤낮없이 연구와 발명, 그리고 실전을 위해 열심히 땀을 흘리고 있다. 〈해양기구〉나 〈RADIO 마켓〉 같은 생산계 길드 중에서도 가공계나 기술계 길드와 적극적으로 교류를 하며 다양한 기술을 탐욕스럽게 흡수하고, 곧바로 시험에 옮겨 버린다. 유명한 사건으로는 「육상 증기선의 폭주」 등이 있다. 날카로운 기적을 울리고 다관절의 다리를 움직이며 아키바의 골목을 폭주하던 소형선의 모습은 적지 않은 소동을 일으켰다. 이 사건은 황급히 달려온 담당 〈모험자〉의 손으로 무사히 정리되었지만, 그 후에도 그들은 질리지 않고 새로운 발명에 힘을 쏟고 있다.

이런 민폐스러운 활동이 눈에 띄는 〈브론타이드 홀〉이지만, 메뉴에 의지하지 않고 금속을 정제할 수 있는 정련로를 건축하거나 배운 기술을 책으로 편집하는 등 실적 또한 쌓아서 지금은 〈원탁회의〉에서도 인정하는 조직으로 성장하고 있다. 〈대재해〉 후의 이 세계에서는 모든 현상이 혼돈으로 돌아가 버리고 말았으므로, 실제로 시험을 해보지 않으면 모르는 일이 많이 있는 것이다.



## “꼭주 아가씨” 류크레이스

대지인 여성 드워프 브론타이드 홀 기계 기술자 자유인 호기심 왕성

### ▼해설:

드워프 유력 씨족 〈금강석 모루〉 씨족장의 장녀. 18세. 밝고 긍정적인 성격에 호기심이 강하여, 특히 새로운 것에는 사족을 못 쓰는 말괄량이 아가씨. 〈모험자〉와 기술 교류를 하게 되자 거의 가출이나 다름없는 형태로 아키바에 가는 교류단에 잠입을 감행했다. 그래도 씨족의 대표자 중 하나인 만큼 TPO에 맞춰 어느 정도는 태도나 언행을 꾸며낼 수 있는데, 그래 봤자 흉내만 내는 수준이라 금세 들통 난다는 것도 덧붙여두겠다.

키는 드워프치고도 작아서 고향의 드워프 사이에서도 「꼬맹이」 취급을 당했던 모양이다. 빛의 가감에 따라 구리처럼 빛나는 풍성한 적발은 작업에 방해되지 않도록 아무렇게나 묶었다. 아키바에서 입수한 점프수트가 마음에 들었는지 평상복, 실내복, 작업복, 심지어 나들이옷으로도 입으며, 벽장 속에 몇 벌씩 넣어둔 듯하다.

아키바 거리에서 볼 수 있는 〈모험자〉의 기술이라면 뭐든지 흥미진진하다. 특히 지금은 기계류가 가장 마음에 들었는지 조금이라도 낯선 장치를 보면 바로 주위 사람들에게 질문을 퍼붓곤 한다. 타고난 호기심으로 처음 만난 상대에게도 주눅드는 일 없이 데깅데깅 다가가는데, 이 때문에 〈모험자〉들이 거북하게 여기는 것은 물론이고 때로는 쫓아버리는 일도 있다. 그런 때는 조금 풀이 죽지만, 천성이 낙관적이라 대개는 금세 떨치고 일어나 평소의 웃음을 되찾는다. 실제로 그런 류크레이스의 끈기에 저서 이것저것 가르쳐주게 된 〈모험자〉 기술자도 있다는 것 같다.

### ▼대사:

「저는 〈금강석 모루〉 씨족, 말란의 아들 바논의 딸, 류크레이스라고 합니다. 이번에는 이런 장소에 초대 해주셔서 정말로 감사합니다. ……좋았어! 오늘은 끝까지 제대로 말했다!」

「저기, 이건 뭐야!? 이쪽은? 아, 저건 그거지!」

## “은의 오른손” 셀주

대지인 남성 드워프 브론타이드 홀 마법장비 장인 기술자 벽창호

### ▼해설:

〈브론타이드 홀〉의 리더이며, 〈은 실타래〉 씨족과 연결된 마법 대장장이 씨족의 기사장(技師長). 36세. 매직 아이템 제작 분야에서는 당대 제일로 이름 높으며, 다른 씨족들도 경의를 표하는 인물이다. 또, 〈대재해〉 이전부터 몇몇 퀘스트에 등장하는 등 〈모험자〉와도 접점이 있었다. 완고, 솔직, 과묵이라는 미점을 갖추고 있다. 참고로 드워프인데도 술이 약한 듯하다.

머리카락은 위로 밀어냈고, 정성껏 땀은 실버 블론드의 수염을 풍성하게 기르고 있다. 아침마다 거르지 않고 수염 손질을 하며, 그 날의 기분이나 TPO에 맞춰 땀는 방법도 바꾼다. 또, 수염이 세팅되지 않은 날은 굉장히 기분이 나쁜 것이라는 소문이 한결같이 돌고 있다.

아키바의 〈모험자〉들이 개발한, 마법과 기술이 융합한 산물에 예사롭지 않은 흥미와 정열을 품고 있으며, 직무 중에 시간이 날 때마다 오큐페테의 선착장에 뻗질나게 드나들고 있다. 자기가 먼저 말을 꺼내지는 않지만 요청이 있으면 적극적으로 의견을 내며, 때로는 도면을 둘러싸고 〈모험자〉와 격론을 주고받는 일도 있다고 한다.

### ▼대사:

「……음!」

「〈모험자〉가 배로 바다를 건넌다면, 우리는 땅 위를 다니는 배를 만들자고!」



### 대표적인 태그

사도 해양거리, 코오리마 거리, 읍시디안 실더, 브론타이드 홀, 전투 사제, 석수, 석공, 주물사, 가구 기술자, 유리 기술자, 금세공사, 건축사, 광부, 세공사, 채굴사, 미장이, 차축 기술자, 제재 기술자, 제철 기술자, 설계사, 옹기장이, 도공, 목욕탕 주인, 목공 기술자

## 종족특기

# 드워프

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

•해설: 드워프는 강인한 육체와 섬세한 손재주를 가진 종족이다. 《드워븐 아머먼트》는 더 강력한 방어구를 몸에 걸쳐 얻을 수 있는 높은 내구력을, 《실버 라이닝》은 끈질긴 작업으로 실패를 극복하는 힘을 표현한다. 이런 추가 특기는 드워프의 견실한 내구력을 향상한다.

## 하이웨이 가드

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 [인간형] 태그를 가진 캐릭터가 포함되어 있다면 판정에 +1D.

▶**해설:** 당신은 악한 아인종족과 싸우는 데 익숙하다. 인간종족의 수호자로서 최전선에서 오랫동안 싸워온 드워프의 피가 그 힘을 유지한다.

## 실버 라이닝

일반

최대SR 1

타이밍 판정 직후

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 —

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

▶**해설:** 포기할 줄 모르는 성질과 집념으로 치명적인 실패를 만회하는 특기. 당신에겐 역경이 곧 기회다.

## 인프라비전

일반

최대SR 1

타이밍 항상

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 —

▶**효과:** 당신은 【암흑】이나 그와 유사한 효과 중에서 원하지 않는 효과를 받지 않는다. (취득효과) 당신의 【초기 인과력】+1.

▶**해설:** 당신은 열을 느끼는 특수한 시각으로 어둠 속에서도 주위를 지각할 수 있다.

## 드워븐 아머먼트

일반

최대SR 1

타이밍 항상

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 —

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

▶**해설:** 드워프의 기민한 손재주를 살려, 방어구를 자신에 맞춰 가공하는 특기. 당신의 역센 육체는 그것들을 걸치면서 더욱 철벽에 가까워질 것이다.

## 마이스터즈 아이

일반

최대SR 1

타이밍 항상

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 —

▶**효과:** 당신의 [해석판정]에 +1D.

▶**해설:** 당신은 물건의 구조를 간파하는 능력이 뛰어나다. 종족 자체가 손재주 좋은 기술자인 드워프. 그들의 눈은 다양한 장치를 빠짐없이 간파한다.



## 묘인족

묘인족은 이름 그대로 인간형의 고양이라고 할 수 있는 종족이다. 그들은 고양이의 날렵함과 인간의 재주를 겸비하며, 자유롭고 자기 주관이 뚜렷한 정신을 가지고 있다. 그들의 몸놀림과 가벼운 발걸음은 전장 조차 놀이터로 바뀌 버린다. 그런 자유로움이 그들의 매력이다.



묘인족 <어새신>

## 게임 시절의 설정

묘인족은 <엘더 테일>에서 인간과 고양이의 특성을 가진 종족이다. 또, 선한 종족 중에서 유일하게 짐승의 얼굴을 가진 종족이기도 하다.

그들 또한 아인과의 전쟁 중에 의식을 통해 태어난 종족이다. 낭아족이 늑대의 강함을 추구하여 만들어진 것처럼, 묘인족은 고양이의 민첩성과 유연성, 날카로운 감각을 추구하여 만들어졌다. 그래서 밀정이나 공작원처럼 민첩성과 재량이 필요한 역할을 해주리라 기대되었으나, 자유와 임기응변을 존중하는 (나쁘게 말하자면 변덕스러운) 성격 탓에 「군사조직」이라는 존재와는 치명적으로 상성이 나빴다. 단, 탄생 당시의 고대 묘인족은 현재의 묘인족보다도 뛰어난 능력을 지니고 있었으므로 확실히 큰 성과를 올리긴 한 것 같다.

그들은 체격은 휴먼과 비슷하나 외견이 많이 다르다. 인상만 놓고 본다면 직립한 고양이를 상상하는 것이 가장 정확할 것이다. 머리는 고양이를 닮았고, 발도 고양이에 가깝고, 전신은 털이 감싸고 있다. 몸통의 균형과 팔은 인간과 같으며, 꼬리도 없다. 신장은 145~185cm 정도. 체중은 50~90kg 정도로 휴먼과 비슷하다. 머리도 털로 덮여 있으므로 엄밀히 말하자면 머리카락에 해당하는 부분은 없으나, 머리 부위의 털을 길러서 앞머리처럼 다듬는 경우도 있다. 체모의 색깔은 고양이가 그렇듯이 흰색, 검은색, 얼룩무늬 등 제각각이다. 눈동자는 검은색이나 갈색이 많지만, 금색 등의 특징적인 눈동자도 적지 않다.

능력 면에서는 고양이의 특징을 이어받아 민첩성과 날카로운 감각을 겸비하고 있다. 탄생 경위가 같은 낭아족이 파워 앤드 스태미너 타입이라면, 묘인족은 스피드 앤드 센스 타입이라고 할 수 있다. 그래서 지금도 척후나 도적 같은 직업에 적성이 높으며, 이것은 <모험자>로서도 유용한 능력이다.

고양이의 용모에, 체중을 느낄 수 없는 몸놀림. 그리고 자유롭고 자기 주관이 뚜렷한 삶. 그것이 묘인족이다.

## 야마토 국에서의 취급

야마토 국에서 곧잘 볼 수 있는 묘인족은 유랑 연예인이나 교역상인을 생업으로 삼고 있는 이가 대부분이며, 도시 내에 정착하는 일은 드물다. 그것은 그들이 태어난 역사적 배경의 영향 때문이다.

그들은 낭아족 등과 마찬가지로 아인과 싸우기 위해 인공적으로 탄생한 종족이었다. 대전 중기부터 말기에 걸쳐 전과를 올린 묘인족과 낭아족이었으나, 대전 종료 후의 처우는 크게 갈렸다. 집단생활에 적응이 있었던 낭아족은 군 조직에 남아 치안 임무 등에 종사하게 되었지만, 묘인족은 싸움에는 적응이 있어도 집단행동이나 군사 조직에는 어울리지 않았다. 결과적으로 실패작의 낙인이 찍히고 말았다. 짐승의 얼굴이라는 명백한 외견상의 차이도 한몫하여 다른 선한 종족들로부터 열등 종족으로 간주되는 경향이 있다. 특히 휴먼 귀족의 영향력이 강한 지역에서는 (대놓고 그러지는 않지만) 차별을 받는 일조차 있다.

하지만 당사자인 묘인족들은 다른 종족의 그런 평가 따위는 신경도 쓰지 않으며, 하물며 그다지 비탄하지도 않는 것 같다. 맛있는 식사나 대소동, 축하, 낮잠 등을 애호하는 그들이지만, 귀족처럼 높은 신분이 되는 것이나 큰 도시에서 생활하는 것에는 큰 가치를 느끼지 못하는 듯하다. 그리고 속박을 싫어하고 자유를 사랑하는 기질은 여행 생활에 딱 맞다.

충분한 공적을 쌓아도 묘인족이 중요한 역직에 취임하는 일은 드물며, 거리에서 살더라도 가난한 생활을 강요당하는 일이 흔하다. 그러나 그들 역시 대개 그런 귀찮은 속박을 싫어한다. 그들은 <모험자>식으로 말하자면 개인주의자가 많다. 그래서 묘인족은 유랑 연예인이나 교역상인, 떠돌이 용병 등의 삶을 선택하는 경향이 있고, 또한 척후나 사냥꾼을 생업으로 하는 이들도 있다. 그리고 묘인족이 동경하는 직업은 상인이다. 수다와 새로운 만남을 존중하는 그들은 상인에 적응이

있고, 거기에 대한 동경을 품고 있다. 그렇지만 그것은 자기가 경영자나 가게 주인일 때의 이야기이고, 남의 일정에 맞춰야 하는 피고용인으로는 낙제인 이들도 많다.

격식이나 지위보다 실력과 실적을 중시하는 나인테일 지방에서는 귀족보다도 상인들의 권력이 훨씬 강하다. 그래서 묘인족이라도 장사에 재능만 있다면 충분히 출세할 수 있다고 하며, 특히 판나일 거리에는 매우 보기 드문 묘인족 영주까지 존재한다. 그러므로 나인테일 지방에 자리를 잡은 묘인족도 적지 않으며, 거리 곳곳에서 그들의 모습을 볼 수 있다. 묘인족 소년소녀들에겐 공부를 하고 교역으로 돈을 벌어서 나인테일에 자기 가게를 여는 것이 전형적인 입신출세의 꿈이다.

## 대표적인 거주지

### ▼요코하마

이스탈에서도 제일 가는 무역항으로 번영한 항만도시가 바로 요코하마다. 마찬가지로 해운이 번성한 마이하마와는 오랜 라이벌 관계이며, 때로는 싸우고 때로는 협력하여 이스탈의 번영을 지탱해왔다. 전통적으로 상인들이 만든 조합의 발언력이 강하며, 영주인 귀족이라도 그들을 무시할 수는 없다. 특히 조합의 신임을 얻어 임명되어 항구를 관리하는 항만장(하버 마스터)은 강력한 권한을 가지고 있으며, 도시의 뒷면을 지배하는 또 하나의 영주라고 일컬어지기도 한다.

요코하마는 이스탈 내에서도 특히 묘인족이 많은 도시이기도 하다. 사람과 물류가 지나는 중계 지점인 이 거리는 호기심 왕성하고 제멋대로인 묘인족에겐 마음편한 장소다.

이 거리의 항구에는 나인테일, 웨스트랑데, 옛조 등 각지에서 온 무역선이 들른다. 각국의 상인들이 거점으로 삼는 상관(商館)도 많이 있으며, 길거리는 다양한 문화가 모자이크처럼 아로새겨진 모습을 하고 있다. 구획을 하나 이동하기만 해도 전혀 다른 정취를 접할 수 있다. 특히 유레드 대륙 동부에서 온 이민들이 사는 에어리어인 <미드플라워 블록>의 동양적인 운치는



〈모험자〉 사이에서도 관광지로 인기가 좋다. 대부분의 이민들은 짝짝하고 친절하지만, 그중에는 대륙에서 죄를 저지르고 도망쳐 온 자, 마약이나 금지된 품목의 밀수에 손을 댄 암상인 등도 있으므로 단속을 담당하는 향만장을 애먹이고 있다.

또, 이 거리에는 묘인족의 운송업 상호조직 〈고양이 손 조합(캣츠 핸드)〉의 본거지가 있다. 〈고양이 손 조합〉에 가맹한 무역 상인은 야마토 각지에서 전용 창고를 이용하거나 일부 숙박 시설에서 서비스를 받을 수 있다. 그래서 가맹 수속을 위해 요코하마를 방문하는 묘인족 상인은 끊이지 않고 계속 나타난다. 가맹하려면 대개 다양한 시험을 통과해야 하며, 요코하마에서는 모험자들이 시험 돌파를 도와달라는 부탁을 받는 일도 흔하다.

이 거리에는 야마토 각지에서 다양한 사람과 물자가 모인다. 진귀한 (그리고 자극적인) 만남을 바란다면 딱 좋은 거리일 것이다.



## 고양이 손 조합(캣츠 핸드)

Union

어떤 곳이든지 바로 등장! 곤란할 때는 『고양이의 손』을!

〈고양이 손 조합〉은 요코하마를 거점으로 하는, 야마토 전토에 걸친 묘인족의 운송업 상호조직이다. 예전에는 대지인 무역상을 대상으로 하는 활동이 중심이었지만, 현재는 모험자를 주로 겨냥한 서비스도 적극적으로 전개하고 있다. 객지에서 미처 들고 오지 못한 아이템을 회수해서 창고에 맡겨 주는 「고양이의 바구니」, 묘인족만이 아는 샛길을 비교적 안전하게 통과할 수 있는 「고양이의 샛길」 등의 서비스가 관심을 끌고 있다.

**앵커:** [대지인] [여성] [묘인족] [회계사] [고양이 손 조합] [상인] [남 챙겨주기]

요코하마에 있는 〈고양이 손 조합〉 본부에서 사무 작업의 대부분을 도맡고 있는 인물. 우아한 외모와는 달리 행상인이나 모험자를 정성껏 돌봐주며 일의 알선하거나 시설을 소개해준다.

**슬래터:** [대지인] [남성] [묘인족] [탐험가] [고양이 손 조합] [예술가] [호기심 왕성]

요코하마를 중심으로 각지를 떠도는 탐험가. 묘인족에게만 전해지는 샛길의 가이드로서 모험자와 동행하는 일이 많다. 호기심이 왕성하고 떠돌기 좋아하는 그는 야마토 각지의 여러 사정을 가르쳐 줄 것이다.

〈고양이 손 조합〉

랭크: 1 [서비스]

타이밍: 레스트타임 가격: 10G

당신은 [소지품 슬롯]에서 아이템을 원하는 만큼 선택한다. 그 아이템은 당신이 지정한 사람(당신 자신이어도 된다)에게 전해진다. 도착 시기는 즉시~시나리오 종료 시점 사이의 언젠가이다(GM이 판단)



## ▼판나일 거리

〈나인테일 자치령〉 서쪽에 있는 판나일 거리는 야마토에서도 보기 드문 묘인족 영주가 다스리는 거리이다. 영주의 일족인 리프트르크 가문은 일개 교역상인에서 시작하여 〈나인테일 9대 상인 가문〉 중 하나의 자리까지 오른, 잔다리뽕아 출세한 일족이다. 그러므로 장사에 열과 성을 다하기를 권장한다. 묘인족 영주와 실력주의가 어우러져 판나일 거리는 나인테일 내에서도 유난히 묘인족이 많은 거리가 되었다.

전원 풍경이 펼쳐진 평야 속에 세워진 이 거리에는 사방으로 수로가 뻗어 있다. 영주의 성도 넓은 해자에 둘러싸여 있을 뿐인 평범한 것으로, 방벽이나 성벽에 해당하는 것은 존재하지 않는다. 소택지를 개척한 땅 특유의 특징이다.

장마에 의한 수해가 종종 거리를 괴롭히지만, 그 풍부한 물은 나인테일 유수의 곡창인 이 거리를 떠받들며 경제의 기반을 담당한다.

또 한 가지 특징은 대장장이나 기계 기술자의 공방이 많다는 점이다. 이것은 호기심 왕성한 영주 일족이 대대로 기술자들을 거리에 초대하곤 했기 때문이다. 그래서 진귀한 세공품이나 기계 장치에 대해 배울 생각이라면 한 번쯤 방문할 만한 거리로 통한다. 〈모험자〉에게도 특정 서브 직업의 중요 퀘스트를 받을 수 있는 거리로 알려져 있으며, 영주가 통이 커서 보수도 호화롭다는 평판이다.

당대 영주는 도예에 흥미가 있는지 서쪽 유레드 대륙에서 장인을 초청하여 접시 따위를 굽게 한다고 한다. 독특한 고운 무늬가 그려진 접시는 그 화려함 덕분에 상인들 사이에서 인기가 좋다.

## ▼칼럼: 요괴 고양이 집

판나일 거리 북쪽에 쓸쓸히 서 있는 저택. 그것이 바로 거리의 주민이라면 모르는 이가 없는 유명 던전 「요괴 고양이 집」이다.

이 낡은 저택은 내부가 던전이 되었으며, 다수의 고양이 타입 몬스터는 물론이고 언데드까지 배회하고 있다. 저택 내부는 좁은 통로와 쪽방으로 구성되어 움직이기 불편하며, 안으로 가면 갈수록 강력한 적이 출현하므로 물러날 타이밍을 잘못 계산했다가 전멸하는 〈모험자〉가 많다. 또, 저택 곳곳에는 원념으로 생겨난 저주받은 함정들이 설치되어 있어서 위험도를 더욱 높인다.

반대로 말하면, 입구 근처에만 머물면 거의 해가 없는 고양이 타입 몬스터와 함께 놀 수 있다. 그래서 〈대재해〉 이전부터 마음의 치유를 바라는 〈모험자〉가 저택 뜰에 틀어박히는 모습을 볼 수 있었다.

보스는 거대한 요괴 고양이이다. 일찍이 영주를 모셨던 묘인족이 누명을 쓰고 처형되었을 때, 그 아내가 남편의 원한을 풀기 위해 요괴 고양이로 변했다. 소문에 따르면 아직 「판나일의 영주」를 향한 저주를 멈추지 않았다고 한다. 그 소문의 진위는 불명이지만, 현재의 영주인 리프트르크 가의 사람들도, 그리고 판나일 거리의 주민들도 그 건에 대해서는 굳게 입을 다물고 있다.

## ▼묘인족 행상인

길을 따라 여행하는 묘인족 일행의 모습은 야마토 어디에서든 볼 수 있는 광경이다. 이런 묘인족 행상인들은 모험심이 왕성하고, 새로운 상로(商路)의 개척에 여념이 없다. 이렇게 개척한 몇몇 가도가 상인들이 왕래하는 큰길로 이용되고 있다.

그들은 「정착하지 않는 것은 자유와 독립을 존중하는 것이며, 사람과 사람 사이에 다리를 놓는 역할을 맡는 것이다」라며 큰소리치지만, 여러 〈대지인〉들의 말에 따르면 어떤 일에도 금세 질리는 그들이 정착하는 것 자체가 애초에 어려운 일이라고 한다.

## ▼칼럼: 샤 느와르

아키바의 <모험자> 사이에서 <샤 느와르>라는 조직에 대한 소문이 돌고 있다. <샤 느와르>란 묘인족 첩보 조직이다. 천칭제 이후 아키바에서는 이전보다 <대지인>을 자주 볼 수 있게 되었다. 그중에는 묘인족 행상인이나 여행자도 많은데, 거기에 <샤 느와르>의 멤버도 숨어 있다는 이야기이다.

<샤 느와르>는 특정한 나라나 세력의 후원을 받지 않는 조직이지만, 의뢰에 따라 어떤 장소건 숨어들어 의뢰받은 「무언가」를 손에 넣는다. 이를테면 그것은 정보일 수도, 귀중한 아이템일 수도, 때에 따라서는 인물일 수도 있다.

본래 묘인족은 그 특이한 풍모와 변덕스러운 성격 탓에 남의 눈을 최대한 피해야 하는 잠입 임무에는 부적합한 것으로 간주된다. 하지만 <샤 느와르>는 유랑 연예인이나 행상인 등으로 가장하여 교묘하게, 은밀하게 나라나 거리에 잠입한다. 이렇게 눈에 띄는 일 없이 어둠 속에서 활동하는 조직임에도 불구하고 그 이름이 <모험자>들에게까지 알려지기 시작한 데에는 이유가 있다. 그것은 그들이 일을 한 곳에 검은 고양이 사인을 남기기 때문이다. 그것은 그들 나름의 시위 행위이며, 실적을 나타내기 위한 선전이기도 하다.

물론 일을 하다가 관현에게 쫓기는 사태도 드물지 않다. 하지만 《글라이드 워크》를 사용하여 흡사 고양이 같은 몸놀림으로 재빠르게 포위망을 돌파해버리는 그들의 꼬리를 잡기란 매우 어렵다.

바로 이 <샤 느와르>의 회장인 마야 코네크로트가 은밀히 아키바에 잠입했다는 정보가 있다. <원탁회의> 성립 이후로 크게 달라지고 있는 이스탈의 정세나, 아키바 모험자들의 새로운 발명, 구전 등의 정보를 노리고 왔다는 것이다. 아키바에서 가까운 시일 내에 검은 고양이 사인을 보게 될지도 모른다.

## “장화 신은 고양이” 마야 코네크로트

대지인 묘인족 여성 샤 느와르 밀정 자유인 미스터리어스

### ▼해설:

신진 기예의 첩보 조직 <샤 느와르>의 회장. 특정 국가나 세력에 속하지 않고 성가신 의뢰를 연달아 해내면서, 검은 고양이 사인을 통해 인지를 넓혀 뒷세계에 <샤 느와르>의 이름을 알린 젊은 재원.

묘인족이면서도 다른 종족조차 매료하는 멋쟁이 여성이지만, 그 소탈한 언동 속에 숨겨진 진의를 간파하는 것은 고양이의 발소리를 듣는 것보다 어렵다고 한다.

현재는 아키바에서 연예인 극단의 단장으로서 체류 중. 아키바에 온 이유는 <나인테일 9대 상인 가문>의 의뢰라는 설, 야마토의 정세를 살피려는 해외의 의뢰라는 설, 달에서 내려온 지령이라는 설 등이 있지만 진상은 전혀 알 수 없다.

요행히도 그녀와 접촉하여 호감을 사면, 사소한 비밀을 들을 수 있을지도 모른다. 물론 그 나름의 대가는 필요하겠지만.

마야가 <샤 느와르>라는 첩보 조직을 일으킨 이유는 그녀의 옛 미련에 기인하는, 「숨겨진 것을 안다」는 것에 대한 집착이라고 한다. 그런 배경 탓인지 그녀는 종종 이해득실을 따지지 않고 의뢰를 받아버리기도 있으며, 그 때문에 부하들이 고생하고 있는 모양이다.

### ▼대사:

「뭘 가져올까요? 말? 짐? 의뢰하신다면 어지간한 건 다 가져올 수 있어요. 마음만 빼고..」

「손이 닿지 않아서 겪게 되는 후회. 그런 애달픈 미련은 적은 편이 좋지요..」



## 대표적인 태그

요코하마, 고양이 손 조합, 판나일 거리, 샤 느와르, 노상강도, 악사, 곡예사, 행상인, 마부, 연예인, 교역상인, 항해사, 척후, 조타수, 탐험가, 지도 제작자, 추적자, 전령, 도적, 배달부, 뱃사람, 유목민, 용병



## 종족 특기

# 묘인족

▶취득 조건: 이 특기들은 「종족: 묘인족」인 캐릭터만 취득할 수 있다.

▶해설: 묘인족은 말 그대로 고양이의 머리를 가진 마이 페이스한 종족이다. 《글라이드 워크》는 미끄러지듯 빠져나가는 몸놀림을, 《캣츠 위스커》는 사소한 것이라도 알아차리는 감각을 표현한다. 이런 추가 특기는 묘인족의 예민함을 향상한다.

## 캣츠 벨

전투

최대SR 1

타이밍 행동

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 장면 1회

▶효과: 임의의 행동과 동시에 사용한다. 그 행동을 하는 동안 당신의 【회복력】에 +[당신의 【헤이트】 x 3].  
〔CR16〕 [~ x 3]이 아닌 [~ x 4].

▶해설: 자신을 향한 적의를 생명력으로 바꿔 강력한 치유력을 발휘하는 특기. 빛나는 고양이의 방울은 주위의 주의를 끌 정도로 크고 맑은 음색을 낸다.

## 캣 리플렉션

전투

훈련

최대SR 1

타이밍 항상

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 —

▶효과: 당신이 [추가타]를 입었을 때, 그 강도에 -5. 강도가 0 이하가 되면 [추가타]를 입지 않는다.  
〔CR11〕 강도에 -5가 아닌 -10.  
〔CR21〕 강도에 -15.

▶해설: 당신은 보기 드문 반사신경으로 받은 충격을 완화하는 특수한 낙법을 취할 수 있다.

## 글라이드 워크

일반

이동

최대SR 3

타이밍 무브

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 장면 [SR]회

▶효과: 당신은 【이동력】 Sq까지 [즉시이동]할 수 있다.  
〔마이너〕 이동거리 +1Sq.

▶해설: 날렵하게 미끄러지는 듯한 동작으로 적의 방해를 빠져나가는 특기. 묘인족의 경쾌한 몸놀림을 방해할 수 있는 자는 많지 않다.

## 캣츠 위스커

일반

최대SR 1

타이밍 항상

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 —

▶효과: 당신의 [지각판정]에 +1D.

▶해설: 당신은 주위를 살피는 감각이 뛰어나다. 이상이 발생하면 고양이의 수염이 즉시 반응할 것이다.

## 스타일리시 테일

일반

최대SR 1

타이밍 항상

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 —

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

▶해설: 당신은 몸을 치장하고 지키기 위한 비장의 한 벌을 가지고 있다. 묘인족은 꼬리가 없지만, 그것을 대신할 멋진 소품을 잊지 않는다.