

〈Spectacular emergence of the new BUILDS!!〉

새로운 빌드의 태동 (1)



《모험자》의 열두 가지 메인 직업에는 일부 성능에 한층 더 주력한 다양한 캐릭터 빌드가 존재한다. 이번에는 그중 몇 가지를 정리해보고, 또한 각 메인 직업의 추가 특기도 함께 소개한다.

악기 아이템의 추가

이번 「인 투 더 셀데시아: 새로운 빌드의 태동 (1)」에서는 악기를 이용하는 빌드가 〈바드〉의 새 빌드로 추가된다.

그와 함께 추가되는, [악기] 태그를 가진 아이템을 여기에서 소개한다. 「악기 아이템 표」는 실제로 얻을 수 있는 악기 아이템이다. 이러한 [악기] 태그를 가진 아이템을 장비하지 않으면 [악기] 태그를 가지는 특기를 실행할 수 없다.

「무명의 악기」, 「질 좋은 악기」는 특정 종류의 악기에 국한되지 않는다. 이것은 다양한 악기를 장비하고 싶다는 PC의 희망에 부응하기 위한 것이다.

구체적인 악기의 종별을 정하고 싶다면 「악기 종별 표」에서 ROC를 하여 결정하자.

▼악기 아이템 표

| 무명의 악기 | | |
|--------------------------------|--------------|---------|
| 랭크: 1 | 태그: [양손][악기] | 가격: 60 |
| 비교적 쉽게 손에 넣을 수 있는 악기. 입문에도 최적. | | |
| 질 좋은 악기 | | |
| 랭크: 6 | 태그: [양손][악기] | 가격: 110 |
| 직인이 만든 보급형 악기. | | |

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

▼악기 종별 표

| ROC | 1: 타악기1 | 2: 건반악기 | 3: 현악기1 | 4: 현악기2 | 5: 관악기1 | 6: 관악기2 |
|-----|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 1 | 캐스터네츠 | 실로폰 | 하프 | 비파 | 트럼펫 | 리코더 |
| 2 | 마라카스 | 첼금 | 류트 | 와곤(和琴) | 호른 | 오카리나 |
| 3 | 심벌즈 | 하모늄 | 기타 | 호금 | 트롬본 | 오보에 |
| 4 | 트라이앵글 | 하프시코드 | 바이올린 | 샤미센 | 튜바 | 하모니카 |
| 5 | 북 | 피아노 | 첼로 | 시타르 | 플루트 | 아코디언 |
| 6 | 드럼 | 클라비코드 | 리라 | 덜시머 | 클라리넷 | 통소 |

트윈 실딩

클레릭 「최고의 방어력」을 자랑하는 쌍방패

금속 갑옷을 입고 전선을 지지하는 아머 클레릭(신관전사)의 일종인 「트윈 실딩」은 클레릭의 특징인 방어력의 추구를 한층 더 추진하여, 무기를 드는 대신 양손에 하나씩 두 장의 방패를 드는 빌드다. 금속 갑옷과 방패 두 장의 방어력에 더하여 〈실드 팩트〉, 〈세이크 리드 월〉 같은 경감 특기의 효과로 단순한 방어력이라면 가디언에 버금간다고까지 평가된다.

클레릭 중에서도 가장 견고한 방어력을 가지는 대신 공격 능력은 크게 약해지며, 회복 능력도 하이힐러(기도사)에 뒤진다. 그럼에도 불구하고 이 빌드가 플레이어 사이에서 일정한 인기를 끌고 있는 데에는 그만한 이유가 있다.

회복직은 동료 전사직을 보호하는 것만큼이나 자신도 보호할 필요가 있다는 관점이다. 전사직이 적의 헤이트를 끌어 준다고 해도, 회복직 플레이어라면 광범위 공격이나 불의의 일격으로 자신이 쓰러지는 바람에 파티가 붕괴해버린 쓰라린 경험을 겪은 적이 있을 것이다. 장갑을 강화하고 자신의 생존 능력을 높이는 것은 파티 전원의 생존 능력을 높이는 것이다.

또, 전선에 나옴으로써 사정거리가 짧은 특기나 자신을 중심으로 하는 결계형 원호 마법(버프)을 쓰기가 매우 쉬워진다는 점도 놓칠 수 없다. 자신이 이동할 수 없게 되는 〈생추어리〉라도 적들 사이에 있는 클레릭을 중심으로 포메이션을 짜면 그 결점을 없앨 수 있고, 〈그레이스풀 가든〉을 전개하여 전장 한복판에 진을 친 클레릭은 전역에 강력한 반응 기동 회복을 사용할 수 있다.

이렇게 트윈 실딩은 콘셉트 놀이로 보이는 겉모습과는 달리 파티나 레이드 단위의 집단 전투에서 빛나는 빌드다. 그 방어력을 살려서 전사직이 핀치일 때, 협공을 당하여 급하게 후위를 지켜야 할 때 방패 역할을 맡을 수도 있다.

반면, 공격 능력이 없어서 단독으로는 다소 고생할

것이다. 단, 느긋한 플레이어 중에는 트윈 실드로 방어를 단단히 하고 자기회복을 하면서 시간을 들여 천천히 적의 HP를 깎는 전법을 선호하는 사람도 있으며, 자신보다 더 강한 상대를 이 방법으로 쓰러뜨렸다고 자랑스럽고 보고하는 사례도 볼 수 있다.

외전에 등장하는 코펠리아는 오른손에 방어력 상승, 왼손에 회복력 상승의 효과가 있는 마법 방패를 장비하고 있다. 몽크 카나미의 섬멸 능력과 기동력을 살리기 위해서는 코펠리아가 적을 어느 정도 자기 쪽으로 유도해둘 필요가 있으며, 〈홀리 실드〉를 사용한 돌격으로 적을 한데 모으고 〈어전트 샤인〉으로 앞을 못 보게 한 후에 아군이 범위공격을 가한다는 것이 정석적인 연계인 듯하다.

빌드를 지탱하는 특기들

여기에서는 이 빌드를 지탱하는 대표적인 특기를 소개한다.

〈실드 팩트〉

방어 보조 마법 • 방패 전용기_손에 든 방패에서 빛을 발하여 잠시 모든 대미지를 경감하는 수호의 가호를 부여하는 마법. 방패의 방어력이 높을수록 효과가 높으므로, 이 마법을 위하여 성능 좋은 방패를 가지고 싶어하는 〈클레릭〉이 많다. 발동하면 술자의 방패가 빛난 후 대상의 눈앞에 방패 모양의 심벌이 나타나고, 마찬가지로 빛을 내며 사라지는 이펙트가 발생한다.

인보크 리액트

전투

최대SR 1 타이밍 셋업

판정 판정 없음

대상 자신 사정거리 지근

코스트 — 제한 시나리오 1회

▶**효과:** 당신이 사용하는 《리액티브 힐》, 《리액티브 에어리어 힐》의 회복량에 +【마력】. 이 효과는 라운드가 끝날 때까지 지속한다.

(인과력1) 재이용 가능.

(헤이트2) 재이용 가능.

▶**해설:** 기도의 말과 표식으로 약식 제의(祭儀)를 집행함으로써 반응 기동 회복의 효과를 증폭하는 마법.

애더레이션

전투

최대SR 1 타이밍 이니셔티브

판정 판정 없음

대상 단일 사정거리 4Sq

코스트 — 제한 시나리오 1회

▶**효과:** 동의하는 상대만 대상으로 삼을 수 있다. 당신의 【HP】와 대상의 【HP】를 교환한다.

▶**해설:** 생명에 대한 예찬을 나타내는 성구를 읊어 대상과 생명력을 융통하는 마법. 당신의 기도와 신념은 육체라는 경계의 울타리를 뛰어넘는다.

페이스풀 블레이드

전투

백병공격

검

최대SR 5 타이밍 메이저

판정 대결 (명중/회피)

대상 단일 사정거리 무기

코스트 헤이트2 제한 —

▶**효과:** 【공격력】+(SR+2)D의 물리 대미지를 입힌다.

(인과력1) 대미지에 +6.

(인과력2) 대미지에 +16.

▶**해설:** 신념이나 신앙에 따라 마음을 비우고 검을 휘두르는 특기. 그 우직한 일격은 때때로 인과에 이끌려 운명조차 개척한다.

저지먼트 레이

전투

마법공격

광휘

최대SR 3 타이밍 메이저

판정 대결 (명중/저항)

대상 2개체 사정거리 4Sq

코스트 헤이트3 제한 장면 1회

▶**효과:** 【마력】+(SR+2)D의 마법 대미지를 입힌다.

(인과력1) 재이용 가능.

(인과력1) 이 특기를 「3개체」로 변경해서 사용할 수 있다.

▶**해설:** 전신에서 발하는 성스러운 빛을 모아서 광선 형태로 쏘아 적을 쏘아내는 공격 마법. 심판의 빛은 당신의 의지에 따라 다수의 악의를 재로 만들 것이다.

홀리 실드

전투

특수공격

방패

최대SR 1 타이밍 메이저

판정 대결 (명중/회피)

대상 단일 사정거리 지근

코스트 헤이트1 제한 —

▶**효과:** [당신이 장비하고 있는 [방패] 하나의 【마법방어력】+ (당신의 《리액티브 마스터리》의 SR+1)D]의 관통 대미지를 입힌다.

▶**해설:** 방패의 「공격을 튕겨낸다」라는 개념을 응용하여, 반응 기동 회복의 효력을 반전하여 대상의 생명력을 지우는 특기.

더블 실드 스타일

전투

스타일

최대SR 3 타이밍 향상

판정 판정 없음

대상 자신 사정거리 지근

코스트 — 제한 —

▶**효과:** 당신이 [손 슬롯]에 [방패]를 두 개 장비하고 있을 때 효과를 발휘한다. 당신은 [명함]을 입지 않는다.

(SR2) 당신은 [위축]을 입지 않는다.

(SR3) 당신이 장비하고 있는 [방패] 하나에 [둔기/도끼] 태그를 추가하고, [백병공격]이 가능한 「사정거리: 지근」의 무기로 간주한다. 그 【공격력】은 [방패]의 【물리방어력】과 같다. 이 효과를 적용하는 [방패]의 변경은 《장비 변경》의 일부로 본다.

▶**해설:** 좌우의 손에 각각 방패를 들고 수비를 단단히 하는 전투 스타일. 어떤 상황에도 꺾이지 않는 모습은 마치 성벽 같다.

미스틸테인

종자에게 의지하지 않는 「고고」한 거목

공격과 회복, 그리고 종자를 이용한 대응력을 겸비한 <드루이드>이지만, 다채로운 특기나 여러 종자를 상황에 맞춰 구사하려면 대량의 숙련 포인트와 숙련의 두루마리, 일정 이상의 경험이 필요하다.

종자와의 계약은 손이 많이 가고 비용이 들며, 게다가 연계의 난이도는 결코 낮지 않다. 「미스틸테인」 또는 「솔로 드루」라는 통칭으로 알려진 이 빌드는 종자를 쓰지 않거나, 극히 한정된 것만을 사용한다는 사상으로 구축된다.

범용성을 버리는 대신 자신의 회복력과 공격 성능을 추구함으로써 전투력을 높인 특화형 전투 빌드다.

솔로라는 이름대로 주로 단독 또는 페어 등의 소규모 인원으로 벌이는 전투를 장기로 하는 이 빌드는 맥동회복 주문인 <하트비트 힐링> 및 그 효과를 증폭하는 <크라운 오브 미슬토>를 자신에게 사용하여 강력한 자기회복을 확보한 후, 그대로 전선에서 물리공격 또는 마법공격의 연타로 신속하게 적을 섬멸한다.

하지만 종자를 버리는 특화형의 전투 스타일은 파티 기반 전투에서 <드루이드>에게 요구되는 능력들(광범위에 걸쳐 남을 회복하는 능력, 종자를 이용한 상황 대응 능력 등)을 잃어버린다. 그래서 길드 등에 소속된, 고정된 멤버로 사냥을 하는 <드루이드>가 이 빌드를 선택하는 것은 드문 일이다.

미스틸테인이 솔로 지향의 스타일인 것은 확실하지만, 레이드에서 이 빌드를 선택하는 이들도 있다.

애초에 소환한 종자 몬스터는 근접 전투에는 그다지 적합하지 않다. 주인에 비하면 반 정도의 HP밖에 가지지 않으므로 레이드 보스의 강력한 범위 공격에 맞설 수 없기 때문이다. 그러므로 이런 레이드 환경하에서 종래의 <드루이드>는 종자를 이용한 공격을 포기하고 원거리에서 회복과 마법 공격을 강요받는 경우가 많았다.

높은 회복력을 가지고 있으면서도 어느 정도 이상의

물리, 마법 공격력을 갖춘 미스틸테인은 단순한 솔로 빌드에 비해 더 고위의 장비와 특기 숙련, 주위와의 연계가 전제되긴 하나 전선에서 돌격하는 역할을 맡을 수 있다. 물론 자기회복에 맡기고 공격하기만 해서는 통용되지 않는다는 점은 다른 빌드로 레이드에 참가하는 경우와 다를 것이 없지만, 전선에 나설 수 있는 <드루이드>의 출현은 레이드 전술의 다양성에 파문을 일으킨다.

나락의 참배길 레이드에서 제2파티의 회복 담당으로 활약한 보이넨이 바로 이 「레이드형 미스틸테인」에 해당한다. 비전급 <버닝 바이트>에 의한 딜링 능력과 최전선에서 구사하는 회복은 전투에도 크게 공헌했다. 사실상 그의 유일한 종자소환인 <라이프 세쿼이어>의 자태는 <실버 소드> 멤버들에게 더없이 믿음직한 나무 그늘로 보였을 것이다.

빌드를 지탱하는 특기들

여기에서는 이 빌드를 지탱하는 대표적인 특기를 소개한다.

<크라운 오브 미슬토>

회복 보조마법

대상의 체내를 순환하는 재생력을 높이는 마법. 맥동회복 주문의 효과를 더욱 상승시키는 보조 마법으로, 회복량이 늘어남과 동시에 회복의 간격이 빨라진다. 사용하면 대상의 머리 위에 겨우살이로 짠 왕관의 이미지가 떠오르며, 녹색 빛의 입자로 변하여 몸으로 쏟아진다.

종자 소환: 그레이울프

전투

종자소환

자연

준비

최대SR 3 타이밍 셋업

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 헤이트1

제한 —

▶**효과:** 당신은 [자연] 태그를 얻는다. 당신이 행한 대미지 룰 결과, HP 대미지를 1점이라도 입혔다면 그 공격의 대상에게 [추가타: SR x 4]를 입힌다.

(확정효과) 당신은 1Sq까지 [즉시이동]을 할 수 있다.
(CR8) [추가타]의 강도는 [SR x 6]이 된다.

▶**해설:** 자연의 야생과 사나움이 현현한 선조령, 그레이울프를 불러내어 사역하는 특기. 회색 이리는 당신과 움직임을 맞춰 사냥감을 사냥한다.

크라운 오브 미슬토

전투

최대SR 1 타이밍 셋업

판정 판정 없음

대상 단일

사정거리 4Sq

코스트 —

제한 장면 1회

▶**효과:** 대상이 [재생] 상태인 경우에만 효과를 발휘한다. 대상의 [재생] 강도에 +[마력]을 한다.

▶**해설:** 대상의 체내를 순환하는 재생력을 높이는 마법. 모든 것을 잇는 겨우살이의 가호로 대지와 대상의 생명력을 연결, 공명시켜서 무한이라 여겨지는 생명력을 부여한다.

엔트러스트 라이프

전투

최대SR 3 타이밍 이니셔티브

판정 판정 없음

대상 단일

사정거리 4Sq

코스트 —

제한 장면 [SR]회

▶**효과:** 당신은 20점의 직접 대미지를 입는다. 대상의 [HP]는 이 특기의 효과로 당신이 받은 대미지만큼 회복한다.
(CR4) 대미지는 20점이 아닌 30점이 된다.
(CR8) 40점이 된다.
(CR11) 50점이 된다.

▶**해설:** 대지와 대기를 도는 기맥에 생명력을 실어, 대상이 입은 상처를 대신 떠맡는 특기.

네이처 컴패니언

전투

최대SR 1 타이밍 마이너

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 라운드 1회

▶**효과:** 당신은 즉시 [종자소환] 특기를 1회 사용할 수 있다. 단, 현재 효과를 발휘 중인 [종자소환] 특기를 사용하지는 못한다.
(인과력1) 효과 발휘 중인 [종자소환] 특기도 사용할 수 있다.

▶**해설:** 자연의 다양한 측면에 정통하여, 그 구현인 선조령을 능숙하게 가려 쓰는 특기.

힐링 브리즈

전투

최대SR 3 타이밍 무브

판정 판정 없음

대상 단일

사정거리 4Sq

코스트 —

제한 장면 [SR]회

▶**효과:** 대상의 [HP]를 회복한다. 회복량은 대상이 가진 [재생] 강도와 같다.

▶**해설:** 대상에게 작용하는 맥동회복의 힘을 치유의 산들바람으로 바뀌어 순간적인 회복을 행하는 마법.

솔리터리 시더 스타일

전투

스타일

최대SR 3 타이밍 항상

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 —

▶**효과:** 당신이 [종자소환] 특기의 효과를 받고 있지 않을 때 효과를 발휘한다. 당신이 하는 대미지 룰에 +[SR x 5].
(SR3) 매 라운드 클린업 프로세스마다 당신의 [헤이트]에 -1을 할 수 있다.

▶**해설:** 맨몸으로 천지와 마주하여 자기 자신이 자연의 한 측면인 선조령 자체로 변함으로써, 강력한 일격을 펼치는 전투 스타일.

비루투오소

주가(呪歌)를 자아내는 자

〈바드〉가 〈바드〉인 이유 중 하나가 다종다양한 효과로 동료들 돕는 원호노래에 있다는 것은 분명한 사실이지만, 그들의 노래는 아군을 지원하는 것만이 전부가 아니다. 악기를 통기는 음색과 목소리가 적을 향했을 때, 그 노래는 무시무시한 주가(呪歌)가 되어 상대의 정신을 뒤흔든다. 비루투오소는 〈바드〉 중에서도 이런 주가에 특화된 빌드이다.

그들이 손에 드는 것은 검이나 활 같은 무기가 아니라 주가를 증폭하는 효과를 지닌 악기다. 따라서 무기에 의한 공격 능력은 전무하다고 봐도 좋다. 마법 무기 중에는 악기의 특성을 갖춘 것도 존재하지만, 그런 것을 사용하는 〈바드〉의 대다수는 비루투오소보다 프리마 액터로 분류될 것이다.

자주 사용하는 주가로는 행동 속도를 낮추는 〈느림보 달팽이 발라드〉, 수면 배드 스테이터스를 부여하는 〈달빛 아래 인어의 렐러바이〉, 즉사 효과를 지닌 〈사로잡힌 사자의 더지〉 등이 있다. 이러한 주가는 효과 범위가 넓고, 한 번에 여러 적에게 영향을 미칠 수 있다. 노래라고 해서 원호노래의 효과를 방해하는 일은 없으며, 적의 움직임을 주가로 막으면서 원호노래의 지원을 받은 아군에게 결정타를 맡김으로써 많은 수의 적에 대처할 때도 안전하게 싸울 수 있다.

이렇게 주가는 강력하지만, 약점도 몇 가지 존재한다. 우선 사정거리가 짧다. 범위가 넓다고는 하나, 그 효과는 〈바드〉 자신을 중심으로 한다. 이런 특기로 공격하려면 적의 한복판에 있어야 하는데, 이것은 방어가 우수하다고는 말하기 어려운 〈바드〉에겐 상당한 리스크이다.

또, 주가는 추가 효과가 강력한 만큼 직접적인 대미지를 입히는 능력은 떨어진다. 주가만으로 적을 쓰러뜨리는 것은 효율이 낮으며 지나치게 오랜 시간이 걸린다.

이런 특성으로 인해 비루투오소는 솔로에는 전혀 맞지 않는 빌드라고 할 수 있다. 또한 레이드에서 활약하

기도 어려운 빌드이다. 공격 범위가 넓어봤자 무기 공격과 비교했을 때의 이야기이며, 마법보다는 사정거리가 짧으므로 레이드에서는 전선에 나선다는 매우 큰 리스크를 안게 되기 때문이다. 레이드에서 활약하려면 적의 공격에 대한 방어와 동료와의 신뢰 관계가 필수다.

요컨대 비루투오소는 4~6인 구성의 파티 전투용이며, 덧붙이자면 마음이 맞는 길드 멤버나 동료들과 연계를 하는 전투에서 가장 큰 힘을 발휘하는 스타일이라고 할 수 있다. 사실 이런 수요가 좁은 설계 탓에 이 빌드의 애호가들은 매우 드물다.

원작에 등장한 비루투오소로는 〈실버 소드〉의 멤버이며 〈나락의 참배길〉 레이드에도 참가했던 엔카탄트가 있다. 풍채 좋은 체구에 거대한 복을 짊어진 그는 적을 약체화하는 여러 주가와 HP를 계속 회복시키는 원호노래 〈자모 앤셈〉을 동시에 불러서, 불괴(不壞)의 벽인 제1파티의 일익을 수수하지만 확실하게 담당했다.

〈로그 호라이즌〉 소속의 〈바드〉, 이스즈는 원작 에피소드 8에서 이 비루투오소로 전향할 것을 결의했다. 그녀가 이 빌드로 어떤 활약을 보일지는 이후의 「로그 호라이즌」에 기대를 걸어볼 일이다.

빌드를 지탱하는 특기들

여기에서는 이 빌드를 지탱하는 대표적인 특기를 소개한다.

〈튜닝〉

보조기

일정 시간 동안 공격, 보조계 주가의 위력을 높이는 보조 특기. 같은 계통의 상위 특기를 습득함에 따라 대미지와 추가 효과가 강력해지며, 내성이 있는 적에게도 통하게 된다. 손에 든 악기를 시험 삼아 치듯이 짧게 연주하는 모션을 보인 후, 악기에 빛나는 이펙트가 부여된다.

〈달빛 아래 인어의 렐러바이〉

주가 • 특수공격기 • 행동저해

대상이 되는 적과 그 주위에 대해 수면 효과가 있는 노래를 부딪는 보조용 주가. 적과 자신의 상대적인 레벨 차에 따라 수면 상태에 빠질 때까지의 시간이 달라지며, 연주하면 즉시 잠드는 것은 아니다. 하지만 이것을 역으로 이용하여 수면 효과가 발생하는 타이밍을 간파해서 「효과 발생 직전에 때리는」 것으로 수면→(맞아서) 일어난다→즉시 수면(이하 반복)이라는 「수면의 늪」이라는 수법이 고안되기에 이르렀다. 사용할 때는 물빛의 파문 같은 이펙트가 발생하며, 〈바드〉의 머리 위에는 춤추는 인어의 이미지가 떠오른다.

〈사로잡힌 사자의 더지〉

주가 • 특수공격기

대상이 되는 적과 그 주위에 대해 계속 대미지를 입히는 공격용 주가. 대미지는 다른 주가와 마찬가지로 변변찮은 수준이지만, 노래를 계속하다 보면 카운트가 쌓이다가 일정 수치에 도달했을 때 적을 즉사시키는 강력한 효과가 있다. 격이 더 낮은 상대에게밖에 통하지 않지만, 방금 전까지 멀쩡하게 싸우고 있던 적이 갑자기 픽픽 쓰러져 즉사하는 임팩트가 강하여 「죽음의 노래」, 「데스 보이스」 등의 이름으로 불리며 두려움을 사고 있다. 사용할 때는 대상의 머리 위에 사자의 마크가 떠오르며, 그 몸을 가시 돋친 쇠사슬이 점점 휘감는다.

〈꿈꾸는 아기곰의 트로이메라이〉

주가 • 특수공격기 • 행동저해

대상이 되는 적과 그 주위에 대해 매료 효과가 있는 노래를 부딪는 보조용 주가. 저항에 실패한 적은 연주에 홀려, 연주를 하는 〈바드〉를 향해 흐느적흐느적 끌려오듯이 다가온다. 대미지를 주면 즉시 효과가 풀리므로, 여러 명의 적을 한꺼번에 유도해서 고화력 범위 공격으로 처리하거나, 아군을 공격하는 적을 떼어내는 등의 사용법이 일반적이다.

사용할 때는 사용자의 머리 위에 오르골을 돌리는

곰 인형의 이펙트가 발생하며, 매료된 적의 머리 위에는 노란 별이 빙글빙글 회전하는 마커가 붙는다. 〈바드〉만이 아니라 〈엘더 테일〉 내에서 「오르골 돌려라」는 대체로 「바보」와 같은 의미이다.

〈바람 두른 처녀의 론도〉

원호노래

원무곡을 연주하여 동료가 입을 원거리 공격의 대미지를 경감하는 배리어를 치는 원호노래. 이 배리어는 무기, 마법을 불문하고 효과가 있으며, 숙련 단계에 따라 점점 강력해진다. 일정한 대미지를 받으면 사라져 버리는 장벽과는 달리 〈바드〉가 노래를 하는 한 효과가 있으므로, 후위를 강력한 원거리 공격으로부터 지킬 때, 높은 곳에서 화살을 쏘 대는 적이 있는 통로를 돌파할 때 등에 애용되는 원호노래다. 사용할 때는 보라색의 4분음표가 발생하여 경쾌하게 대상의 주위를 떠돈다.



달빛 아래 인어의 릴러바이

전투

특수공격

정신

악기

최대SR 3 타이밍 메이저

판정 대결 (명중/저항)

대상 광범위 1(선택)

사정거리 지근

코스트 헤이트 본문

제한 —

▶**효과:** [(SR)D]의 관통 대미지와 [멍함]을 입힌다. 이 특기의 헤이트 상승치는 [대상의 수+1]과 같다.

▶**해설:** 차분함과 고요함, 위로의 마음을 실은 선율을 연주하여 대상의 전의를 빼앗는 특기. 대상의 의식은 반쯤 잠들며, 기민한 반응력을 잃게 된다.

사로잡힌 사자의 더지

전투

특수공격

정신

악기

최대SR 1 타이밍 메이저

판정 대결 (명중/저항)

대상 광범위 1(선택)

사정거리 지근

코스트 헤이트 본문

제한 —

▶**효과:** 5점의 관통 대미지를 입힌다. 이 특기의 헤이트 상승치는 [대상의 수+1]과 같다.

[몹&행동완료] 대상을 [전투불능]으로 만들거나 [사망] 시킨다(당신이 선택).

[몹&미행동] 대상을 [행동완료]로 만든다.

▶**해설:** 폐색과 구속의 마음을 실은 선율을 연주하여 대상의 혼을 소멸시키는 특기. 확고한 의지가 없는 자는 울려 퍼지는 만가 속에서 제대로 움직이지도 못하게 될 것이다.

꿈꾸는 아기곰의 트로이메라이

전투

특수공격

정신

악기

최대SR 3 타이밍 메이저

판정 대결 (명중/저항)

대상 광범위 1(선택)

사정거리 지근

코스트 헤이트 본문

제한 —

▶**효과:** [(SR)D]의 관통 대미지를 입힌다. 대상을 2Sq까지 [즉시이동(강제)]시킬 수 있다. 이 특기의 헤이트 상승치는 [대상의 수+2]와 같다.

▶**해설:** 혼미와 몽상의 마음을 실은 선율을 연주하여 대상의 마음을 매료하는 특기. 대상은 꿈을 꾸는 기분으로 소리에 이끌려, 휘청거리며 이동하고 만다.

바람 두른 처녀의 론도

전투

악기

최대SR 1 타이밍 메이저

판정 판정 없음

대상 광범위 1(선택)

사정거리 지근

코스트 헤이트 본문

제한 —

▶**효과:** 대상에게 [경감(지근 이외로부터의 공격): 10]을 부여한다. 이 [경감]은 한 번 효과를 발휘하면 해제된다. 이 특기의 헤이트 상승치는 [대상의 수]와 같다.

[CR8] [경감]의 강도는 20이 된다.

▶**해설:** 해방과 축복의 마음을 실은 선율을 연주하여 대상을 지키는 역장을 만드는 특기. 되풀이되는 멜로디가 바람의 흐름을 낚아 공격을 빔나게 한다.

튜닝

전투

최대SR 3 타이밍 마이너

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 —

▶**효과:** 당신이 이 메인 프로세스에서 하는 [특수공격]의 대미지 룰에 +[SR x 5].

▶**해설:** 대상의 정신적 리듬을 간파하고 선율을 조율하여, 연주하는 악곡의 효과를 높이는 특기.

바루드 스타일

전투

스타일

최대SR 3 타이밍 향상

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 —

▶**효과:** 당신이 [악기]를 장비하고 있을 때 효과를 발휘한다. 당신이 사용하는, [악기] 태그를 가진 특기의 헤이트 상승치에 -[SR]을 할 수 있다(최저0).

▶**해설:** 악기를 들고 노래나 선율에 의한 공격을 강화하는 전투 스타일. 당신이 연주하는 음색은 때때로 검이나 마법보다도 신속하게 전장을 제압한다.

이블 아이

벗어날 수 없는 사안(邪眼)의 주박

동료를 위한 지원, 적의 약체화에 능한 <인첸터> 중에서도 특히 약체화 부여(디버프)에 특화한 캐릭터를 구축한 것이 「이블 아이」, 「게이저」 등으로 불리는 빌드이다.

적에게 상태이상(배드 스테이터스)을 입히는 행위는 공격이며, 당연히 몬스터는 저항한다. 보통의 솔로 활동이나 파티 레벨 전투에서 몬스터의 저항력은 일반적인 <인첸터>의 마력을 넘어서지 못한다.

강력한 상대일수록 이 저항력은 강하며, 특히 레이드 보스쯤 되면 약체화의 전문가인 <인첸터>라도 확실하게 약체화시킬 수 있다는 보장은 없다. 이블 아이는 이러한 적의 저항을 돌파하는 데에 특화했으며, 레이드 보스의 높은 저항이나 마법방어조차 간단히 돌파하여 다양한 상태이상을 부여하고, 동료의 전투를 지원한다.

무기공격직, 마법공격직에는 대상이 특정 상태이상을 입고 있으면 더 큰 위력을 발휘하는 타입의 특기도 많이 존재하므로, 이블 아이와 연계함으로써 전체적인 화력은 크게 높아진다. 대미지를 입히지는 못하지만 상태이상을 입은 적을 즉사시키는 <블랙 아웃>의 존재로 레이드 보스와 함께 나타나는 미니언 등에 확실히 대처할 수 있는 것도 장점이다. 대상의 마법이나 사격의 사정거리를 현저히 감퇴시키는 <브레인 바이스>에 이르러서는 레이드 전의 전략 자체를 바꿀 수 있는 강력한 특기다.

이것들을 구사하여 대미지에는 의존하지 않는 전법을 구축한 이블 아이는 <인첸터>라는 직업의 본질 일부를 체현하는 빌드의 하나라고 할 수 있다.

물론 솔로전이나 파티 전투와는 상성이 나쁜 「이블 아이」는 선택지에 오르는 일조차 드물다.

약체화에 특화한 반면 대미지 출력은 <인첸터>답게 높다고는 말하기 힘들며, 단독으로 적을 격파하기는 어렵다. 설령 동격 이하의 상대라도 장기전이 불가피

하다. 풍부한 상태이상도 그것만으로는 결정적인 힘이 되지 못하므로, 그것들을 활용하여 공격해주는 동료가 꼭 필요하다.

이 빌드의 등장은 2012년 확장 팩 <영원의 린드레드>에서 탑재된 특기들에 기인하는데, 등장 당시 「<인첸터>에 새로운 가능성 등장, 그러나 또 레이드용, 「<인첸터> 외톨이 인생 재출발, 「<인첸터> 육성의 마조 역사에 또 한 페이지 추가」 등의 평가를 받았다.

물론 이런 악평 속에서도 <인첸터> 애호가는 「이거야 원」이라는 태도를 무너뜨리지 않았다는 것은 말할 것도 없다.

이블 아이만이 아니라 전체적으로 <인첸터>의 수는 적으며, 따라서 그들의 강함, 특성을 이해하지 못하는 <모험자>도 적잖이 존재한다. 눈에 보이는 화력이 낮아서 파티 참가를 거절당하는 일도 많고, 그 주제에 솔로로 키우기는 힘든…… 그런 요인 탓에 <인첸터>의 길을 포기하거나 경원하는 플레이어는 많으며, 결과적으로 숙련된 인첸터의 희소성에 박차를 가하는 결과가 되었다.

레이드 전투 등을 자주 소화하는 대규모 길드에서는 <인첸터>의 전술에 대한 평가가 높으므로, 재야 <인첸터>의 스카우트나 후진의 육성에 힘을 기울이고 있는 곳도 적지 않다. 그렇지만 그래도 「열두 직업 중에서 가장 사람이 적은 직업」이라는 지위는 당분간 흔들리지 않을 것 같다.

빌드를 지탱하는 특기들

여기에서는 이 빌드를 지탱하는 대표적인 특기를 소개한다.

<게이징 아이>

토글식

상태이상 부여가 특기인 <인첸터>의 특성을 더욱 파고 들어 적의 약체화를 강화하는 토글식의 특기. 이 특

기의 효과를 켜두고 있는 동안은 상태이상을 부여하는 각종 마법이 강화되며, 추가 대미지를 줄 수 있다. 또, <쏜 바인드 호스티지>나 <블랙 아웃>처럼 직접 대미지를 입히지 않는 상태이상 부여마법이라도 명중하면 추가 대미지를 발생시킬 수가 있으므로, 조금이나마 <인첸터>의 화력을 끌어올릴 수 있다. 단, 머리 슬롯에 아이템을 장비하고 있는 경우는 이 특기의 효과를 얻을 수 없다. 아이템 슬롯 하나가 가지는 성능은 결코 가벼운 것이 아니며, 특히 레이드 플레이어처럼 아이템 자원이 많은 캐릭터일수록 그런 경향이 현저했다. 하지만 한편으로는 그렇게까지 적의 약체화를 추구하는 것 또한 레이드 플레이어이며, 이 딜레마에는 많은 <인첸터>가 고뇌하게 된다.

<블랙 아웃>

보조마법 • 행동저해

정신 속성의 단일 개체 대상 보조마법으로, 대상을 감싸듯이 얇은 어둠의 장막이 발생하고는 몸의 중심점을 향해 집속한다. 대미지는 발생하지 않으나, 명중하면 매우 짧은 순간 적의 의식을 끊고 몽롱하게 하여 움직임을 멈춘다. 그리고 미리 아무거나 상태이상을 부여해둠으로써 그대로 상대를 즉사시킬 수도 있는 것이 이 마법의 가장 큰 특징이다. 또한 영창 시간, 재사용 규제 시간이 모두 짧고 발생하는 적개심도 낮으므로 다른 행동과 행동 사이에 끼워넣듯이 사용할 수 있다. 술사보다 격이 높은 강적에게는 이 효과가 무효로 되어버리므로 실용성은 낮다고 여기기 쉽지만, 반대로 레벨이 한참 낮은 약한 적이라면 거의 확실하게 즉사시킬 수 있으므로 부하를 많이 데리고 나오는 보스 에너지와 전투를 할 때 등에 진가를 발휘하는 마법이라고 할 수 있다.

<브레인 바이스>

공격마법 • 행동저해

그 이름대로 뇌를 바이스로 죄는 것처럼 강렬한 정신 공격을 하는 정신 속성의 단일 개체 대상 공격마법. 대상의 발밑에 눈동자를 모방한 마법진이 발생하고, 솟

구치는 검은 빛의 기둥이 대상을 감싼다. 이 마법이 명중하면 대상이 사용하는 원거리 공격(마법, 무기를 사용한 사격, 브레스 공격 등)의 명중률이 현저하게 저하한다. 또, 헤이트 상승과 소비 MP가 많은 <인첸터>의 마법으로서는 비장의 수단이며, 다른 <인첸터>의 공격 마법과 비교해도 대미지가 비교적 높다. 물론 같은 레벨의 <소서러>가 가지는 공격마법과 비교하면 표준적인 레벨밖에 되지 않는다는 것이 슬픈 현실이다.

적의 원거리 공격을 상당한 확률로 제한할 수 있는 이 마법은 사전에 대상의 행동 패턴을 파악했다면 상대를 봉쇄할 수도 있지만, 처음 보는 적이나 PvP에서는 이용 가치가 매우 떨어진다. <인첸터>의 특기답게 독특한 강점을 지닌 마법 중 하나이며, 파티 레벨의 전투에서는 동료와의 연계가 불가능하다고 할 정도로 쓰기 어렵다.

한편, 레이드 보스와 싸울 때는 원거리 공격이 존재하지 않는 경우가 드물기 때문에 공략의 열쇠를 짚 가능성조차 있다.

게인 이뮤니티

전투

지원

준비

최대SR 5 타이밍 셋업

판정 판정 없음

대상 단일

사정거리 4Sq

코스트 헤이트1

제한 시나리오 [SR]회

▶**효과:** 당신은 [쇠약], [위축], [명함]에서 하나 선택한다. 대상은 선택한 상태이상을 받지 않게 된다. 이 특기를 브리핑에서 사용할 때, 한 번의 브리핑에서 여러 번 사용할 수 있다.

▶**해설:** 대상의 심신에 마력을 흘려 넣어 특정한 증상에 대해 미리 면역을 부여하는 지원 마법.

브레인 바이스

전투

마법공격

정신

최대SR 5 타이밍 메이저

판정 대결 (명중/저항)

대상 단일

사정거리 4Sq

코스트 헤이트3

제한 —

▶**효과:** $[(\text{마력}) + (\text{SR} + 3)D]$ 의 마법 대미지를 입힌다. 대상은 「사정거리: 2Sq」 이상인 행동의 사정거리에 -1Sq(이 효과는 BS로 간주하며, [위축]의 영향을 받는다).

▶**해설:** 정신을 좀먹는 칠흑의 빛이 기동 형태로 적을 감싸서 비실체면으로부터 상처입히는 공격마법. 이 마법에 당한 자는 집중력을 잃고, 사격이나 마법의 정밀도가 현저하게 떨어진다.

언두

전투

최대SR 1 타이밍 마이너

판정 판정 없음

대상 단일

사정거리 4Sq

코스트 —

제한 —

▶**효과:** 대상이 입고 있는 [추가타], [경직], [위중] 중에서 하나를 골라 해제한다. 이 특기는 같은 메인 프로세스에 여러 번 사용할 수 있다.

▶**해설:** 상태이상의 부여술식을 반전하여 행사해서 동료의 상태이상을 회복하는 마법.

블랙 아웃

전투

최대SR 1 타이밍 무브

판정 자동 성공

대상 단일

사정거리 4Sq

코스트 —

제한 —

▶**효과:** 대상이 [몸] 에너지이거나 어떤 BS를 입고 있는 경우에만 효과를 발휘한다. 대상을 [전투불능]으로 만들거나 [사망]시킨다(당신이 선택).

▶**해설:** 앓고 있는 증상을 더욱 증폭시켜 대상을 무력화하는 마법. 인챈터가 강화하는 것은 무기나 육체만이 아니다.

게이지 스타일

전투

스타일

최대SR 3 타이밍 항상

판정 판정 없음

대상 자신

사정거리 지근

코스트 —

제한 —

▶**효과:** 당신이 [머리], [외투] 태그를 가지는 아이템을 장비하지 않았을 때 효과를 발휘한다. 당신이 어떤 BS를 입힌 대상에게, 입힌 BS 하나당 동시에 $[\text{SR} \times 2]$ 점의 직접 대미지를 줄 수 있다.

(CR11) 입히는 대미지에 +5.

(CR21) 입히는 대미지에 추가로 +5.

▶**해설:** 시선을 촉매 삼아 다양한 저주를 강화하는 전투 스타일. 마안(魔眼), 사시사(邪視使) 등으로도 불린다.

오버 러너

일반

지원

준비

최대SR 3 타이밍 셋업

판정 판정 없음

대상 단일

사정거리 4Sq

코스트 헤이트1

제한 시나리오 [SR+1]회

▶**효과:** 대상의 【이동력】에 +1. 이 특기를 브리핑에서 사용할 때, 한 번의 브리핑에서 여러 번 사용할 수 있다.

▶**해설:** 대상의 속도를 강화하고 기동력을 향상하는 지원마법.