하란

최근 수정 시각: 2026-08-05 23:44:23

분류: 신의 눈/물 | 원신/장병기 | 원신/리월 | 리월 선인

-> **PC** 버전 '하란' 문서는 하란 문서를 참고하십시오.

목차

1. 개요
2. 설정
3. 속성
3.1. 돌파 재료
3.2. 특성
3.2.1. 일반 공격·적수성연
3.2.2. 고요한 수면·잔파
3.2.3. 낙화유수
3.2.4. 잔잔한 물결·정수무파
3.2.5. 상선약수
3.2.6. 물결의 걸음
3.3. 운명의 자리
3.4. 특제 요리
4. 운용
4.1. 무기
4.2. 성유물
5. 평가
6. 대사
6.1. 음성
7. 스토리
8. 생일편지
9. 캐릭터 일러스트
10. 인간관계
11. 관련 문서

잔잔한 수면의 물결 · 하란
Haran; The Ripples Upon Still Waters



리월의 선인 중 한 명으로, 세간에서는
「하란」,「유연진군」이라 불린다.
현재는 인간들을 멀리 바라볼 수 있는 곳에 은거하여 살아가고 있다.

본명	유연(流淵)
성별	여성
생일	8월 31일
소속	리월 선인
신의 눈	물
무기	장병기
운명의 자리	잔물결잎자리
언어별 표기	Haran ハラン 河瀾
기타	ⓒ딸기님

1. 개요

「잔잔한 수면 아래에는 모든 것을 엉망으로 만드는 수초가 있는 법, 함부로 들여다보려 하지 마라.」

온라인 게임《원신》의 리월 선인 소속 물 원소의 장병기 비공식 캐릭터.

2. 특징

캐릭터 소개

리월항을 수호하는 선인 중 한 명.「유연진군」이라고도 불린다. 생긴 건 평범한 미소녀이나, 다른 선인들 못지 않게 오랜 세월을 살아왔다는 이야기가 있다. 인간들의 세상이 도래한 이후, 속세와 거리를 두고 리월의 물이 닿는 모든 곳을 유영하며 살아가고 있다.

캐릭터 정보

리월에는 선인이라는 존재들이 살아간다. 어떤 이는 인간들의 곁에서 조용히 손을 내밀고, 어떤 이는 속세를 떠나 깊은 산속에 몸을 숨긴다. 또 어떤 이는 오랜 세월 인간들 사이를 살아가기도 하며, 스스로가 선인인지 모르는 존재인채로 살아가기도 한다.

그녀는 어린 소녀의 모습을 하고 있지만, 오랫동안 인간을 가장 가까이서 지켜보면서도, 결코 가까워지지 않는 존재이다. 강과 호수, 계곡과 샘을 따라 모습을 드러냈다 홀연히 사라지는 탓에 그녀를 보았다는 이는 적지 않다. 물이 만물을 이롭게 하되 스스로 드러내지 않듯, 그녀 또한 조용히 나타나 사람들의 길을 열어주고 아무 말 없이 떠난다.

사람들은 그녀를 은인, 선인 등 다양하게 부르지만, 정작 그녀는 인간들의 삶에 개입하려 하지 않는다. 필요한 순간에만 손을 내밀고, 다시 물결 너머로 모습을 감출 뿐이다. 언제나 인간들의 곁에 있으면서도 끝내 함께할 수 없는 존재, 그것이 오랜 세월을 거쳐 하란이 선택해 온 거리였다.

3. 속성

3.1. 돌파 재료

캐릭터 육성 소재
순수한 청금석 청심 원소 꽃꿀 물처럼 맑은 마음

레벨별 소재 일람 [펼치기·접기]					
돌파 레벨	캐릭터 육성 소재				모라
20	순수한 청금석 가루 x1	청심 x3	구라구라 꽃꿀 x3		20,000
40	순수한 청금석 조각 x3	청심 x10	구라구라 꽃꿀 x15	물처럼 맑은 마음 x2	40,000
50	순수한 청금석 조각 x6	청심 x20	반짝반짝 꽃꿀 x12	물처럼 맑은 마음 x4	60,000
60	순수한 청금석 덩이 x3	청심 x30	반짝반짝 꽃꿀 x18	물처럼 맑은 마음 x8	80,000
70	순수한 청금석 덩이 x6	청심 x45	원소 꽃꿀 x12	물처럼 맑은 마음 x12	100,000
80	순수한 청금석 x6	청심 x60	원소 꽃꿀 x124	물처럼 맑은 마음 x20	120,000

V 3.2. 특성

캐릭터 육성 소재
「근면」의 철학 원소 꿀꽃 혈옥의 가지

돌파 레벨	캐릭터 육성 소재				모라
1	기본				
캐릭터 Lv.2 돌파 후 레벨 업 가능					
2	「근면」의 가르침 x3	구라구라 꿀꽃 x6			12,500
캐릭터 Lv.3 돌파 후 레벨 업 가능					
3	「근면」의 인도 x2	반짝반짝 꿀꽃 x3			17,500
4	「근면」의 인도 x4	반짝반짝 꿀꽃 x4			25,000
캐릭터 Lv.4 돌파 후 레벨 업 가능					
5	「근면」의 인도 x6	반짝반짝 꿀꽃 x6			30,000
6	「근면」의 인도 x9	반짝반짝 꿀꽃 x9			37,500
캐릭터 Lv.5 돌파 후 레벨 업 가능					
7	「근면」의 철학 x4	원소 꿀꽃 x4	혈옥의 가지 x1		120,000
8	「근면」의 철학 x6	원소 꿀꽃 x6	혈옥의 가지 x1		260,000
캐릭터 Lv.6 돌파 후 레벨 업 가능					
9	「근면」의 철학 x12	원소 꿀꽃 x9	혈옥의 가지 x2		450,000
10	「근면」의 철학 x16	원소 꿀꽃 x12	혈옥의 가지 x2	지식의 왕관 x1	700,000

V 3.2.1. 일반 공격·적수성연(積水成淵)

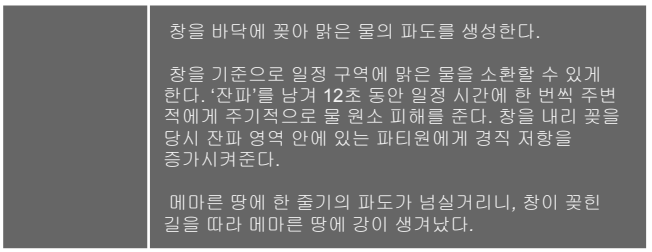
	일반 공격 창으로 최대 6번 공격한다. 강공격 일정 스태미나를 소모해 빠르게 돌진하며 꿰뚫기 공격을 가한다. 홀드 유지 시, 물을 타는 이펙트와 함께 스태미나를 소모하여 최대 7초 동안 질주한다. 홀드 해제 시 주변 구역에 물 원소 범위 피해를 준다. 낙하 공격 공중에서 땅을 내려찍어 경로상의 적을 공격하고 착지 시 물 원소 범위 피해를 준다.

서브 딜러 캐릭터인 만큼 일반적인 딜러 캐릭터에 비해 특성치가 높지는 않으나, 일반 공격과 강공격의 계수가 타 캐릭터에 비해 높은 편이다. 단일 대상 기준 강공격-일반 공격 반복 사이클이 효과적이다. 해당 사이클은 딜에 치중된 방법이며, 서포터 캐릭터로도 많이 사용하기 때문에 강공격 홀드 혹은 낙하 공격을 자주 사용하는 것도 한 가지 방법으로 작용된다.

모션은 같은 선인 장병기 캐릭터인 종려나 소와 달리 굉장히 차분하다. 모션 자체가 물이 흘러가는 것을 닮았다고 묘사되고 있다. 소와 마찬가지로 일반 공격의 모션이 횡베기 비중이 있다는 것이 특징이다. 물방울이 떨어지는 듯한 이펙트가 있어서 그런가 그녀 자체의 물에 대한 특징을 잘 살린 공격 모션이라고 평가받고 있다.

특히 홀드 유지 공격이 필드 탐색에 유용하게 사용되는데, 빠른 속도로 인해 장애물에 걸리는 경우가 많다는 단점이 있으나 물 위를 자유자재로 움직일 수 있는 질주 효과가 굉장히 유용하게 사용된다.

V 3.2.2. 고요한 수면·잔파(殘波)

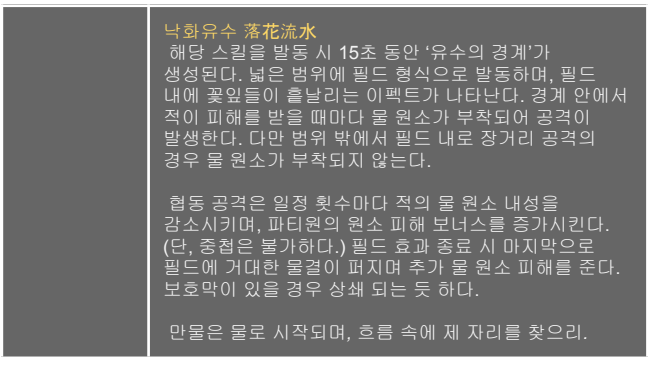


> 물결은 이미 닿았다.

> 작은 물결도, 끝내 거대한 파도가 되리라.

해당 원소전투 스킬은 창을 기준으로 12초 동안 일정 시간마다 충격파처럼 '잔파'를 만들어 적에게 물 원소 피해를 주는 스킬이다. 이는 종려의 지핵 중에서도 암주와 비슷한 모양새를 띠고 있다. 종려가 암주를 중심으로 바위 원소 피해를 일정 시간마다 부여하듯, 그녀 또한 바닥에 꽂힌 창을 기준으로 물의 파도를 생성하는 것이 비슷하다고.

V 3.2.3. 낙화유수 (落花流水)



> 낙화는 미련을 남기지 않고, 유수는 그 고요함을 따른다.

> 꽃은 지고, 물은 흐른다.

산고노미야 코코미, 야란과 같이 지속적인 물 부착이 가능한 원소 폭발 능력이다. 하지만 지속적으로 물 원소를 부착해주는 그들의 원소 폭발 능력과 달리 필드 내에서 적을 공격해야지만 물 원소가 부착이 된다는 차이점이 있다. 필드의 범위가 굉장히 넓어 적에게 원소 속성을 부여하기 쉽다는 장점이 있다.

필드 내에서 일정 횟수마다 파티원의 원소 피해 보너스를 증가시켜주는 효과가 있으나, 중첩이 되지 않는 점에서 일반적인 메인 딜러로 사용하기에는 한계점이 있다는 것이 단점으로 자리잡았다. 다만 적의 물 원소 내성 자체를 감소시키기 때문에 서브 딜러로 사용하기에는 유용하다. 혹은 타 원소와의 연계로 폭발적인 딜량을 노릴 수도 있다고.

V 3.2.4. 잔잔한 물결·정수무파 (靜水無波)

	원소전투 스킬「고요한 수면·잔파」가 생성한 '잔파' 영역 안의 현재 출전 캐릭터가 원소 반응을 일으키면 아래의 효과를 발생시킨다. 해당 효과는 3초마다 최대 1회 발동한다. · 일정시간 마다 발생하는 잔파 외 '잔파'를 한 번 더 일으킨다. · 주변 적에게 하란 공격력의 75%에 해당하는 물 원소 피해를 준다. 고요한 물결은 작은 흔들림에도 널리 번져나가니, 모든 것은 작은 움직임으로부터 시작된다.
해금 조건	캐릭터 Lv.1 돌파

원소전투 스킬「고요한 수면·잔파」에서 일정시간마다 발생하는 잔파 외 추가적인 잔파를 만들 수 있는 특성. 하란 자체의 공격력 수치가 높지 않기 때문에 75%의 물 원소 피해도 딜러로 사용하기에는 특성치가 그리 높지 않은 편이다. 서포트형, 서브 딜러로 사용하기에 유익한 특성.

V 3.2.5. 상선약수(上善若水)

	원소전투 스킬「고요한 수면·잔파」또는 원소폭발「낙화유수」의 효과를 받고 있는 캐릭터의 받는 치유 보너스가 20% 증가한다. 또한 현재 출전 캐릭터의 HP가 75% 이상일 경우 물 원소 피해 보너스가 15% 증가한다. 최고의 선은 물과 같으니, 만물을 이롭게 하되 다투지 않는다.
해금 조건	캐릭터 Lv.4 돌파

캐릭터 4단계 돌파 시 해금되는 특성. 코코미나 치치 등 치유 특성이 있는 캐릭터와 함께 사용할 때 최상의 빛을 보는 특성이다.기본적으로 치유 보너스를 증가시켜 주기 때문에 딜러 등의 피 관리가 한결 쉬워지며, HP를 채운 이후에는 물 원소 피해 보너스까지 증가시켜주기에 기본적으로 물 원소를 부착해주는 하란의 스킬로 원소폭발을 쉽게 일으킬 수 있게 되었다.

V 3.2.6. 물결의 걸음

	수영 시 스태미나 소비가 15% 줄어든다. 특히 리월 지역에서는 수영 스태미나 소모가 20% 감소한다.

파티에 지니고 있을 시 적용되어 꽤 편리한 스킬이다. 물론 그녀 스스로는 강공격 홀드로 물 위를 거닐 수 있으나, 서포터로 지니고 필드 탐험에 유용하게 사용할 수 있다고 한다.특히 리월에서는 5%나 증가하기 때문에 탐사 중점으로 사용하기 좋다.

단, 같은 효과의 탐사 특성과 중첩되지 않는다.

3.3. 운명의 자리

1	미파초동 (微波初動)
	원소전투 스킬 「고요한 수면·잔파」가 생성하는 잔파의 지속 시간이 3초 증가한다.
2	낙화유수·끊이지 않는 흐름
	원소폭발 「낙화유수」지속 중 협동 공격이 적에게 명중 시, 물 원소 내성이 추가로 10% 감소한다. 지속시간 5초.
3	잔파·청파여운 (清波餘韻)
	원소전투 스킬 「고요한 수면·잔파」의 스킬 레벨 +2
4	상선유덕 (上善有德)
	원소폭발 「낙화유수」영역 안의 캐릭터가 치유를 받을 경우, 최대 하란 HP의 7% 추가 회복한다.
5	낙화귀류 (落花歸流)
	원소폭발 「낙화유수」의 스킬 레벨 +2, 추가로 작용 범위가 약간 늘어난다.
6	고요한 물엔 큰 물결이 없다
	원소폭발 「낙화유수」지속 중 출전 캐릭터의 일반 공격이 5회 적에게 정중하면 하란 공격력의 80%에 해당하는 물 원소 범위 피해를 부여한다. 3초마다 1회.

3.4. 특제 요리

「물 위의 꽃잎」	
연꽃파이 제작 시 일정 확률로「물 위의 꽃잎」이 출현합니다.	
	하란의 특제 요리.「물 위의 꽃잎」은 변하지 않는 강산을, 그 속에서 자신을 추구하는 이들에게 어울리는 요리라고 한다. 막상 요리를 즐기는 편은 아닌지라 자주 맛볼 수 없다.
	· 파티 내 모든 캐릭터의 방어력이 220pt 증가한다. 지속시간: 300초. 다인모드 시 자신의 캐릭터에만 적용된다.

특제 요리 치고 특성치가 그리 높지 않다. 연꽃파이 외 대체 할 수 있는 방어 요리가 점차 나오면서 해당 요리는 간혹가다 한 번 만드는 정도에 그치게 되었다고 한다. 특히 연꽃파이는 리월의 평판 레벨을 4까지 올려야 레시피를 얻을 수 있기 때문에 연꽃파이 자체까지 가는 것만으로도 까다롭다.

4. 운용

추천 특성 레벨업 순서는 고요한 수면·잔파(원소 스킬 **E**) - 낙화유수(원소 폭발 **Q**) - 적수성연(평타), 핵심 운명의 자리는 미파초동(**1**번), 낙화유수·끊이지 않는 흐름(**2**번), 상선유덕(**4**번)이다.

4.1. 무기

· **5**성

· 유수의 울림
하란의 전용무기. 원소 피해를 가한 후 80%의 확률로 이슬 효과를 획득한다. 4초마다 1번 발동한다. 캐릭터의 주변으로 이슬이 존재하는 이펙트가 나타나며, 이슬이 존재하는 동안 공격력이 20% 증가한다.

이때 이슬 효과가 3회 기록될 경우 기록을 모두 소모하여 현재 캐릭터의 원소 타입에 따라 원소 피해를 가하는 파동을 발동한다. 파동은 주변 적에게 캐릭터 공격력에 200%에 해당하는 원소 피해를 준다. 원소 데미지가 중요한 하란에게 있어 최상의 무기이며, 타 캐릭터에도 쉽게 적용이 가능하다.

· 천공의 마루
치명타 확률 8% 증가, 특히 일반 공격 명중 시 50%의 확률로 추가 피해를 줄 수 있는 상시 무기. 특히 원소 충전 효율과 원소폭발 활용에 유리하여 그녀에게 추천되는 무기 중 하나이다.

· 적색 사막의 지팡이
원소 마스터리에 따라 공격력이 증가하는 무기. 원소 스킬 적중 시 일정 시간 추가 공격력을 주는 무기로 광범위한 원소 스킬을 가진 그녀를 서브 딜러 등으로 육성 시 적극적으로 활용할 수 있는 무기 중 하나이다. 특히 증발 원소 반응에서 추천된다.

· **4**성

· 어획
원소폭발 피해 16% 증가, 원소폭발의 치명타 확률 6% 증가가 기본 옵션인 무기. 원소 스킬 위주 운용의 캐릭터 사용시 추천되는 대표적인 4성 무기이다.

· 페보니우스 장창
공격이 치명타로 적중 시 60% 확률로 원소 입자를 생성하고 해당 입자는 에너지를 회복시키는 효과를 가지고 있다. 해당 캐릭터를 파티 서포터로 키울 경우 유용하게 사용할 수 있는 4성 무기이다.

4.2. 성유물

권장 성유물 옵션		
시간의 모래	공간의 성배	이성의 왕관
원소 충전 효율 HP%	물 원소 피해 보너스	치명타 확률 치명타 피해
부 옵션		
원소 충전 효율, 치명타 확률, 치명타 피해, HP%		

하란의 세팅은 대부분 원소 효율을 따진다. 서브 딜러로써 하란을 키울 경우 HP나 공격력으로 생명의 꽃과 죽음의 깃털을 고정하는 반면, 서포터의 경우에는 원소 충전 효율 혹은 치명타 확률을 지향한다. 주로 원소 충전 효율, 치명타 확률을 중점적으로 맞추어 사용한다.

이런 하란의 스킬 및 특성 때문에 성유물 또한 원소 효율을 극대화 해줄 수 있는 것들로 추천되어 있다. 부 옵션의 우선 순위는 원소 충전 효율 > 치명타 확률, 치명타 피해 > HP%이나, 운용에 따라 약간의 지향점 차이가 있다. 서브 딜러로 하란을 사용할 경우 원소 충전 효율 / 물 원소 피해 보너스 / 치명타 위주라면, 서포터 운용 시에는 HP% / 물 원소 피해 보너스를 추천한다.

· 황금 극단 **4**세트
하란에게 가장 추천되는 성유물 세트. 원소전투 스킬「고요한 수면·잔파」와 원소폭발「낙화유수」를 사용한 뒤 필드를 메인딜러에게 넘기는 서포트형 사용을 권장하고 있기에 필드 밖에서 원소전투 스킬 피해를 가능한 크게 증폭시켜줄 수 있는 황금 극단의 효과를 최대한 활용하는 것을 권장한다. 특히 잔파의 지속 피해 및 고유 특성으로 발생하는 추가 피해를 모두 강화시키면 서브 딜러로도 운용이 가능해진다.

· 절연의 기치 **4**세트
원소폭발으로 원소 충전 효율을 극대화 할 수 있는 조합. 원소 충전 효율을 확보시킴과 동시에 피해까지 증가시켜「낙화유수」의 공격을 더욱 안정적으로 운용할 수 있다. 특히 원소 충전이 부족하거나 파티 내에 조합 캐릭터가 부족한 경우 높은 효율을 가동시킨다.

· 견고한 천암 **4**세트
서포터로 하란을 사용할 경우 해당 역할을 극대화 할 수 있는 성유물. 잔파의 지속 피해로 견고한 천암의 공격력 증가 효과를 안정적으로 볼 수 있고 이에 따라 메인 딜러의 화력 지원에 유리한 면이 있다. 다만 하란 자신의 특성치는 황금 극단에 비해 감소한다는 단점이 있다.

V 5. 평가

하란은 지속적인 물 원소 부착과 안정적인 파티 지원 능력을 동시에 갖춘 서포터 겸 서브 딜러이다.

장점

· 뛰어난 물 원소 부착 능력
원소전투 스킬과 원소폭발 모두 지속적으로 물 원소를 부착할 수 있는 능력이기에 대부분의 물 원소 반응 파티와 높은 궁합을 가지고 있다.

· 높은 파티 안정성
「잔파」가 제공하는 피해 감소, 경직 저항 덕에 메인 딜러 전투가 안정성을 띄게 된다. 보호막 캐릭터가 없는 조합에서도 어느정도 안정적인 운용을 할 수 있다는 것이 장점.

· 짧은 필드 점유 시간
서포터로 사용할 경우, 원소전투 스킬과 원소폭발 사용 후 바로 교체하는 방식의 운용이 가능하기에 딜 사이클에 방해되지 않는다.

· 높은 범용성
물 원소 캐릭터인 만큼 증발, 빙결, 감전, 개화 등 대부분의 물 원소 반응 파티에서 활약이 가능하다. 그렇기에 여러 캐릭터와 상호작용하며 사용이 가능하다.

단점

· 원소전투 스킬 의존도가 높음
타 캐릭터에 비해 핵심 성능 대부분이 원소전투 스킬에서 나오기에 스킬 대기 시간에는 지원 능력 및 공격 능력이 대폭 감소한다.

· 이동하는 적에게 약함
적이 원소전투 스킬 및 원소폭발 영역을 자주 벗어나거나 순간이동하는 경우, 지속 피해 및 물 원소 부착 효율이 크게 감소할 수 있다.

· 원소 충전 효율 요구
타 캐릭터에 비해 원소폭발의 협동 공격 비중이 꽤 높아 매 사이클마다 안정적으로 사용하기 위해서는 원소 충전 효율 확보가 타 캐에 비해 중요시 된다.

· 순간 화력 부족
폭발적인 단일 딜이 아닌 지속적 지원과 누적 피해에 특화된 캐릭터이다. 단기 결전에서 타 서브 딜러보다 데미지 및 존재감이 크게 떨어진다.

6. 대사

6.1. 음성

대사집	
자료 [펼치기 · 접기]	
첫 만남...	내 이름은 하란, 혹은 그대들에게 「유연진군」이라 불리고 있지. 선인이란 이름에 너무 큰 의미를 둘 필요는 없어. 난 그저 흐르는 물처럼, 오래 전부터 이 땅을 지켜봐 온 존재일 뿐이니까.
잡담 · 물	가끔은 강가에 앉아 봐. 아무 말 없이 흐르는 물을 보고 있으면... 마음도 조금은 잔잔해질 거야. 너무 적적하다면, 내가 있는 곳으로 와. 너라면... 괜찮을 것 같다는 생각이 들거든.
잡담 · 휴식	쉬어도 괜찮아. 흐르기만 하는 강은 없으니.
비가 올 때...	가끔은 그냥 맞아 봐. 나? 나는 곧 물인데, 더 붙일 말이 있으려나?
비가 그친 후...	아... 그쳐버렸네. 아쉬워라.
눈이 올 때...	눈이 쌓이면, 물에서 나와 돌아다니고 있어.
아침 인사...	그저 평소처럼, 하던대로 움직이면 돼.
점심 인사...	식사라... 일몰 열매도 괜찮아?
저녁 인사...	조용히 귀 기울여 봐... 그럼 밤의 물결도 네게 이야기를 건네 줄 거야.
굿나잇...	네 밤이 잔물결 같은 시간이 되길, 푹 쉬어.
하란 자신에 대해 · 사랑	인간을 싫어하냐고? 난 인간을 싫어하지 않아. 오히려 좋아하는 편이지. 다만... 너무 오래 그들과 떨어져 살아와서 그런 걸까, 가까워지는 것에 대해 조금 서툴어 할 뿐이야.
우리에 대해 · 낮잠	졸리면 잠깐 쉬어가. ...나는 안 자냐고? 선인이 해이한 모습을 보여선 안 되지.
우리에 대해 · 여행	세월이 흐르면 길은 희미해져도, 함께 걸었던 기억은 남아. 이번 여행도... 언젠가 내게 있어 그런 기억이 되겠지. 이런 모습을 보면, 여행은 물과 닮았어. 어디로 흐를지 알 수 없는.
「신의 눈」에 대해 · 소망	「신의 눈」이라... 난 그저 내게 주어진 것에 최선을 다할 뿐이야.
하고 싶은 이야기...	가끔 인간들은 '변하지 않는 것'을 찾으려 해. 하지만 흐르지 않는 물은 결국 썩고 말겠지. 변하는 걸 두려워할 필요는 없어.

흥미있는 일...	차라는 것은 급하게 마시면 향을 놓치고, 너무 오래 두면 맛이 변하지. 뭐든 적당한 때가 있는 법이야.
소에 대해...	소하고 가끔은 아무 말도 하지 않고 같은 풍경을 바라봐. 그정도면 충분해. 우린 오래전부터... 말보다 침묵, 대면보다는 등을 맞대는 것에 익숙했으니까.
종려에 대해...	나는 그저 그분의 선택을 따를 뿐이야. 인간들 사이에서도 우리를 이끌던 그 모습 그대로 계시겠지. ...인간의 심부름을 하신다고? 골동품 감정...? ...으음, 이해하기 어려워.
감우에 대해...	감우는 인간들과 리월을 그 누구보다 아끼는 아이야. 종종 감우가 인간들에 대한 이야기나 선물을 가져다 주고는 해. 내가 알고 있는 인간과는 다른 듯 하지만... 뭐, 나보다 더 인간과 가까이 있는 감우가 정답이겠지.
한운에 대해...	류운... 아니, 한운은 여전하네. 기계나 발명품만 보면 그리 말이 많아지는 것도
하란에 대해 알기 · 첫 번째	자연에 물이 불가피하듯, 나 또한 리월에 물 같은 존재야. 궁금한 게 있다면 물어봐. 대답할 수 있는 거라면 해줄게. 다만, 선인의 시간은 인간보다 훨씬 길어. 너무 조급해하진 마.
하란에 대해 알기 · 두 번째	오랜 세월을 물에 가까이 살아온 이유라... 특별한 이유는 없어. 오래 살아본다면 너도 알게 되겠지. 세상은 가장 조용한 곳에서 가장 많은 이야기를 들려주는 법이거든.
하란에 대해 알기 · 세 번째	오래 전의... 친우를 만났어. 조금은... 그립더군. 이제는 이름도, 얼굴도 잊은 이들이 많지만. 그래도 그 목소리들 만큼은... 이상하게도 잊혀지지 않네.
하란에 대해 알기 · 네 번째	선인은 오래 살아. 그래서 언젠가 찾아올 이별도 담담히 받아들이는 법을 배우지. ...하지만 익숙해진다고 해서, 아프지 않은 건 아니야.
하란에 대해 알기 · 다섯 번째	처음에 너도 지나가는 수많은 연들 중 하나라고 생각했어. 그런데 어느새 네 발걸음이 들리면 자연스레 돌아보고 있더라. ...이런 마음도, 흐름이라면 나는 따를 뿐이야.
하란의 취미...	인간들은 장신구에 의미를 담아 선물하는 걸 좋아하더라. 행운, 평안, 만남... 처음엔 이해하지 못했는데, 어느새 나도 하나씩 만들고 있더라. ... 꽤 재미있는 문화야.
하란의 고민...	...너무 오래 살아오다 보면, 가끔은 기억해야 할 것과 잊어야 할 것의 경계가 흐려져. 그래도 소중한 인연만큼은... 잊지 않고 오래 간직하고 싶네.
좋아하는 음식...	그저 자연의 있는 것으로 챙기면 돼. 연꽃 파이? ...그건 예외야.
싫어하는 음식...	요즘 인간들은 향이 강한 음식을 좋아한다고? 윽...
선물 획득 · 첫 번째	정성이 담긴 음식은, 맛보다 마음이 먼저 전해지는 법이지. 고마워.
선물 획득 · 두 번째	...! 정말, 받아도 되는 거야?
선물 획득 · 세 번째	...이건, 네가 만든 거야? 후후... 선인인 나도 이런 맛은 쉽게 잊지 못하겠어.
생일	생일 축하해. 이런 건 왜 챙기는 건지... 이건 내가 만든 장신구야. 마음에 들지 않는다면... 됐다.

	아니면 나와 함께 리월의 명성고지를 둘러보자. 물을 유영하는 기분을 알려줄게.
돌파의 느낌 · 기	조금 더 깊은 흐름을 느낄 수 있을 것 같아.
돌파의 느낌 · 승	힘이 커졌다고 서두를 필요는 없어. 물은 언제나 제 속도로 흘러가니까.
돌파의 느낌 · 전	네가 날 믿어준 만큼, 나도 그 기대에 부흥할게.
돌파의 느낌 · 결	...이 정도라면, 어떤 파도도 두렵지 않겠네.
필드 [펼치기 · 접기]	
편성 시	동행할게
	막힘 없이 흘러가자
원소 전투 스킬 사용 시	물결은 이미 닿았다
	작은 물결도, 끝내 거대한 파도가 되리라
원소 전투 스킬 홀드 시	유수가 되리
원소 폭발 사용 시	꽃은 지고, 물은 흐른다
	낙화는 미련을 남기지 않고, 유수는 그 고요함을 따른다
	흘러가라
강공격 피격 시	해이해졌군...
HP 부족	그것도 결국 요행일 뿐이야
	쉽게 끝내진 않을 거야
둥료 HP 감소	네 몸부터 생각해
	쉬고 있어
사망 시	이런...
	본디 있던 곳으로...
보물 상자 개방 시	이런 건 내게 필요 없어. 네가 가져 줘
	이건... 어디에 쓰이는 거지?

v 7. 스토리

스토리 모음집

[캐릭터 스토리 **1]**

리월에는 오래전부터 하나의 이야기가 전해져 내려온다. 가뭄이 길어질 때면 이름 모를 선인이 산골짜기에 물을 가져다 주었다는 이야기.
홍수가 마을을 삼키려 할 때면, 방 사이 강의 흐름이 바뀌었다는 이야기.
길을 잃은 아이가 강가를 찾으면, 어느새 집 앞에 와 있었다는 이야기.
하지만 누구도 그녀의 얼굴을 기억하지 못하기에, 허황된 이야기로 남아있다. 분명 어린 소녀의 모습이라 말하는 이도 있었고, 긴 머리를 한 여인이라 말하는 이도 있었다. 하지만 모두 같은 말을 남기니, “그

선인의 곁에서는 물소리만이 들렸다.”였다. 그 이야기는 이제 하나의 옛이야기가 되어 세상을 떠돌고 있다.

[캐릭터 스토리 **2]**

하란이 처음 눈을 떴던 날은 꽤 오래 전의 이야기이다. 산맥은 지금보다 거칠었고, 강은 제 갈 길을 찾아 대지를 헤매고 있었다. 아직 리월이란 이름도 없던 시절, 그녀는 물이 스스로 길을 찾아가듯 세월을 따라 흘러다니며 대지를 바라보았다. 인간은 덧없이 짧은 생을 반복했고, 숲은 자라나고 사라지기를 되풀이했다. 그 모든 변화를 지켜보면서도 하란은 간섭하지 않았다. 물은 필요한 곳에 스며들 뿐, 스스로 앞에 나서지 않는다는 것을 누구보다 잘 알고 있었기 때문이다.

[캐릭터 스토리 **3]**

마신전쟁이 시작된 이후, 수많은 강과 생명들은 어둠에 삼켜졌다. 핏빛으로 물든 물길을 바라보던 그녀는 종내 암왕제군을 마주하게 된다. 그는 이 땅을 지키기 위해 계약을 세우고 있었고, 그녀에게 자신과 함께하여 핏빛을 푸른 빛으로 돌려낼 것을 제안했다. 하란은 긴 침묵 끝에 그 길에 동행하길 선택했고, ‘물이 흐르는 한, 생명을 품는 일도 끝나지 않는다.’라는 말을 전했다. 그 말과 함께 맺어진 계약은 지금까지도 리월에 이행되고 있다. 그녀는 리월의 강과 호수, 비와 안개를 조용히 바라보며 누구도 모르게 계약을 지켜왔다.

[캐릭터 스토리 **4]**

계약을 맺은 뒤 긴 시간 동안 하란은 저와 같은 존재들과 함께 리월을 지켜왔다. 때로는 인간들에게 길을 알려주고, 그들의 뒤에서 세상을 살아가기 위한 힘을 보태주었다. 소와는 오랜 세월 같은 전장을 누비고 리월을 함께하며 말보다 침묵으로 서로를 이해하게 되었다. 수천 년이 흘러 풍경도, 사람도 변했지만, 제군과 맺은 계약, 그리고 함께한 인연만큼은 변하지 않았다. 그녀는 그것만으로도 긴 세월을 걸어갈 이유가 충분하다고 여긴다.

[캐릭터 스토리 **5]**

물은 생명의 근간이며, 감사나 보답을 바라지 않는다. 다만, 오늘도 누군가가 살아간다면 그것으로 충분했다. 그 이후 하란은 많은 인연을 쌓아가며 오래 잊고 있던 감정을 조금씩 떠올리게 되었다. 그녀에게 인간의 강인함을 다시금 깨닫게 해주고, 많은 것을 가르쳐 주었다. 물은 흘러가며 같은 자리에 머물지 않는다. 하지만 흘러간 물결이 남긴 흔적은 쉽게 사라지지 않는다. 긴 세월 속에서도 오래도록 기억하게 될, 잔잔하지만 선명한 물결 같은 존재가 그녀에게 그러하였다.

[일곱 줄기의 물과 선율 **]**

그녀는 긴 시간을 살아왔다. 그리고, 긴 시간을 살아갈 것이다. 긴 세월은 많은 풍경을 남기지만, 동시에 많은 것을 희미하게 만든다. 하란 역시 예외는 아니었다. 바위가 세월에 풍화되듯, 멈춰있는 물 또한 고여 썩어가기 마련이니까. 오래전 함께 웃었던 이들의 얼굴도, 계절을 물들이던 꽃의 색도 어느새 기억 저편으로 흘러가곤 했다.

그래서 그녀는 기억을 붙잡는 자신만의 방식을 만들었다.

시간이 날 때면 옥과 조개, 오래된 나뭇가지를 다듬어 작은 장신구를 만든다. 누군가를 위해 만든 것도 있고, 아무에게도 건네지 않은 것도 있다. 장신구 하나마다 하나의 계절, 하나의 인연, 하나의 약속을 담아둔다. 그녀에게 그것은 장식이 아니라, 고이지 않기 위한 작은 걸음에 가까웠다.

장신구를 모두 완성한 날이면 그녀는 칠현금을 꺼내 든다. 손끝에서 흘러나오는 선율, 목 끝에서 올라오는 그 음율은 화려하지도, 빠르지도 않다. 마치 잔잔한 수면을 스치는 바람처럼 조용히 이어질 뿐이다. 비록 음악은 기억을 붙잡을 수 없지만, 그 소리가 정체된 마음을 다시 흐르게 해 준다는 것은 알고 있다. 그녀의 노래와 음악을 아는 선인들은 그녀의 연주를 듣고 ‘물을 닮은 소리’라 말한다. 하지만 그녀는 옅게 웃으며 답할 뿐이다.

“ 기억은 언젠가 흐려져도 괜찮아. ...그 순간 담았던 마음만은, 사라지지 않을 테니까. “

[신의 눈 **]**

선인인 그녀에게「신의 눈」은 인간과 같은 의미를 가지지 않는다. 오래 전부터 물과 한 몸이 되어 살아왔고, 스스로 물을 보살피는 존재였기에 물에 관련된 것은 그녀에게 숨을 쉬는 것처럼 자연스러운 일이었다. 그렇기에 지금 허리에 달린「신의 눈」이 언제부터 그곳에 있었는지, 하란 그녀 스스로도 정확히 기억하지 못한다.

누군가는 그것이 하늘의 인정이라 말하고, 또 누군가는 인간과 선인을 잇는 증표라고 말한다. 하지만 하란은 그 어느 쪽에도 큰 의미를 두지 않는다. 그녀에게 중요한 것은 신의 눈이 아니라, 오래전 제군과 맺은

계약과 지금도 변함없이 흐르고 있는 리월의 물길뿐이다.

물은 그릇을 가리지 않고, 사람 또한 가리지 않는다. 하란은 오늘도 말없이 그 흐름을 따를 뿐이다.

그것이면 충분하다.

8. 생일편지

8.1. 2024년

오늘만큼은, 천천히 흘러가도 괜찮아.

선인에게 생일은 그리 특별한 날이 아니야. 긴 시간을 살아오다 보면 계절이 몇 번 바뀌었는지도 잊게 되니까. 그래도... 올해는 조금 다른 듯 싶네.

문득, 오늘은 누군가와 함께 보내고 싶다는 생각이 들었거든.

그래서 산을 걷던 중에 널 생각나게 한 꽃을 꺾어왔어. 꽃을 따다 보니 어느새 품에 한가득이더라. 시간이 된다면 리월항을 벗어난 강가로 와. 차도 준비해 둘게.

...오늘 하루만큼은 선인도, 인간도 잊고, 그저 함께 풍경을 바라보자.

청심 x 5

「물 위의 꽃잎」 x 1

사진 찾는 중 ...

언제나 주어진 것에 최선을 다하며 살아갈 뿐이야. 물이 흐르듯.
하지만 너를 만난 이후로... 이 물의 적막이 다소 외롭게 느껴지기도 하더라.
괜찮다면 이 곁을 지켜줘.
물이 외롭지 않은 하루를 보낼 수 있도록 말이야.

V 8.2. 2025년

기념적인 날...

한운이 오늘은 그냥 넘어가선 안 된다고 하더라. 덕분에 생일이라는 걸 다시 떠올렸어. 솔직히 말하면.. 조금 민망하긴 하네.

하지만 네가 와준다면, 올해는 꽤 괜찮은 하루가 될 것 같아. 너무 거창한 준비는 하지 않았어. 차 한 잔과 조용한 풍경이면 충분하잖아.

늦지 않게 와. ...기다리고 있을게.

침옥 선잎 x 5

「물 위의 꽃잎」 x 1

사진 찾는 중 ...

“생일 축하해 하ㄹ... 어라? 그녀는 어디갔지?“
“오랜 친우들을 만나러 간다고 들었어.“
“으음~! 그럼 나중에 축하해주러 와야겠네!“

V 8.3. 2026년

하나 완성했어.

장신구 하나를 막 완성했어.

만들다 보니 문득 네 생각이 나더라. 어떤 문양이 어울릴지, 이걸 받아준다면 어떤 표정을 지을지, 한참 고민했는데... 결국 가장 단순한 모양으로 남겨 뒀어.

괜찮다면 와서 먼저 봐줄래? 마음에 들면... 네게 줄게.

「근면」의 인도 x 1

「물 위의 꽃잎」 x 1

사진 찾는 중 ...

요즘에는 물 바깥으로 나와 사람들을 조금씩 구경하고 있어.
인간들의 미소 때문일까, 계절도 그지없이 따스한
기분이야...
오늘 하루 무얼 했냐고? 그저 리월을 유영했어. 네 생각도
해보고.
괜찮다면 이 따스한 날씨를 너와 함께 보내고 싶어.
괜찮을까?

9. 캐릭터 일러스트

차후 추가 예정

10. 인간 관계

10.1. 소

하란과 소가 처음 만난 것은 마신전쟁이 한창이던 시기였다.

그 무렵의 소는 이제 막 제군의 곁에 서게 된 야차였고, 하란은 제군과 계약을 맺은 선인으로서 리월을 지키기 위한 전투를 하고 있었다. 두 사람은 같은 전장을 누볐지만, 서로를 깊이 알지는 못했다. 소는 업을 짊어진 싸움을 하였고, 하란은 피로 물든 강에 더이상 피가 들지 않도록 적을 해치워 갔다. 마주치는 날보다 스쳐 지나가는 날이 더 많았고, 나눈 말도 손에 꼽을 정도였다.

세월은 흐르고, 전쟁은 끝났다. 하지만 소는 홀로 업을 견디는 길을 택했고, 하란은 예전처럼 말없이 그의 등을 바라볼 뿐이었다. 그녀는 괜찮냐는 위로, 그 무게를 함께 지겠다는 등의 말도 하지 않았다. 그런 말이 소에게는 아무런 의미가 없다는 것을 누구보다 잘 알고 있었기 때문이다. 대신 업이 잠잠한 날이면 차를 한 잔 내어 주었고, 말없이 같은 풍경을 바라보았다. 소가 찾아오지 않는 날도 많았지만, 하란은 기다리는 것을 지루해하지 않았다. 흐르는 물이 언젠가 바다에 닿는다는 사실을 믿는 것처럼, 그녀는 언젠가 소가 스스로 발걸음을 옮길 것이라 믿었다.

그 긴 기다림 끝에, 소는 처음으로 자신의 침묵을 그녀와 나누었다. 하란은 소를 직접적으로 구하지 않았다. 다만, 그가 언제든 돌아와 숨을 고를 수 있는 잔잔한 물가가 되어 주었다. 그것이면 충분했다.

그 이후 그가 객잔 지붕 위의 귀한 손님이 되고, 그녀의 행동이 옛이야기가 되어갈 때 쯤, 그들에 관계에 새로운 명칭이 생기기 시작한다. 곁에 함께하는 것이 익숙하게 되어갈 쯤, 두 사람의 관계는 연인이라는 단어로 정의되어 곁에 머무는 것에 새로운 정의를 내리게 된다.

V 10.2. 암왕제군 / 종려

암왕제군은 그 어느 선인보다 훨씬 오래된 존재이다. 그녀가 처음 그의 모습을 본 것은 마신전쟁 이전, 아직 리월의 산과 강조차 지금과 다른 모습을 하고 있던 시절이었다. 그는 수많은 선인들 사이에서도 유난히 흔들림 없는 존재였고, 하란은 그런 모습을 물결 너머에서 오래 지켜보았다.

마신전쟁이 시작되자 맑고 푸른 강은 누구의 것인지도 모를 피로 붉게 물들어갔고, 그녀 또한 이를 지키기 위해 전투에 나섰다. 하지만 이 넓은 곳을 그녀 홀로 지키기에는 역부족이었고, 그녀에게 위험이 닥칠 때 쯤, 제군은 그녀에게 손을 내밀었다. 이곳을 함께 지키자는 제안이었다. 이 계약은 명령이 아니었다. 하란 역시 피가 짙어진 이 곳을 원래대로 돌리기 위해 자신의 의지로 그 손을 잡았고, 두 존재는 동등한 계약을 맺었다.

그 이후 오랜 시간동안 선인들은 리월을 지키고, 하란은 그와 동시에 물을 지켜보았다. 많은 선인들이 그를 경외했지만, 하란은 조금 달랐다. 그녀에게 제군은 존경하는 대상이면서도, 때로는 차를 마시며 농담을 건넬 수 있는 오래된 벗이었다. 긴 시간을 함께한 만큼 말은 적어졌지만, 서로의 침묵만으로도 충분히 뜻을 이해할 수 있었다.

제군이 인간들에게 시대를 맡기기로 결정했을 때도 하란은 그 뜻을 따를 뿐이었다. "...제군께서 내린 결론이라면." 그 한마디면 충분했다. 셀 수 없는 오랜 시간 동안 쌓아 온 신뢰란, 원래 그런 것이니까.

V 10.3. 리월 인물

한운/류운차풍진군

하란과 한운은 성격이 정반대다.

한 사람은 물처럼 고요하고, 다른 한 사람은 구름처럼 자유롭다. 하지만 오래된 벗이라는 점만큼은 변하지 않는다. 한운은 새로운 기계를 만들 때마다 하란을 찾아와 자랑했고, 하란은 조용히 이야기를 들어 주다가도 이따금 짓궂은 농담을 던지곤 했다. 그럴 때마다 한운은 발끈하며 반박했지만, 얼마 지나지 않아 둘은 함께 차를 마시고 있었다. 긴 세월 동안 수많은 풍경이 바뀌었지만, 두 사람이 나누는 대화만큼은 크게 달라지지 않았다.

가끔은 한운이 "자네도 조금은 화려하게 살아 보게."라고 말하면, 하란은 옅게 웃으며 대답한다. "...그럼 자네가 조금 조용해질 생각은 없나?" 그 말을 들은 한운은 늘 같은 표정을 짓는다. "흥! 그럴 리가 있겠는가!" 수백 년째 이어지는 익숙한 대화다.

감우

감우는 하란에게 가장 인간다운 선인이다. 감우의 어린 시절부터 지켜봐 온 하란은, 감우가 인간과 선인 사이에서 수없이 고민하는 모습을 알고 있다. 그래서일까, 감우가 들려주는 인간 세상 이야기를 하란은 언제나 흥미롭게 듣는다. 문제는 감우가 일반적인 인간의 생각과 다른 이야기를 너무 진지하게 한다는 것이다. 하란도 그런 말을 믿어버리는 것이 약간의 문제려나.

"인간들은 피곤하면 달콤한 걸 먹으며 해결한대요."
"...그래? 소에게도 줘 봐야겠네."

그런 대화가 오갈 때마다 감우는 뿌듯하게 웃고, 하란은 즐거움에 은은한 미소를 짓는다. 감우는 아직도 자신을 감우의 스승인 한운의 벗이자「유연진군」이라 부르며 어려워하지만, 하란에게 감우는 오래전부터 변함없는 후배 같은 아이였다. 조금 서툴고, 조금 엉뚱하지만. 그런 점까지도 사랑스러운 아이.

10.4. 기타

설빙

지금으로부터 이천 년도 더 된 과거의 이야기. 제군과 제가 계약을 맺고 난 이후 마신 전쟁에서 있었던 일이다. 선인들은 제군과 싸우는 겨울빛 마신을 마주했다. 다짜고짜 제군과 전투를 벌이고 리월을 공격했던 그 마신, 비록 제군에게 패하여 자취를 감추었지만, 선인들에게 있어서 그녀는 적대적인 존재였다. 이내 리월이 다시 부흥길에 오르기를 이천 년, 그녀는 그 시절의 마신을 다시 리월의 땅에서 마주하였다.

저도 당연히 처음에는 그녀를 경계했다. 허나 그마저도 그만두었다. 그녀의 눈에는 더 이상 과거 같은 적의 따위 없었으니까. 이곳을 해치지 않을 것을 알기에 그녀를 대적할 이유도 없었다. 대부분의 선인이 설빙을 적대하나, 그녀는 그러지 않았다. 그렇기에 적잖지 않게 놀란 듯하였으나, 종내 그녀도 경계를 늦추고 자신에게 다가오기를 선택하였다.

그렇게 두 사람은 친우가 되어있었다. 오랜 세월을 산 존재들이니 서로에게 공감해 줄 것도 많았다. 차와 담소를 나누고, 시간과 공간을 함께했다. 그리고 이 시간은 물이 메마를 그날까지도 이어질 거다.

11. 관련 문서

- 원신/설정/리월
- 리월
- 모락스(원신)
- 소(원신)
- 선인(원신)