

## [POE] 아이템 보는 법\_기초편

- 이 글은 '3.7시즌에서 입문해서 첫 시즌을 소화했지만, 아직 아이템에 대한 체계적 정리가 부족한 유저들을 위한 글입니다. 중수 이상은 보실 필요가 없습니다. 무기/방어구/장신구를 다루며 플라스크/스킬젬/주얼/지도는 뺐습니다.
- 윗첨자 번호가 붙어 있는 용어들은 후미에 용어해설이 있습니다.
- '다 필요없고 세줄 요약이 필요해' 라는 분들에게는 무척 짜증나는 글입니다.

### '좋은 아이템'이란 무엇일까?

캐릭터는 생존하게 하고 적은 잘 죽이도록 하는 아이템이라고 정의하자. 그러기 위해서는 다음과 같아야 한다.

- 속성(옵션)이 최대한 여러 개 붙어야 한다(양).
- 등급이 고급인 속성이 붙어야 한다(질).
- 캐릭터에게 알맞은 속성이 붙어야 한다(적합성).
- 홈(소켓)의 개수가 최대한 많고 홈들끼리 연결돼 있어야 한다(홈).

'양/질/적합성/홈' 즉, 아이템을 볼 때 살펴야 하는 기준을 '양질적홈'으로 정리해 두자.

그러면 양질적홈을 다 갖춘 템을 주울 수 있는 기회가 얼마나 될까? 사실상 불가능하다. POE의 양질적홈을 조합하는 경우의 수가 천문학적이기 때문이다. 따라서 자연산 그대로 라면 적당히 만족하는 조합을 사용하는 것이 현실이다.

굿뉴스는 아이템을 일부 혹은 대폭적으로 수술해서 보다 좋은 템으로 만드는 방법이 존재한다는 것이다. 따라서 다소 부족한 템이라 해도 '나의 수술능력'을 감안해서 달리 판단할 수 있어야 한다. 많이 죽고 고민하면서 달린 분들은 슬슬 보이기 시작할 것이다. 아울러 이 글을 정독하는 것도 도움이 될 것이다.

# 1. 양 : 속성(옵션)이 가능한 여러 개 붙어야 한다(1/2)

아이템에 붙는 속성은 아이템의 희귀도에 따라 기초/고정/접사/고유 4종이다. 붙을 수 있는 속성의 개수는 표와 같다.

	(흰색) 일반템	(파란) 마법템	(노란) 희귀템	(갈색) 고유템
기초속성 <sup>1)</sup>	0~4	0~4	0~4	0~4
고정속성 <sup>2)</sup>	0~1	0~1	0~1	0~1
접사속성 <sup>3)</sup>	-	1~2	1~6	-
고유속성 <sup>4)</sup>	-	-	-	0~

기초/고정 속성의 갯수는 모든 희귀도에서 동일하며, 차이는 접사속성에서 발생한다. 마법템은 2개, 희귀템은 6개까지 접사 속성이 붙는다.

고유속성은 고유템에만 붙는 속성인데, 이 고유속성의 개수는 0 이상 지 맘대로이다. 고유 갑옷 '타불라라사'는 0개, '천개의 리본'은 11개의 고유속성을 갖고 있다.

속성이 최다 개수로 붙어야 좋다는 '양'조건에 따르면 희귀템이나 고유템이 갑이다. 희귀템의 최다 속성갯수는 [기초4+고정1+접사6 = 11]이다.

## 1. 양 : 속성(옵션)이 가능한 여러 개 붙어야 한다(2/2)

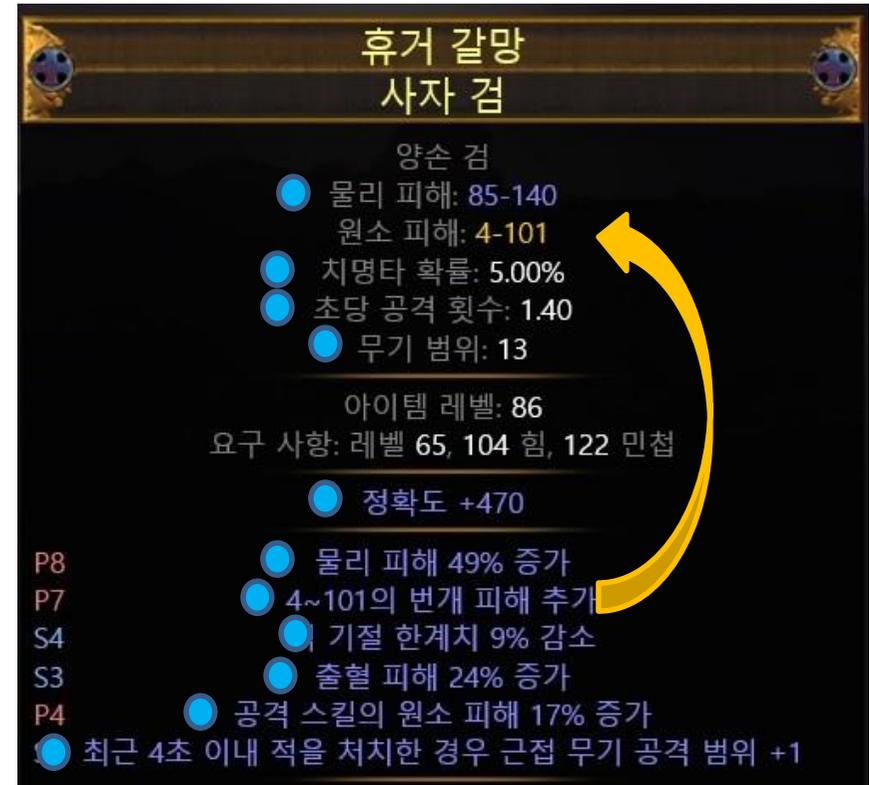
앞 표에 의하면 희귀템에 붙을 수 있는 최대 속성의 수는 11개이며 그림의 양손검이 그 사례이다. (단, 기초속성 자리의 '원소 피해 4-101'는 접사속성의 효과를 표시만 해 준 것)

기초/고정 속성은 템의 종류에 따라 붙는 방식/개수가 달리 정해져 있다. 옆 그림의 양손검에는 기초속성이 4개 붙어 있다. 그러나 장신구(반지/목걸이/허리띠)는 기초 속성 0으로 고정돼 있으므로 반지/목걸이/허리띠를 기초속성이 없다는 이유로 뚱템 취급하면 안된다.

더럽지만, 어떤 종류의 템에 어떤 기초/고정 속성이 붙게 돼 있는지를 알아야 정확한 판단을 내릴 수 있다. 후미의 용어해설을 참고 하자.

반면에 접사속성은 단순하다. 모든 희귀템에 6개가 허용되므로, 내 템의 접사속성이 3개 이하라면 버리는 것을 생각해야 한다.

보통의 제작능력을 축적한 유저라면 희귀템에 조작을 가해서 1개 속성을 추가할 수 있으므로, 접사 속성이 4~5개인 희귀템은 눈여겨 보자. Max 6개 대비 어느 부분이 비어 있는지가 중요한데, 이를 판별하는 방법은 후술할 용어해설을 참고.



## 2. 질 : 속성의 등급이 높아야 한다(1/3)

'양'조건을 만족하는 템이라 해도 각 속성들의 등급이 낮으면 허접템이 된다. 속성등급은 최고부터 최저까지 속성에 따라 다양하다. 옆 그림은 양손검에 붙는 접두어 속성 12개 중 [물리피해 %증가+정확도 증가] 속성의 등급표이다. 1렙짜리 아이템에도 붙는 '종자의'라는 최저등급부터 '독재자의'라는 최상위 등급까지 8단계로 되어있다. '독재자의'는 '종자의'보다 4배 이상 강력하다.

당연히 고등급일수록 효과적이며 2등급('황제의')까지는 붙어야 쳐준다. 고등급 속성은 아이템레벨(템렙)이 고렙이어야 붙는다. 표를 보면 최고등급인 '독재자의'는 템렙 83이 필요하다.

결국 아이템 자체가 저렙이면 고등급 속성이 붙지 않으므로 **질을 추구할 때 가장 중요한 것은 템렙**이 되겠다. 다만, 템렙이 높을 수록 착용요건(앞페이지 그림 '요구사항') 또한 까다로워 지니 항상 미리 체크하자.

아이템과 그 템이 가지는 레벨은 고정적이지 않다. 예를 들어 양손검 23종 중 최상위 검인 '정교한 검'의 경우 템렙이 70~88사이에서 정해진다(작성일 현재 공홈 거래소 기준). '정교한 검'이 비록 최상위 검이지만, '독재자의' 속성이 붙을 수 없는 레벨일 수 있다는 말이 된다. 꼭 템렙을 확인해 두자.

종자의	1	물리 피해 (15-19)% 증가 정확도 +(16-20)	1000
숙련공의	11	물리 피해 (20-24)% 증가 정확도 +(21-46)	1000
강탈자의	23	물리 피해 (25-34)% 증가 정확도 +(47-72)	1000
용병의	35	물리 피해 (35-44)% 증가 정확도 +(73-97)	400
용사의	46	물리 피해 (45-54)% 증가 정확도 +(98-123)	200
정복자의	60	물리 피해 (55-64)% 증가 정확도 +(124-149)	100
황제의	73	물리 피해 (65-74)% 증가 정확도 +(150-174)	50
독재자의	83	물리 피해 (75-79)% 증가 정확도 +(175-200)	25

## 2. 질 : 속성의 등급이 높아야 한다(2/3)

그러면 정교한 검 83렙이면 안심인가? 유감스럽게도 아니다. 다른 접두어나 접미어 속성들은 또다른 테이블을 갖고 있어서 주의가 필요한데, 고수분의 말에 의하면 86렙이면 어떤 템이든 모든 1등급 속성이 붙을 수 있다고 한다. 정확한 것은 아래 사이트에 가서 일일이 확인해 보는 수 밖에 없다. 사이트 유지하는 분에게 감사드리며 광고배너 클릭을 권장한다.

접두/접미 확인 사이트 : <https://poedb.tw/kr/mod.php>

정교한 검의 속성테이블을 보면서 접사 속성에 대해 정리해 보자. 위 사이트를 불러 와서 확인해 보면 유용할 것이다.

	자연산 접두	자연산 접미	쉐이퍼 접두	쉐이퍼 접미	엘더 접두	엘더 접미	화석 접두	화석 접미	작업대 접두	작업대 접미	에센스 접두	에센스 접미	바알 (타락)
속성 수	12	23	6	9	2	9	10	13	18	36	9	11	8
요구렘렙	50~83	30~84	68~84	68~84	80~83	68~85	1~75	1	1~81	1~81	55~82	63~85	1~85

- (자연산)접두/접미는 템에 시스템이 붙이는 속성으로 인공적으로 골라 붙일 수 없다.
- 쉐이퍼/엘더 접두/접미 또한 자연산 이지만 쉐이퍼/엘더템에만 붙는다.
- 화석접두/접미는 탐광 또는 포실이라고 불리기도 하며 각종 화석들을 이용해 인공적으로 골라 붙이는 속성들이다.
- 작업대 접두/접미 : 인공속성. 설명 생략
- 에센스 접두/접미 : 에센스들을 이용해 붙이는 인공속성들. 초반에 유용하다. 팍팍 쓰자.
- 바알(타락) : 바알의 오브를 이용한 자연산 속성. 보통은 1회만 가능하다는 측면에서 계륜취급을 받는다.

위 표를 보면 정교한 검은 85렙이면 모든 1등급 속성이 붙을 수 있다. 영양가 없는 일부 속성을 패스한다면 84렙이어도 된다. 거래소에 보면 스펙은 완전히 동일한 데, 템렙 86짜리가 84렙짜리 보다 10배 이상 비싼 경우도 있다. 위 사이트 정말 유용하다.

## 2. 질 : 속성의 등급이 높아야 한다(3/3)

'수술(제작)'을 통해 고등급 속성을 붙일 수 있다.

제작을 통해 '독재자의'를 붙일 수 있는 고인물이라면 확률을 알고 싶을 것이다. 한번 계산해 보자. 83렙짜리 '정교한 검' 마법템에 '변화의 오브'를 사용해서 작업한다고 가정한다.

옆 표 [물리 피해%+정확도] 속성의 출현빈도 총합은 3,775회이다. 이 중 '독재자의'의 빈도가 25회. 그러면  $25/3,775 = 0.662\%$ 인데 이 확률은 변화의 오브를 사용했을 때, [물리 피해%+정확도] 속성이 뜰 경우 '독재자의'가 붙을 확률이다.

현실은 [물리 피해%+정확도] 속성 외에도 11개의 다른 접두어 경쟁자들이 있으므로 그것을 계산에 넣어야 한다. 12개 접두어 속성들의 모든 빈도를 더해보니 51,114. 그러므로 마법템에 접두어속성이 붙었을 때, 그것이 '독재자의'일 확률은  $25/51,114 = 0.0489\%$ 이다. 이는 83렙 마법템에 '독재자의'를 붙이는 작업을 할 때 평균적으로 변화의 오브 2,044개가 필요하다는 의미다. 그나마 이 확률도 시도할 때마다 접두어가 나와준다는 전제를 깔고 계산했으며, 웨이퍼/엘더템이라면 확률은 더욱 나빠진다. 현실에서는 아예 접두어가 안 나오기도 하니, 이 랜덤지옥을 뚫고 가는 명품제작 고인물들에게 경의를 표할 뿐이다.

종자의	1	물리 피해 (15-19)% 증가 정확도 +(16-20)	1000
속련공의	11	물리 피해 (20-24)% 증가 정확도 +(21-46)	1000
강탈자의	23	물리 피해 (25-34)% 증가 정확도 +(47-72)	1000
용병의	35	물리 피해 (35-44)% 증가 정확도 +(73-97)	400
용사의	46	물리 피해 (45-54)% 증가 정확도 +(98-123)	200
정복자의	60	물리 피해 (55-64)% 증가 정확도 +(124-149)	100
황제의	73	물리 피해 (65-74)% 증가 정확도 +(150-174)	50
독재자의	83	물리 피해 (75-79)% 증가 정확도 +(175-200)	25

### 3. 적합성 : 속성이 내 캐릭터가 가는 길과 맞아야 한다(1/2)

물리데미지를 추구하는 캐릭터에게 화염피해 증가속성 최고등급은 아무 쓸모 없다. 공격은 어떻게 하고 생존수단은 뭘로 할지에 따라 필요한 속성이 달라진다. 즉, 키우는 캐릭터의 공격/생존력 특성을 알지 못하면 아이템을 평가하기 어렵다는 뜻이다. 양질적용 4요소 중 이 부분이 가장 어렵다.

공격/생존력에 대한 대부분의 정보는 스킬젬과 패시브트리에 나와 있으니 이 두가지만 보면 된다. 그런데 이 두가지 모두 더럽게 어렵고 불친절하다.

- 스킬젬 : 약 300개가 있으며 설명을 읽어봐도 이해가 잘 안된다. 아이템에 붙어 있는 속성들과 관련이 있는지 없는지 판단하기 매우 어렵다. 영어가 좀 되는 분들은 영어로 보시는 것을 추천한다.
- 패시브트리 : 은하수를 방불케 하는 아름다운 트리. 그러나 복잡성 또한 은하계 짱일 것이다. 어느 고수분께서 주요 노드(바알의 계약, 원소 균형, 근접 사격 등 캐릭터의 특성을 결정하는 중요한 노드)를 정리해 주신다면 큰 도움이 될 것 같다. 필자의 무식이 한스러울 뿐이다.

이 관문을 넘는 방법으로

- 고수들이 개발해서 발표한 육성 가이드를 따라가되, 아이템/스킬젬/패시브트리가 어떻게 서로 연관되는 지를 연구하면서 게임을 해 보자. 한글판 2번째 시즌을 맞는 지금, 액트 다 밀었다고 허겁지겁 맵핑에 매달리지 말고 몇시간 정도 투자해 보면 빌드 제작자의 의도가 보일 것이다.
- POE 팬사이트에서 관련 글들을 찾아 읽어 보자.  
(예. 인벤 "빌드를 읽고 보고 짜는 법!", 러수화, <http://www.inven.co.kr/board/poe/5450/214>)

### 3. 적합성 : 속성이 내 캐릭터가 가는 길과 맞아야 한다(2/2)

대부분의 캐릭터가 공통적으로 추구하는 속성들이 있는데, 일반적으로 다음과 같다.

- 생존력 강화 : 생명력 증대 속성들, 원소저항 증가 속성들. 캐릭터 성격에 따라 에너지 보호막 증대 속성들/방어 증대 속성들/회피 증대 속성들도 중시된다.
- 적에 대한 데미지 강화 : 공격/시전 속도 속성, 치명타 속성, 데미지 증대 속성, 각종 스킬 강화 속성, 마나 증대 속성.
- 기타 : 힘/민첩/지능 스탯 증가 속성, 이동속도 증가 속성.

위에 예시한 속성 중 데미지 강화에 대한 것들이 문제의 핵심이다. 사실 필자가 "데미지 증대 속성"이라고 표현한 것이 매우 무책임하기는 하지만 이 부분은 저도 아직 잘 몰라서 이리 되었다. POE의 데미지를 주는(딜링이라고 하자) 방식이 매우 다양한 반면에, 한글 번역은 정교하지 못해서 스킬젼/보조젼의 딜링 기제와 아이템의 속성들 간 연관 관계를 파악하기가 어려웠다.

앞 페이지에 링크한 러수화님의 글이 많은 도움이 되었다. 러수화님도 한글 번역의 어려움을 겪으면서 장문의 글을 정말 열심히 쓰셨으리라 생각한다. 글이 길고 읽기 편한 글은 아니지만, 적어도 나의 **주력 스킬젼의 딜링 기제와 그에 연결된 보조 스킬젼들의 시너지 효과**에 대해서는 파악해 보자. 아이템들을 보는 눈이 밝아질 것이다. 학교 다닐 때 못했던 한많은 공부, 여기서 하시길. POEninja사이트의 "Go to build"버튼은 정말 좋은 참고가 된다.

#### 4. 홈(소켓) : 가능한 많이 뚫려 있고 연결돼 있을 수록 좋다(1/2)

아이템이 가지는 홈(소켓)은 '개수/연결/색상'이라는 3요소에 따라 그 가치가 결정된다. 이 3요소는 유저 입맛대로 얼마든지 바꾸어 쓸 수 있다. 템의 능력을 결정하는 양질적홈 중 제작 자유도가 가장 높다,

일반적으로 홈의 개수가 많을 수록, 홈들 간에 연결이 많이 돼 있을수록 좋다. 주력 스킬젬에 가능한 많은 보조젬들을 주렁 주렁 매달아 놓을수록 공격력/생존력이 높아지기 때문이다. 홈의 끝판왕은 6개의 홈이 연결되는 것이다.

홈의 최다 개수는 아이템에 따라 다르며 다음과 같다.

- 양손 무기, 갑옷 : 6개
- 한손 무기, 방패 : 3개
- 투구/장갑/장화 : 4개
- 반지 : 1개
- 화살통/허리띠 : 특수한 템에만 1개 또는 그 이상

색상은 붉은색/초록색/파란색/흰색 4가지가 있으며, 캐릭터가 사용하는 스킬젬 색상과의 일치도가 중요하다. 다만, 흰색홈은 모든 색상의 젬을 받아 주는 엄마 같은 만능 홈이긴 하지만, 아쉽게도 희귀하다.

#### 4. 홈(소켓) : 가능한 많이 뚫려 있고 연결돼 있을수록 좋다(2/2)

홈의 개수/연결/색상을 내 입맛대로 만드는 방법은 크게 2가지가 있다

- 일반적인 방법 : 홈 개수는 '주얼러 오브', 홈 연결은 '연결의 오브', 홈 색상은 '색채의 오브'를 각각 사용해서 바꿀 수 있다. 문제는 바뀐 결과가 랜덤하다는 것. 5홈템에 주얼러 오브를 바른다고 6홈이 되는 것이 아니라 1홈이 되기도 한다. 색상 또한 색채의 오브를 사용할 때마다 홈들마다 각자 지 맘대로 색상이 나온다. 연결의 오브도 사용할 때마다 기존의 연결을 깬그리 무시하고 완전히 새로운 연결이 나온다. 이 랜덤지옥의 결론은 색상이 알맞은 6연결템을 만들어 내려면 화폐가 천문학적으로 든다는 것이다. 물론 될놈은 다르겠지만...
- '작업대'를 이용하는 방법 : 상대적으로 화폐가 덜 소모되는 방법이다. 홈 관련 작업 레시피를 먹어서 미리 등록 해 놔야 한다. 홈의 끝판왕인 6연결 레시피를 얻기는 쉽지 않고, 얻는다 해도 제작 재료비 부담이 무척 크다고 한다. 다만 5연결 레시피 정도는 비교적 쉽게 얻을 수 있으니 5이하 연결은 작업대를 적극 이용하자. 참고로 '타락'한 템도 홈 작업은 가능하다(단, 바알 오브가 상당량 필요).

스킬젬의 삽입 : 젬들간 연결만 신경 쓰면 된다. 필자의 생초보 시절 실수를 통해 이해해 보자.

- 필자는 가이드 글을 보고 [초-초-초-초-빨] 5연결을 만든답시고 [초-초-빨-초-초]를 패스하는 한심한 짓을 했다. 연결 되어야 하는 스킬젬과 보조젬들은 연결된 홈에, 위치나 순서에 무관하게 색상대로 꽂아주면 된다.
- 3연결 스킬과 단독 스킬 1개를 해결하기 위해, 4연결템에다가 연결의 오브를 발라서 3연결홈+1단독홈으로 굳이 만들어 사용하는 미친 짓을 했다. 단독 스킬젬은 단독홈 아니어도 작동하며, 연결 중간에 단독 스킬젬이 꽂혀 있 어도 다른 젬들의 연결은 끊어지지 않는다.
- 홈에 젬들을 삽입한 뒤 마우스를 특정 젬에 오버해 보면 연결이 어떻게 돼 있는지 알 수 있다. 젬주위에 하얀색 테 두리가 나타나면 그 젬들은 현재 마우스가 가리키고 있는 젬에 연결돼 있는 젬이다.

## 실전을 위해 아이템을 보면서 가치를 따져 보자(1/2)

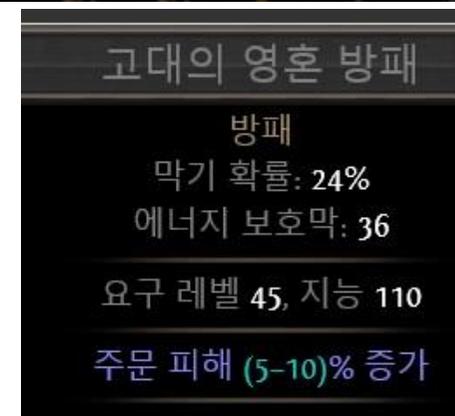
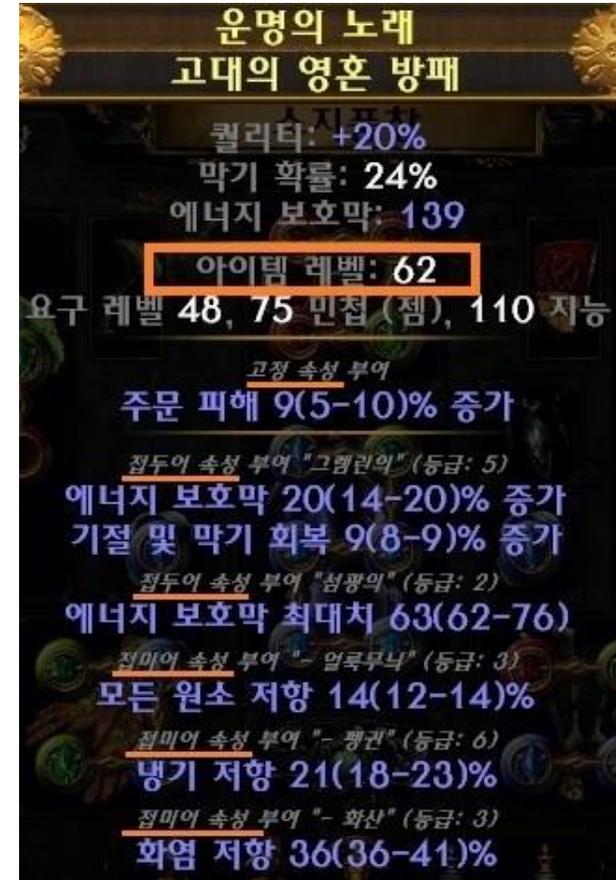
희귀 방패에 [Alt+마우스오버]를 해서 보는 그림이다.

[양]

- 속성 개수는 [기초2 + 고정1 + 접사5 = 총 8]. 좀 적어 보이지만,
- 기초속성은 방패에 2개 고정이므로 막기확률/에너지보호막 2개 만족
- 고정 속성은 방패에 0~1개인데 여긴 붙었으니 좋다.
- 접사속성 : 접두 2, 접미 3으로 최대 6개 대비 약간 불만. 그러나 유저가 1개 추가 가능하므로, 수술능력이 있는 유저에게는 최상.
- 양이라는 측면에서 베스트템이다.

[질]

- 기초속성은 '고대의 영혼방패'라는 기초 흰템에서 운명적으로 주어져 있다. 우하 그림을 보면 막기확률/에너지보호막이 고정치로 표시돼 있다. 이것은 희귀템으로 변하더라도 그대로 유지된다(에너지 보호막 수치가 다른 이유는 기초속성 용어해설 참고).
- 고정속성은 범위를 가지며 여기서 주문피해 5~10%중 9%가 붙었으니 질적으로 양호하다.
- 접사속성들의 등급을 보면 5/2/3/6/3으로 1등급은 하나도 없다. 그러나 이 템의 레벨이 62이고 48렐 캐릭터가 쓰는 템임을 감안하면 나쁘지 않다.
- 질이라는 측면에서 중상은 되는 템이다.



## 실전을 위해 아이템을 보면서 가치를 따져 보자(2/2)

### [적합성]

- 기초속성 : 모든 캐릭에 도움이 된다.
- 고정속성 : '주문피해 9% 증가'가 있으므로 주문공격을 하는 캐릭터라면 침을 흘릴 만하다. 다른 캐릭에게는 무용지물.
- 접사속성 : 6줄 5개의 접사속성 대부분이 생존에 적합한 속성들이다. 이 정도면 아주 좋다. 결정적으로 접두어 속성이 하나 비어 있으므로 '생명력 최대치 증가' 속성 같은 좋은 접두어속성을 유저가 추가할 수 있다.

### [홈]

방패에 붙는 홈은 최대 3개 이므로 필요한 색상 3개가 연결되면 만점이다.

### [결론]

- '양질적' 3면에서 좋은 템이다. 48렙 주문 딜링 캐릭터라면 첫째 생명력 추가 작업, 둘째 3홈 연결 작업을 해서 사용할 만 하다.



- 이 템은 예를 들기 위해 선정한 좋은 템이다. 현실에서는 이런 템을 가끔 볼 수 있다. 바람직한 고등급 속성들만 모여 있고 홈까지 최대 개수가 연결 돼 있는 템이라는 것은 그야말로 하늘의 별따기 만큼이나 만나기 어렵다. 그래서 보통은 내게 적합한 '고정 속성+3개의 접사 속성'만 있어도 쓸만한 템이다. 만약 접사속성이 비어 있다면 1+4를 만들 수 있으니 좋은 템이라 할 수 있다.

## 용어 해설 \_ 1) 기초속성 (1/4)

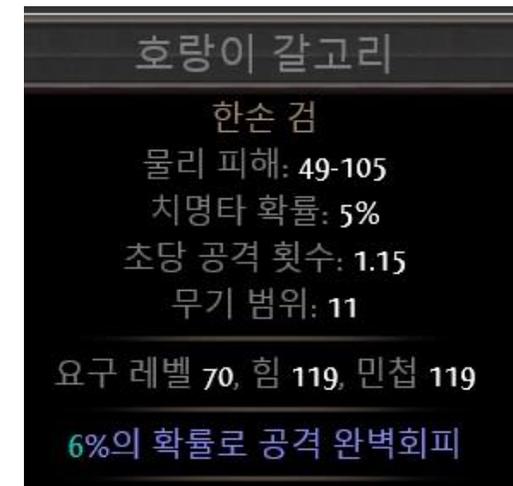
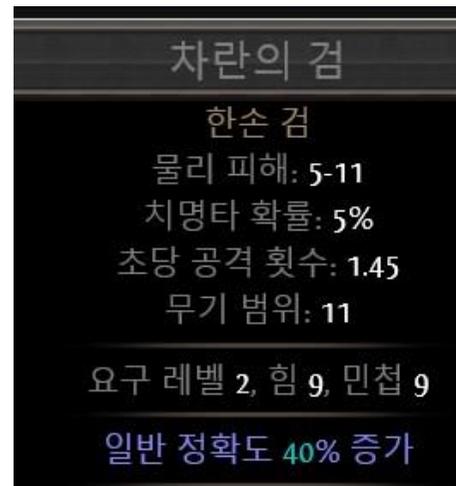
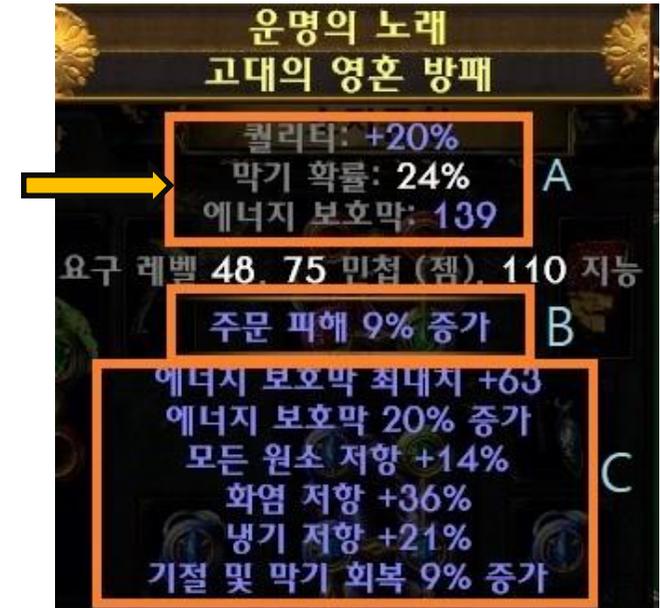
우측 그림의 A부분이 '기초속성'을 나타내며 아이템의 종류에 따라 사전에 결정돼 있다. 즉 같은 종류(그림의 경우 '고대의 영혼 방패' 종류)라면 기초속성이 다 동일하다. ('기초속성'이란 용어는 필자가 편의상 붙인 것입니다)

- 무기류 : '물리 피해/치명타 확률/초당 공격 횟수/무기 범위' 등 4가지가 붙는다(활은 무기 범위, 화살통은 4가지 모두 해당사항 무).
- 방어구류 : '방어도/회피/에너지 보호막/막기 확률(방패에 한함)' 중 최대 2가지가 붙는다(그림의 희귀방패에 2가지가 붙어 있다).
- 장신구류 : 기초 속성이 붙지 않는다. 참고로 허리띠도 장신구이다.
- 그림의 '퀄리티'는 기초속성이 아니라 후천적으로 붙는 기초속성 강화요소이다.

기초 속성은 아이템 종류별로 달리 결정된다. '한손검'으로 예를 들어 보자.

- 한손검류에는 최하위 '차란의 검'부터 최상위 '호랑이 갈고리'까지 26개의 검이 있다.
- 순수 흰템 기준으로 각각의 검들은 위에 적은 4가지 무기류 기초속성을 갖고 있다. 물리 피해는 상위검일 수록 증대. 치명타 확률은 26개 동일. 초당 공격 횟수는 검마다 다르지만 템수준과는 무관. 무기범위는 26개 동일.

(<https://poedb.tw/kr/item.php?cn=One+Hand+Sword>)



## 용어 해설 \_ 1) 기초속성 (2/4)

기초 속성은 제한적으로 바꿀 수 있다. 무기류의 **물리 피해**, 방어구류의 **방어도/회피/에너지보호막** 이렇게 4가지의 수치를 높일 수 있으며, "**퀄리티를 높인다**"라고 표현한다. 퀄리티가 저절로 붙어 나오기도 하는 데, 이경우 집기 전 바닥 상태에서 명칭에 '상급'이라는 표현이 붙는다.

**퀄리티**를 높이려면 화폐를 사용한다

- 무기류 : 대장장이의 솥돌을 사용.
- 방어구류 : 방어구 장인의 고철을 사용.
- 허리띠, 반지, 목걸이 : 장신구이므로 기초 속성이 없고 따라서 퀄리티작업 불가능.
- 플라스크 : 유리직공의 방울
- 지도 : 지도제작자의 끝
- 스킬젬 : 세공사의 프리즘

퀄리티는 화폐를 1번 사용할 때 마다 흰템은 5%씩, 파란템은 2%씩, 노란템과 고유템은 1%씩 상승한다. 그래서 템을 제작할 때 보통은 퀄리티작업부터 하게 된다. 화폐로 상향시킬 수 있는 한도는 20%까지이나, 특수한 상황에서는 더욱 높일 수 있다. 참고로 고유템의 퀄리티는 화폐로 20%, 연합(신디케이트)으로 28%, 야수관으로 30%까지 가능하다고 알려져 있다.

퀄리티의 또 하나 장점은, 후에 홈 연결작업을 할 때 6연결이 뜰 확률은 높여준다고 한다. 대장장이의 솥돌이나 방어구장인의 고철은 매우 흔한 화폐이니 들통 발라주자.

## 용어 해설 \_ 1) 기초속성 (3/4)

우하 방패의 기초 속성을 보면 막기 확률은 기초 힌템과 동일한 24%이나 에너지 보호막은 기초템 36대비 대폭 증가한 139이다.

에너지 보호막 139가 나오는 산식을 보자.

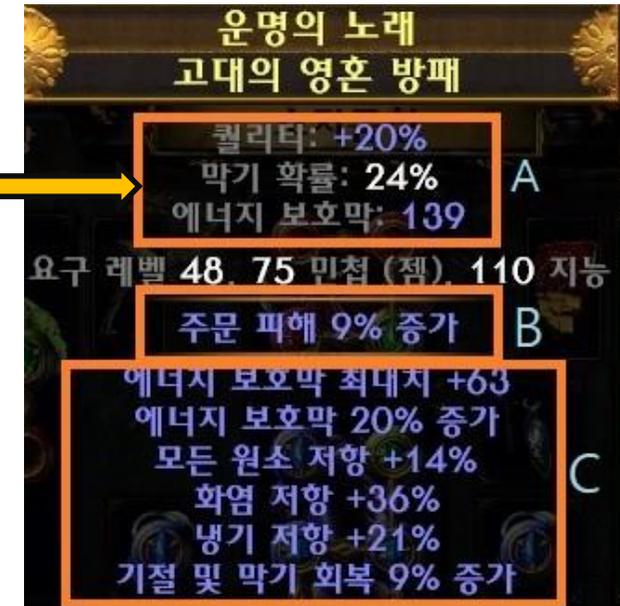
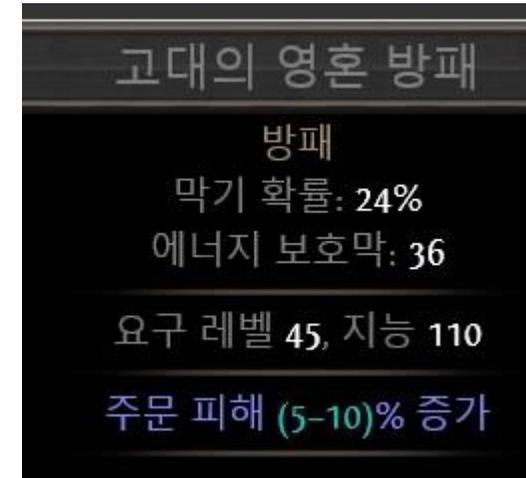
$$\bullet \{ 36(\text{힌템}) + 63(\text{접사}) \} \times \{ 1 + 40\%(\text{접사+퀄리티}) \} = 139$$

로서 고압계도 최대치 +63 접두어가 먼저 적용되고, 20% 증가 접두어와 퀄리티 20%가 나중에 곱해지고 있다.

중요한 것은 퀄리티가 기초속성을 높여 준다는 것이며, 모든 기초속성을 높여 주는 것이 아니라 선택적으로 적용된다는 점이다. 전술한 바와 같이 '물리피해/방어도/회피/에너지보호막' 등 4가지만 높여준다. 오른쪽 그림에서 막기 확률은 흰글씨로 에너지보호막은 푸른 글씨로 표시되는 이유다.

공격속성 중에서는 유일하게 '물리 피해'만 퀄리티를 높일 수 있다. 따라서 물리 피해를 주 데미지로 쓰는 유저는 퀄리티에 환장을 한다.

그러면 물리피해 아닌 피해를 주는 캐릭터들은 상대적으로 손해를 보는가? 반드시 그렇지 않다. 예를 들어 원소피해를 주문으로 가하는 캐릭터들은 적중율 100%를 기본으로 먹고 들어가지만, 물리데미지를 타격하는 캐릭터들은 적중도를 따로 맞춰야 하는 페널티가 있다.



## 용어 해설 \_ 1) 기초속성 (4/4)

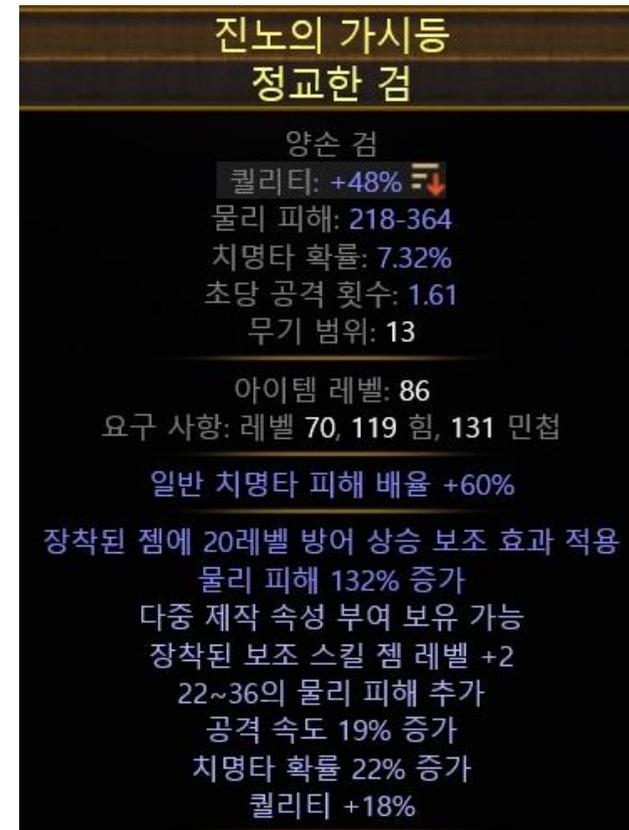
무기 기초속성들의 수치가 어떻게 결정되는 지 살펴 보자.

베이스상태 '정교한 검'의 4가지 기초속성 대비 하단 희귀템의 기초속성 수치를 비교해 보면, 무기범위를 제외하고는 모두 향상되었다.

- 물리피해 218~364 =  
 $\{56\sim 94(\text{베이스}) + 22\sim 36(\text{접사속성})\} \times \{1+180\%(\text{퀄리티}+\text{접사속성})\}$
- 치명타 확률 7.32% =  $6(\text{베이스}) \times \{1 + 22\%(\text{접사})\}$
- 초당 공격 횟수 1.61 =  $1.35(\text{베이스}) \times \{1 + 19\%(\text{접사})\}$
- 무기 범위는 퀄리티 영향도 받지 않고 관련되는 접사속성도 없으니 그대로이다. 만일 접사속성에서 관련 속성을 추가했다면 달라졌을 것이다.

참고로 고정속성인 '일반 치명타 피해 배율 +60%'는 치명타 확률과는 다른 속성이니 혼동하지 말자.

이 검의 경우 하단의 접사속성 대부분이 기초속성을 향상시키는 데 소비되었다. 기초속성의 중요성을 알 수 있는 대목이다.



## 용어 해설 \_ 2) 고정속성 (1/2)

그림1의 B부분이 고정 속성이며 위아래에 가로줄을 쳐서 구분표시하고 있다. 이 속성은 템에 따라 있을 수도, 없을 수도 있다. 당연히 있는 템이 좋다. 다만, 템에 따라서는 고정속성이 붙어 있는 대신 기초속성을 손해 본다든지 하는 경우도 있지만, 내게 필요한 속성을 고정속성칸에 붙여서 시작하는 것은 분명 큰 혜택이다(적 합성).

힌템을 기준으로 아이템별 고정 속성 출현여부는 다음과 같다.

- 무기류 : 대부분 붙는다. 한손 무기 8종 중에 7종이 100% 고정 속성이 붙어 나오지만 도끼는 안 붙는 템이 훨씬 많다. 양손 무기 경우는 5종(낙신탄 제외) 중 지팡이/검/철퇴는 100% 붙지만 활/도끼는 거의 붙지 않는다. 방패/화살통은 거의 붙는 편. 그림의 방패에는 주문피해 9% 증가 속성이 붙어 있다.
- 방어구류 : 드물게 붙는다. 장갑의 예를 들면 55종중 황금 팔보호구(생명력 최대치), 가시 장갑(근접 피해 증가), 움켜쥔 장갑(투사체 피해 증가), 손가락 없는 실크 장갑(주문 피해 증가) 등 4가지에만 고정속성이 붙지만, 대신 기초 속성 1개를 손해 본다. 장화는 58종 중 5개, 갑옷은 105종 중 3개, 투구는 66종 중 3개에 붙는다. 즉 방어 구는 고정속성이 붙어있다는 자체가 축복이고, 이러다 보니 필터링 프로그램이 고정속성 붙은 방어구는 다르게 표시해 준다(예, '두가지 색 장화').
- 장신구 : 장신구는 100% 고정 속성이 붙는다. 위에서 다룬 기초 속성이 붙지 않는 대신 고정 속성에서 보상을 받는 것 같다. 템별 확인은 독자의 몫이다. <https://poedb.tw/kr/item.php>



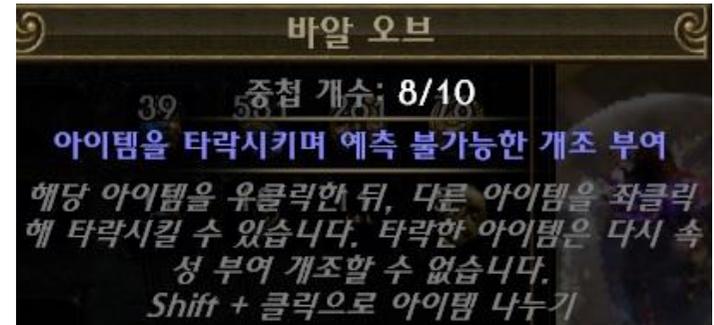
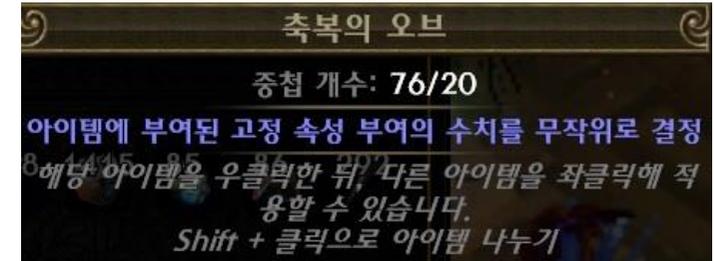
## 용어 해설 \_ 2) 고정속성 (2/2)

고정 속성은 수치만 바꿀 수 있다. 고정 속성을 가진 템에 '축복의 오브'라는 화폐를 사용하면 랜덤하게 수치가 바뀐다. 타락한 템만 아니라면 일반,마법,희귀,고유 등 모든 템에 적용된다. 그러나 퀄리티작업처럼 일방적으로 수치가 올라가는 것이 아니므로 주의하자.

고정 속성 자리에 하늘색으로 표시된 속성이 자리 잡고 있는 템도 있다. 후천적으로 부여된 특수한 속성이며, 제한적으로만 붙일 수 있다. 예를 들어 미궁 전직을 깨면 장갑/장화/투구에 속성을 부여하는 특수작업대가 나온다. 이것 이용하면 특별한 속성을 바꿀 수 있다('인챈트'라 한다).

템을 '타락'시켜 부여하기도 한다. '바알의 오브'를 템에 사용하면 낮은 확률로 특별한 속성이 고정옵션 자리에, 혹은 이미 있는 고정옵션과 위아래로 나란히 붙는다.

두 방법 모두 어떤 속성이 나올 지 완전 랜덤이고 타락의 경우는 실패하는 경우가 더 많다. 그러나 희귀템의 접사속성 6슬롯을 건드리지 않고 붙이는 속성이기 때문에 그 가치는 무척 크다. 적합한 속성이 붙어준다면 '운수 좋은 날'이다.



### 용어 해설 \_ 3) 접사속성 (1/3)

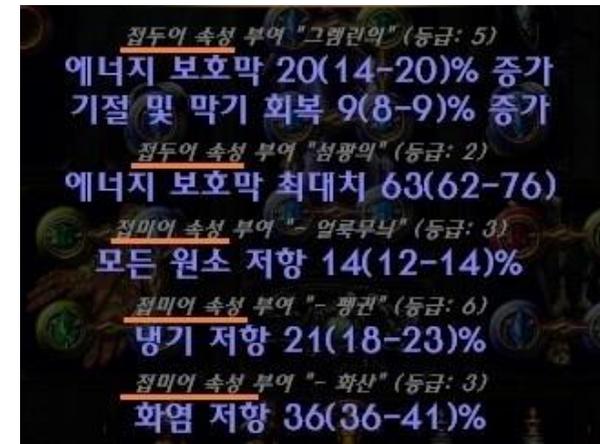
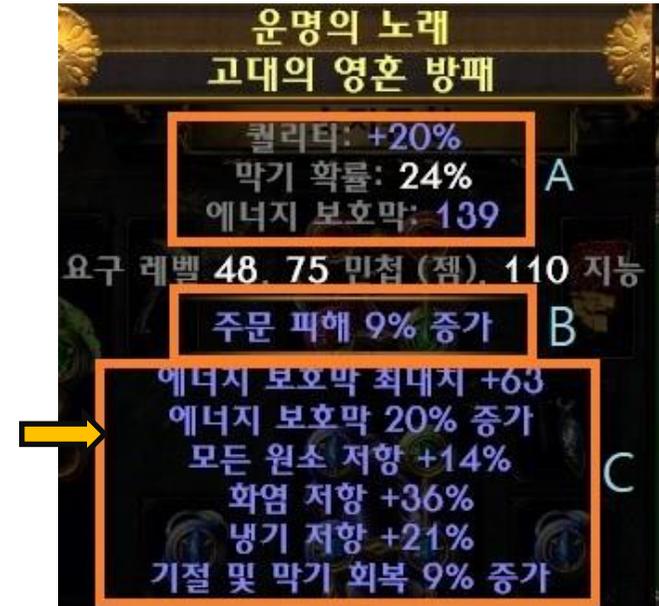
그림 C부분이 접사 속성이며, 아래 그림에서 보다시피 접두어, 접미어로 나뉜다. 흰템은 이 속성이 없고, 파란템은 접두/접미 각 1개씩, 노란템은 접두/접미 각 3개씩 최대 6개의 접사 속성이 붙는다. 이 접사 속성들은 복잡하고 다양하지만 엄격한 룰에 의해 랜덤으로 붙게 된다.

아래 그림은 템에 Alt+마우스오버 했을 때 보이는 접사속성 부분만 나타낸 것이다. 접두어/접미어 속성들의 이름을 확인해 볼 수 있다. 접두어들은 '뭉뭉의', 뭉뭉한'이라는 수식어 형태고 접미어들은 명사이다.

그런데 '접두어/접미어'라는 명칭은 뭔가?

파란템은 붙어 있는 접사 속성의 명칭이 템 이름에 반영된다. 예를 들어 '연마한 라브리스-권투선수'라는 파템은 '연마한'이라는 접두어 속성(6등급 물리피해 추가)과 '권투선수'라는 접미어 속성(3등급 적 기절 한계치 10% 감소)이 붙은 라브리스(양손 도끼)인 것이다. 접두어/접미어라는 명칭이 이해가 된다.

노란템의 경우는 접사 속성이 최대 6개가 붙으므로 이들을 템 이름에 죄다 같다 붙이면 난장판이 된다. 따라서 접두어/접미어와 전혀 무관한 새로운 이름이 템에 붙는다(그림1의 방패에는 '운명의 노래'라는 이름이 붙었다). 이 대목이 우리 초보자들을 의아하게 만드는 대목이다. 주로 노란템을 상대하게 되는 초보자 입장에서 이름에 접두어도 접미어도 없는 템을 보면서 "웬 접두/접미?" 라는 의문을 품게 된다. 필자는 그랬다.



### 용어 해설 \_ 3) 접사속성 (2/3)

같은 방패를 공홈 거래소에서 보면 어찌 보일까? 우측그림이 공홈 거래소 템 모습. 영문자 P/S가 접두어(Prefix), 접미어(Suffix)의 약자들이다(숫자는 속성 등급인데 1이 가장 좋은 등급). 템에 Alt+마우스 오버해서 보는 왼쪽 그림과 비교해 보면서 확인해 보자.

**운명의 노래 고대의 영혼 방패**

퀄리티: +20%  
막기 확률: 24%  
에너지 보호막: 139

**아이템 레벨: 62**

요구 레벨 48, 75 민첩 (젼), 110 지능

고정 속성 부여  
주문 피해 9(5-10)% 증가

접두어 속성 부여 "그렘린의" (등급: 5)  
에너지 보호막 20(14-20)% 증가  
기절 및 막기 회복 9(8-9)% 증가

접두어 속성 부여 "침광의" (등급: 2)  
에너지 보호막 최대치 63(62-76)

접미어 속성 부여 "- 일록무늬" (등급: 3)  
모든 원소 저항 14(12-14)%

접미어 속성 부여 "- 평권" (등급: 6)  
냉기 저항 21(18-23)%

접미어 속성 부여 "- 화산" (등급: 3)  
화염 저항 36(36-41)%

**운명의 노래 고대의 영혼 방패**

퀄리티: +20%  
막기 확률: 24%  
에너지 보호막: 139

아이템 레벨: 62  
요구 사항: 레벨 48, 110 지능

주문 피해 9% 증가  
에너지 보호막 최대치 +63  
에너지 보호막 20% 증가  
모든 원소 저항 +14%  
화염 저항 +36%  
냉기 저항 +21%  
기절 및 막기 회복 9% 증가

P2  
P5  
S3  
S3  
S6  
P5

P가 3개, S가 3개 있어서 6슬롯 짝 찬 것처럼 보인다. 그러나 잘 보면 P5 두개는 한 개 속성 '그렘린의'의 효과이다. 한편 S3도 2개가 있지만 독립속성들이다. 공홈에서 아이템 볼 때 동일한 기호가 나오면, 해당 속성에 마우스를 올려서 이름을 확인해야 제대로 보인다.

### 용어 해설 \_ 3) 접사속성 (3/3)

공홈에 있는 템들을 판별하는 일은 중요하므로 하나 더 보자. 스샷을 편집하여 이름을 추가했다



P가 3개, S가 3개, R이 1개. Max 6개를 초과한 템처럼 보인다. 그러나 그렇지 않다.

- 둘째줄 P3과 5째줄 P3은 '나가의'라는 같은 이름이 붙었으므로 1개의 접두어 속성이다. '대담한' 이라는 P4 속성은 둘째 줄에서 P3과 결합되었다. 그러므로 접두어 속성은 P3/P4 2개이다.
- 접미어 속성 3개는 S2로 기호는 동일하나 이름이 다 다르므로 3개가 짝 찬 상태.
- 이 템은 자연상태로는 접두 2, 접미 3으로 태어났고 유저가 추가한 접두 속성이 R3이다.

## 용어 해설 \_ 4) 고유속성

'별의 탄생'이라는 3.7시즌 인기템을 보면서 고유속성에 대해 알아 보자.

- 기초/고정 속성은 '지옥불 검'이라는 기초헌템의 성질과 동일하다. 하단의 '고유속성'은 6개이다.
- 고유 속성은 아무런 법칙이나 제약 없이, 아이템 설계자 맘대로 붙인 것이다. 물리피해 479% 증가는 다른 어떤 접사속성도 따라올 수 없는 압도적인 깡패속성이다. 고유템은 이 맛에 쓴다.
- 반면에 유저는 어떠한 조작도 접사속성에 가할 수 없다. 고유속성은 희귀템의 접사속성처럼 속성은행에서 시스템이 랜덤으로 골라 붙이는 방식이 아니라, 고유템에 1:1로 매치돼 있다.
- 유저는 퀄리티작업과 고정속성 수치 변경작업만을 할 수 있다. 옆의 검은 고정속성이 범위가 아니라 30%로 고정돼 있기 때문에 고정속성 수치변경도 불가하다.

고유템을 한마디로 정리하면 다음과 같다.

- 장점 : 희귀템에서 보기 어려운 깡패속성 맛을 볼 수 있다.
- 단점 : 고유템을 여러 부위에 사용할 수록 세팅의 자유도가 떨어진다. "고유템을 많이 쓰는 세팅이라 생명력 확보가 어렵습니다"와 같은 이야기를 들어 보셨을 것이다.



## 다중 제작 속성 부여\_오브의 세계

### 들어가는 말

드림템 혹은 명품을 갖고 싶은 건 모든 유저의 바램이다.

어떤 템이 드림템일까? 고유템 아니면 희귀템일 것이다. 둘 중에서는 잘 빠진 희귀템이 더 선호되며 실제로 거래소에 가보면 희귀템이 더 비싸다. 고유템은 일부 속성들이 강력하기는 하나, 어떤 속성들은 캐릭터 스타일에 적합하지 않은 경우가 있으며 이 건 절대로 손 볼 수가 없다. 즉, 적합성 측면에서 불완전하다.

진정한 명품은 완벽한 '양질적'을 갖춘 아이템에서 찾을 수 있다. 속성조합의 수가 우주적인 POE에서 현실적으로 양질적템을 득할 수는 없다 해도, 이론상으로 희귀템에서는 가능하다. 시스템이 미친척하고 당신에게 드랍해 줄지도 모른다.

드림 희귀템을 얻는 방법은 4가지가 있다.

1. 어마무시하게 게임 시간을 늘리면서 자연 드랍을 기대한다.
2. 희귀템과 관련된 오브들을 끝장나게 템에 바르면서 운에 기대본다.
3. '다중 제작 속성 부여' 작업(멀티크래프팅)으로 제작한다.
4. 거래소에서 산다.

1번과 4번에 대해 더 이상 이야기하는 것은 독자에게 실례이므로 2,3번에 대해 이야기를 하고자 한다.

2번 방법 역시 1번과 비슷한, 말도 안되는 방법이긴 하나 3번을 이해하기 위해 중요하다. 2번에서 사용 가능한 오브들을 살펴보면서 왜 3번이 필요한 지, 3번을 하면서 거치는 과정들이 왜 최선인지 납득해 보자.

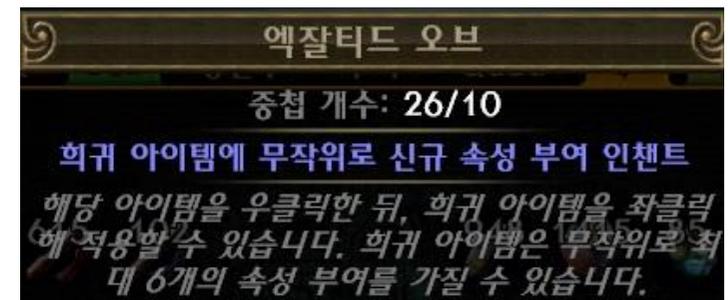
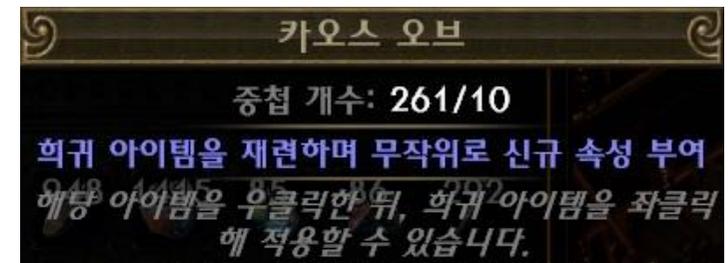
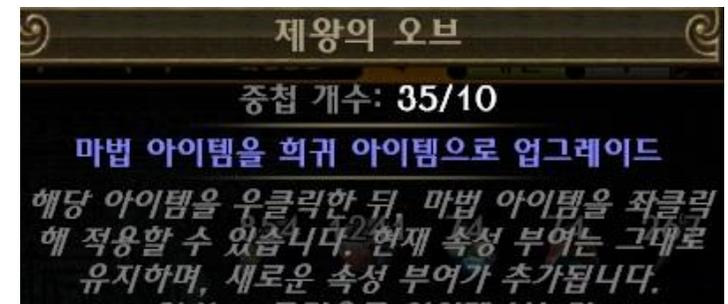
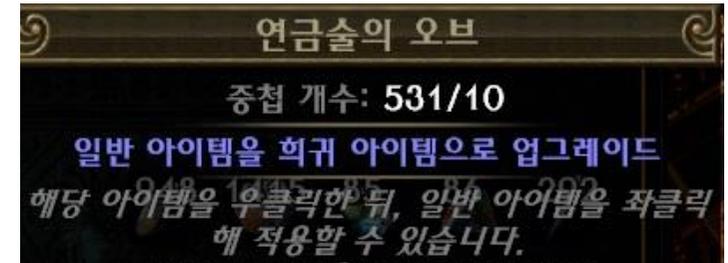


## 2번 방법 \_ 희귀템과 관련된 오브들

- 연금술의 오브 : 일반템을 희귀템으로 상향시켜주며, 이때 붙는 접사속성은 랜덤이다. 한번 이 오브를 바르면 희귀템이 되기 때문에 두번 발라지지 않는다.
- 제왕의 오브 : 마법템을 희귀템으로 상향시켜주며, 이때 붙는 접사속성은 랜덤이다. 단, 희귀템으로 바뀔때 마법템 시절 속성을 유지하며 1개의 접사속성이 무작위로 추가된다.
- 카오스 오브 : 희귀템의 모든 접사속성들을 무작위로 새로 만든다. 계속 바를 수 있다.
- 액잘티드 오브 : 희귀템 접사속성 슬롯이 비어 있는 경우, 기존 속성을 유지하며 1개의 새로운 속성을 추가한다. 슬롯이 있는 한 계속 사용가능.
- 에센스(오브라고 쳐주자) : 일반템을 희귀템으로 업시키되, 1개의 속성을 고정해서 나오게 한다. 즉 연금오브의 변형이다. 고등급 에센스는 희귀템도 바꿀 수 있는데, 1개 속성은 고정해서 나오게 하고 나머지 속성들은 랜덤하게 정해진다. 이는 카오스오브의 변형이다.

2번 방법 : 연금오브나 제왕오브를 발라서 희귀템을 만들고(혹은 주운 희귀템도 좋다) 여기에 카오스오브, 액잘오브, 에센스들을 반복소비해서 드림 희귀템을 노리는 것이다.

도대체 얼마만큼의 카오스오브나 액잘오브를 발라야 할지 알 수 없는, 오브들의 시세로 보아 말도 안되는 미친 소리지만 위 오브들의 설계의도가 그러하다.



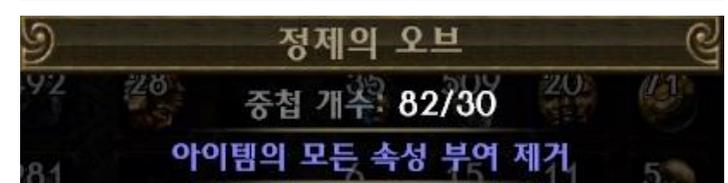
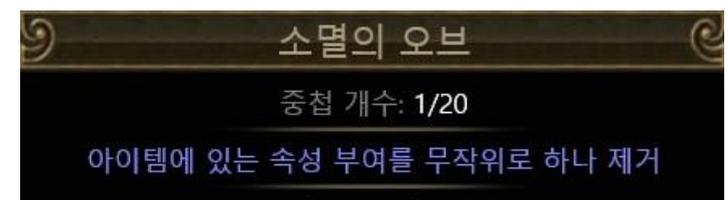
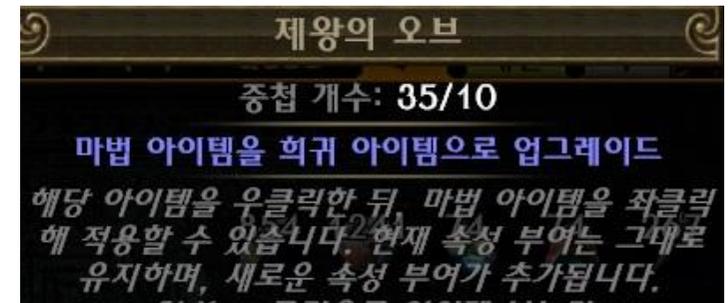
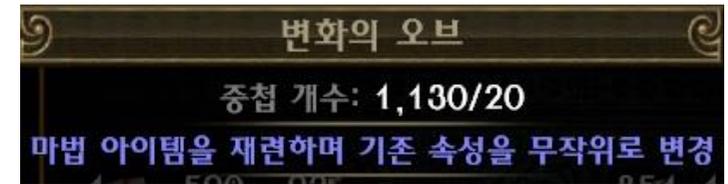
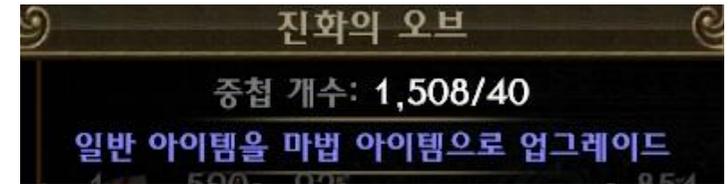
### 3번 멀티크래프팅 \_ 오브의 경제학(1/4)

2번 방법의 무식함이라니... 아무리 카오스오브나 액잘 오브를 발라봐도, 저 질 잡속성은 어느 슬롯에선가는 바퀴벌레처럼 계속 기어 나온다. 카오스오브나 액잘오브의 공급물량(드랍율)을 생각했을 때, 2번 방법은 현실적으로는 불가능하다.

그래서 거꾸로 불순물이 없는 템을 먼저 만들고, 거기에 다중 속성 부여를 할 수 있도록 뒷구멍을 뚫어 놓았다. 바로 제왕의 오브와 멀티크래프팅이 그 구멍의 핵심이다.

그 결과 카오스오브나 액잘오브를 반복소비하는 대신, 우측의 저렴한 오브들을 이용할 수 있게 되었다. 물론 최종단계에서는 비싼 오브들이 필요하지만, 랜덤에 의지하면서 무한 반복소비는 안해도 된다.

- 진화의 오브 : 일반템을 마법템으로 상향시켜주며, 이때 붙는 접사속성은 랜덤이다. 한번 이 오브를 바르면 마법템이 되기 때문에 두번 발라지지 않는다.
- 변화의 오브 : 마법템의 속성을 랜덤하게 바꾸어 준다. 마법템에 계속 바를 수 있다.
- 제왕의 오브 : (앞 페이지 참조)
- 소멸의 오브 : 마법/희귀템의 접사속성 중 하나를 무작위로 제거한다. 계속 바를 수 있다. 이 오브는 비싸지만 많이 소요되진 않는다.
- 정제의 오브 : 마법/희귀템을 일반템으로 만들어 준다. 제가 보기에 POE에서 가장 비극적 오브.



### 3번 멀티크래프팅 \_ 오브의 경제학(2/4)

멀크를 정리해 보자.

1. 저질 잡속성이 전혀 없는 희귀템을 만든다. 비교적 저렴한 오브들을 이용해 랜덤지옥을 극복한다.
2. 1단계에서 만든 템에 '양적질' 속성을 추가한다. 고가의 오브들이 필요하지만 필요 수량은 제한적이다.

(멀크는 2단계를 의미하지만 1단계가 어차피 필요하므로 이를 포함하는 넓은의미로도 섞어서 사용)

1단계가 핵심이다. 2단계는 준비가 필요하긴 하지만 랜덤지옥은 아니므로 그냥 하면 되는 만만한 작업이다.

1단계 : 저질 잡속성 없는 희귀템의 제작

이 단계에서 진화/변화/제왕/소멸/정제 오브들을 이용해서 만들어야 할 결과물의 사례를 먼저 보자.

우측 그림이 바로 그 사례. '이속 35% 증가'라는 꿀옵이 딱 하나 붙어 있을 뿐, 5개의 접사 속성 슬롯이 비어 있는 완벽한 바퀴벌레 free템이다(이 템의 거래소 가격은 세기말이라 그런 지 1억짜리이다. 만일 원소저항 증가와 같은 고정 속성이 붙어 있었다면 최소 10배는 할 것이다. 고정속성 한 줄이 이렇게 크다).

1단계 작업의 초점은 희귀템에 속성들이 안 붙도록 하는 데 있다. 그래서 마법템에 제왕의 오브를 사용한다.

이 경우, [마법템 접사속성 개수 1~2 + 제왕의 오브 추가 1 = 2~3]의 접사 속성을 갖는 희귀템이 만들어 질 것이다.



### 3번 멀티크래프팅 \_ 오브의 경제학(3/4)

마법템에 제왕의 오브를 사용해서 만든 희귀템이 가진 2~3개의 접사속성은 소멸의 오브를 써서 1개만 남길 수 있다. 다 없앨 순 없다. 희귀템은 최소 1개는 접사속성을 갖도록 돼 있으므로.

이렇게 '마법템 + 제왕의 오브 + 소멸의 오브' 를 해서 접사속성이 딸랑 하나인 희귀템을 만들었을 때, 문제는 그 1개의 접사속성이다. 이놈이 저질 잡속성이면 나머지 슬롯에 아무리 멀크를 잘 해도 양질적템이 될 수 없다.

이 하나의 속성을 '질적' 부합속성으로 만들기 위한 시도가 필수적인데, 현재까지 개발된 가장 좋은 방법이 마법템 시절에 질적 부합속성을 붙여서 희귀템까지 끌고 오는 방법이다. 마법템의 성질을 바꾸어 주는 변화의 오브가 흔하며, "현재 속성 부여는 그대로 유지하며..."라고 돼 있는 제왕의 오브가 존재하기 때문이다.

그래서 일단은 마법템에 좋은 속성을 붙여야 한다. 그리고 하는 김에 베스트 타겟 속성을 시도하게 된다. 변화의 오브를 무수히 발라가며 타겟 속성이 뜨기를 기다리는 것이다(확률에 대해서는 앞에서 이미 다루었다). 언젠가는 뜬다. 그리고 변화의 오브가 상대적으로 저렴한 탓에 할 만은 하다. 이 단계에서 뺏다면 다음 랜덤지옥이 기다린다.

노리던 타겟 속성이 뺏을 때, 바퀴벌레가 동반해서 나올 가능성이 농후하다. 마법템에 2개까지 접사속성이 붙는다는 걸 기억하실 것이다. 물론 바퀴벌레 없이 타겟 속성 1개만이 붙을 수도, 동반 출연속성이 또 하나의 '질적'속성일 수도 있다. 만일 유저가 전생애 나라를 100번 정도 구했다면 말이다.

- 보통 케이스인 저질 잡속성이 함께 출연한 경우 : 소멸의 오브를 써서 한 개를 지운다. 그 결과;
  - ✓ 바퀴벌레가 생존했다면 정제의 오브로 힌템을 만든 다음 진화의 오브로 마법템을 만들고 변화의 오브 작업부터 다시 한다.
  - ✓ 바퀴벌레가 날아갔다면 감사하면서 제왕의 오브를 바른다. 결과는 타겟 속성이 포함된 2 접사속성 희귀템이다.
- 타겟 속성 1개만 뜬 경우 : 제왕의 오브를 바른다. 결과는 타겟 속성이 포함된 2 접사속성 희귀템이다.
- [타겟속성 1 + 다른 좋은 속성 1]의 경우 : 제왕의 오브를 바른다. 결과는 1타겟/1질적 속성이 포함된 3 접사속성 희귀템이다.

### 3번 멀티크래프팅 \_ 오브의 경제학(4/4)

다음 마지막 랜덤지옥으로 가보자. 앞 단계의 결과물은 다음과 같이 2종류이다.

- 타겟 속성이 포함된 2 접사속성 희귀템(A)
- 1타겟/1질적 속성이 포함된 3 접사속성 희귀템(B)

두 케이스 모두 희귀템으로 변하는 과정에서 속성이 하나 추가됐다. 신규로 추가된 속성이 바퀴벌레가 아니라면 POE신에게 감사하며 작업대로 가서 멀크를 바르면 된다.

그러나 이 속성은 높은 확률로 바퀴벌레일 것이다. 이는 소멸의 오브를 다시 사용해야 함을 의미한다. 사용 결과;

- A템에서 타겟 속성이 생존한 경우 : 축복이다(C). 작업대로 고고씽.
- A템에서 바퀴벌레가 생존한 경우 : 새출발이다. 정제의 오브를 발라서 흰템으로 만든다. 멀크 유튜브 동영상에서 탄식, 비명, 댓글 폭주의 하이라이트 장면이다.
- B템에서 바퀴벌레가 날아간 경우 : 최선의 경우이다(D). 당신의 고난은 화려한 성공으로 연결되었다.
- B템에서 질적 속성이 날아간 경우 : 아쉽긴 하지만, 타겟속성이 건재 하므로 소멸의 오브를 또 바른다. 그 결과;
  - ✓ 타겟 속성 생존 : 성공. 작업대로 고고(C).
  - ✓ 바퀴벌레 생존 : 두 번 연속 빵을 뽑았다. 정제의 오브를 발라서 흰템으로 만든다(개삭, 접종현타도 대안이다).
- B템에서 타겟 속성이 날아간 경우 : 두가지 대안이 있다.
  - ✓ 아쉽긴 하지만, 질적속성이 건재 하므로 소멸의 오브를 한번 더 바르고 운을 시험한다. 현실과의 타협이다.
  - ✓ 죽어도 타겟속성 포기 못한다면 정제의 오브를 발라서 다시 시작한다.

C템은 타겟 속성이 붙은 5 공슬롯템이고, D템은 타겟+질/적속성이 붙은 4 공슬롯템이다. 작업대에서 붙이는 속성보다 자연산 속성이 더 강력하다는 측면에서 보면 D템이 좋다.

## 베이스와 퀄리티

마지막으로 베이스와 퀄리티에 대해 부연하고자 한다. 광의의 멀티크래프팅은 크게 보아 아래와 같이 4단계를 거치게 된다. 이들 중 접사속성 및 홈 작업에 대해서는 앞에서 다루었다.



앞서 살펴본 다중 속성 부여 작업을 찬찬히 읽어 보셨다면, 대상이 되는 기초 흰템이 얼마나 중요한 지 느꼈을 것이다. 그렇게 어려운 과정을 거쳐 탄생하게 되는 명품이, 베이스가 불완전해서 베스트템이 되지 못한다면 정말로 화나는 일일 것이다.

앞서 본 고정속성이 누락된 1억짜리 신발이 그런 예이다. 그 템이 제작된 것인지 주운 것인지 알 수는 없지만, 만약 제작된 것이라면 베이스를 잘 못 고르는 큰 실수를 한 것이다. 멀크를 해보면 질/적 속성 한 줄이 얼마나 가치가 있는 지 느낄 수 있는데, 접사속성 슬롯을 소비하지 않으면서 질/적 속성을 하나 추가한다는 것은 말도 못하게 크기 때문이다.

퀄리티 또한 명품을 구성하는 중요한 요소이다. 기초속성을 건드릴 수 있는 유일한 요소인 만큼 적절한 타이밍에 최대한 확보하고 가야 한다.

## 베이스 구하기

- '베이스'란 흰 일반템, 혹은 정말 좋은 접사속성이 붙어 있는 마법아이템을 말한다. 일반적으로 후자를 자연상태에서 구할 가능성은 거의 없고, 거래소에 가끔 올라오는데 좀 비싸다. 그래서 보통은 흰템을 의미한다.
- '좋은' 베이스는 '최고급 속성이 붙을 수 있는 템랩'이어야 하고 '적합한 기초/고정속성'이 붙어있어야 한다.
  - 템랩은 86이상을 쓰거나 접두/접미속성 확인사이트를 참고해서 구하자.
  - 기초속성/고정속성을 확인해서 나에게 적합한 종류의 템을 선택하자. 그림의 바알대검과 정교한검을 보자. 기초속성은 크게 차이가 없지만 고정속성은 확연히 다르다. 일반적으로 치명타 속성이 선호되며 더 비싸므로, 대부분은 정교한 검을 베이스로 선택한다.

바알 대검
양손 검
물리 피해: 55-113
치명타 확률: 5%
초당 공격 횟수: 1.3
무기 범위: 13
요구 레벨 63, 힘 122, 민첩 104
일반 정확도 40% 증가

정교한 검
양손 검
물리 피해: 56-94
치명타 확률: 6%
초당 공격 횟수: 1.35
무기 범위: 13
요구 레벨 70, 힘 119, 민첩 131
일반 치명타 피해 배율 +60%

시신의 바늘 정교한 검	
양손 검	
물리 피해: 56-94	
원소 피해: 24-49, 9-157	
치명타 확률: 6.00%	
초당 공격 횟수: 1.35	
무기 범위: 13	
아이템 레벨: 84	
요구 사항: 레벨 70, 119 힘, 131 민첩	
일반 치명타 피해 배율 +60%	
P7	24~49의 냉기 피해 추가
P5	9~157의 번개 피해 추가
S2	쳐치 시 마나 +2
S1	마무리 타격

<https://poedb.tw/kr/> 에 가서 아이템>양손검 차례로 클릭

- 웨이퍼/엘더템은 일반템에 붙지 않는 특별한 접사속성이 붙으므로 더 좋다.
- 양손검의 예를 든다면 '84렙 이상이면서 웨이퍼나 엘더 딱지가 붙은 정교한 검 흰템'이 우리가 찾는 베이스이다. 파랭이나 노랭이도 정제의 오브를 발라서 흰템으로 만들 수 있으니, 떨어지면 주워 두자. 보통은 거래소에 올라온 저가 노란템 구입 후 정제의 오브를 사용해서 흰템으로 만들어 쓴다. 맨우측 그림이 60카오스 짜리 노란템이다. 같은 검 86렙은 5액잘...

## 퀄리티 작업

퀄리티작업은 다음 효과를 보기 위해 한다.

- 물리피해 수치 상승 : 물리데미지로 먹고 사는 캐릭터, 또는 물리데미지를 원소데미지로 전환해서 공격하는 캐릭터 등에 대해서는 필수가 된다.
- 방어/회피/에너지 보호막 수치 상승
- 흡연결 확률 상승

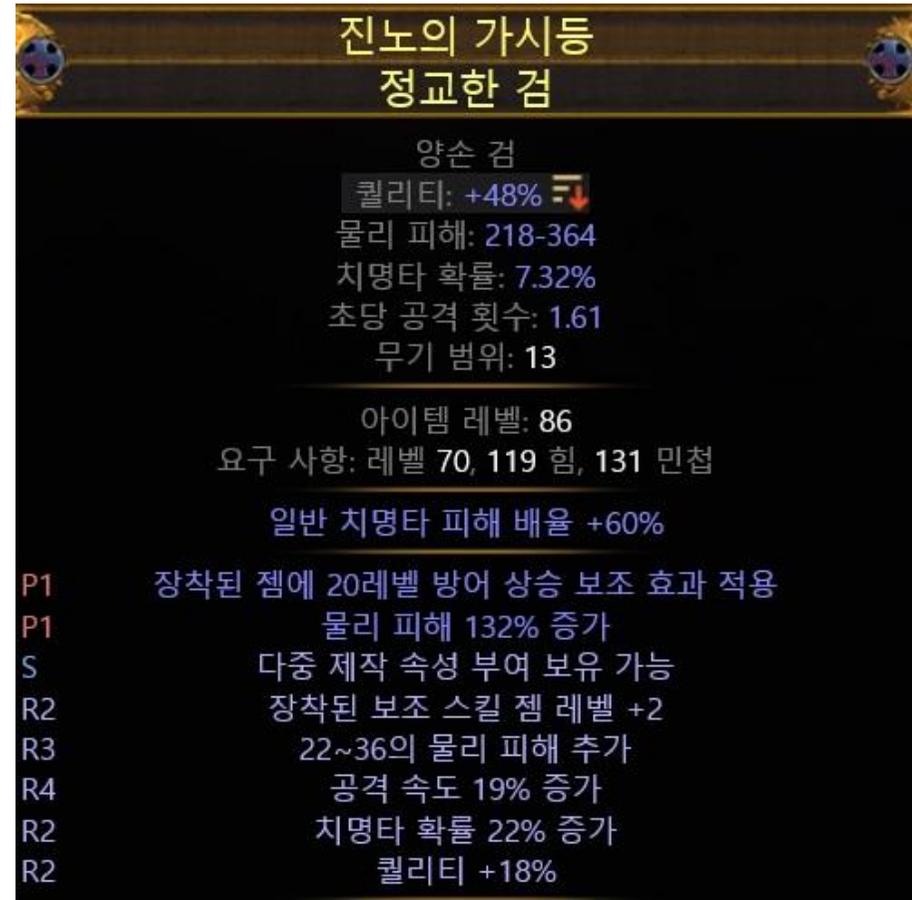
퀄리티 향상 최대 한도는 48%로 알려져 있다.

그림이 그 사례를 보여준다.

- 슯돌로는 20%까지
- '완벽한 화석'으로 ~~+10%~~ 올려서 30% (*인벤 illlll 님 감사!*)
- 아래부분 접사속성 퀄리티 18% 붙여서 48%  
(마지막 18%는 이 단계에서 하는 작업은 아니지만 48%를 보여드리기 위해 적었다)

중요한 점은 '화석' 작업은 반드시 베이스상태에서 미리 해 두어야 한다는 점이다. 화석을 바르는 순간 퀄리티 뿐 아니라 접사속성까지 바꾸어 버리기 때문이다. (참고로 화석 퀄리티작업은 랜덤이니 30%를 얻기 위해서 여러 번의 시도가 필요할 수 있다.)

따라서 '스톨작업 - 화석작업 - 접사속성 작업' 순서를 지키는 것이 가장 효율적이다.



## 마치며

저는 이번 한글화를 계기로 POE를 시작한 뉴비입니다. 하도 모르는 게 많아서 정리하면서 스스로 공부하자고 시작한 글인데, 중간에 공유해보자는 욕심이 들면서 나름 열심히 작성했다고 생각합니다. 그러나 막상 공개하는 시점이 되니 무척 불안하네요.. 부족한 부분을 지적해 주시면 성실히 보완하겠습니다. 여기까지 읽어 주신 분께 진심으로 감사말씀 드립니다.

이 글은 알맹이가 속 빠진 글입니다. 글 속에서 언급했지만 아이템의 적합성, 특히 데미지 딜링과 관련된 적합성을 다루지 못해서 앙꼬없는 찐빵이 되었습니다. 독자님의 양해를 당부드립니다.

'젬 보는법'과 '패시브트리 보는법'에 대한 쉬운 해설이 얼른 나왔으면 좋겠습니다. 어느 분이라도 해 주시겠지요. 저걸 제가 이해한다면, 이 글에 이어 '아이템 보는법\_고급편'을 써보고 싶습니다.