



Pink Palette

백스토리 & 세계관 및 설정 문서



TABLE OF CONTENTS

백스토리 (BackStory) 4

1. 통곡의 시대, 눈 먼 250년	4
2. 위대한 현자, 에나르키스	5
3. 찬란한 황금기	6
4. 식의 마녀, 바엔	7
5. 마녀의 유희	8

배경 설정 10

1. 세계관 참조 배경	10
2. 지리적 배경	11
3. 문명 발달 수준	11
4. 물리적 특성	11

월렛의 구성원들 12

1. 성별	12
2. 신체능력	12
3. 요리사	13
4. 미식가	13
5. 아스테로 (Aestero)	14
6. 마녀교	14
7. 일반인	15
8. 정령	15
9. 숲의 정령	15
10. 루니다 꽃	16
11. 신호 반딧불이	16



TABLE OF CONTENTS

세계관 용어	17
1. 식화	17
2. 요리	17
3. 하임의 수기	18
4. 지식의 서고	18



통곡의 시대

위대한 현자가 고했다.

“혼돈의 땅에서 낙원으로 향하는 유일한 길은 오직 □□이다.”

한 거대한 대륙이 있었다. 그 크기는 가히 상상을 초월했는데, 한 대륙 안에서도 낮과 밤 그리고 다양한 기후가 공존했다. 비옥한 땅 위에선 다양한 생명체들이 자라났다. 인간, 정령, 용족, 수인 등 다양한 종족의 생명체들은 탄생과 죽음이라는 생명의 고리 안에서 무한히 순환하며 의미 없는 반복되는 삶을 살아갈 뿐이었다.

궁극적인 목적이 없는 삶. 이러한 1차원적인 생은 그저 그들을 본능과 쾌락으로 몰아세웠다. 이렇게 무질서적인 세계에도 통용되는 유일한 불변의 원리가 존재했다. 약육강식, 그것이 변하지 않는 단 하나의 진리였다. 아니, 진리였을 터다.

혼돈. 무질서의 파도는 자라나려는 문명이란 모래성을 무한히 그리고 무참히 쓰러트렸다. 훗날 세대는 이 시기를 통곡의 시대, 혹은 눈 먼 250년이라 칭했다.



위대한 현자 에나르키스

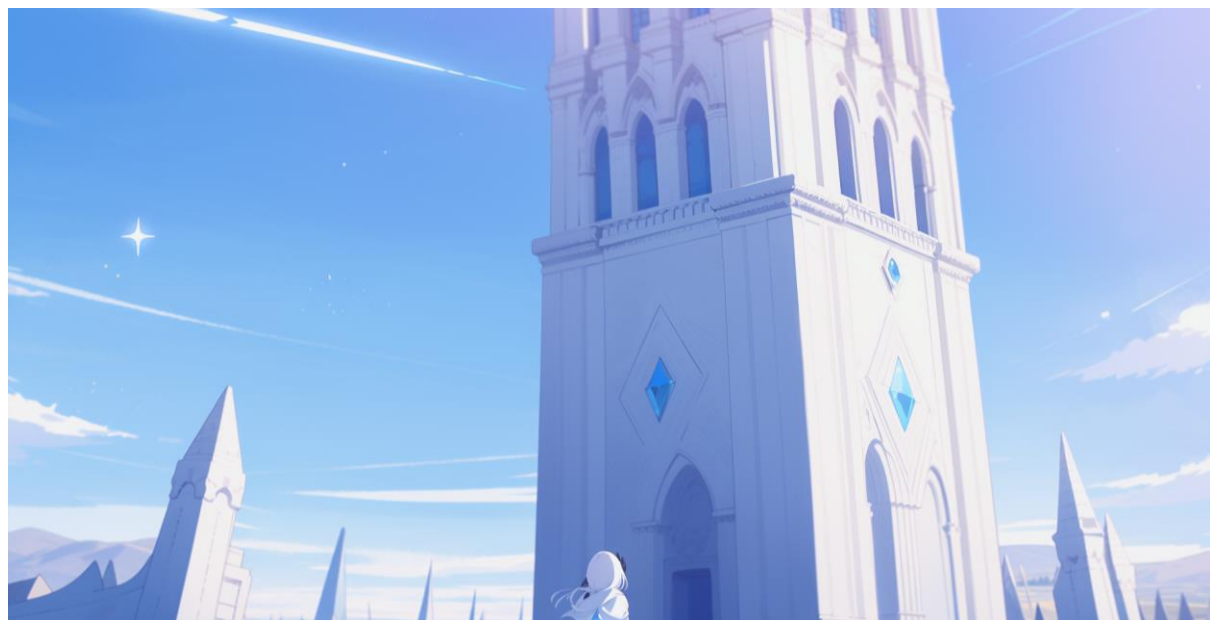
혼돈의 땅에 어두운 그림자가 우러러진 때, 위대한 현자 에나르키스는 높은 산봉우리에 서 있었다. 그는 주목 받지 않는 땅에서 빛나는 지혜를 발견했고, 자비와 이해로써 혼돈의 시대를 진정시켰다. 에나르키스의 지혜로운 말은 혼돈의 시대를 평정하고 새로운 조화의 시대를 열었다. - 어느 한 정령의 일지

혼돈의 시대 속, 자신을 에나르키스 — 선택된 자—라고 칭하는 존재가 세상에 나왔다. 처음엔 모든 생명체들이 그를 비웃었다. 그야 대현자 에나르키스는 바로 인간이었으니까.

인간은 이 땅 위에서 무시를 넘어 멸시를 받는 종족이었다. 정령의 기나긴 수명, 용족의 넘치는 마력, 수인의 강인한 신체능력 등 다른 종족에 비해 나은 점이라곤 찾아볼 수 없었다. 따라서 인간이란 종족은 하등하다라는 취급 아래 숨어살기 급급했다.

하지만 에나르키스는 달랐다. 그는 놀라운 지혜와 미지의 힘으로 모든 생명체들을 매혹시켜 나아갔다. 먼저 그는 종족 간 언어를 통일시키고, 뜻이 맞는 생명체들을 모아 나라를 세우도록 했다.

그리고 자신은 가장 지혜롭고 이성적인 생명체들을 모아 대륙 중앙에 나라를 세웠는데, 이것이 바로 오늘날의 에피스다. 이후 대륙의 이름을 월렛으로 명했다.



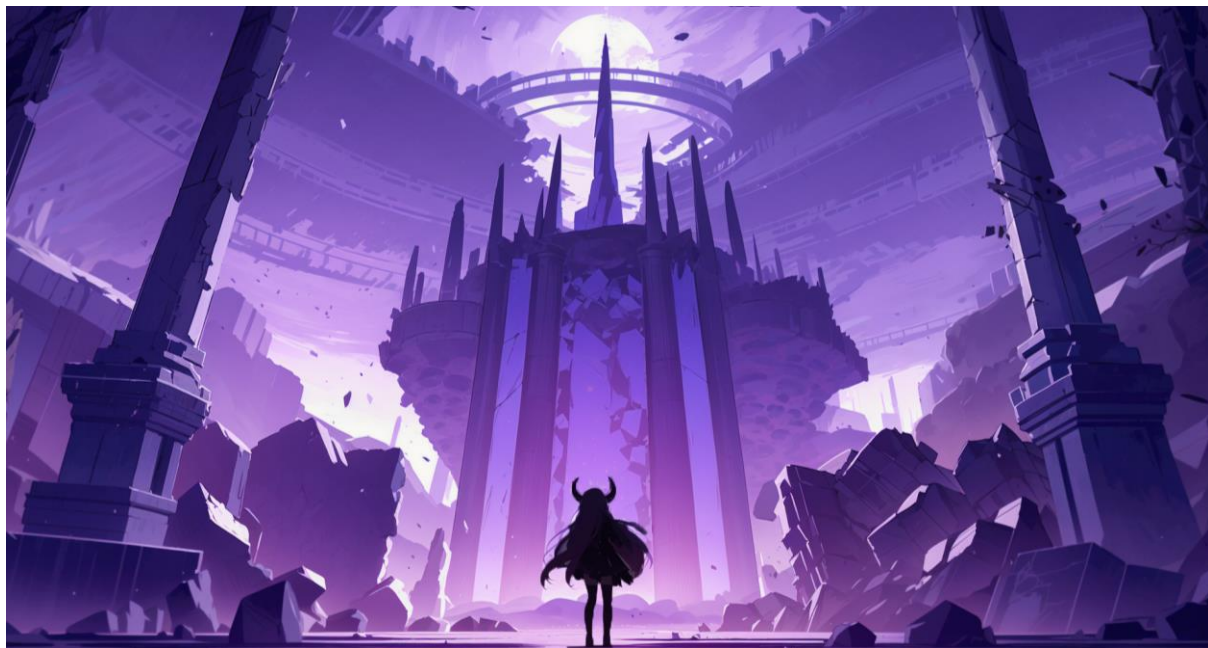
찬란한 황금기

엄격한 규율과 차가운 이성으로 세워진 나라, 수정의 나라 에피스는 자국을 포함한 월렛의 7개의 나라를 조정하는 역할을 맡았다. 500년이 넘는 시간 동안, 각 나라들은 서로를 이해하고 도와 고도의 과학과 고차원의 마법을 통해 문명의 비약적인 발전을 이룩한다. 이렇게 월렛은 유례없는 찬란한 황금기를 맞이한다.

월렛 곳곳엔 7개의 나라가 건국된다. 각각 숲의 왕국 바소스. 호수의 나라 리아네. 눈의 나라 히온. 사막의 나라 에리모. 얼음의 나라 파이톤. 불의 나라 피에르. 하늘의 안식처 가온. 수정의 나라 에피스이다.

일곱 개의 나라 중에서도 가장 강성한 나라는 바로 하늘의 안식처, 가온이었다. 과거 에나르키스가 처음 지혜를 선포한 곳이기도 한 이곳은, 국민 대다수가 용족으로 이루어진 나라였다. 태생적으로 타고난 압도적인 마력량과 높은 마법 이해도, 긴 수명 그리고 강인한 신체 능력까지 모두 갖춘 이들은 순식간에 가장 완벽한 종족으로 부상했다.

에나르키스는 월렛의 질서와 체계가 뿌리내린 뒤, 조용히 에피스 지하 깊은 곳에 자리를 잡았다. 이후 숨을 거두기까지 20년 동안 한 작업에만 몰두했다. 바로 세상의 모든 지식과 지혜를 모으고 편찬하는 것. 후대에 지식의 서고라고 불리는 이 공간은, 워낙 방대한 자료가 있어 그 수를 가늠하기조차 어렵다고…….



식의 마녀 바엔

영원히 계속될 것만 같던 황금기는 한순간 종말을 맞이한다. 막의 중심에는 한 마녀가 있었다. 식의 마녀, 바엔. 그녀는 자신을 그렇게 지칭했다.

탐욕적인 눈빛의 소녀는 자신이 만들어 놓은 세상에 비소를 지을 뿐이었다.

그녀가 지나갔던 자리엔 어떠한 생명도, 소리도, 아득한 빛 한 줄도 허락되지 않았다.

식의 마녀, 바엔. 그런 이름이었다.

모든 것을 탐하던 소녀는 멈출 줄 모르고, 자신의 빛으로 세상을 물들이기 시작했다.

새로운 여왕의 탄생의 순간이었다.

그녀가 현신한 장소는 월렛의 중심부인 에피스 내에서도 가장 심장부인 곳이었다. 마녀는 압도적인 마법을 구사하며, 그녀 앞에 있는 모든 것을 파괴해갔다. 하지만 그녀를 상대하기 가장 까다로운 이유는 그녀의 이능 때문이었다. 알 수 없는 힘에 당하면, 이성이 잠식당하고 주변 식화재와 신체가 융합하기 시작했다. 가히 식의 마녀다운 권능이었다. 월렛은 이를 식화라 명명하고, 그녀에게 대항하기 위해 모든 힘을 동원하기에 이른다.



마녀의 유희

마녀의 유희. 놀랍게도 이 단어는 월렛의 모든 힘을 다해 맞서 싸웠던 가장 큰 전쟁을 표현하는 단어다. 그러나 이 전쟁을 목격한 이들은, 이것이 그저 마녀의 유희에 지나지 않았다고 후대에 전할 수 밖에 없었다. 전쟁이란 이름조차 붙지 못한 참담했던 전투는 그렇게 공포와 함께 사람들의 가슴에 각인됐다. - 어느 한 정령의 일지

마녀가 하늘에서 내려온 그날로부터 장장 4년이 흘렀다. 식의 마녀 바엔과 그 족속들은 여전히 월렛의 모든 것을 서서히 파괴시키고 있었다.

4년 동안 마녀에게 대항할 수 있는 일말의 희망이 될 불씨는, 에피스의 지식의 서고에서 발견할 수 있었다. 전설의 요리사가 썼다고 전해지는 하임의 수기, 그 속에는 미래의 일을 어떻게 알았는지 몰라도, 식의 마녀의 힘에 대항할 수 있는 내용들이 써져 있었다.

하지만 그 내용들은 월렛 위의 어떤 존재들에게 물어봐도 이해할 수 없는 언어로 쓰여져 있었다. 그런 탓에 최선의 방법은 추리 가능한 일부분만이라도 해석해, 실제 전투에서 마물에게 직접 사용하는 방법 밖엔 없었다. 수많은 추론과 실험을 통해 아주 적은 양의 데이터만이라도 정보로 가공하기에 이르렀다. 이 정보들을 하나로 엮어 훗날 요리사의 교보재로 가공했다. 월렛의 생명체들이 바엔을 상대하기 위한 비장의 카드였다.



마물에게 효과적인 무기는 창과 칼이 아니라 포크와 숟가락 같은 식기였다. 추론과 실험을 통해 얻은 적은 양의 데이터만이라도, 티끌 모아 바옌을 상대하기 위한 카드로서 준비했다. 그 결과 각국에서는 바옌에게 대항할 수 있는, 요리사들을 양성하기 시작했다.

그 중에 뛰어난 두각을 나타내는 존재들이 있었다. 요리사들 중의 요리사, 그들을 아스테로라고 불렀다. 뛰어난 모든 요리사들이 아스테로가 될 수 있는 명예를 허락받는 것 아니었다. 양성 과정에서의 이론적 소양 뿐만 아니라, 식화된 적을 상대하는 실전성에서도 인정받아야 비로소 아스테로로 거듭날 수 있었다. 이렇게 그들은 식의 마녀 바옌을 왕좌에서 끌어내릴 예리한 창으로 자라났다.

총 4년이라는 길면 길고 짧은 짧은 시간 속에서, 식의 마녀와 전투의 모든 준비를 마친 이들은 에피스로 발걸음을 옮긴다.

마녀를 왕좌에서 추락시킬 전쟁의 서막은 비등한 싸움으로 보였다. 격해지는 전투에 마녀의 죽어있던 눈에는 생기가 돌고, 굳게 닫힌 입은 미소를 지었다. 그리고 전투는 7일만에 아스테로, 아니 월렛의 처참한 패배를 끝으로 막을 내린다. 아스테로는 이후 역사 속으로 사라졌다.

월렛은 쉽게 절망하지 않았다. 더 첨예한 창이 필요하단 생각에, 그들은 지금의 요리사들을 있게 해준 하임의 수기의 마지막 페이지에 쓰여 있는 글귀에 집중했다.

전설의 셰프라면 이 모든 게 가능하다. - 하임의 수기

그리고 전설의 셰프를 소환하기 위한 긴 여정의 책임자로 에피스의 정예 요리단장인 페트라와, 그의 후속인 프레이가 뽑힌다. 그들은 바옌의 눈을 피해, 전설의 셰프를 소환할 장소인 바소스로 향하는 여행길에 몸을 옮긴다.



배경 설정

Pink Palette 게임의 세계관의 근간이 되는 배경과 이것의 모티브를 설명한다. 그리고 본작의 주무대가 되는 월렛의 근간이 되는 여러가지 요소—물리 법칙, 문화 그리고 과학 성장 정도—등에 대해서 정리한다.

세계관 참조 배경

전반적으로 세계관 설정과 배경은 개신교의 교리 및 배경과 신화적 특징에서 빌려왔다.

게임의 전체적인 스토리는 이세계에 소환된 웨프가 식의 마녀 바옌으로부터 세상을 구한다는 이야기다. 이는 마치 그리스도가 사람들을 구원하기 위해 지상으로 내려온 것과 비슷한 양상을 보인다.

이 밖에도 이전 세계에서의 힘을 모두 잃었다는 점, 낡은 폐성당에서 소환되었다는 점, 하임의 수기(생명의 말씀)를 이용해 적을 물리친다는 점 등 성경의 설정 일부를 게임에 녹여냈다.

게임에서 사용되는 용어나 캐릭터명의 어원도 모두 이것과 밀접한 관계가 있다.

또한, 각 나라의 보스에 해당하는 몬스터들의 이름을 자세히 살펴보면 이름 안에 칠죄종의 대악마들이 보인다.

예를 들어 '벨로네프(Belonepgh)'는 대악마 '벨페고르(Belphegor)'와 'one'이 합쳐져 만들어진 이름인데, 다음 지역의 보스에 해당하는 '리비투아(Levitwoa)'의 이름에서도 레비아탄과 two가 오묘히 합성된 이름인 것을 확인할 수 있다. 이렇게 다른 보스들을 통틀어 보면 ... 최후 보스 바옌까지 바알과 7의 합성어임을 알 수 있다. 그리고 맨 처음에 등장한 사라진 숲의 여왕의 이름의 영문명은 'Rozelia'이다.



지리적 배경

지리적 배경은 각 국가들을 지구에 존재하는 한 나라에 먼저 대입하고, 이를 게임에 알맞게 적용시켰다.

예를 들어, 숲의 나라 바소스는 오스트리아 숲을 배경으로 컨셉을 구상하고, 정령들의 숲이란 게임적 배경을 적용시켜 만들어냈다.

또한 작중 국가들의 이름은 그리스어에 어원을 두고 있다.

전체적인 월렛의 지형은 수정의 나라 에피스를 중심으로 각국이 한 대륙으로 연결된 구조로 되어 있다. 대륙 바깥은 모두 바다가 감싸고 있는데, 수평선 너머에 무엇이 있는지 게임 내에서 딱히 언급하지 않는다.

플레이어가 해금한 부분만큼 지도의 안개가 걷히며, 바소스부터 에피스로 향하는 선형적인 레벨 단계로 구성된다.

문명 발달 수준

게임 내 문명 발달 수준은 콧 집어 말하기 어렵다. 전체적으로 지구의 중세 시대 정도의 문명 수준을 보여준다.

하지만 마법과 접목된 과학 기술들과 생명체들의 비약적인 신체 능력이 합쳐져, 현대 지구에서 찾아볼 수 없는 결과물들을 창조해내기도 한다.

물리적 특성

월렛의 물리적 특성은 지구와 거의 동등하다.

첫 번째로 동일한 시간 개념을 갖는다. 초, 분, 시간이라는 개념과 하루가 24시간으로 구성되어 있다. 작중에서는 월렛 표준시를 사용해 표기한다.

두 번째로 동일한 물리 법칙을 갖는다. 예를 들어 월렛 세계의 중력이 지구와 동등하게 작용하며, 물리적 상수에 해당하는 속력, 질량, 열용량 등의 매커니즘이 동일하게 작용한다.

그리고 이런 물리량의 표기는 지구와 동일한 SI 단위를 따른다. 또한 실생활에서 사용하는 차원 단위 또한 지구와 마찬가지로 동일하다.

예를 들어 물은 373K에서 끓지만, 작중 캐릭터가 이를 표현할 때 차원 단위인 섭씨를 사용하여 섭씨 100도에서 끓는다고 말한다.

하지만 이세계 게임 특성상 마법을 통해 일부 물리 법칙을 무시하거나, 마법을 과학에 접목시킨 문화권에서는 추가 설명을 통해 플레이어를 이해시킨다.

예를 들어 작중 등장하는 하늘의 안식처 가온에서는, 용의 마법으로 땅들이 부유하고 있다고 플레이어에게 설명하며 이해를 돕는다.

월렛의 구성원들

Pink Palette 게임 내에서 소개되는 월렛의 모든 존재들에 관해 다룬 영역이다. 여기에는 종족과 세력들을 아울러 각종 지역에서 자라나는 특별한 동식물들에 대한 내용도 포함한다.

성별

월렛에는 수많은 인구가 거주하고 있으며, 국가에 따라 정령이나 인어, 수인 등 다양한 모습의 생명체들을 만나볼 수 있지만 인간형 모습의 남자는 절대 나오지 않는다.

하지만 월렛에는 실제로 다양한 여성만큼이나 수많은 다양한 남성 인구가 살고 있다. 이는 게임 내 NPC 대사나 상황을 통해 간접적으로 유추할 수 있다.

예를 들어 어린 시절 부모님에게 크게 혼났던 캐릭터의 회상이라던지, 평생 남자를 만나지 못하고 죽은 처녀 귀신이 출몰하는 지역이 있다던지의 상황을 통해 남성이 존재하는 세계관이라는 것을 플레이어는 알 수 있다.

하지만 Pink Palette는 철저한 남성향 게임이고, 게임 내 스토리 몰입을 방해하는 남성 캐릭터를 최대한 피하고, 여성만 드러내고 싶은 작가의 의도상 사실상 게임이 끝날 때까지 인간형으로 묘사되는 남성을 마주칠 일은 절대 없다.

또한 게임 내 일러스트에 출현하는 캐릭터나 착용하는 장비의 아이콘 등 전부 여성을 전용으로 제작됐다.

신체능력

월렛의 생명체들은 플레이어면서 주인공 쉐프와는 다르게 기초적인 신체 능력이 매우 높다.

전투에 사용하는 자신보다 큰 무기인 식기를 한 손으로 아무렇게나 집어 던지기도 하며, 나무와 나무 사이를 가뿐히 점프하며 다니기도 한다.

실제로 게임 내에서는 모든 전투(요리)에서는 플레이어가 직접 나서는 경우는 거의 없고 대부분 뒤에서 지휘를 한다.

게임 내 NPC들은 잘못된 소환과 동시에 플레이어의 신체 능력이 떨어졌다고 오인하며, 미안해 하는 모습을 보여준다.



요리사

작품에서 가장 많은 비중을 차지하는 인물들이다. 공통적으로 인간형 외형과 메이드복을 베이스로한 복장 그리고 전투에 사용하는 자신만의 식기를 장비하고 다닌다.

식의 마녀 바엔이 현현한 뒤 하임의 수기가 세상에 공개되면서, 월렛의 각지역에서는 식화된 적들에 대항하기 위해 요리사들을 양성했다.

외형적 특징으로는 앞서 말한 것에 더해, 각지역마다 복장의 기초가 되는 옷 색깔로 출신을 구분한다. 색깔만 출신대로 통일한다면, 이후의 복장을 자신의 입맛대로 커스터마이징 하는 것은 허용되는 듯 하다.

요리사가 되기 위한 조건에는 종족에는 큰 상관이 없어 보이며, 소개되는 모든 요리사는 오직 여성으로만 구성된다.

플레이어인 웨프를 전격적으로 지지하고 따르며, 전투를 하는 사실을 제외하면, 현실의 중고등학생들의 모습과 엇비슷하다.

미식가

자신들을 미식가라 소개하는 이들은 기본적으로 하얀 와이셔츠에 검정색 넥타이와 치마를 입는, 즉 모나미룩을 공통 복장으로 삼는다.

게임 내 세계관에서 식화된 존재를 상대하는 방법은 요리라고 알려져 있지만, 이들은 자신들만의 방법을 창조해낸다.

바로 식화된 존재를 먹어 치우는 것. 대상을 제압하고 자신만의 방법으로 그들을 흡수하는데, 흡수된 대상은 얼마 못 가고 이내 죽고 만다.

과거 요리사들은 그들을 아류 취급했지만, 현재 그들이 보여주는 위압감은 요리사 이상으로 엄청나다. 적을 흡수한만큼 강해지는 신체 능력은 그들을 아득한 존재로 이끌었다.

그들의 목표는 정확히 밝혀진 바 없지만, 적어도 웨프의 눈 앞에서는 적대적이지 않고 암전한 모습만 보여준다.



아스테로

요리사란 개념이 이 땅 위에 정립되고, 요리사들 중에서도 가장 뛰어난 요리사들을 칭하는 말이다.

아스테로(astero)라는 뜻의 어원은 별을 뜻하는 astro와 높은 등급의 요리사들을 칭하는 maestro의 합성어다.

마녀가 현신하고, 그녀에게 대항하기 위한 방법으로 에피스의 지식의 서고에서 하임의 수기에 적힌 내용이 채택된다. 이후 4년 동안 일부 번역된 하임의 수기를 바탕으로 양성된 요리사들 중에서도 가장 으뜸인 요리사들이 있었으니, 그들이 바로 아스테로다.

월렛의 황금기를 다시 찾아올 희망의 불꽃과 같던 그들의 말로는 처참한 패배로 이어졌다. 한낱 마녀의 유희로 소비된 그들은, 전쟁이 끝난 후 어디에서도 그 모습을 찾을 수 없다고 전해진다.

때문에 그들이 전쟁으로 모두 죽었다는 소문과, 몸을 숨기고 힘을 비축하며 반격을 준비하고 있다는 가담항설이 월렛 곳곳에 퍼져 있다.

마녀교

마녀의 현신 이후, 대부분은 그녀의 힘에 식화되어 이성을 잃고 외형이 변질됐지만, 어째서인지 운 좋게 그 힘으로부터 자유로운 존재들이 있었다.

그들은 자신이 마녀로부터 선택 받은 특별한 존재이기 때문에 힘으로부터 자유롭다고 여기며, 이후 마녀를 추종하고 찬양하기 시작했다.

이후 자신들을 마녀교라 이름 지었다. 식화된 월렛의 생명체들은 자신보다 열등하다고 여기며, 그들을 자신들의 힘으로 부리기 위한 연구에 몰두하고 있다고 전해진다.



일반인

일반인이란 작중에서 플레이어와 직접 접점이 있는 요리사, 미식가 등의 NPC들을 제외한 월렛에서의 일반 대중들을 가리키는 개념이다.

기본적으로 월렛에서는 다수의 종족들—인간, 정령, 수인 등이 차별 없이 얹혀 살고 있는 사회다. 또한 인구 비중 대부분을 차지하고 있다. 하지만 작중에서 언급되는 일반인, 즉 엑스트라는 간접적으로 존재 유무만 확인할 수 있는 정도로 등장한다.

일러스트에서나 캐릭터 텍스처로도 일부러 나타내지 않으며, 필요하다면 스토리에 몰입을 해치지 않는 최소한으로 드러내도록 한다.

전투능력은 요리사나 미식가를 따라가지 못하지만, 맷집과 내구성은 상당히게 설정해 미식가에 당하는 존재들을 제외하고서 웬만해서 크게 다치는 일은 없다.

정령

자연과 가장 맞닿은 종족이라고 불리며, 이들은 대부분 사람들의 발길이 끊긴 곳에 거처를 삼고 있다.

기본적인 외형은 6-7살 내외의 여성 꼬마로 묘사되지만, 자신들의 의지로 다른 형태로 얼마든지 외형의 변화가 가능하다.

예를 들면 숲의 정령들은 인간들과 친하게 지내기 때문에 인간의 모습으로 살아가는 정령들의 모습이 많다.

숲의 정령

대부분 숲의 나라 바소스에 서식하고 있다. 본래 그들은 정령의 외형으로 있었다. 하지만 숲에 들어온 사람들과 부대끼는 시간이 늘어났다. 그들은 점차 인간 사회에 녹아들며 인간의 외형으로 변해 사는 정령들이 많아졌다.

숲의 정령은 태어나면서부터 정령왕에 의해 '순리'를 부여 받는다. 순리는 숲의 정령들이 살아갈 목표이자 척도이다. 모든 정령들은 이를 의심치 않고, 맹목적인 모습을 보여준다.

하지만 그런 자신의 삶에 의구심을 갖고, 자신의 뜻대로 삶을 살아가길 원하는 정령들이 아주 드물게 태어난다.

숲의 정령들은 숲에 대한 탐구를 게을리 하지 않고, 숲과 인간이 공존하는 방법을 배웠다. 지혜와 기술력도 상당히 정교한 나선형 계단을 짓거나 나무 내부에 거처를 마련하기도 한다.



루니다 꽃

바소스 전역에서 자라는 꽃이다. 외형은 하얀 꽃잎에 최대 높이 020cm 정도까지 성장한다. 아무 환경에서도 잘 자라는 강인한 생존력 때문에, 식물을 못 기르는 사람들이더라도 입문용으로 도전하기 좋다. 덕분에 바소스 가정에서는 이 꽃을 심심치 않게 볼 수 있다.

하지만 루니다 꽃이 바소스 사람들에게 사랑 받는 이유는 특별한 성질에 있다. 꽃은 주인이 애타게 그리던 사람이 돌아오면 만개하는 특성이 있는데, 이것은 사람들에게 큰 인기를 끌었다.

이를 이해하기 위해선 바소스 특유의 지리적, 환경적 특성을 알아야 한다. 바소스는 월렛의 가장 변두리에 위치한 국가다. 이러한 지리적 특성에 더해 숲이라는 한정적인 공간은, 이곳에서 새롭게 자라난 젊은 세대들을 묶어 놓기 역부족이었다. 그들은 숲이라는 감옥을 떠나 넓은 세계로 나아가길 갈망했다. 그들은 떠나면서 남겨진 사랑하는 사람들에게 루니다 꽃을 선물했고, 이는 곧 바소스의 관습으로 굳혀졌다.

바옌의 영향으로 대부분의 집이 비워져 있는 지금 이 순간에도, 루니다 꽃만은 남겨져 사랑하는 사람을 만난 날을 고대하고 있다.

신호 반딧불이

숲의 정령들이 서로에게 신호를 보내기 위해 손수 제작한 아이템이다. 그늘이 시작되는 곳에 대부분 서식하는 반딧불이들을 잡아 마법이 걸린 병에 가두어 놓는다.

병에 걸린 마법은 바로 내부가 항상 환하게 보이는 마법이다. 이 마법은 반딧불이가 밤에만 발광한다는 특성을 이용한 고도의 눈속임 작전이다. 병 내부의 반딧불이는 어두워지기만을 기다리며, 자신의 빛을 최대한 아껴 놓는다.

이후 아이템을 사용하기 위해 병의 뚜껑을 여는 순간, 반딧불이는 지금까지 아껴 놓았던 빛을 힘차게 펼치며 상공 위로 아름답게 날아 오른다. 환한 빛은 어두운 바소스의 밤하늘을 수놓으며, 멀리 떨어진 동료에게도 신호를 보낼 수 있다.





세계관 용어

Pink Palette 내 세계관에서 언급되는 주요 용어나 개념을 정리한 영역이다. 게임을 플레이하는 유저는 게임 내 NPC들의 대화, 그 중에서도 주로 캐릭터 페트라라의 대사를 통해 대부분의 용어 개념이 정립된다.

식화

식의 마녀 바엔의 영향을 받은 생명체에게 일어나는 현상이다. 식화된 생명체들에게 나타나는 공통적인 특징은 이성을 잃고 외형이 바뀐다는 점이다.

외형의 변화는 주변의 식자재와 융합되는 현상이 가장 두드러지지만, 변질된 생명체 자체가 식자재로 쓰이는 경우엔 몸집이 비대하거나, 특정 부위가 돌출되는 방식으로 나타나기도 한다.

바엔과 떨어진 거리에 반비례하여 식화의 정도가 크게 나타나는데, 따라서 그녀가 현현한 수정의 나라 에피스에서의 피해가 가장 막심하다.

요리

식화된 적을 물리적으로 단순히 타격하는 게 아니라, 정확한 방법으로 상대하면 식화된 상태에서 벗어나 원래 상태로 되돌아온다. 이런 일련의 과정을 모두 통틀어 요리라고 표현한다. 게임 내에서는 식화와 반대되는 개념이다.

전설의 레시피로 불리는 '하임의 수기'가 에피스의 서고에서 발견되며 요리라는 개념이 정립됐다.

변질된 존재를 원래대로 바꾼다는 점에서 다른 게임에서의 정화의 개념과 엇비슷하다.

하임의 수기

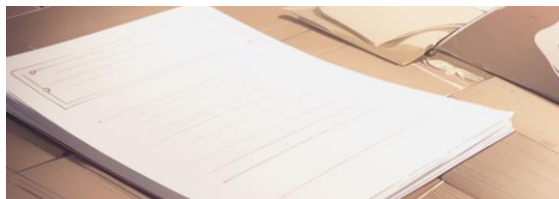
한 이름 모를 전설의 요리사가 적었다고 전해지는 레시피다. 외견으로는 일반적인 레시피 형태를 띄고 있지만, 적혀 있는 내용들은 월렛의 생명체들은 해석할 수 없는 난해한 언어로 쓰여져 있다.

‘하임(chayyim)’이란 히브리어로 생명이란 뜻인데, 직역하자면 생명의 일지 정도다. 성경에서의 용어를 빌려와 게임 내에서 이성을 잃은 적들에게 다시 새 삶을 부여한다는 뜻에서 지은 이름이다.

다만 마지막 페이지에 오직 ‘전설의 셰프만이 이 레시피를 이해할 수 있다’라는 첨언이 적혀 있었기 때문에, 훗날을 위해서 에피스의 한 서고에 소중히 보관되어 있었다.

적혀 있는 내용들 중 부분부분은 해석되어, 실전의 경험과 곁들여 월렛의 요리사들을 위한 교보재를 제작할 때 바탕이 되었다.

프롤로그에서 페트라가 셰프에게 소중히 품어왔던 이 레시피를 인계하고, 셰프는 단번에 이 레시피의 내용을 파악해 실전에서 사용하였다.



지식의 서고

지식의 서고는, 현자 에나르키스의 놀라운 창조물이라고 할 수 있다. 이곳은 아카식 레코드의 형태를 띄며, 세상의 모든 지식이 그 안에 수록되어 있는 신비로운 공간 혹은 그 지식 그 자체를 일컫기도 하는 말이다.

에나르키스는 월렛의 안정화 이후 에피스의 지하로 들어가 수많은 학문과 지식을 통합하여, 지적인 발전을 위한 공간을 설립했다. 이 서고는 시대를 초월하는 모든 문명과 문화의 지식을 담아낸다.

이 신비한 공간은 단순한 책들이 쌓여 있는 현대적인 도서관과는 비교할 수 없는 고요하고 숭고한 분위기를 풍긴다. 이곳은 무궁무진한 학문적 보물들을 안고 있어, 새로운 지식을 원하는 탐험자들과 현자들에게 항상 열려 있다.

하지만 엄청난 양과 불분명한 출처들, 그리고 이해할 수 없는 각종 언어로 쓰여져 있는 지식들은 항상 탐구하는 그들에게도 완전히 이해하기엔 어려운 영역이다.

이곳에서는 언젠가 바엔의 현신을 예지하듯이 하임의 수기가 발견되면서, 월렛의 암울하기만 예측했던 미래는 새로운 국면을 맞이한다.