

세계관 설정 통합본 (A안)

아르데르 대륙 · 판타지 시뮬레이션

업로드된 설정 파일과 기존 기획서의 ‘세계관/세력/신·마계 규칙’ 파트를 한 문서로 정리한 통합본.

기준일: 2026-02-06

포함 원문: 세계관 설정.txt / 세계관 추가 설정.txt / 판타지_시뮬레이션.pdf

목차

- 1. 세계 개요
- 2. 대륙 지형과 국가 구도
- 3. 인종 분포
- 4. 직업/티어
- 5. 신계/마계(신·악마) 구조
- 6. 강함의 척도
- 7. 플레이어 선택/분기 및 신분
- 8. 세력 관계(정치/교류/갈등)
- 9. 마경과 침투 구조
- 10. 태그(Tag) 시스템
- 11. AI 영역(스토리 생성 범위)
- 부록 A. 고유명사(명칭) 표 - A안
- 부록 B. 출처

1. 세계 개요

본 세계는 아르데르 대륙을 무대로 하며, 북부/중앙/서부/동부/남부의 5권역으로 나뉜다. 국가의 존재 유무, 인종 분포, 신계와 마계의 대칭 구조(유지 원리 vs 붕괴 원리)가 핵심 골격이다.

2. 대륙 지형과 국가 구도

2-1. 권역 지형

권역	지형/특징(요약)
북부	북남부 산맥 지형 + 북부 중앙 대설원
중앙	중북부 산맥 + 중동부 산림 + 중서부/중남부 평야
서부	서남부 사막 지대 + 서북부 고원 지대
동부	동부 산림 지대
남부	남부 평야

2-2. 국가/정세

권역	국가/정세
북부	국가 없음(무주지, 부족/마물/유적 중심) - 별칭: 백설 변경
중앙	강력한 제국 - 솔라니아 제국
서부	강대한 사막 왕국 - 카라자드 사막왕국
동부	국가 없음(엘프 중심의 폐쇄 지역) - 실바린 숲령
남부	7개의 작은 왕국 연합 + 1개의 강대한 왕국 - 세븐크라운 연합왕국 / 마레노스 왕국

3. 인종 분포

인종	주 거점/특징
인간	북부 & 동부를 제외한 대륙 전반
엘프	동부(폐쇄적, 엘프 왕족 존재)
수인	북부 설원 지대 & 서부 고원 지대(부족 단위)
드워프	동부 & 서부를 제외한 대륙 전반 / 북부는 주로 산맥 지대

3-1. 타 종족 직업(옵션)

- 엘프: 레인저 / 엘프 왕족
- 드워프: 대장장이 / 드워프 전사 / 드워프 왕족
- 수인: 전사 / 대전사 / 부족장 (부족: 늑대/고양이/곰이 주류)
- 강함 분포: 대체로 0-80 범위. 81 이상은 전설적/신화적 인물로 취급.

4. 직업/티어

인간권(플레이어 포함) 기본 직업 트랙과 티어 진행은 아래와 같다.

계열	티어 진행(낮음 → 높음)
기사	견습 기사 → 정식 기사 → 상급 기사 → 기사 단장 → 소드 마스터
마법사	견습 마법사 → 중급 마법사 → 상급 마법사 → 장로급 마법사 → 대마법사
성직자	일반 사제 → 고위 사제 → 초기경 → 성인
모험가	일반 모험가 → 베테랑 모험가

5. 신계/마계(신·악마) 구조

5-1. 주신

태양신 - 권능: 드러냄과 정화. 거짓과 저주를 빛 아래 고정하고, 규칙이 통하는 세계를 유지한다.

발현: 그림자가 사라지고, 숨겨진 흔적(피/주문/거짓말)이 빛에 의해 ‘진실로 고정’된다.

5-2. 4대 신

- 생명의 신 - 번성과 회복: 상처를 아물게 하고, 씨앗을 트우며, 생존을 이어준다.
- 풍요의 신 - 충만과 결실: 수확/자원/기회의 흐름을 불려 ‘부족이 재앙이 되지 않게’ 만든다.
- 질서의 신 - 경계와 계약: 법/맹세/금기를 현실에 새겨 ‘넘어서는 대가’를 만든다.
- 흐름의 신 - 순환과 이동: 강/바람/시간의 리듬을 돌려 정체를 깨고 길을 잇는다.

5-3. 마계 위계

- 마왕: 달의 악마(1) - 권능: 그늘과 유혹. 욕망과 광기를 키워 스스로 선택을 망치게 만든다.
- 고위마족(4): 종언/고갈/왜곡/정체
- 상급마족(7): 교만/탐욕/색욕/시기/식탐/분노/나태
- 그 외 중급마족/하급마족/마물로 이어지는 계층 구조.

5-4. 4대 신 vs 고위마족(대칭)

유지 원리(신격)과 붕괴 원리(고위마족)는 서로 안티테제 구조로 설정된다.

신격(유지 원리)	고위마족(붕괴 원리)
생명의 신 (번성과 회복)	종언의 악마 (되돌릴 수 없는 끝/단절)
풍요의 신 (충만과 결실)	고갈의 악마 (흡수/메마름)
질서의 신 (경계와 계약)	왜곡의 악마 (현실·기억·인과 비틀기)
흐름의 신 (순환과 이동)	정체의 악마 (막힘과 부패)

6. 강함의 척도

개인(플레이어/보스/세력장)의 강함을 나타내는 스케일. (세계 정세 수치와는 분리 운용 가능)

수치	인간권(예시)	마계/신계(예시)
1-10	일반인	-
11-50	일반 모험가 / 견습 기사 / 견습 마법사 / 일반 사제	마물 / 하급 마족
51-80	베테랑 모험가 / 정식 기사 / 중급 마법사 / 고위 사제	중급 마족
81-99	기사 단장 / 장로급 마법사 / 초기경	상급 마족(색욕/시기/식탐/나태)
100	소드 마스터 / 대마법사 / 성인	상급 마족(교만/탐욕/분노)
101-110	초월자	고위 마족 / 4대 신
111+	-	마왕 / 주신

7. 플레이어 선택/분기 및 신분

7-1. 유저의 직업(선택 가능)

- 모험가
- 기사
- 마법사
- 성직자: 주신을 믿는 교단 / 악마 숭배자
- 일반 평민: 농부/상인/경비병 등
- 귀족: 몰락 귀족 / 남작 / 자작 / 백작 / 후작 / 공작
- 왕족/황족: 승계 서열 1위 ~ 3위
- 이름 없는 자(이세계인): 선택 시 회귀(환생/회귀) 불가 - 단일 런 컨셉

7-2. 분기 축

행동 성향은 선/중립/악으로 분기하며, 주요 선택과 세력 반응/엔딩 방향에 영향을 준다.

8. 세력 관계(정치/교류/갈등)

아래 관계는 ‘전면전’보다는 정치/국지도발/후원/무역을 축으로 굴러가는 구도로 정리된다.

관계	요약	교류(무역)
솔라니아 제국 ↔ 카라자드 사막왕국	사막왕국은 제국 평야를 호시탐탐 노리며 국경에서 약한 국지도발(전진배치/철수 등). 제국도 거슬리지만 전면전은 신중.	사막: 보석/비단/사치품/향신료 · 제국: 밀 등 식량 + 제국 공산품(미정)
솔라니아 제국 ↔ 세븐크라운 연합왕국	제국은 연합왕국을 직접 밀어버릴 역량이 있어도 리스크를 피하고, 친제국파 지원 등 정치 모략으로 영향력 확대. (해안/바다 진출 욕구)	민간 교류(각자 특산품)
솔라니아 제국 ↔ 마레노스 왕국	서로 체급이 있어 전면 충돌 대신 중립에 가까운 긴장. 왕국연합보다 교류는 활발.	민간 교류 활발
카라자드 사막왕국 ↔ 마레노스 왕국	거리상 충돌 적고 중립.	사막 사치품/향신료 교역
카라자드 사막왕국 ↔ 세븐크라운 연합왕국	제국이 친제국파를 지원하면 사막왕국은 반제국파를 지원. 전쟁 리스크 때문에 직접 삼키기 보단 간접 개입 선호.	민간 교류 활발
마레노스 왕국 ↔ 세븐크라운 연합왕국	국경을 맞대어 약간 신경 쓰이지만, 특산품이 비슷해 교류 규모는 상대적으로 저조.	민간 교류(저조)

8-1. 비국가 세력/집단

- 실바린 숲령: 외부 상인은 까다로운 심사를 통과한 경우에만 제한 입국/무역 가능. 민간인의 대규모 유입은 달가워하지 않음.
- 드워프/반(反)악마파 수인: 인간권과 비교적 활발한 교류. 왕국들에 큰 악감정 없음.
- 친(親)악마파 수인(구상): 힘을 원하지만 ‘인간에게 피해를 입은 경험’이 동기. 악마승배자(인간)와도 껄끄러움(인간 불신).
- 태양교단: 주로 제국/남부/서부에서 활동. 포교를 위해 국가들과의 정면충돌은 피하며 정치적 중립 성향. 신도 기반으로 경제적으로 부유.
- 악마승배자: 주로 북부 설원에 존재(인간 중심). 마왕의 대륙 정복을 기원. 친악마파 수인과는 같은 편이라기보다 껄끄러운 협력 관계 가능.

9. 마경과 침투 구조

월식 마경(마계 전초)은 대륙 북부 설원 끝에 위치한다.

- 마경의 크기는 고정이나, 마물/하급 악마가 마경에서 빠져나와 각 왕국의 일부 귀족을 ‘힘/부/유혹’으로 포섭한다.
- 그 결과: (타락한) 귀족 ↔ 악마숭배자가 협력하는 구조가 형성될 수 있다.
- 마물은 지능이 없어 물질적 피해 중심. 하급 악마는 지능이 있어 모략까지 사용.
- 지휘 계통(개념): 상급마족(7죄악) → 중급마족 → 하급 악마 → (필요 시) 마물 유도/방출.
- 역사적으로 마왕이 한 번 날뛴 적이 있으며, 용사(초월자)가 마왕을 마경 심부에 봉인하는데 성공.
- 주신(태양신)은 이를 방관하는 편. ‘세계를 만들었고, 이야기는 그 안의 존재들이 만든다’는 태도이며 개입을 선호하지 않는다. (동티어이나 주신이 더 강함)
- 교단의 목표는 마왕 제거지만, 북부에 대규모 성기사를 파견하기보다는 주 활동권에서 마물과 악마숭배자를 정리하는데 집중.

10. 태그(Tag) 시스템

'태그'는 사건/선택지를 생성하거나 판정할 때 쓰는 분류 라벨이다. 태그는 세계관 붕괴 방지용 안전장치로도 기능하며, AI는 입력 태그 범위를 벗어난 설정을 새로 창조하지 않는다.

태그	허용 값(예시)
region	north / central / west / east / south
terrain	mountain / snowfield / forest / plains / desert / highland
nation	none / empire / desert_kingdom / south_union / south_major
race	human / elf / beast / dwarf
faction	empire / cult / demon / neutral
threat	monster / bandit / demon / war / politics / faith / ruins
theme	survival / famine / order / flow / life / wealth / end / decay
difficulty	1..100 (위험도/난이도)
alignment_bias	good / neutral / evil (선택 이벤트일 때만)

10-1. 권역 기본 태그(예시)

region	기본 태그	대표 사건군(예시)
north	terrain=mountain/snowfield, nation=none, threat=monster/ruins	마물 습격, 유적, 마경 균열
central	terrain=mountain/forest/plains, nation=empire, faction=empire/cult	세금/치안, 제국 정치, 교단 영향
west	terrain=desert/highland, nation=desert_kingdom	오아시스, 교역, 사막 전쟁
east	terrain=forest, nation=none, race=elf	엘프 폐쇄, 숲의 규칙, 경계 분쟁
south	terrain=plains, nation=south_union/south_major	왕국 연합 외교, 귀족 갈등, 전염/풍요

11. AI 영역(스토리 생성 범위)

AI는 ‘서사 텍스트’만 변주한다. 수치/률 적용은 코드(규칙 테이블)가 담당한다.

- AI는 문장만 만든다: 사건 제목, 2-4문장 상황, 선택지 문장, 요약 문단.
- AI는 수치/률을 결정하지 않는다: WorldState/PlayerState 변화는 코드가 적용.
- AI는 태그 기반 세계관을 벗어나지 않는다: 새 국가/새 신격/새 위계 추가 금지.
- 추가 설정은 가능하되, 장르/개연성을 깨는 급격한 외부요소(예: 스팀펑크 세계, 차원 열고 미군 등장 등)는 지양.

11-1. (참고) AI 출력 포맷 예시

```
{  
    "title": "사건 제목",  
    "situation": "2-4문장 상황 설명",  
    "choices": [  
        {"id": "GOOD", "text": "선 선택지 문장"},  
        {"id": "NEUTRAL", "text": "중립 선택지 문장"},  
        {"id": "EVIL", "text": "악 선택지 문장"}  
    "tags": ["region:north", "theme:survival", "threat:monster"]  
}
```

부록 A. 고유명사(명칭) 표 - A안

항목	명칭(A안)	비고
대륙	아르데르 대륙	전체 무대
북부 무주지 별칭	백설 변경	국가 없음(부족/마물/유적)
중앙 제국	솔라니아 제국	강력한 제국
서부 사막 왕국	카라자드 사막왕국	사막 + 고원
남부 연합	세븐크라운 연합왕국	7개 소왕국 연합
남부 강대 왕국	마레노스 왕국	남부의 단일 강대국
동부 엘프권	실바린 숲령	폐쇄 지역(국가 없음)
교단	태양교단	태양신 중심
마경(전초)	월식 마경	북부 설원 끝

※ 명칭은 'A안' 초안이며, 세계관 규칙(지형/세력/위계)은 변경하지 않고 표기만 부여했다.

부록 B. 출처

- 세계관 설정.txt (대륙/국가/인종/직업/신·악마/강함 척도/마경 등 핵심 설정)
- 세계관 추가 설정.txt (세력 관계/교단·악마승배자·북부 상세/AI 영역 메모)
- 판타지_시뮬레이션.pdf (태그 스키마/AI 책임 범위 등 시뮬레이션 적용 규칙)