

신들의 유산: 세계관

LEGACY OF GODS

김정태

내용

1. 세계관의 개요.....	1
2. 세계관 특징	5
2-1 신.....	5
2-2 유산.....	6
2.3 종족 (작성 중).....	7
3. 국가.....	8
3.1 인간 국가	9
3-2. 엘프 국가.....	11
3-3. 드워프 국가	12
3-4. 오크 국가.....	12
4 국가간의 관계.....	24

1. 세계관의 개요



고난의 시대

과거의 인간들은 대륙의 다른 종족들에 비해 신체적, 마법적 능력이 뒤쳐져 있었다. 엘프들은

인간보다 훨씬 오래 살며 심오한 지혜와 강력한 마법을 구사했고, 드워프들은 탁월한 야금술로 누구보다 발전된 기술을 가지고 있었으며 오크들은 압도적인 힘과 호전성으로 넓은 영역을 지배했다.

그 결과, 인간들은 다른 종족을 피해 각지의 작은 마을이나 부족 단위로 분산되어 살아가며, 끊임없이 약탈과 전쟁의 위협에 시달렸다. 인간은 강력한 육체, 마법적 능력, 기술력의 부재로 한계를 명확히 드러냈다. 절망 속에서 인간들은 유일하게 남은 희망, 즉 신들에게 의지하기 했고 끊임없이 기도하며 축복을 갈구했다.

축복의 시대

기도에 응한 신들은 인간들에게 각기 다른 축복을 내렸다. 불과 금속의 신 피로니움은 불꽃을 다루고 금속을 제련하는 기술을, 자연과 생명의 신 에바린은 생명을 다루는 능력과 고갈되지 않는 풍요를, 꿈과 마법의 신 미라노스는 마법과 행복한 꿈을, 그리고 용기와 활력의 신 비타론은 끝없는 용기와 체력을 선물했고 이 힘들을 성물에 담아 전해주었다.

이 시대에 인간들은 성물의 힘을 바탕으로 빠르게 문명을 발전시켰으며, 대륙 곳곳에 새로운 도시와 왕국을 세웠다. 옛 종족들은 아직 산발적으로 각지에 존재했지만, 축복받은 인간의 번영은 누구도 쉽게 부정할 수 없을 정도로 찬란했다. 이 시기의 인간들은 신들에 대한 경외와 감사를 잊지 않았고, 더욱 완벽한 조화를 이루기 위해 노력했다.

번영의 시대

축복의 힘을 온전히 활용한 인간들은 마침내 대륙 전역에 하나의 거대한 제국을 세웠다. 엘프, 드워프, 오크 등 다른 종족들은 인간의 영향력에 밀려 외곽으로 쫓겨났고, 제국의 중심부는 웅장하고도 견고한 도시들로 가득했다.

피로니움의 불과 금속으로 만들어낸 강력한 무기와 도구는 제국의 군사력과 건축 기술을 비약적으로 발전시켰으며, 에바린의 축복으로 풍부한 농경지와 치유 기술이 자리 잡아 누구도 굶주림과 전염병에 시달리지 않았다. 미라노스가 내린 마법은 삶을 더 풍요롭게 만들었고, 비타론의 활력은 끊이지 않는 의욕과 기세를 제공했다.

그 결과, 제국은 마치 영원히 지속될 것 같은 영광을 누렸다. 신전마다 제물을 바치는 제의가 성대하게 거행되었고, 사람들은 번영의 정점에서 서로를 축복하며 미래를 긍정적으로 내다보았다.

오만의 시대

제국이 최고조로 발전하자, 인간들 사이에 교만과 욕망이 싹트기 시작했다. 더 이상 신들에게 감사하거나 경외심을 품지 않고, 축복을 자신들의 당연한 권리로 여기는 일이 늘어났다. 왕과 귀족들은 권력을 더욱 강화하려고 성물의 능력을 남용했고, 각 가문은 끝없는 야망을 좇아 서로를 견제하고 암투를 벌였다.

피로니움의 불과 금속은 전쟁을 위한 무기가 되었고, 에바린이 부여한 자연의 힘은 서로를 파괴하는 데 쓰이기 시작했다. 미라노스의 마법은 비밀스러운 음모에 동원되었으며, 비타론이 부여한 용기는 다른 이를 짓밟기 위한 배짱으로 변질되었다. 제국은 여전히 위세가 대단했지만, 그 내부에서부터 균열이 생겨나기 시작했고, 신성함과 찬란함으로 가득했던 궁전들은 탐욕과 분쟁의 온상이 되었다.

분열의 시대

오만이 극에 달하자, 인간들은 더 이상 하나의 제국을 유지하지 못했다. 가문 간의 경쟁은 한층 더 치열해졌고, 제국 곳곳에서 세력 다툼이 일어났다. 각 지역의 영주들은 스스로를 왕이라 칭하며 제국으로부터 독립을 선언했고, 인간들은 자신의 이익에만 골몰한 채 서로를 적으로 돌렸다.

이제 신들의 축복은 탐욕과 배신, 의심 속에 변질되어, 사람들에게 더 이상 순수한 도움이나 영광을 가져다주지 못했다. 에바린이 준 자연의 힘은 서로를 파괴하기 위한 병력을 위해 쓰였고, 피로니움의 불과 금속은 전쟁을 일으키는 도구가 되었다. 인류는 혼돈 속에 방치되었으며, 믿음이 사라진 자리는 불신과 공포가 뒤덮었다.

이 시대에 떠밀려난 엘프, 드워프, 오크 등 다른 종족들은 인간들의 분열을 기회로 삼아, 각각 자신들만의 영역에서 세력을 키우기 시작했다. 한때 제국에게 지배당하던 이들은 인간 세력의 균열을 이용해 대륙 곳곳에서 제2, 제3의 전선을 펼치며, 몰아침을 당했던 옛 원한을 갚으려 했다.

결국 제국의 영광은 산산이 갈라졌고, 대륙은 사분오열되어 끝나지 않을 것 같은 전쟁과 혼돈 속으로 빠져들었다.

망각의 시대

분열로 인해 장기간 이어진 전쟁은 대륙 전역을 황폐화시켰다. 인간과 타 종족의 대립은 끝을 모르고, 서로 끊임없이 약탈과 복수를 반복했다. 도시와 마을은 파괴되었으며, 사람들은 빛

나던 과거조차 잊은 채 살아남기 위해 발버둥쳤다.

시간이 흐르면서 신들을 경배하던 성소와 성직자들은 거의 사라지고, 신화로 전해지던 영광의 시대와 축복의 기억도 점차 희미해졌다. 마지막으로 남은 소수의 현자들과 사제들은 옛 지식과 역사를 지키려 노력했지만, 그것이 대륙 전체의 혼란을 잠재우기엔 역부족이었고 크고 작은 전쟁이 계속해서 일어나고 있다.

2. 세계관 특징

2-1 신

이 세계에는 여러 신들이 존재한다. 이들은 세계의 질서를 다스리는 존재로, 생명체들이 신앙을 통해 그 힘을 인정할 때 더욱 강해진다. 그러나 생명체들이 점차 신들에 대한 믿음을 잃어가면서, 그들의 영향력도 약해져 대륙 곳곳에서 희미한 전설로만 전해지고 있다.

피로니움(Pironium) - 불과 금속의 신으로 대장장이와 전쟁을 주관한다. 그는 용암 속에서 태어난 존재로, 강철보다 단단한 육체와 끓어오르는 불꽃을 지니고 있다. 피로니움은 대장장이들에게 위대한 기술을 전수하고, 전사들에게 강력한 무기를 선사했다. 그러나 그의 불꽃은 욕망과 전쟁의 불씨로도 작용했으며, 인간들의 탐욕이 극에 달했을 때 그는 침묵 속으로 사라졌다.

에바린(Evarin) - 자연과 생명의 신으로 숲과 강의 정령들과 교감하며 모든 생명을 다스린다. 그녀는 인간들에게 풍요로운 수확과 치유의 힘을 부여했으나, 인간들이 그녀의 축복을 탐욕적으로 남용하자 실망해 힘을 거둬갔다. 에바린의 추종자들은 대지의 균형을 되찾기 위해 아직도 신전에서 그녀를 섬기고 있다.

미라노스(Miranos) - 꿈과 마법의 신으로 마법과 지혜를 주관한다. 그는 인간들에게 마법을 전수하고 신비로운 예지몽을 통해 미래를 암시했다. 하지만 인간들이 마법을 전쟁과 음모에 남용하면서 그는 서서히 모습을 감추었고, 지금은 그의 이름을 아는 자조차 드물다. 다만 그의 마법은 여전히 일부 고대 마법서와 유물 속에 남아 있다.

비타론(Vitaron) - 용기와 활력의 신으로 전사들과 모험가들의 수호자다. 그는 전장에서 전사들의 어깨를 두드리며 용기를 북돋아주었고, 육체적 한계를 초월하는 힘을 부여했다. 하지만 그의 축복은 점점 개인적인 야망과 침략을 위한 수단으로 사용되었고, 결국 그는 신들의 영역으로 물러났다.

2-2 유산

신들이 인간들에게 내려준 축복은 성물이라는 형태로 존재했다. 이 성물들은 신들의 힘이 깃든 신성한 물건이며, 특정한 능력을 가진다. 그러나 인간들의 탐욕과 전쟁으로 인해 대부분의 성물들은 신성함을 잃어 대부분의 힘을 잃었다. 사람들은 성물들을 신들의 유산이라고 말한다.

불멸의 망치(Hammer of Eternity) - 피로니움이 대장장이들에게 선물한 전설의 망치. 어떤 금속이든 다룰 수 있으며, 용암보다 뜨거운 불꽃을 품고 있다. 그러나 이를 다룰 수 있는 자는 극히 드물다.

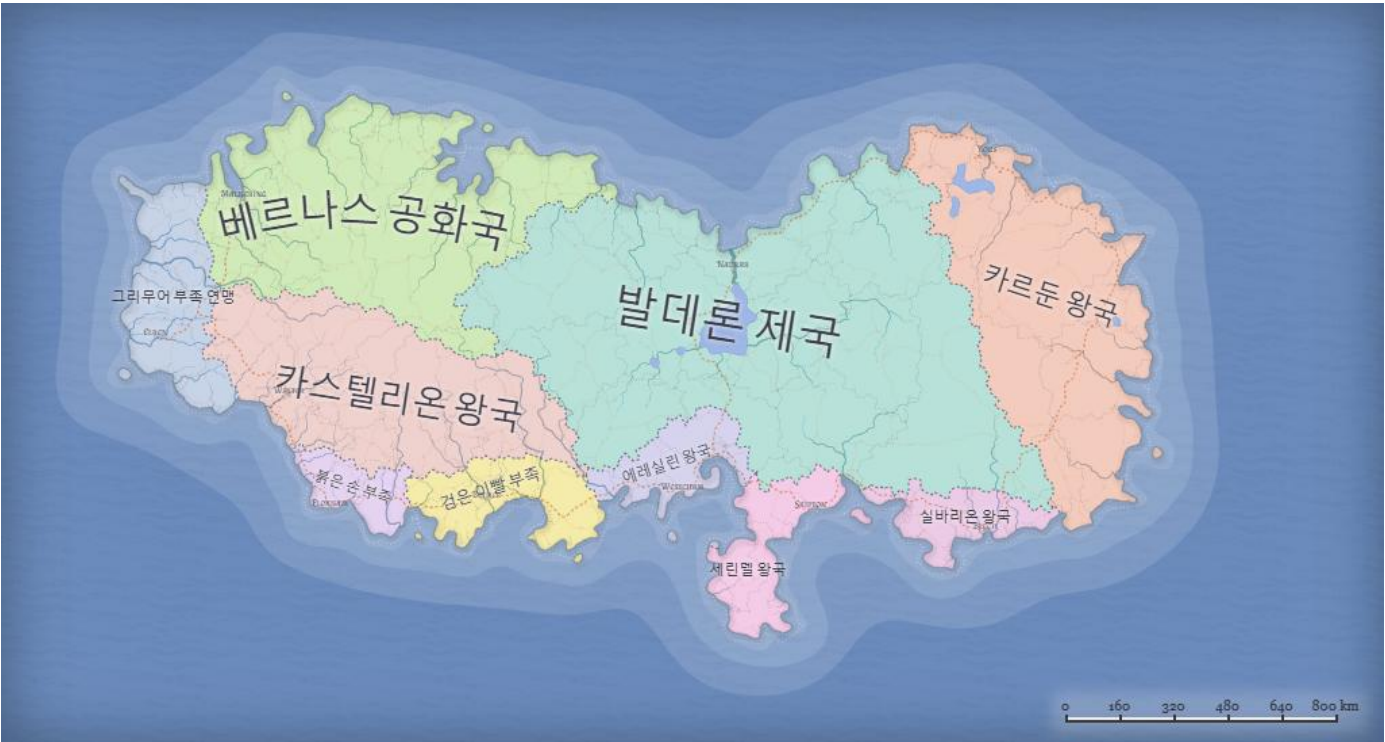
대지의 성배(Grail of the Earth) - 에바린이 생명의 근원으로 주었던 신비한 성배. 한 번 부으면 영원히 마르지 않는 생명의 물을 품고 있으며, 이를 마신 자는 어떠한 상처도 치유된다고 전해진다.

별의 고서(Tome of Stars) - 미라노스의 마법이 기록된 고대의 마도서. 우주의 비밀과 심연의 마법이 담겨 있으며, 그 내용을 완전히 해독한 자는 아직 없다. 일부 마법사들은 이 책을 찾기 위해 평생을 바치고 있다.

불굴의 반지(Ring of the Unyielding) - 비타론이 전사들에게 남긴 반지로, 착용자에게 초월적인 활력과 용기를 부여한다. 이 반지를 가진 자는 두려움 없이 싸울 수 있지만, 무분별한 사용은 착용자의 정신을 갇아먹을 위험이 있다.

2.3 종족 (작성 중)

3. 국가



▲ 아케시아 대륙 전도

3.1 인간 국가

발데론 제국

- 과거 전 대륙을 통일할 정도로 번영했고 강력했던 제국이었다. '오만의 시대' 이후 내전과 대외 전쟁으로 영토가 축소되고, 강력한 중앙집권 체제가 무너져 현재는 상당히 쇠퇴한 상태다. 여전히 한때의 영광을 되찾고자 하지만, 권위와 지배력이 크게 약화되어 지방 영주들의 세력이 강해진 상황으로 현재는 과거의 영광을 되찾기 위해 수단과 방법을 가리지 않고 있다.

상징 - 황금빛 태양

- 전성기 시절, 신들의 축복을 받은 "태양 같은 왕조"라는 의미에서 비롯되었다.

지배 구조

- 황제가 존재하나 지방 영주(공작, 후작 등)가 강력한 권세를 지니고 있어 중앙권력이 약화되어 있다.

목표

- "인류 재통합"과 "대륙 통일"이라는 옛 위업을 다시 이루고자 한다.
- 잃어버린 고대의 "신들의 축복"을 되찾아 제국을 부흥시키는 것을 궁극적인 이상으로 삼는다.

카스텔리온 왕국

- 과거 발데론 제국에서 분리되어 독립한 국가로, 분열의 시대에 독자적인 왕조를 수립했다. 기사도를 숭상하며 명예와 용기를 사회의 최우선 가치로 삼는다. 서부 지역에 위치해, 거칠고 험준한 국경 지대를 오키나 다른 이민족의 침략으로부터 방어해야 하는 상황이 잦다.

상징 - 은빛 검과 방패

- 정의와 수호를 상징함과 동시에 기사도가 국가의 근간임을 드러낸다.

지배 구조

- 국왕 아래 여러 귀족 가문과 기사단이 있으며, 특히 기사단이 주요 군사력이다.

목표

- 주변국의 위협으로부터 민간인을 보호하고, 이상적 질서를 확립하는 것을 꿈꾼다.

베르나스 공화국

- 발데론 제국 내전 당시, 귀족을 상대로 마법사 계층이 독립해 세운 국가이다. 마법을 최고

가치로 여기며, 학술·연구가 매우 발전해 있다. 현재는 과거의 마법을 복구하기 위해 혈안이 되어있다.

상징 - 보라빛 오망성(五芒星)

- 마법의 힘을 상징하는 별 문양이며, 보라색은 신비와 지혜를 의미한다.

지배 구조

- 대마법사들로 구성된 원로회가 국가 정책을 결정하며 귀족보다는 마법 실력 그 자체가 권력의 기준이 되는 구조를 가지고 있다.

목표

- “축복의 시대” 수준의 마법을 복구하고, 더 나아가 과거를 능가하는 마법 문명을 이루고자 한다.
- 일부 야심가들은 ‘신들의 힘’조차 재현하려는 포부를 지니고 있다.

3-2. 엘프 국가

에레실린 왕국

- 대륙 남동부의 깊은 숲과 강가에 위치한 고요하고 은둔적인 엘프 왕국. 과거 번영기에도 인간 세계와 거리를 두었고, '오만의 시대' 이후로 더욱 숲 속에 스스로를 가두다시피 했다. 자연을 발전의 수단으로만 보는 드워프와 인간들을 혐오한다.

상징 - 초승달과 푸른 잎사귀

- 밤의 은은한 달빛 아래 자연과 조화를 이루는 엘프의 문화적 특성을 나타낸다.

지배 구조

- 여왕이 신성한 숲의 가호를 대표하고, 원로회가 전통과 마법 의례를 주관한다. 외교보다 자연 질서를 지키는 데 힘을 쏟고 있다..

목표

- "자연의 순환"을 지키고, 타 종족(특히 인간과 오크)의 숲 침범을 막아내는 것.

세린델 왕국

- 대륙 남부 해안의 온화한 기후 지역에 자리 잡은 엘프 왕국으로, 외부 교류에 비교적 개방적이다. 바다와 맞닿아 있어 해양 교역·항해 기술을 일부 수용하였다.

상징 - 바다의 물결과 별빛

- 엘프의 우아함과 해안 지역 특유의 개방적 문화가 조화를 이루는 심볼.

지배 구조

- 상징적 존재인 국왕(또는 여왕) 아래, 귀족 의회가 실질적 정무를 담당한다. 예술·문화·무역이 발달해, 엘프 왕국 중 가장 외교적이며 개방적인 편.

목표

- 바다와 숲, 그리고 엘프의 전통문화를 융합하여 평화와 번영을 추구한다. 제한적이거나 인간·드워프 세력과 교류하여, 대외적으로 균형외교를 지향한다.

실바리온 왕국

- 인간 제국의 팽창기에 큰 피해를 본 엘프들이 숲 깊숙이 은둔해 세운 국가. 폐쇄적인 성향이 강하며, 대륙 남동쪽 끝의 산림지대에 정착하여 외부와의 접촉을 극도로 제한한다. 신성하게 여기는 숲의 성역을 지키기 위해서 선제 공격도 마다하지 않는다.

상징 – 거대한 세계수

- 숲의 성역 가운데에 있는 거대한 세계수를 상징한다.

지배 구조

- 숲의 수호자라 불리는 왕이 강력한 왕권을 가지고 모든 결정을 내리고 있다.

목표

- "숲의 성역"을 침범하는 모든 위험 요소를 배척하고, 엘프의 숲의 영역을 보존한다.

3-3. 드워프 국가

카르둔 왕국

대륙 동부의 거대한 산맥 지대에 자리 잡은 드워프의 왕국으로 고도로 발달한 야금술과 건축 기술을 자랑하지만, 인간의 제국 팽창기에 전쟁에서 패배해 산맥 요새로 밀려났다. 발데론 제국 쇠퇴 후에는 산맥 요새에서 나와 적극적으로 영토를 확장하는 중.

상징 - 망치와 모루

드워프 특유의 대장간 문화와 끊임없는 노력, 장인 정신을 상징.

지배 구조

'산왕'이 국왕으로서 상징적 권위를 지니며, 실질 정책 결정은 장인 길드와 전사 길드 대표로 구성된 '장로회'가 담당한다.

목표:

조상 대대로 이어진 기술들을 더욱 발전시켜 인간들에게 빼앗긴 영토를 수복하고 복수하는 것

3-4. 오크 국가

그리무어 부족 연맹

제국의 전성기 시절 인류를 피해 대륙 서북부의 험준한 산악 지대와 황야로 도망쳤던 작은 부족들이, 인간 제국의 쇠퇴를 틈타 연합했다. 인간 세계에 대한 원한으로 강한 결속력으로 묶여 있다.

상징 – 검은 늑대 머리

험난한 북부 황야의 상징인 늑대를 모티브로, 연대와 강인함을 나타낸다.

지배 구조 대족장은 명목상 연맹 전체를 대표하지만, 각 부족의 족장이 꽤나 독립적인 권력을 지닌다.

목표

오크들의 땅을 확실히 확보하고 인간들에게 과거의 치욕을 되갚아 대륙 더 깊은 곳으로 진출하기를 원한다.

붉은 손 부족

과거 가장 호전적인 부족 중 하나로, 수도 없이 인간 정착지를 습격했다. 오랜 세월 전쟁과 약탈로 생존해 왔으며, 피를 이용한 주술을 많이 사용한다.

상징 - 피로 물든 손바닥 문양

전쟁과 피를 통해 강해진다는 부족의 정신을 담았다. 상대의 피로 손바닥을 물들여 승리를 축하하는 의식이 유명하다.

지배 구조

족장을 상대로 도전이 끊이지 않으며, 그만큼 전투력이 우선시된다.

목표:

타 세력을 약탈해 부를 쌓고, 부족의 전투력을 과시해 대륙에 공포를 심는 것

검은 이빨 부족

거친 초원과 해안가를 무대로 유목 생활과 해적질을 병행하는 부족. 오크 중에서도 드물게 해상 전투 기술을 보유하고 있어, 해안 지대 방어에 골머리를 썩게 만든다.

상징 - 검은 색의 송곳니

약탈한 배의 갑판에도 커다란 이빨 문양을 새겨 공포심을 극대화하던 문화가 상징으로 자리잡았다.

지배 구조

힘이 곧 법이지만,

목표:

연안 지역을 장악하고, 부족의 생존 영역을 넓히는 것. 약탈로 얻는 물자를 통해 부족을 풍족

하게 만들고, 오크 사이에서 '부유한 부족'으로 자리 잡고자 한다.

(수정중)

1) 문화 수준 (Culture)

거대 제국의 잔재: 수도와 주요 도시에서는 옛 제국의 고전 예술·음악·문학이 남아 있고, 귀족들은 예법과 격식을 중시.

분열로 인한 편차: 지방은 내전으로 황폐화되어 문화적 수준이 떨어짐. 도시 vs. 시골 간 문화 격차가 심함.

2) 기술 수준 (Technology)

무기: 전통적으로 **장검, 툽소드, 창, 크로스보우** 등이 주력. 일부 지역에서는 **초기 화포**가 사용되기 시작.

건축술: **웅장한 석조 건축**이 특징. 수도권에는 고대 축복 시절 지어진 대형 건축물이 일부 남아 있으나, 유지 보수에 어려움을 겪음.

마법적 도구: 제국 전성기에 제작된 **축복받은 갑옷**(오래전에 피로니움의 힘으로 단조된 것)이나, 사제가 사용하는 **신성의 홀** 정도가 남아 있음. 현재는 대량 생산 불가.

3) 종교 수준 (Religion)

신앙 정도: 과거 신들을 찬양했으나, '오만의 시대' 이후로 신앙심이 크게 약화. 귀족들은 명목상 신을 섬기지만, 실제 믿음은 얕은 편.

믿는 신: 전통적으로 **피로니움(불·금속), 에바린(자연·생명), 미라노스(마법), 비타론(용기)** 등 4신을 제국의 수호신이라 여겼음. 현재는 가문마다 선호 신이 다름.

믿지 않는다면, 왜?: 신들이 인간을 버렸다는 인식이 팽배해져, "기도해도 돌아오는 건 없다"라는 냉소적 분위기.

4) 생활 양식 (Lifestyle)

식생활: 주요 곡물은 **밀, 보리**로 빵, 수프, 스투가 주식. 귀족은 고기·와인, 평민은 채소와 곡물 위주 식단.

복장: 귀족층은 **벨벳, 비단** 소재의 화려한 의복, 평민층은 **마·모시** 등 실용적 옷차림. 전쟁으로 인해 무채색 계열이 많아짐.

주거·건축: 도시에는 **돌·벽돌**로 지은 다층 건물, 시골엔 목조 가옥이 일반적. 성곽도시가 발달했으나, 내전으로 일부 파손.

일상: 귀족은 정치·사교 활동, 평민은 농경·시장 생활. 군역(軍役)이 빈번해, 젊은 남성들은 징집

에 대비하는 경우가 많음.

2. 카스텔리온 왕국 (인간)

1) 문화 수준 (Culture)

기사도와 명예: 모든 사회 제도와 예술이 기사도에 뿌리를 둠. 기사 서임식, 무예 대회 등이 대표 문화.

보수적 성향: 고전적 봉건 질서를 존중하며, 질서·의무·충성을 사회 기둥으로 삼는다.

2) 기술 수준 (Technology)

무기: **중장갑 기사**가 주력. **롱소드, 랜스(창), 방패** 사용이 일반적. 활이나 석궁도 있지만, 기사 기병을 우선시.

건축술: **성곽·요새 건축** 기술이 발달. 축성술이 뛰어나 오크 침입에 대비한 견고한 성이 많다.

마법적 도구: 마법 활용은 적으나, **성기사단**에서 쓰이는 **축성 검, 신성 방패** 정도가 존재. 대규모 생산은 어려움.

3) 종교 수준 (Religion)

신앙 정도: **비타론(용기)** 신앙이 뿌리 깊으며, 기사들은 상당히 경건하게 믿는다.

믿는 신: 비타론을 중심으로, 전사적 가치를 지닌 신들(피로니움 등)도 일부 섬긴다.

믿지 않는다면, 왜?: 기사도에 반감을 품거나, 실질적 기적을 못 본 평민 일부가 무신론적 태도를 지니기도 함.

4) 생활 양식 (Lifestyle)

식생활: 온화한 기후 지역 농경이 발달. **밀, 맥류, 가축**이 풍부해 빵, 고기, 치즈, 맥주 중심 식단. 기사나 귀족 연회에는 와인과 육류를 풍족히 즐김.

복장: 귀족·기사 계층은 **매우 장식적인 갑옷**과 **화려한 문양의 망토**를 착용. 평민은 간결하고 튼튼한 옷.

주거·건축: **성곽 도시** 주변에 마을이 형성. 장원(莊園) 구조로 영주-농민 관계가 견고하다.

일상: 사냥·말 타기·창 시합 등이 귀족의 대표 여가. 농민들은 전시(戰時)에는 병사로 동원되며, 평시엔 농사와 목축에 전념.

3. 베르나스 공화국 (인간)

1) 문화 수준 (Culture)

학술·연구 중심: 마법사와 학자들이 주도하는 **지식·학문** 문화가 번성. 도시에는 마법극장이나 학술원 등이 존재.

개인주의·합리주의: 가문보다는 개인 능력을 존중, 혁신적인 학술 분위기가 강함.

2) 기술 수준 (Technology)

무기: 마법 지팡이, 마법 활, 연금술 폭탄, 일반 병사들은 장궁, 창도 사용.

건축술: 시각 효과나 마법 안전장치를 갖춘 **마법도시**가 특징. 부유등(浮遊燈) 같은 마법 가로등이 거리 조명으로 쓰이기도 함.

마법적 도구: 마도구(원소구·정령석 등)나 연금술 장치가 발달. 예) '속박의 팔찌'(적을 마법으로 구속), '환영의 홀로그램 장치' 등.

3) 종교 수준 (Religion)

신앙 정도: 마법 중심이라 전통 신앙은 약함. 대체로 합리주의로 신을 믿지 않는 이가 많다.

믿는 신: 일부 마법사들은 **미라노스(꿈·마법)**를 연구 차원에서 존중. 공화국 내 소수 사제들은 에바린이나 비타론도 개인적으로 섬긴다.

믿지 않는다면, 왜?: "마법으로 모든 것이 설명 가능하다"라는 인식이 강해, 신의 존재를 '미지의 에너지' 정도로 치부하는 분위기.

4) 생활 양식 (Lifestyle)

식생활: 다양한 작물 재배와 연금술 식품(영양을 조정한 음식)도 실험. 도시는 빵·야채·고기 등 골고루 발달, 교역으로 희귀 식재료도 수입.

복장: 마법사 로브, 학자들의 실용적 의복이 혼함. 일반 상인·평민도 천·피혁류를 사용하나, 화려함보다 기능성 중시.

주거·건축: 도시 중심은 석조+마법 강화 구조로 지어져 있고, 마법 보호막 덕분에 치안이 양호. 시골은 일반 농경 생활.

일상: 학술 세미나, 연구 모임, 마법 실험이 빈번. 상인들은 무역으로 재화 축적. 귀족 대신 마법사 원로회가 결정권을 행사.

4. 그리무어 부족 연맹 (오크)

1) 문화 수준 (Culture)

부족 연맹 체제: 각 부족마다 제식과 전통이 달라, 통일된 문화를 찾기 어렵다.

주술 의식·구전 문화: 전쟁 축제, 춤, 드럼 연주 등을 통한 단결 의식이 핵심.

2) 기술 수준 (Technology)

무기: 곤봉, 도끼, 창 같은 근접 무기 위주. 약탈한 쇠뇌·칼도 종종 사용.

건축술: 간단한 가죽 천막, 목책을 세워 이동 생활에 맞춤. 영구적인 건축물은 드물다.

마법적 도구: 부족 샤먼이 만드는 뼈 부적이나 정령 깃든 토tem 정도가 있으며, 방어나 치유에 소규모로 활용.

3) 종교 수준 (Religion)

신앙 정도: 샤머니즘에 대한 믿음이 강하며, 전사들도 조상과 정령을 두려워한다.

믿는 신: 독자적 토tem 신앙이 주류. 인간의 신(피로니움 등)은 잘 인정 안 함.

믿지 않는다면, 왜?: 일부 젊은 전사들은 "힘이 전부"라는 사상으로 아예 신앙 자체를 비웃기도 하지만, 연맹 내에서는 소수.

4) 생활 양식 (Lifestyle)

식생활: 수렵·채집, 간단한 목축이 중심. 말린 고기, 야생 열매, 곡물을 약탈해서 쓰기도 함.

복장: 동물 가죽, 가죽 갑옷, 뼈 장식 등. 강함을 과시하기 위해 짐승 해골이나 적의 깃발을 장식으로 착용.

주거·건축: 주로 이동식 천막 생활. 커다란 족장이 지내는 천막엔 전리품을 전시.

일상: 날씨가 계절에 따라 이주. 부족끼리 모이면 축제(술, 고기, 전투놀이)가 열리며, 부족 사이 힘자랑 경쟁이 빈번함.

5. 붉은 손 부족 (오크)

1) 문화 수준 (Culture)

극단적 호전성: 피를 숭배하는 의식이 일상의 일부이며, 약탈을 영광으로 삼음.

잔혹 제의: 전쟁 의식이나 승리 기념식이 매우 잔인·폭력적.

2) 기술 수준 (Technology)

무기: 주로 **커다란 도끼·대형 철퇴**, 노획한 검이나 활도 쓰지만 정교함은 떨어진다.

건축술: 거점도 없이 이동하며 약탈, **지하 동굴**을 임시 은신처로 삼는 경우가 있음.

마법적 도구: **피 주술 토템, 제물 단검** 등 의식을 위한 주술 도구가 존재. 전투 시 공포심 유발이나 체력 강화에 사용.

3) 종교 수준 (Religion)

신앙 정도: **피의 신** 또는 전쟁 신을 절대적으로 믿는 편. 오크 중에서도 가장 맹신적.

믿는 신: 인간 신은 무시, "피를 통해 모든 힘을 얻는다"는 주술적 존재를 신격화.

믿지 않는다면, 왜?: 부족 내 대부분은 강압적으로 피의 의식에 참여, 거부하면 폭력적으로 배제된다.

4) 생활 양식 (Lifestyle)

식생활: 약탈을 통해 고기·곡물 모두 구하나, 보관·조리는 미흡해 피가 뚝뚝 흐르는 생고기나 간단한 구이에 의존.

복장: 짐승 가죽, 적의 전리품으로 만든 장식, 피로 물들인 붉은 손바닥 문양을 몸에 새기기도 함.

주거·건축: 고정된 거주지가 없으며, 필요 시 버려진 폐허나 산악 동굴을 점거해 거점으로 삼는다.

일상: 전투가 곧 삶. 일상의 대부분을 약탈, 싸움, 의식, 잔혹 축제에 소비.

6. 검은 이빨 부족 (오크)

1) 문화 수준 (Culture)

유목+해적 문화: 초원과 해안을 넘나드는 기동성, 바다와 관련된 독특한 해적 축제 풍습.

씨족 조직: 각 씨족이 해적선을 운영하며, 전투력과 항해 기술을 높이 평가.

2) 기술 수준 (Technology)

무기: **해상 전투**를 위해 투척용 작살, 갈고리, 단검 등을 선호. 포획한 배에서 **대형 쇠뇌**나 화살 세공품을 얻어 개조하기도 함.

건축술: 정착 건축은 거의 없고, 해안 절벽이나 섬에 간단한 **목책·나무 오두막**을 지어 해적 기지로 활용.

마법적 도구: 바다 주술로 축성된 항해 부적, 운을 점치는 **해골 나침반** 등이 샤먼들 사이에서 쓰임.

3) 종교 수준 (Religion)

신앙 정도: “바다와 폭풍” 주술을 상당히 신성시하며, 자연의 분노를 달래는 의식이 발달.

믿는 신: 오크 전통 토템 + **해양 정령**(폭풍, 바다 괴수)을 신격화.

믿지 않는다면, 왜?: 일부 실리주의 전사들은 “바다는 우릴 돕지 않는다. 우리가 바다를 지배해야 한다”고 주장, 신앙보단 무력을 믿음.

4) 생활 양식 (Lifestyle)

식생활: **수렵(초원) + 어로(해안)**와 약탈품으로 조달. 생선, 해조류, 말린 고기가 흔한 식단.

복장: 바다에서 활동이 편한 **가죽 갑옷**, 사슬 일부. 이빨·뼈 장식을 사용해 공포심 유발.

주거·건축: 해양·초원 환경에 맞춰, 쉽게 이동·철거 가능한 가옥. 해적선 자체가 “이동 요새”.

일상: 항해, 약탈, 씨족 간 경쟁이 주된 삶. 맹렬한 해적 습격 후 곧바로 다른 해안으로 이동하는 패턴.

7. 에레실린 왕국 (엘프)

1) 문화 수준 (Culture)

고요한 숲 문화: 달빛 축제, 숲의 노래·음악 등 자연과 조화를 이룬 예술이 번성.

수도 생활: 외부인에게 거의 개방하지 않는 신비롭고 폐쇄적인 궁전 문화.

2) 기술 수준 (Technology)

무기: **엘프 장궁**, **자연 마법 부적**, 정교한 예광석(마법석)을 활용한 지팡이.

건축술: 나무와 살아있는 식물을 해치지 않고, **공생 건축**(나무와 건물의 융합)을 발전시킴.

마법적 도구: **자연정령의 결정**, 치유의 나뭇가지 등 식물·정령 기반 마법 아이템. 예) 상처를 빨리 아물게 하는 ‘**생명의 고리**’.

3) 종교 수준 (Religion)

신앙 정도: **에바린(자연·생명)**을 깊이 숭배. 신앙심이 매우 강하며, 신성 의례가 일상적.

믿는 신: 에바린 및 숲 정령, 달빛을 상징하는 정령적 존재.

믿지 않는다면, 왜?: 왕국 내에서는 거의 찾아보기 힘들. 극소수 '폐쇄적' 엘프가 모든 신앙을 부정하기도 하나, 배척받는 편.

4) 생활 양식 (Lifestyle)

식생활: 숲에서 자라는 **과일, 버섯, 허브, 곡물**을 주로 섭취. 육류는 거의 먹지 않으나, 가끔 사냥 시 예식을 거행.

복장: 부드러운 천, 자연섬유를 사용, 잎·꽃·덩굴 장식을 많이 단다. 장식이 세밀하고 우아함.

주거·건축: 고목나무 위나 숲 속에 자연물과 조화를 이룬 가옥이 흔함. 빛, 공기 흐름을 중시한 개방형 구조.

일상: 명상, 예술 활동, 숲 순찰이 일상. 계절마다 '자연 축제'를 열어 숲의 번영을 기원.

8. 세린델 왕국 (엘프)

1) 문화 수준 (Culture)

개방적·해양 엘프 문화: 바다와 접한 해안 도시에서 무역·예술·축제가 발달, 인간 문화를 일부 수용.

화려한 예술: 바닷물로 만든 염료, 산호 장신구, 파도소리를 배경으로 한 음악 등 독창적 예술 계.

2) 기술 수준 (Technology)

무기: 엘프 장궁, 마법 보조 창, 해안 전투에 특화된 어망·갈고리 무기도 사용.

건축술: 해안 지형을 이용한 산호 석조, 자연 친화적인 부두를 건설. 해양 정령을 활용해 방파제를 강화하기도 함.

마법적 도구: 바다정령의 구슬, 해류 제어 부적(항해 시 유용), 산호정령의 갑옷 등.

3) 종교 수준 (Religion)

신앙 정도: 에바린과 해양 정령을 함께 섬기는 경향. 에레실린만큼 강렬하진 않지만 자연 신앙이 유지.

믿는 신: 바다를 수호하는 정령, 에바린, 특정 해신(고대 정령)을 숭배.

믿지 않는다면, 왜?: 일부 무역가나 외교관 중에는 "실리"를 우선해 종교 의식을 가볍게 여기기도 하나, 대다수는 적당히 신앙을 지킴.

4) 생활 양식 (Lifestyle)

식생활: **해산물**, 바다 채소(해조류), 과일·곡물 등 균형 잡힌 식단. 산호초 요리나 화려한 해조류 요리가 발달.

복장: 바닷빛을 본뜬 **푸른·은빛** 계열 옷감, 경량화된 가죽 갑옷. 산호 장신구나 진주 장식을 즐겨 쓴다.

주거·건축: **해안 도시**, 산호를 조합한 정원, 바다와 자연광이 잘 어우러지는 반개방형 건축.

일상: 무역, 어로, 예술 활동이 발달. '바다축제'를 열어 파도와 달빛 아래 춤추고 노래하며 정령에 감사.

9. 실바리온 왕국 (엘프)

1) 문화 수준 (Culture)

폐쇄적·전통주의: 외부와 교류 거의 없고, 순수 엘프 전통을 매우 엄격하게 지킴.

철저한 질서: 군주와 원로회의 결정을 절대시. 반발 시 곧바로 추방 또는 엄벌.

2) 기술 수준 (Technology)

무기: **고급 숲 마법**, 환영 마법, 정교한 **엘프 단궁**, 보조 지팡이 등.

건축술: 숲과 강력하게 융합한 '**생명건축**'. 나무가 살아서 자라 구조를 이루도록 마법으로 유도.

마법적 도구: **세계수의 수액**이 깃든 치유 물품, 침입자를 교란하는 **환영 보석** 등 고급 자연 마법 장치.

3) 종교 수준 (Religion)

신앙 정도: 에레실린보다도 더욱 '선택받은 엘프'라는 자부심이 강해, 에바린 숭배와 숲 정령 신앙이 매우 독실.

믿는 신: **세계수** 자체를 신성시, 에바린을 '숲의 어머니'로 모신다.

믿지 않는다면, 왜?: 왕국 내부에서 불신앙자는 이단으로 간주되어 추방당하기에, 공개적으로 신을 거부하기 어렵다.

4) 생활 양식 (Lifestyle)

식생활: 숲이 주는 **과일, 견과류, 약초** 위주. 엄격히 동물 사냥을 제한해 식물성 식단이 중심.

복장: 숲의 색깔인 **녹색·갈색** 옷감에, 나뭇잎 문양과 수수한 장식을 선호. 차분하고 경건한 분

위기.

주거·건축: 숲 안의 **나무 궁전, 고목 집** 등 자연마법으로 빚어낸 공간. 외부인은 거의 접근 불가.

일상: 의례와 명상을 중시, 숲 순찰대가 외부 침입을 감시. 사소한 일도 엄격한 규율 아래 진행.

10. 카르둔 왕국 (드워프)

1) 문화 수준 (Culture)

장인 정신: 무기·갑옷·보석 세공 장인이 사회적 존경을 받는다.

실용+전통: 허례의식은 적지만, 가문과 길드 중심의 축제가 성대하다.

2) 기술 수준 (Technology)

무기: **철·강철·미스릴**로 만든 해머, 도끼, 방패가 주류. 드워프식 석궁이나 볼트액션 초기형 무기(증기식)도 연구 중.

건축술: 산악에 **터널·요새**를 건설, 지하도시·광산 설계가 매우 정교하다.

마법적 도구: 드물지만, **룬(룬스톤)** 기술을 사용해 무기나 갑옷에 마법적 효과(내구·화염·전격 등)를 부여.

3) 종교 수준 (Religion)

신앙 정도: 과거 **피로니움(불·금속)** 신앙이 있었으나, 지금은 형식적. 더 많이 믿는 건 '조상들의 영광'.

믿는 신: 대장장이 신 피로니움에 대한 예식이 남았으나, '조상 숭배'가 더 강함.

믿지 않는다면, 왜?: 신보다는 '자신의 손과 기술'을 믿는 전통이 강해, 신에 대한 열정적 믿음은 낮다.

4) 생활 양식 (Lifestyle)

식생활: 주로 산악 지대에서 구할 수 있는 **균류, 절임 채소, 염장 고기**, 지하수로 양조한 **맥주**. 지하시설로 키운 버섯이 주식 중 하나.

복장: 튼튼한 **가죽+금속 장식**이 일상복이며, 작업용 앞치마·부츠를 즐겨 신음. 축제 때는 보석 세공품이나 문양 갑옷으로 치장.

주거·건축: 지하·산악 요새가 주거의 중심. 바위에 룬 문양을 새겨 견고하고 신성하게 여긴다.

일상: 새 광맥을 찾거나 공방에서 무기·도구를 만드는 일이 일상. 전투 시에는 조직적인 방어와 갱도전이 특기.

4 국가간의 관계

관계도 정리한 이미지 삽입 할 것

발데론 제국

- **카스텔리온 왕국**
 - 겉으론 큰 갈등이 없으나, 카스텔리온 왕국을 “위선적”이라 여기며 불신함.
 - 카스텔리온 영토에 신들의 유산 중 하나인 ‘비타론의 반지’가 묻혀 있다는 사실을 가장 먼저 파악하고, 내부적으로는 이를 탈취하기 위한 음모를 꾸미고 있음.
- **베르나스 공화국**
 - 마법사들이 제국으로부터 독립해 세운 국가를 ‘배신자’로 규정.
 - 현재 가장 먼저 정복해야 할 주적으로 간주하지만, 베르나스의 강력한 마법에 대응하기 위해서 신들의 유산을 반드시 확보하려 함.
 - 외교적 교섭보다는 힘으로 굴복시키려 하지만, 필요하다면 다른 종족(특히 오크)을 이용할 수도 있다는 방침.
- **엘프 국가 전반**
 - “언젠가 반드시 정복해야 할 대상”으로 간주하지만, 지금은 내부 목표(카스텔리온·베르나스 견제)가 우선이라 겉으론 평화 유지.
 - 전통과 마법에 뛰어난 엘프들을 경계하며, 동맹보다는 잠재적 적성국으로 여긴다.
- **드워프 (카르둔 왕국)**
 - 뛰어난 야금술·건축 기술을 위협적이라 인식.
 - 제국의 재흥을 위해 언젠가는 흡수하거나 제압해야 할 대상이라고 판단하지만 베르나스 공화국과의 전쟁을 위해서 아직 옅은 방어에 중심을 두고 있음
- **오크 부족(그리무어 연맹 등)**
 - 본질적으로는 ‘혐오하는 종족’이라 여기지만, 베르나스 공화국을 무너뜨리는 데 이용가치가 있다고 판단하여 암암리에 접촉을 시도할 수도 있음.
 - 장기적으로는 오크 역시 제국의 통치하에 두려 함.

카스텔리온 왕국

- **발데론 제국**
 - 발데론의 부패·쇠퇴를 안타깝게 여기며, 제국이 예전처럼 강성해지는 것을 내심 경계함.
 - 옛 제국 혈통에 대한 명분은 어느 정도 인정하나, 직접적으로 충돌할 만큼의 대립은 아직 없음.
- **베르나스 공화국**

- “마법에 미쳐 선을 넘고 있다”고 비판적 시선을 가짐.
- 기사도와 명예를 중시하는 카스텔리온 입장에서는, 마법사들이 권력을 쥐고 있는 공화국 체제가 비정상적이라 판단.
- 주변 분쟁에서 서로 협력하기보다는 마법 연구를 확대하는 베르나스 측을 불안하게 지켜보는 관계.
- **오크 부족 전반**
 - 국경 지대를 계속해서 위협하는 주적.
 - 서로 완전히 반목하고 있어 대규모 전투가 잦음.
- **기타(엘프·드워프 등)**
 - 오크 침입을 막아내느라 엘프나 드워프와는 가끔 필요에 따라 협력하기도 하지만, 깊은 동맹 관계로 발전한 적은 드물.
 - 기사단 중심의 방위가 우선이므로, 적극적 외교보다는 국경 수비에 집중.

베르나스 공화국

- **발데론 제국**
 - 옛 주군이었던 제국을 뒤엎고 독립한 역사가 있어, 지금도 서로 증오에 가까운 감정이 있음.
 - 발데론이 신들의 유산 확보에 혈안인 것을 알기에, 강력한 마법 전력으로 자체 방어를 준비 중.
- **카스텔리온 왕국**
 - 스스로를 “학술과 연구의 중심”으로 자부하는 마법사들이 보기엔, 기사도·명예를 내세우는 카스텔리온은 시대착오적이라 여김.
 - 대규모 충돌은 드물지만, 서로 사상적 괴리가 커서 화합하기 어려움.
- **엘프 국가 전반**
 - 일부 구역에서 마법학 연구를 위해 엘프들의 고대 지식 혹은 자연 마법을 탐색하고 싶어 함.
 - 개방적인 성향의 세린델 왕국과는 가끔 교류 시도가 있지만, 엘프들이 인간을 그리 신뢰하지 않기에 공식 동맹까지는 아직 요원.
- **드워프 (카르툰 왕국)**
 - 마법과 기술의 융합에 관심이 있어 드워프와 교류 가능성을 타진 중이지만, 드워프는 베르나스의 지나친 마법 연구를 신뢰하지 않는 분위기.
- **오크 부족 전반**
 - 적극적으로 교류할 의사가 전혀 없으며 계속해서 크고 작은 전쟁을 하고 있다.
 - 인간 국가 중에서도 특히 마법 실험이나 소규모 무력시위를 통해 오크 근거지를 위협하는 편이어서, 오크와의 관계가 매우 나쁘다.

엘프 국가 관계

엘프는 대체로 인간 문명을 불신하지만, 세부 성향에 따라 대외정책이 다르다.

에레실린 왕국

- **인간 국가(발데론·카스텔리온·베르나스)**
 - 인간이 자연을 파괴한다고 여기므로 전반적으로 소극적이며 폐쇄적.
 - 베르나스의 마법 연구에 대해 '자연의 섭리를 거스른다'고 심각하게 우려.
- **다른 엘프 국가**
 - 보수·전통파 성향으로, 개방적인 세린델과는 의사소통은 가능하나 크게 친밀하지 않음.
 - 은둔적인 실바리온과는 서로 비슷한 기질이 있어, 최소한의 교류 유지.

세린델 왕국

- **인간 국가**
 - 타 종족과의 교역과 문화 교류에 비교적 열려 있어, 베르나스나 카스텔리온과 수출입 거래가 제한적으로 존재.
 - 발데론의 확장 야욕은 경계하지만, 당장 무력 충돌을 일으키지는 않음.
- **다른 엘프 국가**
 - 에레실린, 실바리온 모두와 외교 관계를 유지하고 있으나, 이들 특유의 폐쇄적 태도에 부딪혀 적극적인 동맹으로 이어지진 못함.

실바리온 왕국

- **인간 국가**
 - '오만의 시대' 때 대규모 피해를 입고 숲 깊숙이 은둔.
 - 인간 세력과의 접촉을 극도로 제한하며, 발데론 제국이 정복 의도를 보이면 가차 없이 맞설 준비를 함.
- **다른 엘프 국가**
 - 에레실린과 비슷하게 폐쇄적이거나, 서로 간에 숲을 지키겠다는 공감대는 있음.
 - 상대적으로 개방적 태도를 보이는 세린델에 대해서도 경계심이 강해 교류가 희박.

드워프 국가

카르둔 왕국

- **인간 국가(발데론·카스텔리온·베르나스)**
 - 과거 인간 제국에 밀려 산악지대로 도망했던 역사 때문에 불신이 깊다.
 - 발데론 제국을 옛 원수로 간주하되, 기술 거래를 미끼로 서로 이용 가치가 있다는 사실은 알고 있음.
 - 카스텔리온과 베르나스 양측 모두 쉽게 믿지 않으며, 특히 마법이 과도한 베르나스는 경계 대상.
- **엘프 국가**
 - 자연·마법 위주의 엘프 문화와는 철학이 상이해, 깊은 동맹은 없으나 상호 불가침 정도로 조심스럽게 유지.
- **오크 부족**
 - 강력한 육체와 호전성을 지닌 오크와는 산악 경계 부근에서 충돌이 잦음.
 - 서로 끝없는 전투와 약탈을 반복하며 공존하기 어려운 관계.

오크 부족

오크들은 통일된 국가가 아니라 여러 부족 연합체에 가까우므로, 인간 세계와 대립하는 자세나 다른 부족에 대한 태도가 다소 다르다.

그리무어 부족 연맹

- 인간 국가(주로 발데론·카스텔리온)
 - 서북부 황야에 모여 있어, 국경을 맞댄 카스텔리온이나 제국 영토를 수시로 노림.
 - 발데론 제국이 만약 연맹을 매수해 베르나스 공격에 활용하려 할 경우, 연맹 내부에서 분열이 일어날 가능성도 있지만, “인간에 대한 복수”라는 대의로 뭉쳐 활용될 수도 있음.
- 엘프·드워프
 - 옛 전쟁의 원한이 있어 대체로 적대적. 드워프와는 산악 지대 패권을 놓고 다투며, 엘프와는 숲 근방에서 종종 충돌.

붉은 손 부족

- 인간 국가
 - 전통적으로 잔혹한 약탈과 피의 의식을 일삼으며, 인간 거주지를 습격해 악명이 높음.
 - 교섭 자체가 거의 불가능하며, 만나는 즉시 전투로 이어지는 극단적 대립 관계.
- 타 종족
 - 자신의 부족 전투력을 과시하기 위해서라면 엘프·드워프·심지어 동족인 다른 오크 부족도 상대가 됨.
 - 오크 중에서도 가장 호전적인 성향.

검은 이빨 부족

- 인간 국가(해안·초원 인접)
 - 해안가와 초원 지방을 누비며 게릴라·해적 행위로 생존.
 - 해안 방어가 취약한 지역을 집중적으로 노려 약탈하며, 항구 도시를 괴롭히는 골칫거리.
- 타 종족
 - 바다와 초원을 누비는 특유의 기동력으로, 동족인 그리무어 부족 연맹이나 붉은 손 부족과도 완벽히 동맹을 맺지 않음.
 - 그저 “서로 침범하지 않는 선에서” 공생하는 관계에 가깝다.