
THEIA

OSMU로 활용 가능한 세계관 창작

201620807 안창신 졸업작품

목차

목차.....	2
개요.....	4
목표.....	4
컨셉.....	4
세계관 모티브.....	4
세계관.....	5
창신세기.....	5
시대.....	7
0차 전쟁의 시대 (세계 창조 이후): 신들의 전쟁 시대.....	7
1차 전쟁의 시대 (고대 시대): 복잡한 전쟁의 시대.....	7
2차 전쟁의 시대 (중세 시대): 마법 전쟁의 시대.....	8
3차 전쟁의 시대 (근대 시대): 혁명 전쟁의 시대.....	9
4차 전쟁의 시대 (현대 시대): 조용한 전쟁의 시대.....	9
종족.....	10
다양한 종족, ‘크리처’.....	10
종의 종류.....	11
인간.....	11
드워프.....	11
엘프.....	12
자이언트.....	13
수인.....	13
식물인.....	14
아수르.....	14
마그니스.....	15
엘리바가르.....	15
체르노.....	16
이리스.....	16

마족.....	17
마수(마물 혹은 괴물).....	18
기술.....	19
마법.....	19
과학.....	22
세계의 구성.....	23
대륙.....	23
1. 네메시아.....	23
2. 수르트라.....	23
3. 마비노스.....	24
4. 천옥.....	25
5. 스벤토비타.....	25
6. 디아나.....	26
7. 이카루스.....	26
8. 공백.....	27
유의사항.....	27
주요국가.....	28
에린.....	28
리베르테.....	28
베다.....	29
태천하명국.....	30
천신휘옥국.....	30
발란 왕국.....	31
루나 숲.....	31
이카루스.....	32
종교.....	33
테이아 내 주요 종교.....	33
'태초의 나무' 교.....	33
'데바'교.....	34
'알데바란'교.....	34
'레무스'교.....	35
'불의 재'교.....	35
'너머의 존재'교.....	36

기타 개념.....	36
모험가.....	36
신기.....	37
마왕.....	38

개요

목표

'테이아'라는 세계관을 설계하여 그곳에서 발생할 수 있는 이야기들을 콘텐츠화하고 이를 통해 다양한 IP를 제작하는 것. 또한 세계관 확장의 가능성을 두어 지속 발전한 IP를 기획한다.

컨셉

완전히 세계를 창조하면서도 우리가 사는 시대 및 기존 '판타지' 장르의 개념을 투영시켜 IP를 접하는 사람들이 익숙함과 동시에 참신함을 느낄 수 있도록 설계한다.

세계관 모티브

배경 모티브는 각 나라의 신화와 J.R.R 톨킨의 '실마릴리온', 그리고 블리자드 사의 게임 '월드 오브 워크래프트'를 주 모티브로 삼는다.

'실마릴리온'이 연대기의 성격을 가진 것처럼, '테이아'라는 행성의 역사를 IP로 활용하여

정통 판타지 장르부터 현대 판타지 장르까지 다양한 활용이 가능하게끔 만들어내고자 한다.

세계관을 관통하는 키워드는 '월드 오브 워크래프트'에서 보여주는 다양한 종족이 연합, 분쟁하는 스토리에 영감을 받았다. 특히 다양한 종족이 살아가며 동시에 마법뿐만 아닌 과학의 발전을 도모한다는 점에서 많은 영감을 받았다.

이외에도 다양한 게임들과 소설 등에서 볼 수 있는 '영웅의 일대기'나 우리가 살아가는 세계의 가치관, 문화, 역사 등을 세계관에 투영시키고자 했다.

특히 '전쟁'에 대해 다루고자 하였으며, 전쟁으로 인한 역사의 흐름을 테이아를 통해 담아내고자 하였다.

세계관

창신세기

아무것도 존재하지 않던 무의 공간
빛과 어둠이 탄생하고
그 경계에서 나무 한 그루가 태어났다.
나무의 뿌리는 어둠에서 자라고,
나무의 가지는 빛에서 자라났다.

외로웠던 태초의 나무가 눈물을 흘리니 그 눈물은 무의 공간에 흘러내려 빛나는 은하수가 되었다.
영겁의 시간을 홀로 있던 나무는 자신이 만들어낸 별 중 빛과 어둠 사이에서 공전하고 있는 별 중 가장 빛이
나는 별에 가지를 뻗었다.
나무의 눈물로만 가득하던 별에 자신의 껍질을 덮어 땅을 만들었고 잎을 덮어 풀과 나무를 만들어냈다.
나무는 이 별을 '테이아'라 이름짓고 이를 소중히 하였다.

나무는 이에 기뻐하여 다른 별들도 가꾸고자 하였다.
자신이 다른 별을 볼 동안 처음 만들어낸 별에 '별의 거인'을 탄생시켜 별을 돌보도록 하였다.
'별의 거인'은 성심 성의껏 별을 돌보았다.

별에는 태초의 나무와 같은 새싹이 돋아나고 있었다.
이 새싹이 맺는 이슬이 땅에 스며드니 동물이 태어나고, 바다에 스며드니 물고기가 태어났다.
거인은 이 모습이 신기하여 이슬을 만지기 위해 새싹을 올라가다 미끄러져 죽고 말았다.

다른 별을 보고 온 나무는 자신의 아이가 죽어있는 모습에 다시 슬퍼하였다.
슬픔의 눈물로 떠오른 무지개빛은 지상에 축복과도 같은 힘이 되어 내려왔다.
온 대지에 무지개빛이 내리니, '별의 거인'의 죽음에도 대지는 아름답게 빛을 내고 있었다.
슬픔에 잠겼던 나무는 가지를 뻗어 거인의 두 눈을 자신이 가꾼 세상을 언제나 볼 수 있도록 태양과 달로
만들었다.
또한 거인의 뼈를 산으로, 거인의 살점은 비옥한 토지로 변해갔다.

Theia - 안창신 졸업작품

거인에게 흘러나온 피에서는 거인과 닮은 생명체들이 탄생하고 진화했다.

거인의 피에서 태어난 생명체들은 나무의 이슬에서 태어난 생명체들과는 달랐다.

그들은 사랑을 알고, 분노를 알고, 자신을 알았다.

그들은 스스로를 ‘크리처’라 부르기 시작했다.

‘크리처’들은 별의 거인과 같이 자신이 살고 있는 장소를 가꾸기 시작하였다.

나무는 이를 보고는 더이상 자신의 실수로 이 아이들을 잃지 않기 위해 새싹을 거두고 그들의 생활을 지켜보기로 하였다.

그리고 이 생명체들은 자신의 환경에 맞게 그 모습을 변화시키기 시작했다.

‘크리처’들은 그들의 우두머리인 ‘신’의 이름하에 마을을 만들고, 나라를 만들었다.

그것이 위대한 ‘테이아’의 시작이었다.

- 북유럽 신화의 세계수 ‘이그드라실’과 거인 ‘이미르’를 모티브로 나무와 거인으로부터 시작되는 세계관을 만들어보았다.
 - 성경의 ‘창세기’에서 ‘하느님’이 세계를 만든 후에 인간을 만든 흐름을 차용하여 ‘나무’가 세계를 만들고 후에 ‘크리처’가 만들어지는 순서를 가졌다.
 - 차후 설명되는 ‘마력’은 나무의 눈물로부터 만들어진 ‘무지개’로 부터 시작되었다는 설명을 추가하였다.
 - 다양한 종을 일컫는 말로 ‘크리처’를 택했다. 인간도 수많은 종 중 하나이기 때문에 ‘크리처’라는 말로 통일하는 과정이 필요하다고 느꼈다.
 - ‘테이아’의 말의 어원은 ‘거대충돌 가설’에서 등장하는 가상의 행성으로, 지구와 충돌하여 달을 만들었다는 행성이다.
-

시대

0차 전쟁의 시대 (세계 창조 이후) : 신들의 전쟁 시대

- '별의 거인'에서 태어난 존재들, '크리처'들의 진화로 각 크리처들이 지성을 가지고 각자만의 작은 사회를 만들어내었다. 그 중에서도 가장 강한 마력을 지닌 자, '신'들이 지도자가 되었다.
- 무리 생활을 지내지만 지성이 아닌 본능으로서 살아가는 마물들은 언제나 생명의 위협이었다.
- 그늘 밑에서만 살아가는 소수의 크리처들은 그들이 살아갈 수 있는 땅을 찾고자 마물과의 전쟁을 시작했다.
 - 1) 고대 원시 시대에 인류가 정해진 터전 없이 사냥을 하고 다니던 시절과 마찬가지로 '테이아'에서도 각 '크리처'들이 자신들의 터전을 구축하고자 노력했었다는 것을 반영했다.
 - 2) '신'은 지도자를 의미하며 종교에 발달했던 역사를 모티브로 추가한 설정이다.
 - 3) 강인한 지도자를 중심으로 지성체들이 짐승들과 다투어 영역다툼을 했으며, 이 시대를 중심으로 비슷한 종족끼리 뭉쳐 생활하기 시작했다는 설정이다.
 - 4) 제 0차 전쟁의 시대는 '생존'을 키워드로 설정하였다. 원시인들이 동굴에서 시작하여 문명을 이룩하기까지 원초적인 본능인 '생존'을 위해 자연과의 전쟁을 일으켰다는 점을 테이아에 반영하고자 하였다.

1차 전쟁의 시대 (고대 시대) : 복잡한 전쟁의 시대

- 마물들과의 싸움으로 자신들의 땅에 정착한 크리처들은 각자의 영토에서 안정적인 생활을 하며 번영한다. 하지만 시간이 흐르며 인구가 증가하고 자원이 필요해짐에 따라 영토 확장은 필수 불가결로 다가왔다.
- 1차 전쟁의 시대는 이러한 각 크리처들간의, 종족간의 생존을 위한 전쟁이었다.
- 종족간의 전쟁이 불필요한 것을 느낀 일부 국가들은 동맹을 결심하거나 통합된 나라를 건국하였다.
- 마법에 대한 기본적인 연구가 시작되던 때이다.
 - 1) '크리처'들간의 전쟁이 본격적으로 시작된 시대이다.
 - 2) 크리처들이 태어난 위치는 비슷했기 때문에, 같은 종족을 중심으로 나라가 건국되었다.
 - 3) 각 크리처들은 생김새와 마력의 정도가 다르기 때문에 각 종족이 가진 이념, 가치관, 문화 등의 차이가 발생했다.
 - 4) 또한 농사, 사육, 양식 등의 방법이 활성화 되어있지 않아 식량이 부족했고 이로 인해 각 크리처들은 전쟁을 시작했다.
 - 5) 전쟁을 위한 '마법'의 연구가 시작되었고, '신'보다는 약하지만 마법을 사용할 줄 아는 '마법사'들이 생겨나기 시작했다.
 - 6) 제 1차 전쟁의 시대는 '종족'을 키워드로 설정하였다. 처음 보는 종족에 대해 이질감과 자신의 종족만이 살아남아야 한다는 민족주의를 반영하고자 하였다.

2차 전쟁의 시대 (중세 시대) : 마법 전쟁의 시대

- 평화가 찾아온 듯 했으나 늘어나는 인구로 인한 영역 다툼이 시발점이 되어 다시 전쟁의 시대가 열렸다.
- 강한 마력을 가진 자들이 군대의 전선에 서서 싸웠으며 이는 결국 수많은 크리스천들의 죽음을 불러왔다.
- 강한 마력이 곧 국방력이 되는 시대이기에 마법에 대한 본질적인 연구가 진행되었다.
 - 1) 1차 전쟁의 시대 이후 크리스천간의 평화 협정이 있어 전쟁을 피했으나 그로 인해 인구가 폭발적으로 증가하였다.
 - 2) 크리스천간의 교류가 일어났고, 한 국가 내에 다양한 크리스천들이 모여살기 시작한 시대이기도 하다.
 - 3) 제 1차 전쟁의 시대와의 차이점은 종족끼리의 화합은 일어났으나 국가끼리의 화합이 일어나지 못했다는 것에 있다.
 - 4) 농업혁명으로 식량문제가 해결되는 듯 했으나, 늘어나는 인구는 영토문제와 식량문제로 직결되었고 전쟁은 다시 발발하게 되었다.
 - 5) 2번째 전쟁의 시대를 겪는 크리스천들은 가장 강력한 전쟁무기인 '마법'에 중요성을 깨닫게 되고, 마법에 대한 연구가 활발하게 진행된다.
 - 6) 마법을 사용하는 '마법사'들의 육성이 가장 많이 늘어난 시대이다.
 - 7) 제 2차 전쟁의 시대는 '자원'을 키워드로 설정하였다. 우리가 살아가는 시대에도 자원을 둘러싼 갈등이 끊이지 않고 있으며 이는 우리의 역사에서 끊임없이 존재해왔다. 그런 역사를 반영하고자 하였다.

3차 전쟁의 시대 (근대 시대) : 혁명 전쟁의 시대

- 2차 전쟁 이후 마족들이 보여준 강한 마력에 대한 욕심이 극에 달했으며, 강한 마력은 신분상승의 지름길이었다. 강한 마력을 가진 크리처들이 권력을 독점하자 상대적으로 마력이 약한 생명체들은 마법이 아닌 과학의 발전에 몰두한다.
- 특히 마력과 힘이 다른 종족에 비해 약했던 존재인 '인간'들을 중심으로 과학이 많이 발달하게 되었다.
- 식민지였던 한 인간들의 제국이 반란을 일으키게 되었고, 이것이 다시금 전쟁의 시대에 도래한다.
- 전쟁으로 인한 마법과 과학의 연구가 활발하게 이루어졌다.
 - 1) 전쟁의 시대들을 겪으며 마법사들은 큰 공을 세우게 되었고, 그들은 자연스럽게 국가의 높은 직책들을 하사받았다.
 - 2) 평화가 찾아오지 않고, 전쟁의 중요성이 아직은 부각되어있는 시대였기 때문에 마법사들의 권력은 강력했으며, 그들이 가진 마법의 힘 때문에 함부로 혁명을 일으킬 수 없었다.
 - 3) 탄압을 받는 마력이 없는 이들은 지식과 지혜를 모아 '과학'을 본격적으로 발전시키기 시작한다.
 - 4) 국가간의 전쟁보다는, 국가 내의 전쟁이 활발하게 일어났으며, 수많은 나라들이 자멸하기도 했다.
 - 5) 제 3차 전쟁의 시대는 '차별'을 키워드로 설정하였다. 인종의 차별과 더불어 지식, 경제 등의 다양한 차별들이 일어나 발생하는 문제들을 반영하고자 하였다.

4차 전쟁의 시대 (현대 시대) : 조용한 전쟁의 시대.

- 4차 전쟁의 시대 이후 다양한 나라들이 생겨났다.
 - 마법이 발전한 나라. 과학이 발전한 나라. 한 종족만이 있는 나라. 다양한 종족이 있는 나라. 민주주의가 있는 나라. 독재가 일어나는 나라. 종교가 지도자인 나라. 등등
 - 오랜 전쟁의 역사로 나라간의 전쟁은 잠잠해졌으나, 전쟁으로 인해 자라난 일부 크리처들과 조직은 여전히 전쟁의 시대가 끝나지 않았다고 믿었다.
 - 나라간의 전쟁이 아닌 보이지 않는 적과의 전쟁이 일어나는 조용한 전쟁의 시대가 지속되고 있다.
 - 1) ‘테이아’의 가장 미래이며, 많은 국가들이 평화를 찾은 시대이다.
 - 2) 정치, 경제 등의 분야에서 안정을 되찾았고 수많은 법이 제정되었다.
 - 3) 수많은 나라들이 평화협정을 맺고 교류를 시작하여 발전의 정도가 비슷했지만, 여전히 선진국과 후진국은 존재했다.
 - 4) 평화가 유지되는 듯 하지만, 보이지 않는 곳에서 전쟁은 계속 되어가고 있다.
 - 5) 범죄, 사이버 종교, 차별 등의 악행은 지속되어 가고 있으며, 이는 여전히 국가들을 위협하고 있다.
 - 6) 우리가 살아가는 세계와 정치, 경제, 문화 등이 비슷하게 나타나면서도 마법이나 과학의 발전 정도는 국가마다 다양하게 나타난다.
 - 7) 제 4차 전쟁의 시대는 복잡해진 세상에 나타날 수 있는 모든 전쟁의 원인을 키워드로 설정하였다. 이를 통해 갈등의 이유가 복잡해진 우리사회를 반영하고자 하였다. 그중에서도 화합과 평화 뒤에 가려진 문제들을 주제로 삼았다.
-

종족

다양한 종족, '크리처'

판타지 세계인 만큼 다양한 종족들이 어울려 살아가고 있다.

'크리처'는 모든 종족들 중에서 '지성'을 가진 지성생명체를 일컫는 말이다.

'테이아'에 자리를 잡은 종족들은 각자의 땅에서 번영하기 시작하였다.

그 외관은 환경에 따라 조금씩 차이가 났으나 종족이라는 이름 하에 각자의 진화를 거쳐갔다.

하지만 영토가 확장됨에 따라 크리처들은 영토 확장을 위해 전쟁을 일으키기 시작한다.

때로는 같은 종족 끼리도 싸워가며 각자의 영토를 지키고 타 종족의 영토를 빼앗는 것에 혈안이 되어 더 많은 전쟁이 일어났다.

이후 전쟁에 무의미함을 느낀 몇 일부 크리처끼리는 화해를 하거나 각자만의 나라를 세우기 시작한다.

하지만 모든이들이 이러한 평화를 바랬던 것은 아니다.

자신만의 종족이 우월하다 느낀 몇몇 무리는 자신들의 종족만으로 나라를 세운다.

종족의 이름 하에 나누었던 영토는 나라의 이름 하에 나뉘기 시작한다.

크리처(종)의 종류

인간

지상에 고인 '별의 거인'의 피에서 태어난 종족

- 마력은 적지만, 압도적으로 많은 개체수를 가진 종족이다.
- 대개 마력이 적고 힘이 약하기 때문에 그만큼 지식의 탐구를 추구한다.
- 세계 곳곳에 존재하며 각 지역에 따른 인종 또한 다양하게 분포되어있다.
 - 1) 우리가 살아가는 시대의 인간과 거의 일치한다.
 - 2) 평균적으로 신체, 마력의 발달이 다른 종족에 비해 낮은 편이다.

Theia - 안창신 졸업작품

- 3) 하지만 번식력이 좋고 개체수가 많아 타 종족과의 전쟁에서 살아남을 수 있었고, 테이아 행성에서 가장 많이 존재하는 종족이다.
- 4) 또한 개체수가 많은 만큼 강한 마력을 가진 아이가 태어날 확률이 높다.

드워프

지하에 스며든 '별의 거인'의 피에서 태어난 종족

- 지하에 살아가는 종족이었으나, 지상으로 나와 생활하기 시작했다.
- 키가 작으나 그에 비해 힘이 강하다. 마력은 인간과 비슷한 정도이다.
- 무리생활을 많이 해 사교성이 좋은 편이며 탐욕이 강하다.
- 지하에서 살아왔기 때문에 대체로 손재주가 좋은 편이다.
 - 1) 키가 인간보다 작으며, 길게 자라난 수염이 특징이다.
 - 2) 지하에 살기 때문에 공업이 크게 발달하였고, 채취한 광물을 다루는 기술이 발전했다.
 - 3) 신체는 이에 맞추어 마력보다는 물리적인 힘을 중심으로 발달했다.
 - 4) 성격이 좋고, 산에 살고있어 평지에 사는 인간과는 대체로 사이가 좋다.
 - 5) 서양만이 아닌 동양에서 살아가는 종이 있으며, 동양에서는 '중인'으로 불리우는 종족이다.
 - 6) 인간이 '흑인', '황인', '백인'등 다양한 종이 있는 것처럼 드워프도 다양한 종이 존재한다.

엘프

씨앗에 스며든 '별의 거인'의 피에서 태어난 종족

- 주로 숲에서 살아가는 종족이다.
- 나무의 원형인 씨앗으로부터 태어났기 때문에 수명이 길고 마력이 강한 편이다.
- 또한 숲에서 생활했기 때문에 몸의 움직임이 재빠르다.
- 대개 숲에서만 생활을 하며, 다른 종족과의 교류가 가장 적은 종족이기도 하다.
 - 1) 태어난 장소가 숲이기 때문에 자연과 동화되어가는 삶을 살아온 종족이다.
 - 2) 동물이나 일부 마수들과도 교감을 하며, 그들의 삶을 존중해준다.
 - 3) 그렇기에 자연을 훼손하는 인간과 드워프와는 관계가 좋지 않은 편이다.
 - 4) 공업이 발달하지는 않았지만, 마력이 풍부하여 마법에 대한 연구가 많이 진행되었다.
 - 5) 드워프와 같이 서양만이 아닌 동양에서 살아가는 종이 있으며, 동양에서는 '기인'으로 불리우는 종족이다.
 - 6) 마찬가지로 인간이 '흑인', '황인', '백인'등 다양한 종이 있는 것처럼 엘프도 다양한 종이 존재한다.

Theia - 안창신 졸업작품

- 기존 판타지 장르에서 서양의 이미지가 강하게 나타나는 엘프와 드워프 종족에 대해 동양적인 이미지를 추가해보고자 하였다.
- 단순히 '동양에 있는 엘프나 드워프'라는 느낌보다는 그들이 동양에 터전을 잡고 문화가 발전해 갔다면 어떤 느낌을 가졌을 지 생각해보았으며, 그에 맞게 외형이나 가치, 문화가 다르게 나타날 수 있다고 생각해보았다.

자이언트

바위에 스며든 '별의 거인'의 피에서 태어난 종족

- 타 종족에 비해 몸집이 큰 종족이다.
- 바위에서 태어났기 때문에 몸집이 크고 단단하여 신체능력이 뛰어나지만 다른 종족에 비해 마력은 적은 편이다.
- 움직임이 둔한 편이지만, 신체능력이 뛰어나 타 종족과의 경쟁에서도 살아남았다.
 - 1) 걸리버 여행기에서 나타난 소인국과 거인국을 모티브로 추가하게 된 종족이다.
 - 2) 소인국과 대인국을 모두 보여주는 걸리버 여행기처럼, 드워프와 같은 소인이 있다면 몸집이 큰 종족도 있을 수 있다 판단되어 '자이언트'라는 종족명을 붙였다.
 - 3) 단, 크기가 압도적으로 크기보다는 인간의 1.5배에서 2배정도로 설정하여 다른 종족들과도 더불어 살아갈 수 있게끔 하였다.

수인

짐승에 스며든 '별의 거인'의 피에서 태어난 종족

- 동물의 형상과 인간의 형상을 동시에 지닌 종족이다.
- 신체의 능력이 모체가 되는 동물의 성격을 많이 가진다.
- 그렇기에 절대 개체수는 적은 편이지만 종류는 다양하게 나타난다.
 - 1) 동물의 종류 만큼이나 수인의 종은 늘어날 수 있기 때문에, 그 범위가 너무 넓어 '수인'이라는 단어로 종합하였다.
 - 2) 늑대, 곰, 새, 도마뱀 등 다양한 성격을 가진 수인들이 존재하며 각기 다른 이름으로 불리운다.
 - 3) 또한 소수이지만 이후에 설명될 '마수'를 모체로 한 수인도 존재하며, 드래곤 수인인 '드래고니안'이 대표적이다.
 - 4) 서식지는 주로 환경의 영향을 많이 받는 편이지만, 과학이 발전함에 따라 이를 극복할 수 있었다.

Theia - 안창신 졸업작품

- 5) 그로 인해 시대가 지남에 따라 이동이 자유로워져서 세계 곳곳에 인구가 넓게 분포되어가는 중이다.

식물인

새싹에 스며든 '별의 거인'의 피에서 태어난 종족

- 식물의 형상과 인간의 형상을 동시에 지닌 종족이다.
- 신체의 능력이 모체가 되는 식물의 성격을 많이 가진다.
- 그렇기에 절대 개체수는 적은 편이지만 종류는 다양하게 나타난다.
- 서식지는 주로 환경의 영향을 많이 받는 편이다.
- 비슷한 수인들 보다도 개체수가 적으며 이동이 적기 때문에 잘 보이지 않는다.
 - 1) 수인과 마찬가지로 식물의 종류 만큼이나 식물인의 종은 늘어날 수 있기 때문에, 그 범위가 너무 넓어 '식물인'이라는 단어로 종합하였다.
 - 2) 꽃, 나무 등 다양한 성격을 가진 식물인이 존재하며 각기 다른 이름으로 불리운다.
 - 3) 또한 소수이지만 이후에 설명될 '마수'를 모체로 한 식물인도 존재한다.
 - 4) 대체로는 자리를 벗어나지 않고 환경에 적응하며 살아왔다.
 - 5) 과학의 발전함에 따라 이동이 자유로워졌지만, 수인족과는 다르게 이동을 잘 하지 않아 일반적인 국가에서는 잘보이지 않는 종족이다.

아수르

메마른 모래에 스며든 '별의 거인'의 피에서 태어난 종족

- 모래에서 태어난 종족으로 신체의 능력이 많이 발달된 종족이다.
- 팔이 여러개인 것이 특징이며 2~8개의 팔이 있다.
- 팔의 갯수에 따라 신분이 다른 '신분제'를 가진 종족이다.
- 주로 사막 지방에 인구가 밀집되어있으며, 그들만의 집단을 이루는 편이다.
 - 1) 인도신화의 '아수라'를 모티브로 '테이아'에서 새롭게 창조한 종족이다.
 - 2) 우리가 살아가는 세계를 예시로, 중동이나 인도에서 태어난 종족이다.
 - 3) 인도 및 힌두교 신화의 신들이 팔을 여러개 가지고 있는 설정을 종족에 부여하였다.
 - 4) 인도의 카스트 제도가 있었다는 점을 고려하여 아수르인들도 신분제가 존재한다는 설정을 추가하였다.
 - 5) 팔의 갯수는 곧 마력의 양을 의미하기 때문에 팔의 갯수가 많을 수록 강한 힘을 가지고 있다.
 - 6) 오랜 역사속에서 합법적으로 노예가 존재해왔지만, 시대가 지남에 따라 타국의 문화를 접하면서 내전이 빈번하게 일어나고 있는 종족이다.

Theia - 안창신 졸업작품

- 7) 제 4차 전쟁의 시대에 들어서는 신분제의 불만이 있는 소수의 아수르인들이 세계 각지로 도피하여, 타국에서도 아수르인들을 볼 수 있다.

마그니스

용암에 스며든 '별의 거인'의 피에서 태어난 종족

- 온 몸이 불타고, 고열인 종족이다.
- 특정 지역에만 서식하고 있으며, 흑서의 지역이 아니면 살아갈 수 없다.
- 이런 특성 덕에 잘 알려지지 않았지만, 그 개체수가 상당히 적은 종족이다.

엘리바가르

얼음에 스며든 '별의 거인'의 피에서 태어난 종족

- 온 몸이 차갑고, 얼어붙은 종족이다.
- 특정 지역에만 서식하고 있으며, 흑한의 지역이 아니면 살아갈 수 없다.
- 이런 특성 덕에 잘 알려지지 않았지만, 그 개체수가 상당히 적은 종족이다.
 - 1) 마그니스와 엘리바가르는 아래 설명될 흑한과 흑서의 대륙에 살아가는 존재들이다.
 - 2) 다양한 자연물에 '별의 거인'의 피가 닿았다면 얼음과 용암에도 스며들었을 것이란 생각에 창조하게 된 종족이다.
 - 3) 단, 살아가는 환경이 극한으로 척박하기 때문에 존재가 비밀스럽고 개체수가 적은 미지의 종족이다.
 - 4) 그들의 생태계에 접근이 어려운 탓에 타 종족간의 교류가 적으며, 그들 또한 바깥 세상을 잘 모르고 있다.
 - 5) 마그니스의 이름은 용암을 뜻하는 '마그마'에서 아이디어를 얻었고, 엘리바가르의 이름은 북유럽 신화 중 흑한의 지역인 '니플헤임'에 흐르는 강, '엘리바가르'에서 본따왔다.

체르노

눈에 스며든 '별의 거인'의 피에서 태어난 종족.

- 엘리바가르 종족보다는 덜 차갑지만, 여전히 차가운 피부의 종족이다.
- 엘리바가르 종족이 추위에 대한 완전한 적응과 진화라면 체르노 종족은 추위를 극복해나가는 종족이다.
- 주로 추운 지역에 살아가는 종족이며 눈과같은 흰색 피부와 자유롭게 움직이는 긴 꼬리가 특징이다.

Theia - 안창신 졸업작품

- 추운 지방에서 살아가는 만큼 피부의 감각이 극히 둔화되어있으나, 꼬리의 감각은 온도의 영향을 받지 않는다. 그렇기에 꼬리는 그들에게 있어 제 3의 팔이자 발이 되어준다.
- 종족의 특성으로 차가운 생태계 만큼이나 차가운 마음을 지닌 것도 특징이다.
 - 1) 종족명은 서슬라브 신화에서 악의 신인 '체르노보그'에서 본따왔다.
 - 2) '긴 꼬리'의 특징은 '꼬리를 사용하는 동물들'에게서 아이디어를 얻었으며, 그들이 지성체로서 지혜, 지식, 도덕보다는 '본능'에 의존하며 살아간다는 점을 반영했다.
 - 3) 체르노족은 인간은 본래 착하지도, 악하지도 않다는 고자의 '성무선악설'에서 아이디어를 얻어 모든 '크리처'가 착하지 않을 수도 있다는 생각에서 탄생하였다.
 - 4) 특히 이기주의나 민족주의를 가진 '악'의 세력을 넣어, 몬스터와 용사의 갈등이 아닌 우리 세계에서 일어나는 더불어 살아가는 인간들의 갈등을 테이아에 녹여내고자 하였다.

이리스

바람에 스며든 '별의 거인'의 피에서 태어난 종족.

- 공간을 다루는 남색 마력의 영향을 받아 몸이 하늘로 떠오를 수 있게 된 종족.
- 마력색의 종류가 골고루 있는 다른 종족과는 다르게, 이 종족은 남색 마력만을 지닌 종족이다.
- 자연적으로 몸을 공중으로 떠오르게 할 수 있으며 양팔이 날개인 것과 깃털이 몸의 대부분을 덮었다는 것이 특징이다.
- 양 팔의 날개는 방향 변경과 추진력을 얻기위한 용도로 사용된다.
- 날개의 끝에는 4개의 손가락이 있어 물건을 잡는데 활용할 수 있으나, 이들의 다리는 새의 다리와 유사하며 발을 이용해 물건을 잡는 것을 더 편하게 여긴다.
- 키는 드워프와 비슷한 정도로 작고 몸집은 왜소하지만 행동이 재빠르다.
- 이들은 타 종족과는 다르게 자연적으로 마력이 회복되지 않기 때문에 남색 마력이 있는 특정 지역에서만 머무르며 살아간다.
 - 1) 종족의 이름은 그리스 로마 신화에서 나오는 새괴물, '하피'의 자매이자 제우스와 헤라의 전령인 '이리스'에서 본따왔다.
 - 2) 하늘을 자유롭게 날지만 특정 지역을 못벗어나는 '새장안의 새'에서 아이디어를 얻었다.
 - 3) 아직 '하늘'이라는 공간에서 자유롭지 못하는 인간들의 한계를 극복했으면서도, 그들만의 한계가 있어 인간과는 자유롭지 못하다는 공통점을 만들어 보았다.
 - 4) 판타지 장르에서 주로 몬스터로 등장하는 '인조'나 '하피'를 타 종족과 더불어 살아가는 종족으로 바꿔보고 싶었던 취지도 포함되어있다.

마족

그림자에 스며든 '별의 거인'의 피에서 태어난 종족

- 가장 개체수가 적으며, 잘 알려지지 않은 종족이다.
- '공백'이라 불리우는 다가갈 수 없는 땅에 주로 서식하고 있으며 그 모습을 잘 드러내지 않았다.
- 마족 내에도 종류가 다양하며 각자의 다른 모습을 지니고 있다.
- 가장 마력이 강한 종족이며 수명이 길다.
- 신체구조는 인간과 엘프에 가깝지만 창백한 피부와 뿔, 꼬리가 특징이다.
 - 1) 판타지 장르에서 자주 보이는 종족을 차용하였다.
 - 2) 인간과 가장 비슷하지만, 인간과 가장 다른 존재로 묘사하고자 하였다.
 - 3) 앞서 소개한 체르노 종족과는 다르게 더불어 살아가지 않으며, 비밀에 감추어져 있는 악의 세력이 필요하다 생각하여 추가하였다.
- 이외에도 오크, 고블린, 트롤, 켄타우르스 등의 기존 판타지에서 볼 수 있는 다른 종족들도 존재하며 이를 통해 IP를 접하는 소비자들에게 익숙함을 제공하고자 한다.

마수(마물 혹은 괴물)

‘축복’ 받았으나 동시에 ‘저주’받은 생명체

- ‘크리처’와 같이 '별의 거인'의 피에서 태어난 종족이지만 '나무의 축복'인 마력을 제어하지 못해 생겨난 종족이다.
- 마수 혹은 마물(괴물)이라고도 불리며 때로는 '신' 이나 '신수', 혹은 '정령'이라 불리기도 한다.
- 그 외형은 '별의 거인'을 닮지 않았기에 '크리처'는 아니지만 지성이 없다고는 할 수 없어 '짐승'이라 불리지도 않는다.
- 거대한 몸집의 마수가 있는 반면, 작은 몸집의 마수도 존재한다.
- 마족과 같이 개체수가 많지 않고, 위험하여 잘 알려지지 않았다.
- 현대의 시대에 이르기면서도 연구가 지속되고 있다.
- 마수의 성격과 지성의 유무는 각 존재 및 개체에 따라 다르다.
 - 1) 게임 혹은 소설등에서 접할 수 있는 '몬스터'들이다.
 - 2) 몬스터는 판타지 장르에서 빠질 수 없는 존재들이라 생각되었고, 그들에게도 서사가 필요하다 생각하여 설정을 추가하였다.
 - 3) 동양의 사방신이나 서양의 드래곤처럼 이롭기도 하면서, 동시에 해로울 수도 있는 존재들이기 때문에 지성의 유무가 있다는 설정을 추가하였다.
 - 4) 보통의 종족보다는 강하게 설정하여, 크리처들이 그들을 함부로 상대할 수 없게끔 하였다.

- 마수와 크리처를 구분하는 것은 제 1차 전쟁의 시대가 끝바지에 다달아서야 가능했다.
 - 본래는 둘을 구분하는 기준이 없어 자신의 종족과 다르면 타 종족을 ‘마수’취급했다.
 - 하지만 종족간의 평화가 시작되는 제 1차 전쟁의 시대가 지나면서부터 각 종족을 ‘크리처’라 인정하기 시작하고 그 범위가 넓어졌다.
 - 종족간의 이종교배가 불가능하지만, 극히 일부 사례가 있다는 설정이다.
 - 이를 통해 설명이 불가능한 ‘마수’나 ‘종족’등을 설명할 기회를 열어두려한다.
-

기술

마법

- 모든 생명체가 가진 '마력'을 이용한 일련의 행동이나 활동으로 정의된다.
- 생명체 개개인이 가진 마력의 양은 다르다. 선천적으로 대량의 마력을 가질 수 있으나 후천적인 노력으로도 대량의 마력을 가지는 것이 가능하다.
- 또한 개인이 소지한 마력 외에도 계약이나 소지의 형태로도 마력의 양을 증가시킬 수 있다.
- 개인이 소지한 마력에 따라 쓸 수 있는 마법의 등급도 올라간다.
- 대량의 마력을 가질 수록 높은 마력의 마법을 사용하는 것이 가능하다.
- 단, 개인차에 따라 특기인 마법의 분야도 존재한다. 이는 개인이 가진 마력의 색으로 구분할 수 있다.
- 원시 마력의 색은 무지개에서 비롯, 거기에 흰색과 검은색이 포함된 9가지이다.
- 각각 빛의 흰색, 어둠의 검은색, 불의 빨간색, 대지의 주황색, 번개의 노란색, 생명의 초록색, 물의 파란색, 공간의 남색, 영혼의 보라색이었다.
- 시대가 지나면서 서로다른 색의 마력들은 교배를 통해 섞여갔고, 이후 더 다양한 마력의 색이 나타났다.
- 제 4차 전쟁의 시대에 들어서는 태초의 9색 마력보다 더 다양한 마력이 존재하며, 계속해서 새로운 마력의 색이 등장하고 있다.
- 그렇기에 마법은 태초의 마법부터 현세의 마법까지 다양한 발전을 거쳐 이루어진 학문으로서 존재하고 있다.

Theia - 안창신 졸업작품

지상의 모든 것은 '나무의 축복'을 받았고 이는 생명체들도 마찬가지였다.

특히 지성을 가진 '크리처'들은 이를 '마력'이라 이름지었다.

마력은 생명체를 과도하게 성장시키거나 그들에게 또다른 힘을 부여하였다.

마력을 제어하게 된 '크리처'들을 마법을 사용할 수 있는 생명체가 되었지만, 마력을 받아 제어하지 못한 생명체는 '마물'이 되었다.

마력은 개인에 따라 그 양이 천차 만별이었다.

마력을 강하게 가지고 태어난 생명체는 그 힘이 크게 나타났고

마력을 약하게 가지고 태어난 생명체는 그 힘이 약하게 나타났다.

그렇기에 마력을 강하게 가진 생명체들은 그 힘을 이용하여 무리를 이끄는 존재들이 되었다. 또한 더 나아가 강한 마력을 지닌 이들은 '신' 혹은 '계승자' 라는 이름 하에 불리기도 하였다. 전쟁이 지속될 수록 '신'이 가진 권력은 더욱이 강해져 갔다.

'신'은 일반적으로 마력을 가진 생명체들과는 달랐다. 그들은 다른 생명체들과는 다르게 특정 마법 종류에 대해서 특화된 마력을 보였고 그 다양성은 천차만별이었다.

'신'의 능력이 발현되는 방법은 다양했다.

첫째로는 선천적으로 능력을 가지고 태어나는 경우.

둘째로는 누군가로부터 능력을 계승받는 경우.

셋째로는 '도구' 혹은 '물체'에 깃는 힘을 다루는 경우. 단, 이 경우에 사용자가 적합하지 못할 경우 '폭주'한다.

'신'의 힘 역시 개개인에 따라 다르나, 강하게는 수천, 수만명을 죽일만큼 강력하여 수많은 생명체들의 동경, 의지, 찬양 그리고 공포의 대상이 되었다.

'크리처'들은 이러한 강대한 힘을 지닌 마력을 더욱이 잘 다루고자 각자만의 방식으로 '마법'을 개발하기 시작하다. 마법을 세분화 시키고 더 세밀한 마법을 다루고자 '마법진'을 개발하거나 '주문'을 만들기도 하였다.

각 지역에서는 마력을 다른 이름으로 불렀다.

동양에서는 이를 '기'라고 명한다.

동양의 '크리처'들은 마력을 내보내는 '마법'보다는 이를 몸안에 흐르도록 하는 '무술'에 더욱 집중하였다.

'요술'이라고도 불리는 마법이 존재하였으나, 그보다는 무술을 연구하고 개발하였다.

일부 부족들은 마력을 ‘자연의 힘’이라 불렀다. 또한 그들은 마법이 아닌 주술에 더 관심을 보였다. 주술은 개인의 마력에 의존하는 것이 아닌 자연의 마력에 의존하는 마법이었다.

‘정령’이라는 자연의 존재에게 선택을 받은 이들은 극소수였으며 그들은 ‘정령’의 힘을 다루었다. 이러한 자들을 ‘주술사’라 명하였다.

이러한 주술의 영향을 받아 탄생한 것이 ‘계약 마법’이다. 이는 마력의 결이 비슷한 생명체들간의 계약을 통해 주종관계를 맺어 주인이 종을 ‘소환’하는 마법이었다.

정령이나 다른 생명체를 소환하는 것으로 마력을 사용하며 그들의 힘을 빌려 쓴다.

마력이 적은 생명체라도 계약만 가능하다면 강한 마력의 생명체를 소환하거나 다룰 수 있었다.

그리고 일부 마법 조차 사용할 수 없는 마력을 가지고 태어난 이들은 주술과 같이 다른 마력에 의존하지만 생명력을 대가로하는 ‘흑마술’에 관심을 보이기도 하였다.

적은 마력으로도 타인의 마력을 이끌어 사용할 수 있어 그 효과가 뛰어나지만, 마력을 뺏는다는 것은 곧 타인의 생명을 앗아가는 재앙과 같았기에 많은 국가에서 이를 금기시 한다.

- 많은 판타지 작품에서 사용되는 ‘마법’의 개념을 ‘테이아’에 반영시키면서 구체적인 설정을 부과하고자 하였다.
 - 시대가 지남에 따라 마력의 색 종류가 늘어난다는 것은, 역사가 지속될수록 다양한 기술이 발전하는 지구의 역사를 반영한 설정이다.
 - 기본적인 원소들로 마법을 실행하는 초기의 마법부터, 이후 시대가 지남에 따라 마법이 파생되었고 세분화된 마법을 사용한다는 설정이다.
 - 하나의 세계인 만큼 서양 판타지 뿐만이 아닌 동양의 판타지인 ‘무협’도 존재할 수 있다고 생각하였다.
 - 그렇기에 마력이라는 개념을 동양에서는 ‘기’로서 사용된다는 설정을 추가하였다.
-

과학

종족간의 전쟁이 어느정도 사그라들고 어느정도 평화가 찾아오자 마법을 쓸 수 있는 마력을 가지지 못한 이들은 ‘신’에 대한 의구심을 품기 시작하였다.

그렇기에 신의 힘에 대적할 수 있는 힘, ‘과학’에 손을 뻗는다.

그들은 마력을 가진 물체를 다듬는 것으로 시작하여 이후에는 마력이 전혀 없어도 사용할 수 있는 무기들을 만들어내기 시작하였다.

강인한 마력을 가진 생명체는 소수였기에 마력을 가지지 못한 이들의 무기였던 ‘과학’은 전쟁이 사그라들고 무기 만이 아닌 생활 전반적인 곳에 영향을 미치는 방향으로도 발전되었다.

어느정도 평화가 찾아오고 ‘신’의 권력에 화가 난 일부 국가의 식민지 국가들은 ‘과학’을 토대로 반란을 일으켰다.

이렇게 나라는 네가지 분류로 나뉘게 되었다.

선왕이든 폭군이든 여전히 ‘신’이 권력을 잡은 나라.

‘신’을 배척하고 사냥하며 ‘과학’이 권력을 잡은 나라.

‘과학’의 존재를 무시하며 여전히 마력을 추구하는 나라.

‘과학’과 ‘마법’을 고르게 발전시키는 나라.

과학의 권력을 잡은 나라는 더욱이 과학이 발전하게 되었고 이를 지켜보던 일부 다른 나라들도 과학의 발전 가능성을 보고 과학을 발전시켰다.

하지만 몇몇 나라들은 과학을 ‘신’에 대항하는 부정한 것으로 보며 배척하였다.

- 과학의 발전은 전쟁사에서 필연적이라 생각되어 과학이 발달했다는 설정을 추가하였다.
 - 마법이 존재하기 때문에 과학의 발전 정도가 늦춰질 수 있다고 생각하여 마법을 다룰 수 있는 존재의 수를 적게 설정하고, 과학이 발전할 수 있었던 계기를 추가하였다.
 - 우리의 역사속에서 발전했던 과학의 개념을 투영하고자 하였고, 이를 통해 소비자들이 익숙함과 동시에 현대 판타지를 경험할 수 있는 IP를 만들고자 하였다.
 - 총이나 대포와 같은 전쟁 무기를 포함, 시대가 지남에 따라 전화나 자동차, 비행기와 같은 기술도 발전했으며, 제 4차 전쟁의 시대에는 우리가 살아가는 세계와 큰 차이가 없을 정도로 과학이 발전했다는 설정이다.
-

세계의 구성

대륙

‘테이아’는 7대륙 5대양을 가진 행성이다. 단, 우리가 살아가는 지구의 6대륙 5대양과는 다른 배치가 되어있으며 하나의 대륙이 더 있는 형태이다.

테이아를 구성할때에는 주로 북유럽 신화를 중심으로 다양한 신화를 더한 형태로 구성하고자 하였다.

1. 네메시아

남극지방에 1개의 대륙이 있으며, 대륙의 이름은 ‘네메시아’.

극한의 냉기가 차오른 대륙이다. 추위에 적응한 다양한 생명체들이 살아가고 있다. 이 중에는 ‘크리처’인 ‘엘리바가르’도 존재하며, 다양한 마수와 마족도 살아가고 있다.

- 북유럽 신화의 ‘니플헤임’을 모티브로 설정한 대륙들이다.
- 대륙명은 그리스 로마신화에 나오는 복수의 여신 ‘네메시스’의 이름에서 본따왔다.
- 얼음, 냉기와 같이 차가운 이미지를 담은 대륙으로 이에 따른 동물이나 마수, 종족들을 설정하고자 하였다.
- 추위를 극복한다기보다는 적응을 했다는 설정으로 일반적인 접근이 힘들다.

2. 수르트라

반대로 북극지방에도 1개의 대륙이 존재한다. 그 이름은 ‘수르트라’

이는 남극지방과는 반대로 극한의 열기가 차오른 대륙이다. 마찬가지로 더위에 적응한 다양한 생명체들이 살아가고 있으며, 이 중에는 ‘크리처’인 ‘마그니스’도 존재한다.

네메시아와 마찬가지로 다양한 마수와 마족도 살아가고 있다.

- 북유럽 신화의 ‘무스펠헤임’을 모티브로 설정한 대륙들이다.
- 대륙명은 북유럽 신화의 지역 ‘무스펠 헤임’의 왕, ‘수르트’에서 본따왔다.
- 화산, 용암, 불과 같이 뜨거운 이미지를 담은 대륙으로 이에 따른 동물이나 마수, 종족들을 설정하고자 하였다.
- 더위를 극복한다기보다는 적응을 했다는 설정으로 일반적인 접근이 힘들다.

Theia - 안창신 졸업작품

- 지구의 북극이 추운 점을 가정했을 때, 뜨거운 대륙이 존재한다는 것이 사실적이지 못한 면이 있지만, ‘테이아’ 행성 자체의 마력의 흐름이 이를 가능케한다는 설정이다.

나머지 5개의 대륙은 그 사이에 존재한다.

이 대륙들은 냉기의 대륙인 ‘네메시아’와 열기의 대륙인 ‘수르트라’ 사이에 위치해있어 생명이 살기 좋은 기후를 가진 대륙들이다.

3. 마비노스

가장 큰 대륙인 ‘마비노스’에는 수많은 나라가 존재하고 있으며, 수많은 ‘크리처’들이 살아가고 있다.

거대한 대륙인 만큼 한 대륙 안에서도 다양한 기후와 지형이 존재한다.

그렇기에 가장 많은 종족이 살아가고 있는 대륙이다.

‘마비노스’의 북쪽 끝에는 ‘수르트라’의 기후영향을 받아 사막이 형성되어 ‘아수르’인들이 살아가고 있다.

특히 내륙에는 평지가 많아 많은 문명이 생겨났고, 그만큼 강대국들이 위치해있다.

- 대륙명은 켈트 신화의 이야기 전집인 ‘마비노기온’을 본따왔다.
- 가장 번성한 대륙으로 다양한 이야기의 시작점이 될 수 있게끔 설정하고자 하였다.
- 평지가 많고 다양한 국가들이 있다는 점에서 유럽과 북아메리카를 더한 이미지를 생각해보았다.
- 유럽과 인접한 아프리카와 중동, 인도 지역을 뜨거운 대륙인 ‘수르트라’와 인접시켜 아수르인들이 살아가는 기후와 역사설정에 유용하게끔 설정했다.

4. 천옥

마비노스 다음으로 거대한 대륙은 ‘마비노스’의 동쪽에 위치한 ‘천옥’대륙이 있다.

마비노스 못지않은 거대한 대륙인 천옥 대륙은 마비노스와는 거대한 바다를 사이에 두고있어 교류가 힘들었다. 그렇기에 그곳에 사는 크리처들은 독자적인 문화를 만들어내었고 이는 시대가 흐름에 따라 점차 개방되기 시작했다.

- 도교의 최고신인 ‘옥황상제’가 하늘의 신인 것에서 아이디어를 얻어 대륙명을 정하였다.
- 도교의 영향을 받은 우리나라와 일본, 중국 등의 동아시아 문화권의 대륙으로 설정하였고, 실제 동아시아의 문화를 많이 반영하고자 하였다.
- 이를통해 판타지와 무협의 퓨전 장르를 기대하고자 하였다.

5. 스벤토비타

‘마비노스’의 서남쪽으로는 ‘스벤토비타’대륙이 존재한다.

스벤토비타 대륙은 마비노스와 매우 인접해있어 영향을 많이 받았으며 ‘체르노’ 종족이 많이 살아가고 있다. 선진국들이 많았던 마비노스와는 반대로 오랜 독재와 전쟁으로인해 그 발전이 더딘 대륙이다.

‘네메시아’ 대륙과 근접한 탓에 기후가 차가운 편이며 그로인해 식량문제가 잘 해결되지 못해 전쟁이 끊이지 않는다.

마비노스에서는 많은 국가들이 통일과 화합, 결속 등으로 인해 거대한 몇몇개의 국가만이 남아있는 반면, 스벤토비타 대륙은 여전히 수많은 국가들이 모여있고, 제 4차 전쟁의 시대에 들어서도 수많은 국가들이 흥망성쇠를 이어나가고 있다.

- 대륙명은 서슬라브의 군신이자 주신인 ‘스벤토비트’에서 이름을 따왔다.
- 전체적인 이미지는 옛 소련이 붕괴하고 다양한 국가들이 생겨난 역사에서 차용하였고, ‘끊임없는 전쟁’이라는 키워드를 추가하였다.
- 주 무대로 설정하고자 했던 마비노스와는 반대되는 느낌의 대륙으로 보다 냉정하고 척박한 분위기의 대륙으로 설정하였다.
- 이런 설정을 강화시키기 위해 ‘체르노’종족의 주 터전이라는 설정도 추가하게 되었다.

6. 디아나

‘마비노스’의 서북쪽으로는 ‘디아나’ 대륙이 있다. 대륙의 크기는 세번째로 크지만 마비노스 대륙에 비하면 그 절반 크기에 가깝다.

사막이 있는 마비노스 북쪽의 끝 지역보다는 조금 더 남쪽으로 위치한 대륙이기에 ‘수르트라’ 대륙의 열기가 온화하게 다가온다.

울창한 숲과 산이 어우러져 있는 자연이 특징이다. 때문에 타 대륙보다 수인이나 식물인, 엘프 등의 종족들이 더 높은 비율을 차지한다.

디아나 대륙의 크리처들은 온화한 기후로 인해 타 대륙에 비해 풍족한 삶을 누렸기에 전쟁의 역사가 거의 없는 편이다.

- 대륙명은 로마의 신화에서 사냥의 여신인 ‘디아나’가 야생동물과 숲, 그리고 달을 관장한다는 점에서 여신의 이름을 본따 설정하였다.
- ‘인간의 손길이 닿지 않은 땅’이라는 설정을 부과하고자 하였고, 특히 인간외의 다양한 생명들이 살아갈 수 있는 ‘숲’이라는 공간을 대륙의 이미지로 활용하고자 하였다.

7. 이카루스

마지막 대륙은 '이카루스', 천공의 대륙이다.

부유의 성격이 있는 남색 마력석의 영향으로 하늘로 떠오른 대지로 마비노스의 동쪽에 위치해있다.

대륙이라고 하기엔 그 크기가 작으나, 그곳에서 살아가는 크리처들이 독자적인 국가와 문화를 만들었고 이를 인정하는 뜻으로 대륙이라 명하게 되었다.

하나의 대지가 떠있는 것이 아닌 거대한 대지를 중심으로 작은 부유성들이 더 존재한다.

- 대륙명은 그리스 로마 신화에서 하늘을 날고자 했던 인간, '이카루스'에서 본따왔으며 대륙 자체는 걸리버 여행기에 나오는 부유성, '라프타'에서 아이디어를 얻었다.
- 바다와 대지를 중심으로 교류가 시작된 지구의 역사를 생각하며, 하늘을 중심으로 펼쳐진 대륙의 신비함과 경이로움을 담아내고자 하였다.
- '디아나' 대륙과 마찬가지로 '인간의 손길이 닿지 않은 땅'이라는 설정을 부과하고자 하였고 '날개'라는 특징들을 담은 크리처들을 창조해보고자 하였다.

8. 공백

각 대륙에는 환경, 문화에 적응한 '크리처'들이 살아가고 있다. 하지만 그들이 사는 터전임에도 여전히 그들도 발을 들이지 못하는 공간이 존재한다. 마비노스 대륙인들은 그곳을 '공백'이라 부르며 아직 확인되지않은, 함부로 가서는 안되는 공간이 존재한다.

'공백'은 세계 곳곳에 존재하며 지상, 지하, 천상 등 다양한 환경에 존재해있으며, 그 크기는 작게는 보통의 마을 크기부터 크게는 웬만한 나라의 크기가 맞먹는다.

테이아가 창조된 이후부터 존재된 '공백'도 있는 반면, 후천적으로 생겨난 '공백'도 존재한다.

대계 마족과 마수의 터전이거나 오랜 문명의 강력한 마법이 깃들어 있는 장소이다.

영토확장, 위험요소 제거 등을 이유로 공백에 군대를 파견하기도 하며 미지의 물건이나 보물등을 이유로 모험가나 탐험가들이 그곳에 발을 들이기도 한다.

- 여기서 '공백'은 지도의 공백을 의미한다.
- 게임 콘텐츠에서 '던전'의 역할을 수행하는 공간이다.
- 이곳에는 마족, 마수 등이 존재해있으며 미처 파악하지 못한 위험함이 들끓는 곳이다.
- '위험하지만 위험을 감수한다면 큰 이익이 있을 수 있는 장소'라는 점에서 모험과 탐험의 콘텐츠들을 만들 수 있다고 생각되어 추가하였다.

유의사항

- 각 대륙, 국가마다 고유의 언어체계를 가지고 있기 때문에 각 대륙을 부르는 말은 국가마다 다르다.
 - 현재 정해진 대륙명은 마비노스 대륙에서 사용하는 언어로 정해졌다.
 - 제 0차 전쟁의 시대와 제 1차 전쟁의 시대에는 종족별로 사용하는 언어가 다르고, 국가마다 달랐으나 시대가 흐르고 제 2차 전쟁의 시대에 들어서는 국가단위로 언어가 다르지만, 그럼에도 같은 대륙에서는 비슷한 언어체계가 나타난다는 설정이다.
 - 이외에도 경제, 정치, 문화가 각 대륙 혹은 국가마다 차별점과 공통점을 동시에 지니고 있다.
-

주요국가

에린

정식명칭은 에린 합중국으로 마비노스 서쪽에 있는 거대한 국가이다.

제 0차 전쟁의 시대부터 존재했던 국가로 제 1차 전쟁의 시대에 주변국들과 합병하면서 거대한 국가가 되었다.

옛부터 수많은 나라와 평화를 유지하며 문호를 개방하였고, 비옥한 토지와 자원을 바탕으로 성장하여 지금은 테이아 행성에서 가장 강대한 국가가 되었다.

특히 마법과 과학에 대한 연구를 발전시켜왔으며, 제 3차 전쟁의 시대부터는 마법과 과학을 접목시킨 마도공학의 선도국가가 되었다.

왕정국가였으나 제 3차 시대에 들어서는 입헌군주제와 민주주의의 성격을 띄게 되었다.

또한 에린의 제 1대 왕인 에린 여왕이 타 종족의 이주를 적극 수용하면서 다종족국가가 되었다.

- 모티브는 '미국'과 '영국'이며, 이름은 켈트 신화의 주 배경인 '에린'에서 본따왔다.
- 미국의 다민족문화의 성격과 영국의 입헌군주제를 더하여 '왕'이라는 존재와 다양한 종족이 공존해나간다는 설정을 부과하였다.
- 미국의 첨단산업이 발달했다는 점을 에린에서는 '마도공학'이 발달했다는 것으로 나타냈다.
- '평화를 추구하는 강대국'의 이미지를 담고 있으며 '강대국조차 막지 못하는 재앙'을 잘 보여줄 수 있는 지역이라 생각되어 콘텐츠들의 주 배경으로 설정하였다.
- 무한한 '평화'라기 보다는 상대적인 '평화'로 에린 내에서도 빈부격차, 정치, 경제, 종교, 이민 등의 갈등이 끊이지 않고 있다.
- 평화를 바라지만 평화를 유지하기 위해 강대한 국방력을 지니고 있다.

리베르테

마비노스의 동쪽, 작은 영토의 국가이다.

제 3차 전쟁의 시대에 탄생한 비교적 신생국가이다. 다른 강대국들에 비해 건국시기가 늦으나 그들이 강대국으로 인정받는 이유는 압도적인 과학기술력 때문이다.

원래 국가명은 '부르봉 왕국'이었으나 오랫동안 마법사들의 독재를 받아왔던 시민들이 과학을 무기로 반란을 일으켰고, 혁명의 성공하여 지금의 모습을 지니게 되었다.

독재에 오랫동안 시달린 탓에 민주주의 국가로 발돋움 했으며, 국민 전체적으로 마법에 대해서는 강한 거부감을 가지고 있다.

그럼에도 타국과의 관계는 온화한 편이다. 작은 영토이기에 과학 기술을 중심으로한 수출을 주로 하기 때문에 타국과의 관계를 평화롭게 유지하고자 한다.

- 모티브는 독일과 프랑스이다. 국가명은 프랑스어로 '자유'를 뜻하는 'Liberté' 에서 본따왔다.
- '부르봉 왕국'은 프랑스의 태양왕이었던 루이 14세의 왕가에서 이름을 따왔다.
- 과학기술의 발전이 잘 나타났다는 점에서는 독일을, 혁명이 발생했다는 점에서는 프랑스를 모티브로 했다.
- 제 4차 전쟁의 시대에서 현대 판타지를 만들어 낼 수 있는 기반을 만들고자, 과학기술이 발전한 국가를 설정하였다.

베다

마비노스 대륙의 북쪽 끝에 있는 반도국가.

‘아수르’종족들이 모여 살고있는 사막 지형의 국가이다. 마비노스 대륙의 북쪽 끝에 위치해있어 ‘수르트라’의 열기의 영향을 많이 받아 사막 지형이 되었다.

그 덕에 아수르인들이 집중 분포되었고, 그들은 그들만의 독특한 문화를 이루었다.

베다에서는 팔의 갯수가 곧 힘이고 신분제이다. 그렇기에 팔이 두개인 인간은 노예의 계급이 되었고, 팔이 많아질 수록 귀족의 자리에 올라있다.

그들의 종교인 ‘데바교’를 중심으로 한 정교일치의 정치 형태이며, 그들의 최고 지도자는 ‘데바’라 불리운다.

시대가 흐름에 따라 베다를 벗어나려는 이민자들과 혁명을 바라는 인간과 아수르인들이 증가하였고 현재는 불안정한 국가가 되어있다.

- 모티브는 힌두교와 인도이다. 국가명은 힌두교 신화의 원류를 이루고 있는 ‘베다 신화’에서 본따왔다.
- 인도의 ‘카스트 제도’에서 영감을 얻어 그들만의 신분제를 구축하고자 하였다.
- 카스트 제도의 최고 등급인 브라만이 제사와 의식을 거행하는 신분이라는 점에서 베다의 정치 형태는 정교일치의 정치로 정하였다.

Theia - 안창신 졸업작품

- 팔이 많다는 종족 설정은 힌두교 신화의 신들에서 아이디어를 얻었다.

태천하명국

천옥대륙의 중심에 있는, 천옥에서 가장 강성한 국가.

동양의 '에린'으로 불리는 국가이며, 테이아 행성에서 두번째 강대국의 칭호를 가지고 있다.

에린과 마찬가지로 여러 국가들이 합하여 생겨난 국가이지만, 에린과 다른점은 평화가 아닌 무력으로 국가들을 통일하였다는 것이다. 이러한 점을 더불어 왕정국가임에도 드넓은 대륙에 과학의 발전이 더더 지방 자치령이 강하다.

그럼에도 드넓은 평야를 지니고 있으며 인간종족이 많아 많은 인구수를 자랑하였고 이를 토대로 그들의 문명은 하루가 다르게 발전하였다. 옛부터 마력, 즉 '기'를 다루는 방법을 연구하였고 이를 토대로 '무술'이 주로 발전하게 되었다.

마법에 대한 이해는 마비노스 대륙의 국가들에 비해 떨어지나, 마력을 신체에 응용하는 '무술'은 단연 세계 최상위급이라 할 수 있다.

- 모티브는 중국, 그중에서도 진시황이 중국을 통일한 '진나라'가 모티브이다.
- 많은 인구를 가지고 있다는 점과 '무협'장르의 주 배경이 중국인 것을 고려하며 태천하명국의 컨셉을 정하였다.
- '무협'장르에서 다양한 사파들이 왕성하게 활동한다는 점을 고려하여, 왕의 힘이 비교적 약하다는 설정을 부과하였다.

천신휘옥국

천옥의 동쪽 끝에 있는 작은 국가.

동쪽의 끝에 있는 나라이며 진입하기 험난한 지형덕에 타국의 침입이 적어 평화로운 국가이다.

숲과 산이 많은 지형으로 동양의 엘프, '기인'족이 주로 살아가고 있다.

제 1차 전쟁의 시대까지 문호의 개방이 없어 국가의 존재조차 감추어져있었지만, 제 3차 전쟁의 시대부터 이동수단과 과학의 발전으로 점차 모습을 드러냈다.

장수하는 '기인'들이기에 대양을 건너는 것이 상대적으로 수월하였고, 결국 '천옥'대륙의 동쪽바다를 건너 위치한 '스벤토비타' 대륙의 영향을 받아 서양의 문물을 접했다.

천옥 대륙에 위치한 다른 대륙들보다 빠르게 '과학'을 접했으며, 자연과 마력을 과학에 접목하는 마도공학기술을 일찍이 발전시켰다.

- 모티브는 '한국', 우리나라를 배경으로 하였고 국가 명은 지형적 특성을 고려하여 '하늘의 신이 숨긴 작은 옥'이라는 의미를 담고있다.

Theia - 안창신 졸업작품

- 우리나라가 기술의 발전이 빠르게 나타났다는 점과 첨단IT산업이 발달했다는 점에서 '과학기술을 접목한 엘프'라는 '기인'족을 생각하게 되었다.

발란 왕국

스벤토비타 대륙의 중심에 있는, 대륙에서 가장 강한 국가이다.

혹한으로 인해 척박한 대륙인 스벤토비타에서 가장 오랫동안 살아남은 국가로 강인한 의지를 가진 국가이다. 척박함은 곧 타인의 것으로 뺏기위한 전쟁으로 번졌고, 그 가운데 발란이 있었다.

발란의 주 종족인 '체르노'종족 왕가를 중심으로 오랫동안 독재가 이어졌으나, 왕가의 힘이 너무나 막강하였고 왕가가 보여주는 힘은 국민들을 현혹시킬 수 있었다.

일찍이 추위에서 살아남기 위해 인간종족을 중심으로 과학이 발전하는 듯 했으나, 체르노 족은 추위에 떠는 인간종족을 신경쓰지 않았다. 그리고는 끊임없는 전쟁을 대비하기위한 무기개발만을 추구하였다. 스벤토비타 대륙 내의 국가들과는 전쟁으로 인해 관계가 좋지 않으나, 타 대륙의 국가들과는 우호를 맺기위해 노력한다. 평화를 바란다는 느낌이기보단 아군을 늘리려하는 듯한 성격이 강하다. 이로인해 평화를 추구하는 강대국인 에린과는 사이가 좋지 않다.

- 혹한의 독재 국가라는 점에서 구 소련에서 모티브를 얻었다. 국가명은 J.R.R 톨킨의 '반지의 제왕'에서 나오는 '발로그'이라는 악의 피조물에서 영감을 얻었다.
- '공백'이 '모험가'와 '몬스터'의 갈등을 유발해낼 수 있는 공간이라면, 발란은 이념과 이념의 갈등을 유발해 낼 수 있는 공간이라 생각하며 설계하였다.
- 체르노 종족을 중심으로 독재가 일어나고 있다는 설정으로 인간에게 있어 척박함과 처참함을 더하고자 하였다.
- 에린과 가장 반대되는 성격의 국가이다.

루나 숲

루나 숲은 디아나 대륙에 있는 초승달 모양의 커다란 숲이다.

국가가 아니지만, 숲의 크기는 웬만한 국가보다 크며 그 속에는 무수한 생명체들이 살아가고 있다. 다양한 크리처들도 루나 숲 내에서 부족을 이루어 살아가고 있으며 특히 다양한 종의 수인과 식물인 그리고 엘프 종족이 많이 살아가고있다.

시대가 흐름에 따라 수인들은 인간종족과 교류를 맺어 숲의 밖으로 나서기 시작했지만, 인간을 좋아하지 않는 엘프와 이동이 어려운 식물인들은 여전히 루나 숲에서 살아가고 있다.

- 국가의 개념이 아닌 자연의 공간을 컨셉으로 잡아 만들어진 거대한 숲이다.
- 숲의 이름은 '디아나' 여신이 야생동물과 숲, 그리고 달을 관장함에 있어 '달'을 숲에 포함시키고자 하였고, 라틴어로 달을 의미하는 '루나(Luna)'로 정하게 되었다.

Theia - 안창신 졸업작품

- 블리자드사의 게임 '월드 오브 워크래프트'나 J.R.R 톨킨의 '실마릴리온'에 나오는 엘프들의 거주지가 주로 자연인 것에서 아이디어를 얻었고, 더불어 수인종족과 식물인 종족의 거주지도 숲이 될 수 있다고 판단하여 설정을 추가하였다.
- 디아나 대륙에서 루나 숲 영역을 제외하면 주로 인간종족들이 소규모의 나라를 건국하여 살아가고 있다.

이카루스

대륙의 이름 자체가 곧 국가의 이름이 되었다.

하늘에 떠있는 부유국가이기에 그곳에서 탄생한 인간들은 그곳이 곧 세계의 전부인 줄 알고 있었다. 그들은 같은 공간에 사는 크리처인 '이리스'종족과 전쟁을 벌였으며 그로인해 마력으로 하늘을 날 수 있는 마도공학을 발전시켰다. 시대가 지남에 따라 이카루스도 교류를 시작하였고, 자원의 한계를 극복한 인간족은 이리스 종족과 평화 협정을 체결하였다. 신비로운 경관과 그들이 만들어낸 독자적인 문화에 타 국가의 사람들의 관심이 몰렸고, 제 4차 전쟁의 시대에 들어서서는 수많은 크리처들이 꼭 가보고 싶은 국가가 되었다.

- 국가의 컨셉은 고대 건축물인 '앙코르 와트'에서 영향을 받았다.
- 아무도 다가가지 못했던 신비한 공간에서 시대가 지남에 따라 많은 이들이 찾아간다는 점에서 모험심을 자극 할 수 있다고 생각되어 설정을 만들었다.
- 시각적인 느낌은 고대 그리스의 느낌을 담아내고자 했으며, 특히 도시국가였던 '폴리스'의 느낌을 살리고자 하였다.

- 이외에도 테이아 행성에는 수많은 국가들이 존재한다는 설정이다.
-

종교

'나무'라는 신의 존재로부터 테이아가 형성되었고 이후에도 각 시대에는 자신을 '신'이라 칭하는 존재들이 실제로 있었다는 설정이기 때문에 테이아의 역사에서 종교는 빠질 수 없는 요소라 판단되었다.

우리가 사는 시대에도 수많은 종교가 있듯이 테이아 행성에서도 수많은 종교와 신화가 존재한다.

세상을 만들어낸 '나무'에 대한 해석의 차이로 각 대륙과 국가별로 '창조신'에 대한 숭배에 차이가 존재하며, '나무'를 믿는게 아닌 이후의 '신'을 믿는 종교도 존재한다. 종교 전반적으로 '유일신'만을 믿지는 않으며, 어떠한 것을 어떻게 숭배하느냐에 대한 차이가 있다.

테이아 내 주요 종교

'태초의 나무' 교

테이아 전역, 특히 마비노스 대륙 내 대부분의 국가에서 믿고있는 종교로 테이아를 만들어낸 '나무'를 믿는 종교이다.

주로 마비노스 대륙에서 나타나는 종교로 '태초의 나무'가 은혜와 축복을 내려줄 것이라는 종교이다. 또한 테이아 행성을 만든 나무가 자신들을 지켜보고 있으며, 이는 언젠가 위기의 순간에 구원을 해줄 것을 믿고있다.

세상을 창조했다는 점에서 나무를 '어머니'로 해석한다.

'창신세기'에서 나무가 새싹을 거두고, 창조물들을 지켜본다는 구절을 인용하여 '자유'를 추구하고 있어 교리와 율법이 비교적 자유로운 편이다.

- 콘텐츠들의 주 배경이 되는 '에린'국가 내에서 가장 많이 믿고있는 종교이다.
- 역사에서 종교를 빼놓을 수 없다 생각되었으며, 초월적 존재에 대한 믿음을 기본적으로 해소할 수 있는 종교가 필요하다 생각되어 추가하게된 종교이다.
- 테이아의 창조 과정이 과학과는 거리가 멀기 때문에 테이아 행성에서는 신에 대한 믿음이 기본적으로 형성되어있기에, 그 믿음의 기본이 되는 종교로서 설정하였다.

'데바'교

아수르인들이 살아가는 '베다'국가에서 국교로 정해진 종교이다.

Theia - 안창신 졸업작품

'태초의 나무'를 '어머니'로 해석한다는 점에서는 같으나 신의 모습을 나무가 아닌 인간의 형상으로 해석한다.

나무의 가지를 팔로 해석해 '수많은 팔을 가진 여신', '데바'가 세상을 창조했다고 믿고있으며, '팔'을 신성시 여기고 있다.

팔이 많을 수록 데바를 닮아가는 것이라 여겨 팔의 개수로 신분이 정해지는 신분제를 만들었고, 신분제를 완고히 하기위해 교리와 율법이 강화되었다.

그들의 국가 지도자는 '데바'라 불리며 지도자가 죽을 때마다 국가에서 선출해 다시 정해진다.

팔이 많은 아수르인만이 데바의 축복을 받을 것이라 여기며 이번생에 팔이 적더라도 열심히 덕을 쌓으면 다음 생에 팔이 많아질 것이라는 믿음이 있다.

- '데바'의 존재는 힌두교신이 팔이 많다는 것에서 주 모티브를 얻었다.
- 폐쇄된 지형에서 살아가는 아수르인들만이 믿고있는 종교이며, 보수적인 성격을 띠는 것은 이슬람에서 모티브를 얻었고, 신분제와 환생은 '카스트 제도'에서 모티브를 얻었다.
- '신분제로 발생하는 내전'을 표현하기위한 종교로 추가하게 되었으며, 우리가 살아가는 지구에서도 여전히 이어지고 있는 종교전쟁의 성격도 내포하고 있다.

'알데바란'교

발란에서 믿고있는 종교로 '나무'가 아닌 초대의 왕이자 정복자였던 군신을 섬기는 종교이다.

스벤도비타 대륙은 끊임없는 전쟁으로 인해 전쟁을 승리로 이끌 '군신'을 섬기는 종교가 유행하고있다.

발란도 마찬가지이며 그들은 가장 위대했던 왕인 '알데바란'을 섬기고 있다.

특히 발란 내의 체르노 종족이 '알데바란'에 대해 강한 믿음을 가지고 있으며 '승리'만이 알데바란과 발란을 위한 일이라 믿고 있다.

'알데바란'교는 승리에 집착해있으며, 승리를 위해서라면 뭐든 해야한다는 교리와 율법이 자리잡았다.

- '척박한 전쟁만을 이어온 국가는 생존을 위해 승리만을 바라볼 것이다.'라는 생각에서 만들어낸 종교이다.
- 승리에 대한 광적인 집착을 통해 체르노 종족을 냉철하고 잔인하게 만든 원인으로 설정하였다.

'레무스'교

디아나 대륙의 인간들 사이에서 유행하는 종교이다.

디아나 대륙은 수인이나 식물인의 비율이 높으며 그들은 따로 신을 숭배하지는 않는다. 그렇기에 종교의 힘이 약하나 인간들은 종교를 믿고 있다.

Theia - 안창신 졸업작품

최고 신의 모습을 나무가 아닌 수많은 뿔을 가진 사슴의 형상으로 해석하며, 최고신 '레무스' 산하에 많은 '신의 사자'들이 있다고 믿고있다. 사슴의 뿔 한쪽마다 의미를 담고있으며, 그 의미를 담은 하위 신들이 '신의 사자'가 존재한다.

최고신은 디아나 대륙 전반적으로 믿지만 그 다음의 최고로 여기는 '신의 사자'는 각 지역마다 다르다. 치유, 풍요, 평화, 사랑 등등 '신의 사자'의 종류는 다양하게 존재하고 있으며 '마왕'의 등장 이후 디아나 대륙 내의 종교가 더욱 발전하게 되었다.

- 다양한 신을 믿는 '그리스 로마 신화'나 '북유럽 신화'를 모티브로 추가하게 된 종교이다. 이름은 로마 건국했다는 로물루스의 쌍둥이 형제인 '레무스'에서 본따왔다.
- 나무의 가지 모양이 사슴의 뿔을 닮았고, 사슴이 온화한 동물인 점을 고려하여 최고신의 모습을 사슴으로 정하였다.
- 평화롭던 대륙이 '마왕'이라는 공포를 겪고 난 이후 종교의 영향력이 강해졌다는 설정이다.

'불의 재'교

테이아에 존재하는 비밀 종교. 마족을 중심으로 발달했다.

그 존재와 범위에 대해 정확히 밝혀진 것은 없다는 설정이며, 테이아 곳곳에 엄청난 신도수를 가지고 있다.

'나무'를 태울 수 있는 '불'을 믿는 존재들이며 자신들을 불타고 남은 '재'에 묘사한다.

'새로운 세상'을 만든다는 뜻을 가지고 있으며, 지금 세상에 대한 불만이 가득해 없애버리고자 한다.

신도들은 종교에 광적으로 미쳐있으며, 신을 위해서라면 죽음도 불사한다.

- '비밀에 감추어진 악의 세력'을 생각하며 만들어낸 종교이다.
- 비밀 종교 중에서 가장 크고 강력한 세력의 종교이다.
- 세상을 재창조 하겠다는 의지를 가진 빌런들의 집단으로서 모티브는 '일루미나티 음모론'이다.
- 종교로 만들어낼 수 있는 '어긋난 믿음'을 반영하고자 하였다.

'너머의 존재'교

테이아에 존재하는 비밀 종교. 차원 너머의 존재들을 믿고있는 종교로 제 3차 전쟁의 시대에 등장한 상대적 신생 종교이다.

마법사들은 공간을 다루는 남색 마력에 대한 연구를 지속하였고 결국 '차원 마법'을 발견하게 되었다.

차원을 열어 그 너머를 본 마법사들은 테이아 행성에서는 볼 수 없었던 강력한 존재들을 보게 되었고 결국은 미쳐버렸다.

미쳐버린 마법사들은 차원 너머의 존재들을 숭배하기 시작했고, 그들을 불러오기 위해서는 수많은 영혼이 필요하다 생각하여 '너머의 존재'라는 종교를 만들게된다.

신도와 범위는 좁지만, 과학자와 마법사들같은 일부 지식인들이 주로 믿고 있다.

Theia - 안창신 졸업작품

- 러브크래프트가 만들어낸 '크툴루'신화를 테이아에 반영하고자 한 것과 '차원'에 대한 설정을
부과하기 위해 만든 종교이다.
 - '차원'을 통해 테이아 행성에 새로운 위기나 모험이 찾아올 수 있다는 가능성을 열어두는 것이 주
목적이다.
 - 이를 통해 다른 세계관과 연결시켜 차후의 **IP** 확대 가능성을 기대한다.
-

기타 개념

모험가

최초의 모험가들은 '1차 전쟁의 시대'부터 존재했을 정도로 모험가의 역사는 깊다.

의뢰를 받고 의뢰를 수행하거나, 진귀한 물건을 찾아다니는 것이 그들의 주된 일이었다.

일반적인 '크리처'들 보다는 강했던 모험가들은 의뢰를 위해 '공백'에도 들어갔고 그곳에서 마수나 마족을 만나기도 했다.

'공백'에 존재하는 마수를 토벌하기 위해서는 일반적인 무기를 넘어서 '마법'이 필수적으로 요구되었다.

하지만 시대가 지남에 따라 '마법사'는 국방력의 핵심이 되었고 각 나라들은 함부로 국가소속의 마법사들을 공백으로 '파견'할 수 없었다.

마법사를 파견하기엔 그 수가 많지도 않으며 그럴 여유도 존재하지 않기 때문에 자칫 '공백'에서 마법사들이 전사하면 엄청난 국가적 손실이기 때문이었다.

그렇기에 모험가를 고용한 것이다. 잔인하게 들릴 수도 있지만 나름 국가들과 모험가들은 서로 이득을 본다.

목숨을 대가로 하기 때문에 모험가들은 일반적인 '크리처'가 받는 봉급에 비해 훨씬 많은 보상을 받는다.

거기에 '공백'에서 얻은 물품들은 특수한 경우가 아닌 이상 모험가들이 1차적으로 소유권을 가진다.

이따금씩 희귀한 재료들이나 '신기'를 얻을 때에는 단 한번에 억만장자가 되는 것도 가능하다는 것이었다.

제 4차 전쟁의 시대에 들어서도 여전히 '공백'이 존재했고, 여전히 모험가는 필요했다.

모험과 탐험 그리고 낭만을 찾는 이들은 여전히 모험가라는 이름으로 '공백'에 들어가고 있다.

- '테이아'에 대부분의 시대에 존재하는 직업이자 판타지 세계에서 필수 불가결한 직업이라 생각되어 '테이아 행성의 모험가' 대한 설명을 추가했다.
- 위험한 공간인 '공백'은 미지의 지역이자 위험한 지역이지만 영토확장과 자원 등을 이유로 국가 차원에서는 확보해야하는 지역이기 때문에 '모험가'가 필요하다는 설정이다.
- 시대가 흐름에 따라 모험가들만의 길드가 '기업'이 되어가는 현대 판타지 장르의 설정도 고려하고 있다.

신기

'신의 물건'이라 불리우는 '신기'는 강력한 마력을 담은 물건을 의미한다. 사용자로 하여금 신의 힘을 제공한다고 하지만 그 출처가 불명확하며 제조가 힘들기 때문에 세상에 모습을 드러낸 신기는 얼마 되지 않는다.

세상에 퍼진 신기들은 사용자의 마력을 이끌어 증폭하는 신기가 있는가하면, 자체의 마력을 사용자에게 주는 신기, 사용자의 마력을 변질시키는 신기, 타인의 마력을 이끌어 사용자에게 주는 신기 등 능력의 종류는 무궁무진하게 많이 존재한다.

사용자에게 강한 힘을 주기 때문에 마력을 사용하는 자들이라면 신기를 탐하고자 하지만, 신기의 선택을 받지 못하고 강제로 사용하려 들면 오히려 독이 되어 사용자를 집어삼킨다고 한다.

모든 '신기'는 반드시 대가를 요구한다. 그것이 목숨인지, 마력인지, 아니면 다른 무언가인지는 '신기'마다 다르다.

그럼에도 강한 힘에 현혹되어 '신기'에 대한 갈망은 언제나 발생하고 있다.

- 게임 혹은 소설 콘텐츠에서 발견되는 '전설의 무기'를 테이아 식으로 반영하고자 하였다.
- 신기를 사용하기 위한 조건과 대가를 확실히 하고자 한다.
- 옛 소설인 '아서왕 연대기'에서 아서왕이 엑스칼리버를 '운명'이라는 조건으로 사용가능했던 것처럼, 신기를 사용하는 조건이 '운명'일 수 있다. 반대로 사용의 대가가 '운명'일 수도 있어 '죽음'을 불러올 수도 있다.
- 이처럼 초자연적인 조건과 대가가 가능하다.
- 테이아의 역사에서 지도자들이 주로 가지고 있었으며, 시대가 지남에 따라 모험가도 들고있다는 설정이다.

마왕

종족끼리의 전쟁이 활발하게 일어나던 제 1차 전쟁의 시대에 나타난 마족의 왕. 제 2차 전쟁의 시대에도 나타났으며 마왕은 1명이 아닌 여러명이었다.

가장 강한 마력을 지닌 마족은 타종족으로부터 극심한 차별을 받았고, 이에 분노한 마족이 독자적인 국가들을 만들었다.

강인한 마력을 바탕으로 전쟁을 일으켜 수많은 국가들은 마왕을 쉽게 막을 수 없었기에 국가들끼리 연합을 맺어 마왕에 대항하였다.

마왕을 토벌하기 위한 군대, 그리고 태초의 모험가들이 나타났고 결국 마왕은 사망하거나 '공백'으로 모습을 감추었다.

제 3차 전쟁의 시대와 제 4차 전쟁의 시대에는 마왕의 존재가 잘 나타나지는 않았으나 여전히 존재하고 있다는 것은 확실하다.

Theia - 안창신 졸업작품

- 게임 혹은 소설 콘텐츠에서 발견되는 '악의 제왕'을 테이아 식으로 반영하고자 하였다.
- 최종적인 흑막은 아니나, 여전히 위협이 될 수 있는 요소 중에 하나로 설정하였다.
- 절대악으로만 묘사하지 않고 '사연이 있는 빌런'으로 설정하고자 하였다.
- 또한 마왕을 1명으로 하기보다는 '악'이 될 수 있는 여러가지 사연들을 마왕을 통해 나타내고자 하였다.