**죽림향**

[꺾이지 않는 의지]

목 차

[**1. 세계관 정보 3**](#_Toc44989220)

[**2. 세계관 3**](#_Toc44989220)

[**3. 배경 설정 6**](#_Toc44989221)

[1) 삼계(三界) 6](#_Toc44989222)

[1-1) 인간계 6](#_Toc44989225)

[1-2) 천상계 7](#_Toc44989225)

[1-3) 지옥계 7](#_Toc44989225)

[2) 육도(六道) 7](#_Toc44989223)

[2-1) 인간도 7](#_Toc44989225)

[2-2) 축생도 8](#_Toc44989225)

[2-3) 수라도 8](#_Toc44989225)

[2-4) 천상도 9](#_Toc44989225)

[2-5) 아귀도 9](#_Toc44989225)

[2-6) 지옥도 10](#_Toc44989225)

[**3.** **지역 및 세력 배경 설정** 11](#_Toc44989232)

1) 서화 11

2) 죽림향 11

3) 호박석마을 12

4) 호박석사원 12

5) 우편 배달대행, 청풍 13

1. 세계관 정보
   1. 컨셉트 : 세계를 향한 거대한 위협에 맞서 싸워라, 주어진 무기는 꺾이지 않는 의지 뿐
   2. 장르 : 동/서양 문화가 공존하는 중세 퓨전판타지
2. 세계관

**우주의 기원**

태초에 그곳에는 아무것도 존재하지 않고 그저 비어 있었을 뿐이었다. 비어 있다는 표현조차도 과분한 끝없는 무(無) 그 자체. 그 끝없는 무(無)의 연속에서 시간이 생겨나고 과거와 현재, 미래로부터 의지를 가진 존재들이 탄생했다. 세 존재는 우주의 과거이자 현재요, 끝없는 미래 그 자체였으니 그 권능에 끝이 없었다. 그들이 비어 있는 공간을 향해 손을 뻗으니, 그 손끝에서 태초의 우주가 창조되었고 스스로에게 이름을 붙이길 브라흐마, 비슈누, 시바라 하였다.

세 창조신은 끊임없이 우주를 창조하고 소멸시키면서 여러 우주를 거쳐왔다. 그 과정에서 수많은 인과를 목도했으나 그들의 **막강한 권능에도 불구하고 단 한가지 불가능했던 것**이 있었으니, 그것은 바로 창조된 피조물들이 창조되는 순간에 정해지는 한계를 넘어서지 못한다는 것이었다. 완전한 존재로 창조된 피조물은 그저 완벽한 존재로서 머물 뿐이었고, 불완전한 피조물들은 끝내 그 불완전함을 극복하지 못하고 끝을 맞이했다. 이제 그들은 단 하나의 과업을 위해 또다시 수많은 우주를 창조하고 있다.

**우주의 창조와 유지, 그리고 소멸**

그들은 불완전한 존재가 완전한 존재로서 각성하기 위해서는 무궁한 번뇌와 번민 속에서 깨달음을 얻을 필요가 있다는 것을 알았다. 그렇기 때문에 의도적으로 우주를 불완전한 세상으로 창조하여 피조물들이 번뇌 속에서 살아가게 만들었다.

정해진 목적아래 우주를 설계하고 만들어내는 것은 창조를 담당하는 브라흐마의 몫이었다. 그렇게 창조된 우주는 태생적으로 품고 있는 불완전함에 기인하여 끊임없는 분쟁의 장이 되었다. 몇 겁의 시간동안 셀 수 없이 많은 생명체가 생겨나고 사라지며, 부딪히고, 싸워왔다. 비로소 번뇌가 넘치는 세상이 만들어진 것이다. 그러나 우주가 품은 불완전함이 결국은 우주의 균형을 무너뜨려 스스로를 붕괴시키는 지경에 이르게 만들자 세 창조신은 ‘조정’의 필요성을 느꼈다.

그러한 조정은 유지를 담당하는 비슈누의 몫이었다. 그러나 창조신이 존재를 드러내며 전면에서 활동한다면 그러한 행동 또한 번뇌로 가득 찬 세상을 만든다는 계획을 망가뜨리게 되므로, 장막 저편에서 적당한 수준으로 도움을 주기만 하였다. 그러한 비슈누의 도움에도 불구하고 끝내 우주가 창조신들이 원하지 않는 방향으로 흘러가게 되면 창조신들은 그 우주를 포기하고 다음 우주를 준비하게 되는데 이것을 판단하는 것은 파괴를 담당하는 시바의 몫이다.

**신들의 탄생**

브라흐마가 현재의 우주를 창조하며 제일 처음 했던 일은 무한한 우주적 존재들을 창조하는 것이었다. 그는 먼저 우주를 구성하는 개념들을 만들어 냈다. 불, 빛, 바람과 같은 기본적인 원소부터 각종 물리법칙들, 질서와 혼돈, 삶과 죽음이라는 관념적인 것에 이르기까지 수많은 개념들이 창조되었고 이내 그것들에 의지가 깃드니, 오늘날 인간들이 ‘신’이라고 부르는 존재들의 탄생이었다.

**증오와 혼돈의 화신 칼리**

모든 존재는 위기로부터 강해진다. 또한 위기는 불완전함의 상징과도 같기에 창조신들에게는 이 우주를 위협이 될 존재를 필요로 했다. 마침 수많은 피조물 중 심연의 밑바닥에서 태어난 존재가 있었으니, 시바는 그것에게 칼리라는 이름을 지어주었다. 그리고 작게 속삭였다. 창조신들의 목적과 이 우주의 진실을…. 우주가 하나의 거대한 실험장에 불과하다는 사실을 알게 된 칼리는 괴로움에 몸부림쳤다. 칼리가 증오에 사로잡히기까지는 오랜 시간이 필요하지 않았다 적어도 창조신들의 관점에서는. 증오의 화신으로 다시 태어난 칼리는 심연의 밑바닥에 떨어진 혼돈을 먹어 치우며 결심했다.

*“이 우주가 너희들의 목적이며 수단이라면 전부 끝장내고 말리라 비록 그 길 또한 너희의 손안에 놀아나는 것이라고 하더라도”*

**삼(三)계, 육(六)도**

그 다음으로 브라흐마가 창조한 것은 유한한 존재들이었다. 유한한 삶을 살며, 삶의 죄업을 영혼에 새기고 무한한 윤회의 굴레속에서 깨달음을 얻게 될 피조물들, 그리고 그들을 위해 우주를 수많은 차원으로 쪼개어 각 차원에 그것들을 흩뿌려 놓았다. 최초에는 무수한 차원과 셀 수 없을 만큼의 윤회세계가 창조되었으나, 몇 겁의 시간을 거치며 우주의 불안정성과 비슈누의 ‘조정’활동을 통해 상당수의 차원과 윤회세계가 소실되어 3개의 차원과 6개의 윤회세계만이 남아있다.

**인간계에 뿌려진 혼돈**

칼리가 인간계에도 혼돈의 퍼뜨려놓음 -> 영향을 받은 존재들은 분쟁과 싸움

기존의 인간계 -> 국가의 개념이 존재하지 않음, 부족단위 생활, 끝없는 분쟁과 분열

바유의 강림 ->

**바유의 강림**

바람의 신 바유는 바람을 다스리고 자유를 중시하며, 인간에게 우호적인 신이었다. 바유 강림 이후 구심점을 얻은 인간들은 그 후 약 300여년간 바유의 통치아래 인간들은 번영을 누렸으나 인간이 품고 있는 나약함을 알게 된 바유는 자신의 강림이 현세의 인간들에게는 또다른 억압이며, 그것이 인간들의 자유를 해치고 있다는 사실은 깨우치고 스스로 인간계를 떠나게 된다.

**전란의 시대**

갑작스럽게 바유가 인간계를 떠나자 지도자를 잃은 이시카대륙은 혼란에 빠졌다. 그들은 다시금 신을 소환하려고 시도했으나 어떠한 신도 부름에 응답하지 않았다. 공석이 되어버린 통치자의 후계문제로 국론이 분열되었으며, 충실하게 신을 모시던 신관과 행정가들도 평행선을 달리는 논쟁에 지쳐 하나 둘, 자리를 떠났다. 단 하나의 존재만으로 유지되던 통치체계는 그 단하나의 존재가 떠남으로써 300년의 세월이 무상하게 허무하게 무너져 내렸다.

통제를 잃은 공권력은 제멋대로 날뛰어 도리어 민중을 수탈했으며, 많은 이들이 부랑자가 되거나 도적이 되었다. 이에 지방의 수많은 유력자들이 각자의 이유로 군사를 일으키니, 바야흐로 전국시대의 시작이었다.

**Part 2) 게임의 줄거리**

**“아, 센터장님 제가 이런 거 맡을 사이즈는 아니지 않습니까?”**

청풍 서화지점 물류센터 배달 2팀 팀장 슈리는 귀중품이 들어있는 작은 상자를 호박석사원까지 배달하는 임무를 맡게 된다. 슈리는 호박석사원을 향해 나아가던 도중 모험가들을 노리는 도적때의 습격을 받게 되지지만 실력을 발휘해 도적들을 격퇴한다. 그러나 분명히 죽였음에도 다시 일어나서 공격하는 녀석이 있는가 하면 시체가 갑작스럽게 괴물로 변하여 달려드는 것을 보고 심상치 않은 일이 일어났음을 감지한다.

난생 처음 겪는 상황에 당황한 슈리는 절체절명의 위기를 맞게되어, 꼼짝없이 죽었다고 생각하며 정신을 잃게 된다.

**“의지를 잃지 않는 한 기회 또한 영원할 것이다.”**

정체를 알 수 없는 목소리에 정신을 차린 슈리는 적은 온데간데없고 상처는 말끔히 치유되어 있는 상황에 의문을 품게 된다. 그러다 의뢰품이 들어있는 상자에서 희미한 빛이 뿜어져 나오는 것을 보게 되고 이내 의뢰품의 정체가 신물이었으며, 신물에 깃들어 있는 가호가 자신을 위기에서 구했다는 것을 깨닳는다. 이에 슈리는 신물의 배달을 맡긴 의뢰주가 비범한 인물이 아니며, 지금과 같은 이상사태를 미리 예견하고 있었을 것이라는 결론을 내리고 의뢰주가 배달을 맡겼던 장소인 호박석사원에 사태의 실마리가 있을 것이라 생각하여 호박석사원으로 발걸음을 재촉한다.

**“택배 왔습니다… 수도원장님 계십니까!!”**

슈리는 죽림향과 호박석마을을 지나며 수많은 괴물들과 이성을 잃은 광인들을 상대해야 했다. 마침내 호박석사원에 도착한 슈리는 이 모든 이변은 윤회의 고리가 망가졌기 때문이며, 배후에 혼돈의 신 칼리가 있음을 알게 된다. 슈리는 칼리에 의해 타락한 수도승들을 쓰러뜨리고 호박석사원에 보관되어 있던 신물과 자신이 가져온 신물의 힘을 이용해 비틀어졌던 윤회의 법칙을 바로잡고 사태를 마무리한다.

1. 배경 설정
   1. **삼계(三界)**
      * + 3개의 차원계는 각각 물리적으로 분리되어 있다.
        + 차원을 잇는 작은 통로가 각 차원끼리 적어도 한 개 이상 존재하며, 개중에는 불규칙하게 크기가 변하는 통로들이 존재한다.
        + 물리력을 행사할 수 있는 모든 개념들이 차원을 넘기 위해서는 반드시 통로를 통해야만 한다(질량, 힘, 에너지 등)
        + 통로가 허용하는 크기 이상의 것들은 온전히 통로를 넘을 수 없다.
        + 영혼은 물리력을 가지지 않기 때문에 통로의 유무와 관계없이 차원을 넘을 수 있다. 그러나 영혼 그 자체가 육체이며, 에너지인 신들의 영혼은 통상적인 통로의 규칙을 따른다
   2. **인간계**
      * + 인간도와 축생도, 수라도의 차원계
        + 이야기의 주 무대이며, 주인공이 살아가는 세계
        + 번뇌가 제일많이 넘치는 차원

**지도이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명**

* + - * 그림에 표시된 지역중 서남쪽의 서화-죽림향-호박석사원으로 이어지는 경로가 게임내 주인공의 이동 경로이다.
  1. **천상계**
     + - 천상도의 차원계
       - 브라흐마와 시바의 속성(창조와 파괴) 중 브라흐마에 더 가까운 신들의 세계
  2. **지옥계**
     + - 지옥계와 아귀도의 차원계
       - 브라흐마와 시바의 속성(창조와 파괴) 중 시바에 더 가까운 신들의 세계
       - 죽음의 신인 야마가 있는 차원이기 때문에 모든 유한한 생명체는 죽고 난 뒤 윤회의 법칙에 따라, 야마의 처리를 받기위해 지옥계로 향한다
  3. **육도(六道)**
     + - 윤회의 법칙 : 모든 유한한 생명은 죽음 이후 영혼이 죽음의 신으로부터 부름을 받아 생전의 업을 평가받고 업을 씻어낸 뒤 새롭게 태어나 깨달음을 얻을 때까지 생과 사의 무한한 굴레속에서 살아간다.
       - 칼리에 의해 법칙의 붕괴가 가속화되는 시점부터 인간계에 존재해서는 안되는 천상도, 아귀도, 지옥도의 적들까지 등장하기 시작한다.
       - 게임 내에서는 enemy 개체로서 등장함
  4. **인간도**

|  |
| --- |
| **사람, 인간** |
| **사람, 갑옷이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명** |
| 전투난이도 : 중하  흔히 생각할 수 있는 사람의 모습으로 검, 창, 활, 마술 등 다양한 도구를 활용해 공격해온다.  전문적인 훈련을 받으며 수련을 쌓고 있는 주인공에게는 어려운 상대가 아니다. |

* 1. **축생도**

|  |
| --- |
| **동물** |
| **텍스트, 실외, 해안이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명** |
| 전투난이도 : 최하  우리가 흔히 생각하는 동물의 이미지  특출한 맹수와 조우하지 않는 이상 평균적인 전투난이도는 제일 낮은 적이다. |

* 1. **수라도**

|  |
| --- |
| **마수, 마물** |
| **대지, 파충류, 공룡, 실외이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명실외이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명** |
| 전투난이도 : 중~중상  마력을 품은 괴수들로 몇몇 개체는 어느정도 마력을 다루는 법까지 터득하였다. 주로 신체적 특성을 이용한 공격을 해온다.  굉장히 호전적이고 마력에 의해 신체능력도 강력하여 전투할 때 주의를 요한다. |

* 1. **천상도**

|  |
| --- |
| **천사** |
|  |
| 전투난이도 : 중상  흔하게 접할 수 있는 천사의 이미지로 능숙한 마력 운용을 통해 다양한 마술을 사용해 공격해온다.  원래의 세계라면 절대 공격성을 띄지 않으나, 법칙의 붕괴이후 이성을 잃고 공격해온다. |

* 1. **아귀도**

|  |
| --- |
| **사람, 인간** |
| **벽, 실내, 사람이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명** |
| 전투난이도 : 하~중하  뼈와 살이 피접해 있는 비주얼로 항상 굶주려 있어, 손톱과 이빨로 대상의 살점을 뜯어내는 위주의 공격을 펼친다. |

* 1. **지옥도**

|  |
| --- |
| **악마** |
|  |
| 전투난이도 : 상~최상  흔히 떠올릴 수 있는 악마의 이미지로 손톱, 날개를 활용한 공격, 마술 등 각종 요소로 주인공을 위협한다.  가장 강력하고 위험한 적 |

1. 지역 및 세력 배경 설정

|  |  |
| --- | --- |
| **서화** | |
| 연(燕)의 영향력 아래에 있는 대륙 서부에 위치한 도시  근처에 위치한 이월산은 자연적인 마력이 풍부한 곳으로 이월산의 식물들은 마력을 잔뜩 머금은 채로 자라난다. 덕분에 이러한 특수한 채집물들이 마을의 특산품이 되어 이를 중심으로 경제가 형성되어 있다.  대부분의 주민들이 약초꾼, 의술사, 주술사 등 이월산에서 자라나는 채집물들에 기반한 직종에 종사하고 있다. 이를 구매하기 위한 상인, 모험가들로 항상 북적이는 도시  주인공인 슈리가 속해있는 ‘청풍 서화지점 물류센터’가 위치한 곳이며, 동시에 슈리의 여정이 시작되는 장소이다. | 실외, 오래된, 돌, 장식이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 |

|  |  |
| --- | --- |
| **죽림향** | |
| 연(燕)의 영향력 아래에 있는 대륙 남서부에 위치한 거대한 대나무 군락지  특별한점은 없는 평범한 대나무 숲이지만 숲 안쪽에 위치한 호박석 사원으로 가기 위해서는 꼭 거쳐야만 하는 곳이기에 호박석 사원을 방문하는 수많은 모험가와 수행자, 순례자들을 노리는 도적때들이 숨어있다.  당신이 호박석사원을 방문하기위해 죽림향을 지난다면 우거진 대나무 사이를 조심해라 평범해 보이는 대나무숲 사이에 당신을 노리는 눈동자들이 가득할 테니… | 나무, 식물, 실외, 버드나무이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 |

|  |
| --- |
| **호박석마을** |
| **나무, 실외, 집, 식물이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명** |
| 여행자, 순례자 등 여러 이유로 호박석사원을 찾는 사람들이 많아, 자연스럽게 호박석사원의 계단아래 형성된 마을이다.  대부분의 주민들이 숙박, 요식, 관광 산업에 종사하고있다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **호박석사원** | |
| 바유가 인간계를 떠나가며 남기고간 신물을 모시고 있는 사당  그 신물은 검의 형태로 죽림향에 위치한 바위산 꼭대기에 꽂혀져 이를 중심으로 사원이 세워졌다. 사람이 접근하기 위해 계단을 쌓았는데 그 계단의 숫자만해도 1023개에 달한다.  매년 바람의 달마다. 신물을 가져갈 주인을 가리는 행사인 ‘바람의 시련’을 개최하는데 시련을 통과한 사람은 바위에 꽂힌 검을 뽑아들 기회를 받게되나 아직까지 어느 누구도 검을 뽑은 사람은 없다고 한다. | 녹색, 잠옷, 가구, 여러개이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 |

|  |
| --- |
| **우편물 배달대행, 청풍** |
|  |
| 주인공, 슈리가 속한 단체  청풍은 대륙 북서부에서 활동하던 중소규모의 상회였다. 바유가 사라지고 이시카대륙 전체가 전란에 휩싸이며 치안이 악화되자 전국 각지에 도적때들이 들끓게 되고 수많은 상인들이 커다란 피해를 입게 된다.  당시 청풍의 행수는 전란이 벌어지자 급변하는 시대의 흐름을 빠르게 읽고, 발빠르게 무장세력을 육성하여 과감하게 배달/운송업에 투자해 큰 성공을 거둔다. 지금에 이르러서는 전국 최대규모의 배달/운송업체로 성장하여 전국에 지점을 두고 있으며, 그 외 호위서비스에도 사업을 확장하고있다.  현재는 대륙 중앙에 본사를 두고 있다. |