

파트	챕터 1.
요점	모험에 나선 플레이어가 폭군 블라디모어의 영지, 스팀홀로우를 점령하는 이야기. 레벨구간 1~10.
본문	<p>등장 NPC :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 알버트 : 아라드바드 혁명군 스팀 홀로우 중대장 - 피오라 : 아라드바드 혁명군 스팀 홀로우 병장 <p>소규모 혁명군의 위기 해결. (튜토리얼 - 플레이 방법 익히기)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 혁명군의 위기 : 귀족들의 눈을 피해 오염된 숲에서 보급품을 옮기던 혁명군들은 숲의 오염된 마물들에게 피해를 받아 보급품을 지키기 위한 전투원들은 중독되어 전투가 불가능한 상황 - 초반 플레이어블 캐릭터의 시네마틱스토리가 보여진 이후 길을 잃고 방황하던 플레이어는 오염된 숲에서 혁명군을 마주하고 위기에 처한 혁명군을 도와주게 됨 - 플레이어는 혁명군을 도와주는 과정에서 기존 일반 공격이 통하지 않는 강력한 보스몬스터(슬라임은 일반적인 타격으로는 죽일 수 없음)를 마주하고 자신의 마력 또는 힘에 눈을 뚫 - 플레이어의 힘을 본 혁명군 중 한명인 피오라는 그에게 함께 마을까지 가줄 수 있냐며 일시적인 동행 - 맵 배경 : 오염된 숲 (낮인지 밤인지 알수 없는 어두운 느낌, 나무들은 죽은 고목 느낌, 생명이 살 수 없는 분위기) - 등장 몬스터 : 뱀, 거미, 떠돌이 개 - 보스 몬스터 : 슬라임 - 전투에 대한 기본 튜토리얼 진행. - 클리어 후 플레이어는 첫 마을, '스팀 홀로우'에 진입. - 피오라는 감사 인사를 전하며 자신들의 중대장 알버트를 만날 것을 제안. - 마을을 돌아다니며 마을에서 향유할 수 있는 콘텐츠 튜토리얼 진행. <p>인사 (메인 퀘스트)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 피오라의 안내로 스팀 홀로우 지역 혁명군의 중대장 '알버트'를 만나러 감. - 알버트 중대장은 플레이어를 환영하며 감사인사를 전함. - 갈 곳이 없는 플레이어에게 잠시 머물 것을 권함. - 플레이어는 이에 수락하면서 현 상황에 대해 물어봄. - 알버트는 스팀 홀로우가 영주 '블라디모어'의 지배를 받는 마을이었던 것을 말해줌. - 현재 혁명군이 스팀 홀로우를 점령했지만 여전히 영주의 압박을 받는 중이라 설명. - 알버트 중대장은 자신들을 도와줄 수 있는지 물어보고 플레이어는 이를 수락. - 알버트는 다시한번 감사인사를 건네며 준비가 되면 말을 걸어달라 함. <p>보급 확보 (메인 퀘스트 - 스펙업의 과정)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 마을에서 정비를 마친 플레이어는 혁명군 알버트 중대장에게 말을 걸.. - 알버트는 혁명군의 무기들이 올 예정이었으나 감감무소식임을 말해줌.. - 오염된 숲에 돌아가 무기를 가져올 예정이었던 혁명군들을 찾는 걸 부탁. - 도와주는 대가로 일부 무기를 나눠 줄 것을 약속 받고 오염된 숲으로 향함 - 숲의 중간에서 큰 부상을 입은채 엎드린 혁명군을 발견. - 간신히 살아있는 혁명군은 '무언가'에 당해 보급 수송차가 오염된 숲 깊은 곳에 있다는 사실을 알림. - 플레이어는 혁명군 중대장에게 부상당한 혁명군의 치료를 맡기고 홀로 오염된 숲 깊은 곳으로 향함

- 맵이름 : 오염된 숲의 안쪽
- 맵배경 : 오염된 숲과 비슷한 느낌..
- 등장 몬스터 : 뱀, 거미, 떠돌이 개, 광견.
- 보스 몬스터 : 실버팬
- 퀘스트 클리어 후 알버트 중대장에게 대화.
- 플레이어에게 무기를 지급하며 강화 등의 콘텐츠 튜토리얼.

위협 제거(메인 퀘스트)

- 플레이어가 다시 혁명군 중대장이 말을 걸.
- 감사 인사를 나누고 플레이어가 '실버팬'을 만났다는 사실을 듣게됨.
- 중대장은 '실버팬'은 발크베임에 인위적으로 늑대를 개조된 생명체임을 알려줌.
- 조사에 의하면 마을 주변에 몬스터 무리가 갑작스레 늘어난 정황을 파악.
- 중대장은 플레이어에게 몬스터 제거와 함께 몬스터가 늘어난 이유에 대해 조사해줄 것을 요청
- 플레이어는 '오염된 숲 깊은 곳.'으로 향함.
- 맵이름 : 오염된 숲 깊은 곳.
- 맵배경 : 오염된 숲에 비해 더 어두운, 완전한 밤의 느낌.
- 등장 몬스터 : 뱀, 독사.
- 보스 몬스터 : - 레드 바실리스크, 블루 바실리스크.
- 플레이어는 퀘스트 아이템 '빛바랜 핏빛 마석'을 드랍.

거미굴(메인 퀘스트)

- 플레이어가 알버트에게 말을 걸며 빛바랜 핏빛 마석을 보여줌.
- 핏빛 마석을 본 알버트는 몬스터가 늘어난 이유가 영주, '블라디모어'가 직접 나선 것임을 깨달음.
- 그리고 핏빛 마석에 대한 설명을 해줌,
- 핏빛 마석은 마력의 결정체인 '마석'에 블라디모어의 마력을 더함으로써 신체의 능력이 비정상적으로 강해지는 마석이지만 정신이 이상해지는 부작용이 심해 사용이 금지되었음. 또한 이 마석을 만들기 위해서 필요한 것은 마력과 인간의 피.
- 알버트는 다시 핏빛 마석이 나타난 것은 영주가 아마도 일반 시민을 제물로 사용할 것이라 예상.
- 이를 막기위해 우선은 마석의 출처를 알아야 한다며 거미굴을 알려줌,
- 거미굴은 마석이 있다는 소문이 있는 동굴이지만 거미가 점령해 아무도 출입을 하지 않음.
- 알버트는 그곳에 누군가 다녀간 흔적이 있는지 조사할 것을 부탁함.
- 맵이름 : 거미굴.
- 맵배경 : 어둡고 축축한 동굴
- 등장 몬스터 : 거미, 독거미, 폭발거미.
- 보스 몬스터 : - 아라크네.
- 보스방에 들어서자 거대한 마석들이 보이고 아라크네의 등에 핏빛 마석이 박혀있는 것이 보임.
- 아라크네를 처치하면 시네마틱

시네마틱

- 갑작스럽게 뒤에서 매직 미사일이 날아오고 플레이어가 재빠르게 받아침.
- 의문의 마법사와 플레이어가 대치. 허나 의문의 마법사에게 패배.
- 캐릭터는 쓰러지기 직전.
- 의문의 마법사는 플레이어를 비웃으며 거대한 마법을 연성하고 수많은 매직 미사일이 플레이어를 향함.
- 그때 의문의 마법사의 매직 미사일들과 부딪히는 수많은 매직 미사일이 나타남.

	<ul style="list-style-type: none"> - 저 멀리에서 흰 옷을 입은 백마법사를 보며 캐릭터는 기절. - 이후 마을에서 숙소에서 눈을 뜨고, 밖이 소란스러움을 알게됨. <p>수호. (메인 퀘스트 - 주인공이 업적을 쌓아가는 과정)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 숙소 밖으로 나가자 분주한 혁명군의 모습이 보임. - 피오라가 플레이어에게 달려오며 자초지종을 설명함. - 거미굴 앞에서 기다리던 피오라는 거미굴에서 나온 백마법사로부터 플레이어를 이어받음. - 피오라는 플레이어를 마을에 데려와 치료함. - 그 사이 블라디모어의 군대가 스팀 홀로우를 공격했음.. - 대화를 나누던 피오라와 플레이어에게 알버트가 달려와 후퇴할 것을 지시. - 플레이어는 도망치는 마을 주민들과 부상당한 혁명군을 보며 싸울 것을 다짐. - 맵 배경 : 스팀 홀로우 마을 초입. - 등장 몬스터 : 블라디모어 경비원 - 보스 몬스터 : 블라디모어 경비대장 <p>시네마틱 - 전직 스토리.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 플레이어가 경비대장을 쓰러뜨리자 매직 미사일이 날아옴. - 플레이어는 간신히 이를 피함. - 저 멀리 거미굴에서 만났던 마법사를 보게됨. - 알버트가 저 마법사가 블라디모어라고 설명함. - 플레이어는 달려들지만 한방에 제압. - 쓰러지는 플레이어는 자신의 약함에 대해서 고뇌. - 블라디모어는 혁명군을 조롱. - 알버트 무리마져 쓰러뜨린 마법사는 플레이어를 향해 매직 미사일을 겨냥. - 발사하는 순간 피오라가 몸을 던져 플레이어 대신 맞음. - 그 순간 플레이어는 분노와 함께 새로운 스킬들을 사용. - 당황한 블라디모어, 그리고 아라드바드의 증원이 도착한 것을 알고 몸을 숨김. - 플레이어는 피오라에게 세상을 구해달란 유언을 듣게됨. <p>시작. (메인 퀘스트)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 알버트에게 말을 걸면 알버트가 피오라를 추모함. - 그리고 도착한 아라드바드의 증원과 함께 블라디모어 성으로 향할 것을 알려줌. - 플레이어에게 함께 할 것인지 물어보고 플레이어는 수락. - 알버트는 고맙다며 ‘임시 혁명군’의 칭호를 부여. - 피오라의 묘지 앞에서 그녀를 추모하는 플레이어를 보여줌 - 챕터 1 종료
의도	플레이어가 플레이 방법과 세계관에 대한 대략적인 이해가 가능토록 설정.
추가 예정	서브 퀘스트. 피오라 비중. 각 퀘스트 및 던전의 권장 레벨 설정.

파트	챕터 2.
요점	블라디모어를 제압하고 정식 혁명군으로 인정 받는 이야기. 레벨구간 10 ~ 20
본문	<p>등장 NPC :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 알버트 - 세레나. : 엘리우마 대륙의 평화 수호 기사단, ‘에테리얼’의 상급기사.

성향길 (메인 퀘스트)

- 알버트에게 말을 걸면 준비가 끝났는지 물어봄.
- 알버트는 블라디 모어 성으로 가기 위한 길을 뚫어야 한다는 것을 알려줌.
- 허나 성으로 가는 주요 도로는 블라디모어 경비대가 지키고 있음.
- 알버트는 아라드바드 혁명군이 경비대가 시선을 끄는동안 플레이어가 샛길을 확보해줄 것을 부탁함.
- 단, 샛길에는 몬스터들이 있음을 경고.
- 플레이어는 홀로 샛길을 향하게 됨.

- 맵 배경 : 스팀홀로우 샛길
- 등장 몬스터 : 거미, 늑대, 독사와 같은 야생 몬스터.
- 보스 몬스터 : 블라디모어 수문장.
- 샛길을 확보한 플레이어는 두번째 마을 '블라디모어 성 외곽'에 도착
- 임시 거점의 형태로 숙소, 작전본부, 대장간 등의 간단한 시설만.
- 스팀 홀로우에서 포탈을 통해 지역 이동 가능
- 보스방 전까지는 오염된 숲과 같은 숲의 이미지.
- 마지막 보스방은 블라디모어 성의 작은 문 앞

전쟁의 시작. (메인 퀘스트)

- 알버트에게 말을 걸면 알버트가 플레이어의 안부를 묻고 다음 작전을 설명함.
- 블라디모어 성의 정문을 뚫는 것.

- 맵 배경 : 블라디모어 성 정문,
- 등장 몬스터 : 블라디모어 경비병.
- 보스 몬스터 : 핏빛 마석에 개조된 몬스터. (스팀핑크 + 괴물의 형태)
- 성 내부로 보이는 마을 디자인은 스팀핑크 + 판타지.

야간 인질 구출 작전. (메인 퀘스트)

- 알버트는 플레이어에게 블라디모어가 미처 도망치지 못한 성 주변 주민들을 인질로 잡고 있다는 정보를 알려줌.
- 인질이 있는 곳은 블라디모어 성 제 4 구역의 한 회관.

- 맵 배경 : 블라디모어 성 제 4구역,
- 등장 몬스터 : 블라디모어 경비병. 핏빛 마석에 개조된 몬스터
- 보스 몬스터 1 : 경비대장
- 경비대장 처치시시네마틱이 재생.
- 경비대장이 인질은 이미 핏빛 마석의 제물로 사용하기 위해 모두 죽였으며, 거짓 정보를 흘린 사실을 알려줌.
- 스팀핑크 와이번이 회관 문을 부수고 등장하며 회관 앞 광장에서 전투,
- 보스 몬스터 2 : 스팀핑크 와이번(스팀핑크의 형태)
- 성 내부로 보이는 마을 디자인은 스팀핑크 + 판타지.

중앙 무기고 점령. (메인 퀘스트)

- 플레이어에게 소식을 들은 알버트는 극대노.
- 전쟁의 필승을 위해서는 중앙 무기고를 점령이 필수 인 것을 말함.
- 무기고 점령을 통해 새로운 무기를 확보하는 것과 동시에 적의 전세를 꺾기 위한 조치

- 맵 배경 : 블라디모어 성 중앙 무기고.
- 등장 몬스터 : 블라디모어 경비병. 핏빛 마석에 개조된 인간.
- 보스 몬스터 : 블라디 키메라 (다양한 몬스터가 뒤섞인 형태)

보급로 차단. (메인 퀘스트)

- 알버트는 무기고 점령 후 전세가 아라드바드 혁명군 쪽으로 기울고 있음을 알려줌.
- 곧, 혁명군 한명이 달려와 블라디모어 성에서 바로 동쪽에 있는 블라디모어 중앙역에 발크베임의 증원과 보급이 도착했다는 사실을 알림.
- 플레이어는 곧장 블라디모어 중앙역으로 가게 됨.
- 맵 배경 : 블라디모어 중앙역.
- 등장 몬스터 : 마법기사, 핏빛 마석에 개조된 몬스터.
- 보스몬스터 : 본국 조사관

본성 진입 (메인 퀘스트)

- 알버트는 보급이 충분하며 성이 어느정도 제압된 상태이기에 본성에 진입하자고 함.
- 본성의 진입로까지는 혁명군이 뚫을테니 플레이어는 성에 진입하라고 함.
- 시네마틱) 알버트가 혁명군을 모아 연설을 함.
- 알버트는 준비가 되면 말을 걸라고 함.
- 맵 배경 : 블라디모어 성 내부
- 등장 몬스터 : 마법기사, 핏빛 마석에 개조된 몬스터.
- 보스몬스터 : 수문장 - 불안정한 히스마

영주 : 블라디모어 (8인 던전) (주간 횟수 한정 던전) (메인 퀘스트)

- 블라디모어 성 상층의 문을 열자 블라디모어가 기다리고 있음.
- 마력 없는 자는 마법사의 노예가 되는 것이 자연의 법칙이라 설명하며 조롱.
- 위대한 발크베임이 세계를 지배하는 것이 이상의 세계라 설명.
- 플레이어가 블라디모어를 공격하자 블라디모어가 피로 녹아내리며 자신있으면 자신이 있는 곳까지 와보라고 함.
- 맵 배경 : 블라디모어 성 상층
- 등장 몬스터 : 핏빛 마석에 잠식된 하인, 메이드, 몬스터
- 중간 보스 몬스터 1 : 네피림 - 반쪽의 천사
- 중간 보스 몬스터 2 : 히스마 - 불투명한 모고스.
- 중간 보스 몬스터 둘의 이마에 핏빛 마석이 박혀있음.
- 영주의 방 진입시 시네마틱
- 중앙의 영주 주변에는 묶여있는 인질들이 보임.
- 블라디모어가 손짓하자 묶여있는 인질들에게서 피가 나오며 블라디모어의 몸에 맴돌.
- 블라디모어는 다시 혁명군을 무시하며 전투 진행.
- 메인 보스몬스터 : 피의 마법사 - 블라디모어.
- 중간 몬스터 2마리를 모두 를 처치하면 메인 보스로 진행.
- 레이드의 형식을 띄며 플레이어에게 레이드의 개념을 익히게 하는 것이 목표.
- 블라디모어의 방은 원형. 공격방식은 주변의 인질들에게 피를 뽑아내며 마법을 부림.
- 인질들의 비명소리로 블라디모어의 잔혹함 강조.
- 블라디모어 처치 시 시네마틱.
- 피를 토하는 블라디모어가 마지막으로 주변 인질들의 피를 모두 뽑아내려 함.
- 그 사이 알버트도 영주의 방에 도착.
- 붉은 마법진이 빛나며 미친 듯이 웃는 블라디모어.
- 플레이어와 알버트는 당황하고, 마법진이 터지려는 순간, 환영감이 블라디모어의 머리를 관통함.

	<ul style="list-style-type: none">- 환영검이 날아온 방향으로 고개를 들자 공중에서 검을 밝고 서있는 남자가 사뿐히 착지.- 알버트는 겁에 질려하며 남자가 ‘제 7군주’ 중 한명인 ‘아르토스(Artos)’임을 말함.- 아르토스는 블라디모어가 세련되지 못했다며 비웃음.- 그리고 혁명도 아름답지 못하다며 수많은 환영검을 소환.- 압도적인 마법에 알버트와 플레이어가 당황하지만, 그들의 앞에 예전 플레이어를 구해준 백마법사가 등장.- 아르토스는 백마법사의 얼굴을 확인하고는 비아냥거리며 오늘은 이만 물러간다고 함.- 아르토스가 사라지고 백마법사가 뒤를 돌며 시네마틱은 끝. <p>발아. (메인 퀘스트)</p> <ul style="list-style-type: none">- 백마법사와 알버트, 그리고 플레이어가 작전 본부에 있음.- 백마법사는 자신이 평화 수호단 ‘에테리얼’의 기사, 세레나임을 밝힘.- 에테리얼은 옛 발크베임의 시민이었지만, 발크베임의 잔혹함에 등을 돌린 이들이 만들어낸 기사단.- 그리고 발크베임의 움직임이 수상해진 것과 그것으로 인해 세레나 본인이 파견됨을 알려줌.- 알버트는 감사함을 표함. 그리고 플레이어에게 덕분에 많은 이들이 블라디모어의 폭정에서 해방되었음에 감사함.- 블라디모어 성의 이름을 희망의 시작이라는 뜻의 ‘스피스 이니티움’으로 바꾸며- 이곳이 차별받는 이들의 희망이 될 거라 알림.- 플레이어에게 ‘정식 혁명군’의 칭호를 줌과 동시의 ‘해방의 영웅’이라는 칭호를 수여함.- 챕터 2 종료 <p>‘발아’ 퀘스트 수행 이후로 블라디모어 성은 ‘스피스 이니티움’으로 변경. 거대 도시 마을로 변경됨.</p>
의도	<ul style="list-style-type: none">- 캐릭터에겐 진정한 의미의 혁명군으로서 인정받기 위한 과정.- 플레이어에겐 스토리의 목표를 명확하게 전달.- 발크베임의 세력에서 자유를 되찾아가는 과정을 보여줌으로서 RPG 게임 장르의 몰입도 상승.- ‘정식 혁명군’이라는 칭호와 함께, 혁명군으로서의 앞으로의 방향성 제시.
추가 예정	각 퀘스트의 권장 레벨 설정.

엘리우마 세계관

파트	창세기
본문	<p>무한한 우주의 어둠 속에서, 차가운 침묵이 흐르던 곳. 얼음의 별들은 멀리 빛나고, 생명의 숨결은 아직 깨어나지 않은 채였다. 그러나 모든 창조의 시작은 빛과 함께였고, 그 빛은 아우로라였다.</p> <p>우주의 한가운데, 시작은 작은 빛이었지만 그 빛은 주위의 어둠을 밀어내며, 점점 더 밝은 빛으로 타올랐다. 그 빛은 차가운 우주를 밝히기 시작했고, 그것이 바로 아우로라의 첫 번째 숨결이었다. 아우로라는 자신의 빛을 펼치며, 우주의 어둠 속에 색채를 불어넣었다. 무지개빛이 바라는 춤을 추었다. 이 춤은 차가운 생명의 씨앗을 흩날렸고, 하나의 얼음별에 생명의 씨앗이 달게 되었다. 아우로라는 그 별을 유심히 바라보았다. 자라난 싹은 그 앞으로 얼음별을 감쌌다. 잎의 따스함은 영겁의 세월동안 얼어붙어있던 얼음을 녹이기 시작했다. 이윽고 얼음은 녹아 바다가 되고, 앞은 대지가 되었다.</p> <p>아우로라는 얼음이 녹은 행성에 아름다움을 느꼈다. 차가운 잠에서 깨어날 것만 행성의 태동에 아우로라는 두 번째 숨결을 불어넣었다. 아우로라의 탄생의 기운을 담은 두번째 숨결은 생명의 씨앗과 만나 생명체들을 탄생시켰다. 이 생명체들은 아우로라의 자녀들이었으며, 그들은 새로운 세계의 첫 걸음을 내딛었다. 아우로라의 자녀들은 자신들만의 세계를 만들기 시작했다. 그들은 아우로라가 그랬듯 빈 세상을 빛과 색채로 가득 찬 대지를 채워나갔다. 물이 흐르는 강을 만들고, 숲과 산, 바다와 평원이 만들었다. 아우로라는 그 모든 것을 사랑으로 바라보았다. 아우로라의 숨결이 달은 행성은, 그녀의 힘이 세상 모든 것에 스며들어 있었다. 아우로라의 자녀들은 그 숨결을 사용하여 놀라운 일들을 만들어냈다. 허나, 그것은 기적도, 축복도 아니었다. 그들은 아우로라의 씨앗, 그리고 어둠의 얼음에서 태어난 이들이었다. 아우로라를 닮아 무언가를 탄생시키기도 하였지만, 마음 한켠에 있는 어둠 또한 그들의 본질과도 같았다. 빛과 어둠, 탄생과 파괴, 삶과 죽음의 순환이 반복되었다. 그 또한 아우로라는 모든 것을 사랑으로 바라보았다.</p> <p>아우로라는 행성에 세번째 숨결을 불어넣었다. 허나 그녀의 숨결은 더이상 예전의 숨결이 아니었다. 그녀는 약해졌고, 죽어갔다.</p> <p>결국 가장 마지막 숨결을 불어낸 순간 아우로라 또한 그 역할을 다하였다. 마지막 숨결에서 탄생한 아우로라의 자식들에게 아우로라의 힘은 없었다. 허나 그들 또한 그녀의 자식. 무언가를 만들고 탄생시키기위해 두 손을 들었다.</p> <p>아우로라의 후손들은 자신들의 행성에 이름을 붙였다. “아우로라” 자신들을 탄생시킨 어머니이자, 어둠을 밝힌 빛이자, 절망 끝에 찾아올 희망.</p>
추가 설명	<p>아우로라 : 로마 신화에서 새벽의 신, 새벽은 어둠을 몰아내고 아침을 맞이하는 시기를 의미.</p>
의도	<p>플레이어가 어둠을 몰아내는 신의 사자라는 의미를 부여하기 위해 작명 아우로라의 창세기는 겨울이 물러나고 봄이 돌아오는, 그리고 다시 어둠이 물려오는</p>

	사계절의 의미를 내포.
추가 예정	

파트	연대기 - 엘리우마 대륙을 중심으로
본문	<p>찬바람은 아우로라의 마력에 의해 얼어붙은 대지를 휩쓸었다. 그 결과, 숲 속에 살던 야생의 동물들이 마법의 영향을 받아 마물로 변했다. 특히 눈덮인 숲에서는 거대한 눈사람과 같은 얼음 공이 주민들을 위협했다. 얼음 황무지의 얼어붙은 땅 밑에서는 마법에 감염된 얼음 마물이 일어났다. 주민들은 살아남기 위해, 삶의 터전을 지키기 위해 냉혹한 겨울의 마법 생물들과 맞서야 했다. 얼음 괴물들과의 전투에 휩싸였다.</p> <p>마물들과의 싸움에서 생존한 이들은 생존을 위해 거점, 즉 마을이라는 개념을 세워 방어시설을 갖추며 토지, 물, 광물, 식량 등 필요한 자원을 얻기 위해 다른 땅으로 침략활동을 시작하고, 각 부족들간의 의견차이로 인한 갈등이 전쟁으로 이어진다. 일부 대륙에서 마력을 다룰 수 있는 극 소수의 초기 마법사들이 등장하며, 이 전쟁의 승기는 그들이 가져가게 된다.</p> <p>마법사들이 자신들의 마력에 대해 적응하면서 더 큰 힘과 부를 갖기 위해 서로 협력하여 연구를 시작하고, 마법사들은 힘을 모아 세력을 키워나가며 신분층이 생기기 시작한다. 피지배층은 마법을 사용할 수 없지만, 대신 기계력을 개발하여 마법을 대체하고자 하고, 이들은 새로운 발명품과 기술을 개발하여 마법사들의 통제에서 벗어나려고 합니다. 그로 인해 마법사들에게 스팀의 기술이 피해를 줄 수 있다는 것을 알게 되지만 마법사들은 과학 발전을 하지 못하게 막고, 몇몇 사람들은 그들 몰래 숨어서 냉병기를 발전하며 힘을 키워나간다.</p> <p>지배층 사이에서도, 피지배층 사이에서도 각 지형별, 지역별로 국가, 마을 등 집단이 자리잡고, 마력별로 암묵적인 신분이 생긴다. 일반인들은 마법사들이 정해놓은 법에 닿지 않는 선에서 발전을 일으키려고 하지만 어느정도 한계점에 도달해 있고 마법사들 사이에서 발로르라는 인물이 등장하고, 그의 힘과 마력은 다른 마법사들과는 달랐다. 발로르는 엘리우마대륙을 지배하기 시작한다. 대륙 내에서 발로르의 힘에 따라 마력의 크기가 달랐고 제일 강인한 마력의 기류가 도는 지역에 발로르는 ‘발크베임’이라는 국가를 만들며 모든 이들을 통제하였다.</p> <p>위치상으로 발크베임과 먼 곳에 위치한 마을들은 자신들이 최대로 발전 할 수 있을 대로 발전을 하며 지냈고 그들의 과학기술이 널리 퍼져 우리들은 그것을 스팀펄크 시대라고 부른다. 발로르는 자신을 과시하고 있었다. 스팀펄크정도로는 자신을 잡을 수 없을 것이라고 자만했다. 하지만 그 들이 힘을 기르는 것을 두려워하기도 하여 더 이상의 발전을 막기 시작하고, 자신의 부하들과 함께 마력이 깃든 마물들을 세뇌시켜 조종하기도, 새로 만들어내기도 하며 세상을 지배해 나갔다.</p> <p>발로르의 지배하에 발로르를 반대하는 마법사들도 나타나고, 온전히 마법사들을 따르는 집단들도 나타나며 발로르를 적대하는 마력없는 피지배층들의 억울함과 함께 엘리우마의 눈은 하염없이 쌓여갔다.</p>
추가 설명	<p>각 네이밍은 켈트 신화 에서 영감을 얻음.</p> <p>발로르(발크베임)가 예언에 의해 루(플레이어)에게 죽음을 당하게 되는 것을 모티프.</p>
의도	<p>마력을 지닌 ‘발크베임’이 아우로라 대륙을 지배할 수 있었는지에 대한 설명.</p> <p>스팀 펄크 세계관이 올 수 있었던 계기 설명.</p>

추가 예정	
-------	--

파트	혁명의 시작
본문	<p>지방 귀족의 집사였던 리베르, 그는 아내를 잃고 유일한 가족인 딸 '엘리'와 함께 귀족의 집에서 살고 있었다. 비록 차별받는 삶이었지만 그는 하나뿐인 딸을 위해 참고 견뎌냈다. 어느날, 귀족의 아들이 신분차이를 핑계로 엘리를 겁탈하려하고 엘리가 반항하자 귀족의 아들은 엘리를 살해한다. 그 현장에 도착한 리베르는 분노에 휩싸여 그 자리에서 귀족의 아들을 살해하고 만다. 리베르는 체포되며 사형을 선고받게 되지만 삶의 의미를 잃은 리베르는 죽음만을 기다린다. 리베르는 감옥에서 어떤 이들을 만나게 된다. 자신과 비슷한 처지의 사람들. 그들의 이야기를 들으며 리베르는 발크베임에 대한 분노와 원망이 극에 달하게 된다.</p> <p><u>그리고, 감옥에 새로운 한 과학자와 이야기를 나누게 된다.</u> <u>마력을 저해시킬 수 있는 방법과 마력없는 자들이 마력을 다룰 수 있는 법을 연구한 과학자와의 대화에서 '발크베임'을 무너뜨릴 수 있는 가능성을 보게된다.</u></p> <p>리베르는 감옥의 이들을 회유한다. 복수라는 이름아래, 수감자들의 의견이 굳혀지고 그들은 탈옥을 감행한다. 탈옥에 성공한 이들은 영지를 점령하는데 성공한다. 리베르는 자신의 딸을 죽인 귀족들의 목을 들며 혁명의 시작을 알렸다. 작은 영지를 시작으로 혁명은 시작되었다.</p> <p>그리고 한 작은 마을...</p>
추가 설명	
의도	<ul style="list-style-type: none"> - 혁명이 시작하게 된 계기로 플레이어가 직접적으로 플레이를 시작하게되는 시점의 세계관 스토리. - 빌런의 악행과 주인공의 진영이 대립하게된 이유를 명시.
추가 예정	