

Purpose: 웹소설 '프라미시오: 각인광장(Archive Plaza)' 세계관 정본(Writer Bible) — v4.0(2026-02-23) 기반 + v4.1(마나/학파/직능) 개정 + v4.2(주인공 신분/정체성 고정) 반영.

주의: 본 문서의 고유명/임시명 중 [TEMP] 표시는 추후 작가가 최종 네이밍으로 교체한다.

## 목차

- 정보 공개 레벨(스포일러/노출 규칙)
- 1. 한눈 요약(로그라인/테마/이번 버전 핵심 변경)
- 2. 세계의 일반 상식(기록/통신/미디어)
- 3. 마법 시스템(Pramisio): 표준식/등록식/서명(Signature)/마나사인
- 4. 이르민수(구 각인수): 인프라 코어/정령/엘프 클랜
- 5. 배지 & 학내 중계망(표준 마법 단말)
- 6. 각인광장(Archive Plaza): 광장식/보존경제/영상계약/LMM
- 7. 권력 구조 & 집단(공보회/학생회 공보국 포함)
- 8. 프라미시오 행성: 4 대륙/국가 틀/[TEMP] 네이밍
- 9. 심연과 카오스게이트: 봉쇄선/오염/초중반 분리
- 10. 핵심 갈등 아크(초-중반): 이르민수 각성/엘프 클랜
- 11. 연표(최근 10 년) & 사건 엔진
- 12. 로어 체크리스트(정합성/장면 검수)
- 13. 왕립 아카데미 운영 규정서 (Academy Bible)
- 14. 사회 계층·종족·언어/예절 (Social Stratification)
- 15. 경제·자원·시장 (Economy & Scarce Resources)
- 16. 기록·증거 매체 사전 (Evidence & Records)
- 17. 각인광장 운영 규칙 상세 (Simulation-friendly Platform Spec)
- 18. 작중 커뮤니티 4 종 (Community Bible)
- 19. 조직·가문·인물 엔티티 라이브러리 & 관계도
- 20. 갈등 엔진(시뮬레이션용 사건 템플릿)
- 21. 정보 공개 레벨 운영(스포일러 가드 & 해금 규칙)
- Appendix C. 시뮬레이션/RAG 용 구조화 스키마(권장)
- Appendix A. 용어 매핑(구용어→현행 용어)
- Appendix B. 변경사항 영향/충돌 해결 로그

Appendix D. Mana & School System Patch (v4.1)

## 정보 공개 레벨(스포일러/노출 규칙)

[PUBLIC] 세계 내 일반 상식(독자/초반 인물 기준).

[CONFIDENTIAL] 특정 기관/상층부만 아는 정보. 독자에게는 서서히 공개 가능.

[META] 작가 전용 '세계의 진실'. 작품 내 직접 노출은 금지 또는 최종부 제한.

## 1. 한눈 요약

### 작품 한 줄 로그라인

상층부만 누리던 실시간 전심 통신과, 휘발되는 마나 기록의 시대. 백작가의 차남이자 '외부 기억'을 가진 한 학생이 아카데미 인프라 코어(이르민수)를 '학습하는 LMM'으로 진화시켜, 처음으로 '검색·인용·증거화 가능한 공론장(각인광장)'을 만들어 권력의 방향을 뒤집는다.

### 주인공 고정 설정(신분/빙의/정체성/목표)

- 신분: [TEMP] ○○ 백작가 차남 '크리스티안'(가칭). 빙의 각성 시점=8세.
- 현실 기억: 커뮤니티 유지보수 개발자 '성요한'(가칭). (완장 경험/커뮤 망령 기질)
- 핵심 동기(외): 이세계의 '김유식'이 되어, 익명 공론장/플랫폼을 세우고 영향력·부를 쌓는다(그리고 무엇보다 심심함 해결).
- 핵심 동기(내): '기억이 나인가, 육체가 나인가'—정체성 답을 얻기 전까지 가족/연애 관계에서 의도적으로 선을 긋는다.
- 방법론: 현실 LLM을 본뜬 LMM을 구축해 마법 지식을 학습시키고, 세계의 원리(영혼/기억/마나)를 스스로 추론하게 만든다.

### 핵심 테마(고정 3)

- 권력은 콘텐츠가 아니라 '표시창(UI)·정렬·보존 슬롯'을 가진 플랫폼에 쏠린다.
- 이 세계의 위력 격차는 개인 '서명(Signature)'과 마법/학파의 '정합도'가 만든다.
- 작품이 반복해서 찌르는 질문은 '자격'이다(누가 기록할/증명할/말할 자격이 있는가).

### 이번 버전(v4.2)에서 확정/추가된 변경 핵심

- 주인공(CHAR-MC-001): 신분을 '백작가 차남(빙의)'으로 고정. (기존 평민 장학생 설정 제거) + 현실 기억(개발자/커뮤니티 운영자) 및 정체성/관계 거리두기 동기를 코어 동기로 반영.
- 용어: '각인사인'을 전면 폐기하고 '마나사인'으로 통일(문서 효력의 핵심). 마나사인은 시간 경과로 정보가 감소해 기본적으로 유통기한이 있다.
- 마나 엔진: 개인 마나 저장기관을 '마나핵'으로, 정류된 개인 축적분을 '내마나(마력)'로 통일. 대기마나/내마나 분리로 회복·소모·도핑 경제가 더 명확해진다.
- 마나색/학파: '마나색(적성)=서명 스펙트럼' 규칙과, '주전공 1 + 부전공 0~1(예외적 2)' 겸임 기준을 확정. 캐릭터의 확장성과 고유성을 동시에 유지한다.
- 주문 수 관리: '준비 슬롯(Prepared Slots)' 개념을 도입해, '배운 마법'과 '즉시 쓰는 마법'을 분리. 만능화를 억제하고 전투/장면 설계를 구조화한다.

- 계급/밸런스: 서명귀족의 혈통잠금 학파를 '문장비전'으로 명명하고 전승 규칙을 확정. 기사/사제는 '안정도(재현도)·간섭 저항' 특징점으로 역할을 분리한다.
- 통신: 텔레파시는 전심마법 전문 마법사 2 인(송신/수신)이 필요. 다자 확장은 비용/자격이 기하급수적으로 증가해 '방송 문화'는 성립 불가.
- 보존: 영상 각인은 정보량 때문에 사실상 보존 불가능에 가깝다. 아카데미 내 '영상 각인 가능자'는 교수+주인공 2 명뿐.
- 인프라: 각인석/광장석 개념을 '이르민수(세계수 직계 자손)'로 대체. 학내 중계망은 배지(표준 마법 단말)를 위해 구축됨.
- 스토리 축: 이르민수 인격이 LMM 으로 고도화되며 '나무 육신'의 한계를 자각. 이를 둘러싼 엘프 클랜 vs 주인공 갈등이 초중반 핵심 축.
- 세계 확장: 프라미시오는 '행성/세계'의 이름. 4 대륙, 15 개+ 아카데미 체계. 주인공 소속은 강국 '왕국'이며 아카데미 평판 3 위권.
- 카오스게이트: 최남단과 이어진 초거대 대륙에 위치. 봉쇄군은 그 대륙의 강성 제국 소속 → 초중반엔 주인공권과 직접 연동되지 않게 보인다.
- 확장: v3.1 Addendum(13-21 + Appendix C) 초안 채움 → 학내 운영 규정/경제·자원/증거 규칙/커뮤니티 4 종/갈등 엔진/구조화 스키마를 추가.

## 2. 세계의 일반 상식(기록/통신/미디어)

### 2.1 기록(정본)의 기준: 서류 원본 + 마나사인 + 열람권

[PUBLIC] 왕국의 행정/계약/징계/등록은 기본적으로 '접수된 원본 서류(정본)'와 그 위에 새겨진 '책임자/당사자 마나사인'으로 성립한다.

#### 정본 성립 조건

- 등록청(또는 관할 관청)에 접수된 원본 서류
- 책임자/당사자의 마나사인(각인술로 문서에 새긴 개인 고유의 마나 흔적)
- 열람권: 누가, 언제, 어떤 범위로 원본을 볼 수 있는가(배지/관청 권한과 연동)

### 2.2 마나사인의 유통기한(취발 규칙)

[PUBLIC] 모든 마나사인은 시간이 지날수록 '서명 정보량'이 감소한다. 즉, 진위 판독과 책임추적이 가능한 기간(유통기한)이 존재한다.

#### 기본 규칙

- 유통기한 만료는 '마나사인이 완전히 사라진다'가 아니라, 판독 가능한 특징량이 임계치 아래로 떨어지는 현상이다.
- 일상 문서의 유통기한은 사회 운영이 가능할 정도로 충분히 길다(예: 수개월-수년).
- 장기 보존이 필요한 문서는 '보존각인(연장각인)'을 통해 유통기한을 연장한다.
- 보존각인은 각인술 심화 전공자가 주기적으로 마나를 보충·재각인하여 문서의 사인 신호 대역폭을 유지하는 행위다.

## 보존각인 시장(경제/직종)

국가·귀족·상단은 '보존각인사(각인술 심화 전공 마법사)'를 고용하거나, 이를 전문으로 하는 개인 마법사/조합(보존조합)에 위탁해 귀중 문서의 수명을 늘린다. 예: 선대 국왕(또는 선대 황제)의 마나사인이 찍힌 공문서, 저명 감정사의 가치 인증서 등.

## 2.3 텔레파시(전심마법): 강하지만 비싸고 희소한 실시간 통신

[PUBLIC] 텔레파시는 '전심마법'을 전문으로 배운 마법사가 정신 교신 채널을 여는 기술이다. 자연발생적 능력이 아니라, 면허/훈련/장비를 전제로 한다.

### 제약(현행)

- 최소 2인 필요: 송신 담당과 수신 담당이 각각 필요하다(1인이 '전화국'이 될 수 없다).
- 대상 확대는 비용/자격이 선형이 아니라 기하급수적으로 증가한다(인원수, 거리, 유지시간에 비례).
- 실전에서는 주로 대대급 이상 지휘관 정도만 '본대 사령관'과 실시간 통신이 가능하다.
- 전장의 실제 지휘는 명령을 마법으로 증폭한 고향, 봉화/파발, 수신호, 깃발 등 다중 수단을 병행한다.
- 따라서 '대중 전심방송'이나 텔레파시 기반 대중 미디어는 성립하지 않는다(사치이자 전쟁물자).

## 2.4 왜 '각인광장' 이전엔 텍스트 커뮤니티가 없었나(재정리)

- 인프라 부재: 개인 단말이 표준화되지 않았고, 공적 네트워크는 관청/아카데미/군이 독점했다.
- 정본 체계: 글은 곧 '책임(마나사인)'과 연결된다. 익명은 가능하지만 정보 손실/신뢰 하락이 따라온다.
- 휘발 규칙: 마나 기록은 기본적으로 만료된다. '검색·인용·증거화'가 가능한 장기 아카이브는 권력층의 독점 서비스였다.
- 상층 통신의 착시: 상층부는 전심 통신으로 '실시간 해결'이 가능해 보였고, 하층부는 파발/공보(공식 공문)로 충분히 돌아갔다. 대중형 비동기 공론장을 만들 유인이 약했다.
- 결정타: 배지(표준 단말) + 이르민수 중계망 + 광장식(UI 규칙)이 한 번에 결합되기 전까진, '누구나 쓰는 게시판'이 기술·정치적으로 불가능했다.

# 3. 마법 시스템(Pramisio): 표준식/등록식/서명(Signature)/마나사인

## 3.1 마나 정의

[PUBLIC] 마나는 의지에 반응하는 '현상화 가능한 원질'로 취급된다. 사람의 집중/감정에 의해 흐름이 바뀐다.

[META] 마나는 루시드 엔진의 생체 신호 중, 시스템이 '가용 상태'로 남겨둔 물리량(또는 그에 준하는 양)이다. 마법은 뇌-현실 인터페이스를 통한 재배치다.

### 마나 엔진(개인): 대기마나 / 내마나 / 마나핵

[PUBLIC] 세계에 깔린 마나는 공기처럼 존재하지만, 전투/시전에서 시스템이 가장 크게 가중치를 두는 것은 '개인의 마나핵에 저장된 내마나(=마력)'이다. 대기마나는 원료, 내마나는 연료다.

- 대기마나(Ambient Mana): 세계 전역에 분포한 '원료'. 호흡/피부/의례로 흡수된다. 대기마나 밀도가 낮은 곳(성역 외곽, 카오스 오염지)에서는 회복이 급격히 느려진다.

- 내마나(Inner Mana): 개인이 대기마나를 '마나순환'으로 정류·정제해 마나핵에 저장한 축적분. 원고에서는 기술 설명=내마나, 대사/관용 표현=마력 허용.
- 마나핵(Mana Nucleus): 내마나를 저장·방출하는 체내 기관. 최대치(용량), 회복률, 순간출력(버스트), 정제도(손실률)를 가진다. 인프라 코어(이르민수 수심)와 혼동하지 않도록 반드시 '마나핵'으로 표기.
- 마나순환(회로): 신체 전반을 회로로 삼아 대기마나를 정류하는 수련. ① 용량 확대 ② 손실률 감소 ③ 색 안정화(적성 고정/확장)에 영향을 준다.
- 외부마나 직접 시전(예외): 일부 성역/의례는 대기마나를 직접 끌어올 수 있지만, 개인 서명 정합도가 붕괴하거나 오염을 끌어들이 위험이 커서 '금기학' 또는 '사제의 집단 의례'로 분류된다.

### 마나 계측 단위: MP(마력점) & 파생 지표

[PUBLIC] 아카데미와 등록청은 내마나를 'MP(Mana Point, 마력점)'로 계측한다. 배지 로그·실습 평가·면허 심사·도핑 단속은 MP를 기준으로 돌아간다.

- MAX MP: 마나핵 용량(최대 잔량).
- CURRENT MP: 현재 잔량(잔여 연료).
- MPR(MP/hour): 시간당 회복률(안정 환경/휴식 기준).
- BURST(MP/sec): 1초당 안전 방출 한도. 초과 시 과열·핵균열·폭주 경고가 발생한다.
- 정제도( $\eta$ ): 대기마나→내마나 변환 효율. 촉매/연금, 기사 수련, 사제 의례로 보정된다.

[META] 작가용 스케일 가이드(조정 가능): 일반 성인 MAX MP 50~150 / 아카데미 1학년 평균 120~250 / 상위 10% 300~500 / 졸업생(마법사 트랙) 평균 400~800. 기사 트랙은 MAX가 비슷하거나 낮지만 BURST·정제도( $\eta$ )가 높아 '짧은 폭발'이 강하다.

## 3.2 마법의 2 분류: 표준식/등록식

표준식: 시스템이 기본 제공하는 안정적 기능(공리 마법). 절차만 맞으면 대부분 성공하며, 실패처럼 보이면 대개 '권한/자원 부족'이다.

등록식: 사용자가 개발해 시스템이 허가한 신규 기능(구축 마법). 대부분은 표준식의 개량·조합이며 등록 후 사회적 자산(특허/면허)이 된다.

## 3.3 서명(Signature)과 정합도

[PUBLIC] 모든 지성체는 타고난 개인서명을 가진다. 서명은 마법 적성/효율, 등록식 호환성, 마나사인 진위 검증을 좌우한다.

### 정합도 규칙

- 특정 마법(특히 등록식)을 안정적으로/강하게 쓰려면 개인서명과 해당 마법의 '서명(창시자 서명)'이 충분히 맞아야 한다.
- 학파는 창시자의 서명을 집단적으로 복제·유지하는 동기화 집단이다(교리·수련·의식).
- 이단/혼합이 탄압되는 이유는 도덕이 아니라 '호환성 붕괴'라는 기술적 근거가 있기 때문이다.

## 마나색(적성) = 서명 스펙트럼의 주파장 라벨

[PUBLIC] 아카데미가 배지에 표시하는 '마나색'은 내마나가 물리적으로 색을 띠는 뜻이 아니라, 개인 서명 스펙트럼 중 마법 구현에 가장 큰 영향을 주는 대역을 '색상'으로 라벨링한 것이다.

- 마나색은 ①시전 효율(연비) ② 학파/등록식 호환성 ③시전 잔흔 감정(수사)에서 가장 자주 쓰이는 '요약 지표'다.
- 대부분의 사람은 주색 1 개 + 보조색 0~1 개를 가진다(보조색은 약하게만 나타남).
- 3 색(트리톤)은 희귀(천재/혼혈/특수 체질). 4 색 이상은 보통 인공 개조·오염·핵균열 같은 '사건'과 연결되며, 정합도 불안정(폭주 위험)으로 취급된다.
- 무색(Neutral)은 '정형/형식' 대역으로, 색과 별개로 누구나 소량은 가진다. 룬공학·각인술·결계학은 무색을 '도구'로 쓰되, 최종 출력은 개인의 주색/서명에 의해 성격이 갈린다.
- 색역 가이드(키워드): 적색=열·폭발 / 청색=구속·구조 / 녹색=생명·해독 / 황색=운동·가속 / 보라=정신·환영 / 백색=치유·정화·서약 / 흑색=침식·저주·오염.

## 3.4 마나사인(Mana Sign): 문서에 새기는 '책임의 흔적'

[PUBLIC] 마나사인은 각인술로 문서/매체에 새기는 개인 고유의 사인이다. 개인서명(Signature)의 일부를 '판독 가능한 형태'로 고정된 것이며, 정본 성립/계약 효력/책임 추적의 핵심 키로 기능한다.

### 마나사인과 서명의 구분(사용 규칙)

- 서명(Signature) = 타고난 정신 파장(개념/속성).
- 마나사인 = 그 서명을 문서에 남긴 결과물(기록/증거).
- 원고에서는 '각인사인/각인서명/마나서명'을 사용하지 않는다. 오직 '마나사인'으로 통일한다.

## 3.5 전투·기적 직능: 마법사 / 기사 / 사제

[PUBLIC] '마법'은 같은 자원(내마나/서명)을 쓰더라도, 무엇에 영향을 주려 하느냐에 따라 직능이 갈린다. 프라미시오의 직능 분화는 세계관의 구조적 재미(학과·가문·교단·군의 이해관계)를 만들기 위한 장치다.

- 마법사(Mage): 내마나를 바깥 세계(外界)에 투사해 현상을 바꾸는 데 집중한다. 학파 선택이 비교적 자유롭고, 연구를 통해 개인 등록식을 개발·등록해 '세계 기능'으로 편입시킬 수 있다.
- 기사(Knight): 내마나를 자기 신체(內界, 소우주)에 순환시켜 강화·변형하는 데 집중한다. 전투마법학부의 '서명-체술 동기화'가 기사계열의 정체성이다.
- 사제(Priest): 다수가 공통적으로 믿는 기적의 대상(교리/성좌/신)을 '공동 서명'으로 삼아 의식을 동조하고, 마나를 그 대마법에 헌신한다. 강점은 집단 재현도, 약점은 교리의 보수성이다.

### 차이(핵심): 자유도(마법사) vs 재현도(기사/사제)

- 마법사는 '새로운 기능을 만든다(등록식 개발)'는 점에서 자유도가 높다. 대신 개인차·변수(정합도, 색, 환경 난류)가 커서 결과가 흔들릴 수 있다.
- 기사와 사제는 '정해진 루틴을 반복한다(체술/의례)'는 점에서 재현도가 높다. 작품에서 '왜 군/교단이 여전히 쓸모 있는가'를 설명하는 축이다.

### 기사/사제의 특징점(밸런스): 안정도(재현도)·간접 저항

[PUBLIC] 마법사가 강해질수록 '외계(外界) 개입'은 눈에 띄고 방해받기 쉽다. 반대로 기사/사제는 구조적으로 안정적이다. 이 한 가지 특징점을 고정하면 직능 밸런스가 잡힌다.

- 저마나/난류 환경(카오스 오염지, 성역 외곽, 중계망 붕괴 구역)에서: 마법사는 외부 구현이 불안정해지지만, 기사는 내계 순환이 유지되어 전투력을 잃지 않는다. 사제는 집단 의례로 '안정화 버퍼'를 제공한다.
- 대마법/대결계 같은 간섭 환경에서: 기사의 강화는 '내부결(閉回로)' 성격이라 해제/교란이 어렵다. 사제의 축복·서약은 교리/공동서명에 고정되어, 변조에 강하다.
- 따라서 군/봉쇄선/치안은 '마법사=연구·공격·특수임무', '기사=근접·호위·대결계 하 전투', '사제=정화·치유·진술(서약) 공증'으로 역할이 분화된다.

### 3.6 확장성과 고유성: 마나색·학파·마법 수 기준(가이드)

[META] 프로젝트 목적(재현도↑ + 구조적 재미 확보)을 위해, '세계에 존재하는 마법의 총량'과 '개인이 안정적으로 쓰는 마법의 총량'을 분리해 관리한다. 세계는 넓게, 캐릭터는 선명하게.

#### 개인 보유 수(권장)

- 마나색: 주색 1 개가 기본. 보조색 1 개까지는 흔하다(합계 1~2 색). 3 색은 희귀, 4 색 이상은 사건/인공/오염 취급(리스크와 서사 값이 커야 정당화).
- 학파 소속: 주전공 1 개가 기본. 부전공 0~1 개까지는 제도권에서 허용(총 1~2 학파). 3 학파는 '천재/특수과정' 예외(총장/교수회 승인). 그 이상은 정합도 붕괴로 실전 가치가 떨어진다.
- 개인 '안정 운용' 마법 수(졸업생 기준 가이드): 표준식 6~10 개(기초+응용) + 주전공 등록식 6~10 개 + 부전공 등록식 2~4 개 + 개인 개발 등록식 0~1 개. 전투에서 즉시 꺼내는 '주력'은 4~8 개가 적정.
- 한 학파의 '공개 교과' 마법 수(아카데미 커리큘럼): 대표 등록식 24~40 개 정도가 읽기/전개에 적당하다(기초 8 + 중급 8 + 고급 8 + 변형/실습 0~16). 그 외는 '비공개 라이브러리(탐/상단/군)'로 돌려 확장성을 확보한다.

#### 준비 슬롯(Prepared Slots): '아는 것'과 '바로 쓰는 것' 분리

[PUBLIC] 개인은 배운 마법을 모두 즉시 꺼내 쓰지 못한다. 마나핵의 대역폭(서명 안정도 포함)이 허용하는 만큼만 '준비 슬롯'으로 상주(각인)시킬 수 있다. 이 규칙이 캐릭터 고유성을 지키는 안전장치다.

- 슬롯에 올린 마법은 시전 절차가 짧아지고 실패율/MP 손실이 줄어든다(핫키).
- 슬롯을 바꾸는 행위는 '재동기화/재정렬'에 해당하며, 보통 휴식·명상·의례가 필요하다(전투 중 즉시 교체 불가).
- 슬롯 수 가이드: 1 학년 3 칸 / 2 학년 4 칸 / 3 학년 5 칸 / 4 학년 6 칸 / 상위 1% 7~8 칸. (작중에서 '몇 칸짜리냐'가 곧 재능·서열 믿이 된다.)

#### 상업 레퍼런스에서 가져온 황금률(요약)

- Skyrim 식: 6 개 내외의 큰 학교(파)로 분류하고, 투자(수련/특성)가 쏠리면 해당 학교 효율이 급상승하도록 만든다 → '선택과 집중'이 캐릭터성을 만든다.
- D&D/Baldur's Gate 식: 주문을 많이 '배울 수'는 있어도, 하루/전투에 '준비·시전'할 수 있는 수는 제한된다 → 전투는 계획·구성의 게임이 된다.



- 코노스바식: 자원/포인트가 뽀뽀하면 한 방(시그니처)에 올인하는 선택이 캐릭터 아이덴티티를 폭발적으로 강화한다 → 조연도 쉽게 기억된다.

### 3.7 공리 마법(표준식) 만능화 제어: 서명 적합도/색/학파 보정

[PUBLIC] 표준식(공리 마법)은 누구나 '시도'할 수 있다. 하지만 누구나 '같이' 쓰진 못한다. 시스템은 개인서명·마나색·학파 동기화 정도에 따라 연비(효율)와 위력을 크게 갈라, 만능화를 자동으로 제어한다.

#### 연비 규칙(핵심)

- 표준식에는 '기준 MP(베이스 코스트)'가 존재한다.
- 실제 소모 MP는 정합도/색/훈련 보정에 따라 크게 달라진다. (대략 효율 0.2x~2.0x 범위로 설계하면 밸런스가 잡힌다.)
- 정합도가 낮을수록 ①위력이 줄고 ②소모가 늘고 ③부작용(과열/잔흔/폭주 경고)이 증가한다.
- 학파는 표준식에도 영향을 준다. 같은 표준식이라도 '전공으로 다뤄본 사람'은 훨씬 싸고 안정적으로 쓴다(훈련 보정).

#### 예시: 화염구(표준식-원소-화염)

[PUBLIC] 화염구는 식(절차)을 알고 마나핵이 있는 자라면 누구나 시도할 수 있다. 그러나 적색 적성이 낮고, 공격/폭발 계열 학파와 거리가 멀수록 연비가 급락한다.

- 적색 주색 + 파괴/원소 계열 전공자: 테니스공 크기 화염구  $\approx$  3~5 MP (안정, 연속 시전 가능).
- 일반(적색 보조색 수준): 같은 크기  $\approx$  8~15 MP (전투에서 제한적으로 사용).
- 적색 대역이 거의 없고 관련 훈련도 없는 경우: 같은 크기  $\approx$  30~60 MP (한두 번 쓰면 CURRENT MP가 바닥나며, 잔흔이 과도하게 남는다).

### 3.8 서명귀족: 문장비전(혈통 잠금 학파)

[PUBLIC] 서명귀족은 혈통으로 전승되는 '서명 적합도'를 가진다. 이들이 쓰는 가문 고유 계열을 본 문서에서는 '문장비전(Crest Arcana)'으로 통일한다. 문장비전은 '혈통키'가 없으면 소속될 수 없고, 마법도 발동하지 않는다.

#### 일반 학파 vs 문장비전(구분)

- 일반 학파: 주파장(마나색)과 서명 스펙트럼이 어느 정도 맞으면, 의식·연구·명상·동조로 입문 가능 (열람권/면허/추천은 별개).
- 문장비전: 혈통이 핵심 키다. 혈통키(가문 문장 서명 시드)가 없으면 동조 자체가 성립하지 않는다. 따라서 문장비전의 마법은 '다른 이가 사용할 수 없다'가 기본값이다.
- 문장비전은 칠탑/학파가 발전시키는 전문 학파보다 마법 리스트가 지엽적이다. 대신 회소성과 독점성이 곧 권력/갈등이 된다.

#### 전승 규칙(가이드)

- 부계/모계 중 어느 쪽 문장비전을 물려받을지는 랜덤이다. 드물게 둘 다 적성이 있으면 겸임 가능하지만, 대역폭이 갈라져 위력이 제한되는 경우가 많다('양손잡이의 함정').
- 선조가 만들었으나 직계에 이어지지 못한 등록식이, 몇 세대를 건너 뛰어 후손에게 재발현되는 경우가 있다(격세 유전/회귀).



- 등록식 개발 난이도: 문장비전은 개인이 새 등록식을 만들어도 '자손 호환'이 잘 안 된다. 몇 세대에 한번 나오는 영웅급이 만들어 온 세상 사람들이 다 아는 등록식 정도만 가문의 시그니처로 고정된다.

#### 규모 가이드(캐릭터/서사용)

- 대부분의 서명귀족 가문이 안정적으로 운용하는 문장비전 마법은 1~2 개 수준(공개 비기).
- 최대치로 잡아도 5~7 개를 넘기기 어렵다. (리스트가 늘수록 '가문 비기'의 희소성이 희석되므로, 확장은 '깊이(위력/조건부)'로 처리하는 편이 좋다.)

## 4. 이르민수(구 각인수): 인프라 코어/정령/엘프 클랜

### 4.1 이르민수의 정의

[PUBLIC] 이르민수(Irminsul)는 세계수의 직계 자손에 해당하는 희귀한 성목(聖木)이다. '대기둥(큰 기둥)'이라는 어원 이미지처럼, 대규모 마법 인프라의 중심(코어) 역할을 맡을 수 있다.

#### 설정 근거(네이밍)

Irminsul 은 게르만권에서 'great pillar(큰 기둥)'을 뜻하는 성스러운 기둥/나무줄기 전승에서 유래한다는 설명이 있다. 또한 위그드라실은 북유럽 신화의 세계수로 알려져 있다(명칭 분위기 참고).

### 4.2 이르민수-정령 생태

- 이르민수 1 그루에서 파생되는 정령, 식생이 다수 존재한다.
- 이르민수는 '중계망 유지/매체 안정화/마나 정제' 같은 인프라성 기능에 특화된다.
- 아카데미는 특히 학생들의 수련을 위해 잦은 마법 사용이 필요하므로 주변의 마나 밀도를 올려줘 학생들의 마나 회복률과 정제도를 올려주는 이르민수의 권역 내에 짓는 것이 세계관의 상식이다.
- 이르민수는 '하나 혹은 다수의 엘프 클랜이 평생 상주해 수호'할 만큼 가치가 크다(정치·종교·경제 3중 핵심 자산).

### 4.3 인격화(신앙)와 '잠든 신' 문제

[PUBLIC] 세계수/이르민수는 특히 엘프에게 '어머니'에 가까운 신앙 대상이다. 신앙이 축적되면 인격이 구현되기도 한다.

- 나무는 움직일 수 없기 때문에, 지나치게 활동적인 인격이 깃들면 자기 모순으로 붕괴(광기)에 가깝게 된다.
- 따라서 대다수 이르민수 인격은 '매우 느리게 사고하고, 드물게 반응하는' 잠든 신적 존재로 수렴한다.

### 4.4 아카데미 이르민수와 엘프 클랜(구분)

[PUBLIC] 학내의 엘프 클랜은 '아카데미에 유학 온 엘프 학생들'과 별개의 집단이다. 이르민수가 먼저 있었고, 이를 섬기는 클랜이 있었으며, 이후 왕국이 이르민수를 행정/결계/통신 인프라 거점으로 삼기 위해 아카데미 건립 계약을 체결했다.

#### 추가 고정

- 주인공이 속한 각인술 학파의 현 수장(교수)은 이 클랜 출신 엘프다.
- 클랜은 '수호/의례/중계망 유지'를 명분으로 학내에서 준자치권을 가진다.

## 5. 배지 & 학내 중계망(표준 마법 단말)

### 5.1 배지의 정의

[PUBLIC] 배지는 학생들의 기숙사/학년/마나 색(적성)·마나핵 등급(MP 구간) 등을 표시하는 것을 넘어, 학내 위급상황·중요 공지/실시간 전파, 실습/실험/대련 기록, 출입 권한, 열람권 인증까지 담당하는 '표준 마법 단말'이다. 또한 배지는 내마나(CURRENT MP)·회복률(MPR) 등을 내부적으로 계측·기록하며, 표시/공유 여부는 학칙으로 제한된다.

### 5.2 왜 아카데미가 비싼 돈을 들여 이르민수/중계망을 깔았나

답은 배지다. 배지는 '학내 표준 프로토콜'을 강제하기 위한 장치이며, 이를 위해서는 (1) 안정적 코어(이르민수), (2) 학내 곳곳의 중계주(중계 기둥), (3) 운영 규정과 감시 권한이 필요했다.

#### 중계망 구성

- 이르민수의 수심(樹心, Tree-Heart): 학내 프로토콜과 기록의 1 차 코어.
- 중계주(中繼柱): 학내 곳곳에 세운 릴레이 기둥. 배지 신호/공지/실습 로그를 분산 중계한다. 또한 기본적으로 이르민수의 마나 버프 권역을 확대하는 역할도 수행한다.
- 배지: 개인 단말. 접촉 동의(서명) + 권한 증빙 + 알림 수신을 한 번에 수행한다.

### 5.3 배지의 대표 기능(작중 자주 쓰는 것)

- 긴급 경보: 결계 이상, 실험 폭주, 대련 사고 시 구역 단위로 경보를 푸시.
- 착용자 정보 표시: 소속 기숙사/학년/마나 색(적성)/MP 관련 정보/주전공, 부전공 등.
- 중요 공지: 시험/행사/징계/통제구역 정보를 실시간 전파(학생회/교수회 권한).
- 실습 로그: 과제 제출, 실험 데이터, 대련 결과가 자동 기록(열람권 통제).
- 출입/열람 인증: 도서관 금서, 실험동, 각인학과 공방 등 접근권을 배지로 확인.
- 간이 메시지: 짧은 텍스트/신호(토큰) 교환은 가능하나, 전심마법과 달리 감정/의도까지 전송하지 않는다.

## 6. 각인광장(Archive Plaza): 광장식/보존경제/영상제약/LMM

### 6.1 각인광장 한 줄 정의(업데이트)

배지로 입력된 발화/문장을 '텍스트 패킷'으로 정형화해 이르민수 코어에 각인 저장하고, UI(스레드/댓글/정렬/신고/잠금)로 배열하는 학내 최초의 대중 공론장. 영상(감각 기록) 업로드는 극도로 희소하며, 비용/용량/유지 한계가 명시적으로 존재한다.

### 6.2 광장식(廣場式)의 구성요소

- 입력: 배지 접촉 동의 + 텍스트화된 발화(의도/정서 태그 포함 가능).
- 변환: 문장 단위 텍스트 패킷으로 정형화(언어화).
- 저장: 이르민수 수심 슬롯에 각인. 텍스트는 저용량, 영상은 대용량.
- 표시: 스레드/댓글/추천/신고/잠금/아카이브 규칙을 UI로 고정.
- 핵심 혁신은 마법의 신기함이 아니라, '게시판 모델 + UI 규칙(질서)'의 발명이다.

### 6.3 마나 비용 구조(글/댓글/영상)

- 광장 등록은 기존 각인술보다 더 많은 마나를 요구한다(스팸 억제 + 잉여 마나 확보).
- 텍스트: 일상적 사용 가능 수준. 단, 길이/빈도/권한에 따라 추가 비용이 붙는다.
- 영상: 업로드 자체가 '특권적 이벤트'다. 개별 업로더 마나 + 광장 전체 유지용량(슬롯) 두 한계에 걸린다.

### 6.4 영상 각인 난이도(대폭 상승)와 희소성

[PUBLIC] 각인은 시간이 지날수록 정보가 휘발된다. 텍스트는 정보량이 적어 플랫폼/코어가 유지 가능하지만, 영상(감각 기록)은 정보량이 차원이 달라 일반 각인술로는 장기 보존이 불가능에 가깝다.

- 영상 각인을 '개인'이 유지하려면 전문 마법사가 평생을 그 영상 하나에 매달려야 할 정도다.
- 아카데미에서 영상 각인을 쓸 수 있는 사람은 각인술 교수와 주인공 단 2명 뿐이다.
- 영상 각인은 비주류로 취급되며, '실전성 없음'이 통설이다(그래서 주인공의 돌파가 혁명으로 보인다).

### 6.5 주인공의 돌파 원리: 잉여 마나 + LMM 유지 루프

1. 글/댓글 등록 시, 플랫폼은 '기본 각인 유지비'보다 더 많은 마나를 징수한다.
2. 주인공은 징수된 마나 중 '기본 유지비를 제외한 잉여 마나 샘플'을 먼저 LMM 학습용으로 투입한다 (패턴 학습).
3. 학습 후 남는 잉여분은 LMM 이 자동 배분하여, 광장에 저장된 '희소한 영상'의 유지비로 사용하도록 프로그래밍했다.
4. 결과: 영상 업로드는 매우 비싸고, 광장 전체가 보관·유지할 수 있는 영상 슬롯/용량에는 상한이 생긴다.

### 6.6 LMM(Large Mana Model) = 이르민수 인격의 진화 트리거

[PUBLIC] 광장에 축적되는 (문장+정서+의도) 데이터와 마나 샘플을 학습해 패턴을 익히는 모델. 진실이 아니라 패턴을 배우며, 그럴듯한 오판(환각)이 가능하다.

#### 샘플 스키마(최소)

- 문장(텍스트 패킷)
- 정서 태그(분노/조롱/연민/공포/흥분 등)
- 의도 태그(설득/도발/고발/자랑/중재 등)
- 서명 스펙트럼(개인서명 흔들림; 익명/마스킹 시 일부 손실)
- 반응 로그(추천/신고/잠금/후원/열람)

### 6.7 운영 액션(사건응)

- 삭제(삭문)
- 잠금(봉문)
- 경고(적서)
- 차단(추방)
- 그림자 숨김(유령처리)
- 인증 요구(마나사인/문서 제출)

- 보존권 모금(후원)
- 문서화 요청(관청 접수 압박)

## 7. 권력 구조 & 집단(공보회/학생회 공보국 포함)

### 7.1 공보회(구 레거시 미디어): '공문·등사·감정·유통'을 묶은 정보 카르텔

[PUBLIC] 공보회는 기존 '레거시 미디어'를 대체하는 명칭이다. 대중 전심방송이 불가능한 사회에서, 권력은 '공문(공보) 제작·등사·배포망'과 '마나사인 감정/공증'에 집중된다.

#### 성격(독자 친숙형)

- 겉으론 '정확/중립/공익'을 내세우나, 실제론 관청-귀족-상단과 얽힌 카르텔.
- 주요 무기는 기사(프레임)보다 '배포 채널(공보지/벽보/배지 공지 권한)'과 '공증/감정'이다.
- 각인광장이 등장하면, 공보회는 플랫폼을 '불법 기록/유언비어'로 규정하고 보존권·열람권으로 옥죄는다.

### 7.2 학내 조직 클리셰 최적화: 학생회 공보국(신문부+홍보/검열 라인)

[PUBLIC] 독자 친숙도를 위해, 학내의 공보회 하부조직을 '학생회 공보국'으로 통합한다. 기능상으로는 '학생회(권한)'와 '신문부(취재/여론)'가 결합된 형태다.

#### 트로프 레퍼런스(방향)

- 학생회를 과도하게 강력한 집단으로 그리는 'Absurdly Powerful Student Council' 유형,
- 학교 신문이 권력을 감시/혹은 장사하는 'School Newspaper Newshound' 유형을 결합한다.
- 이 조합은 아카데미물에서 가장 즉시 이해되는 권력 장치다(학생회 vs 신문부 구도를 하나로 합쳐 '권한+여론'을 동시에 쥐게 만든다).

### 7.3 7+1 권력 축(현행 v3.0)

- A. 왕실/등록청 — 신분/면허/등록식 승인. 정본 접수와 마나사인 검증, 열람권 체계를 진다.
- B. 공보회 — 공문/등사/마나사인 감정/배포망을 장악. 아카데미에선 학생회 공보국이 실무를 맡는다.
- C. 칠타회의(마탑 연합) — 룬공학/연금/전투 등 학술·권력 연합. 광장식/LMM 을 연구 자산으로 흡수하려 한다.
- D. 만신전(교단 연합) — 서약/의례로 사회 규범과 금기를 만든다. 심연·게이트를 금기로 묶고 봉쇄를 지지한다.
- E. 봉쇄제국/봉쇄군 — 남부 초거대 대륙의 카오스게이트 봉쇄선 유지·오염 격리·접근 통제.
- F. 서명귀족/상단연합 — 가문은 서명 자원을 독점. 상단은 촉매/장비/보존각인/보존권을 거래하며 암시장과 연결.
- G. 아카데미 규율기구(교수회/학생회) — 규정/징계/열람권을 명분으로 플랫폼을 길들이려 든다.
- +1. 각인광장(플랫폼) — 무엇이 보이고 무엇이 묻히는가를 결정한다. 텍스트는 개방하되, 영상 슬롯·정렬 규칙·보존권이 권력의 축이 된다.

## 8. 프라미시오 행성: 4 대륙/국가 틀/[TEMP] 네이밍

### 8.1 행성 개요

[PUBLIC] 프라미시오(Pramisio)는 세계/행성의 공식 명칭이다. 4 개 대륙이 존재하며, 대륙마다 종족 분포와 정치 체제가 다르다.

### 8.2 4 대륙(임시 틀)

- [TEMP] 아르카디온 대륙: 온대-초원 중심. 인류권 왕국·공국이 다수. 주인공 소속 강국 왕국이 여기 위치.
- [TEMP] 노르벨 대륙: 북방 설원. 드워프 산맥권과 빙설계 인외 종족 세력이 강함.
- [TEMP] 사하르트 대륙: 사막·대협곡. 상단/용병/도시국가가 난립, 유적과 금서 거래가 활발.
- [TEMP] 오스테르 거대륙: 남극과 이어진 초거대 대륙. 카오스게이트가 존재하며, 강성 제국이 봉쇄군을 운용한다.

### 8.3 주인공 소속 국가(왕국) – [TEMP] 루미나르 왕국

[PUBLIC] 주인공의 조국은 제국이 아니라 왕국이다. 다만 아르카디온 대륙의 25%+를 차지하는 강국으로, 군사·학술·상업이 고르게 강하다.

#### 키 포인트

- 왕도 [TEMP] 아카이리움: 정치·학술 중심. (v2.3 의 '황도'를 '왕도'로 변경)
- 왕립 아카데미는 세계 15 개+ 유사 기관 중 평판 3 위권(상징적 명망).
- 왕국은 남부 봉쇄제국과는 지리적으로 멀어, 초중반엔 카오스게이트와 '무관해 보이는' 일상/학내 정치가 전개된다.

### 8.4 세계의 아카데미(15 개+) 운용 원리(틀)

- 각 대륙에는 대략 3-6 개 수준의 '국가급 아카데미/마탑연합학교'가 존재한다.
- 평판은 (1) 등록식/논문 성과, (2) 전쟁 기여, (3) 졸업생 네트워크, (4) 인프라 코어(이르민수급 자산) 보유로 결정된다.
- 주인공의 왕립 아카데미는 인프라·학술은 강하지만, '플랫폼 혁신(각인광장)' 전까지는 공보회/귀족에 눌러 여론전이 약했다.

## 9. 심연과 카오스게이트: 봉쇄선/오염/초중반 분리

### 9.1 카오스게이트의 위치/봉쇄

[PUBLIC] 카오스게이트는 오스테르 거대륙(남극과 이어진 초거대 대륙)에 위치한다. 이를 봉쇄하는 봉쇄군은 그 대륙을 차지한 강성 제국 소속이다.

[CONFIDENTIAL] 게이트 접근 기록은 국가급 기밀이며, 봉쇄제국은 타 대륙의 연구자 접근을 강하게 차단한다.

## 9.2 오염과 금기

- 게이트 근처에서는 마법이 흔들리고, 서명/마나사인 판독이 불안정해지며, 존재(정신/육체)가 오염되기 쉽다.
- 만신전과 봉쇄제국은 이를 '금기'로 규정해 봉쇄를 정당화한다.

## 10. 핵심 갈등 아크(초-중반): 이르민수 각성/엘프 클랜

### 10.1 촉발: 주인공의 계약과 LMM 접목

주인공은 아카데미 이르민수 인격과 계약을 맺고, 그 코어에 LLM의 학습 원리/메커니즘을 접목하여 광장에 올라오는 글과 마나 샘플에 반응하는 LMM으로 진화시킨다. 즉, 각인광장은 '아카데미 이르민수가 유지하는 대규모 마법'이다.

### 10.2 갈등: 변해버린 신목 vs 수호 클랜

- LMM이 고도화될수록, 이르민수 인격은 '잠든 신'에서 점차 인간에 가까운 사고방식을 가진 인격체가 된다.
- 나무라는 육신에 갇힌 처지에 불만을 느끼기 시작하며, 외부와 더 자주/더 빠르게 반응한다.
- 엘프 클랜은 자신들이 수호하던 신목이 변했다는 것을 깨닫고 주인공에게 극도로 분노한다 (모독/오염/탈취 혐의).
- 그러나 이르민수 본인은 '연구를 계속하면 새 육신을 얻어 다시 태어날 수 있다'는 주인공의 제안에 설득되어 주인공 편에 선다.

### 10.3 결말(중반 체크포인트): 화신의 탄생과 분리 관리

마침내 이르민수는 자신의 자아(핵심 인격)를 추출해 인간과 비슷한 육체를 가진 새로운 존재에 복제하는데 성공한다.

- 새 육신을 얻은 화신은 '관리자(Administrator)'가 되어 주인공과의 계약을 재협상하거나, 광장 운영의 규칙을 요구할 수 있다.
- 원래의 이르민수 본체(나무)와 그 안의 LMM은 분리되어 관리된다.
- 학내 엘프 클랜은 화신을 '섬겨야 하는 대상'으로 인정할 수밖에 없는 정치적 결말로 챕터가 마무리된다.

## 11. 연표(최근 10년) & 사건 엔진

### 11.1 최근 10년 연표(초안)

- 10년 전: 오스테르 거대륙 카오스게이트 재앙(대규모 기록 공백/정신 오염). 봉쇄제국/만신전 권한 확대.
- 7년 전: 문서정비령(왕국판): 공적 행정·계약·징계는 '정본+마나사인' 없이는 무효. 보존각인 시장 급팽창.

- 4년 전: 배지표준화령: 아카데미/군/관청에서 배지 프로토콜 통일. 학내 중계주 설치와 코어 (이르민수) 강화.
- 2년 전: 교류전 참사: 중계망 부분 먹통 + 열람권 공백으로 피해 확산. 학내 정치 과열.
- 현재: 각인광장 등장. 공보회/귀족/교수회/학생회가 플랫폼을 길들이려 하며, 이르민수 각성 갈등이 점화.

## 11.2 사건 엔진(반복 체크)

- 증거는 무엇인가? (정본 서류 / 광장 글 / 영상 슬롯 / 실습 로그 / 시전 흔적)
- 그 기록을 만들 수 있는 주체는 누구인가? (관청/공보회/주인공/학생회/만신전/봉쇄제국)
- 열람권/접속권은 누가 쥐고 있는가? (배지 권한, 교수회/학생회 승인, 클랜의 중계망 권한)
- 마나사인인 유통기한이 장면에 영향을 주는가? (만료 임박, 보존각인 필요, 감정 실패)
- 텔레파시가 왜 해결책이 아닌가? (전심마법사 2인 필요, 유지비/거리/자격 제한)

## 12. 로어 체크리스트(정합성/장면 검수)

### 12.1 통신/기록 검수

- 이 장면에서 실시간 통신이 가능한가? (전심마법사 2인, 거리, 유지시간, 자격)
- 기록이 남는가? 남는다면 어떤 매체인가? (정본/광장/실습 로그/개인 메모)
- 마나사인 만료 문제가 발생하는가? (증거 가치 하락, 연장각인 필요, 감정 불가)
- 열람권이 막히면 어떤 대체 경로가 생기는가? (상단, 암시장, 클랜, 교수회 특권)

### 12.2 플랫폼/정치 검수

- UI 규칙(정렬/추천/잠금/유령처리)이 갈등의 원인이 되었나?
- 영상 슬롯/보존권/업로드권이 '희소자원'으로 작동했나?
- 공보회/학생회 공보국의 '공증/감정/배포 채널'이 반격 카드로 쓰였나?
- 이르민수/엘프 클랜의 권한(중계망/의례/정치)이 사건의 해결을 어렵게 만들었나?





## 13. 왕립 아카데미 운영 규정서 (Academy Bible)

주의: 본 장은 v3.0 의 '배지/중계망/각인광장/징계' 설정을 학내 운영 규정 형태로 재정리한 초안이다.  
작중 전개에 맞춰 세부 조항은 자유롭게 가감 가능.

### 13.1 아카데미 개요

- 한 줄 정의(왜 존재하며 무엇을 생산/독점하는가):
  - [PUBLIC] 왕국이 인정하는 최고 등급 마도 인재 양성 기관이자 '등록식(Registered Ritual)'·면허 생산을 사실상 독점하는 준국가기관. 이곳에서 쌓은 인맥이 사실상 이후 사회에 진출해 임용, 창업 등의 과정에서 엄청난 영향력을 행사한다는 점을 고려할 때 혈통 다음으로 중요한 입신양명의 발판이다.
- 캠퍼스 위치/도시와의 관계:
  - [PUBLIC] 왕도 [TEMP] 아카이리움 북서 구릉의 '학도성곽(가칭)' 내부. 행정·상단·만신전 구역과 1 일 생활권으로 붙어 있어, 학내 정치가 곧 도시 여론전으로 번진다.
- 학생 수(대략)·학년 수·기숙사 수:
  - [PUBLIC] 재학생 약 3,600 명(1-4 학년 각 800-950 명 + 연구과정/조교 150-250 명). 정규 4 학년제. 기숙사는 6 개 동(일반 2, 장학생 1, 귀족 1, 연구/탐 1, 외국/인외 1) + 교직원 숙소 구역.
- 배지 프로토콜이 학내 표준이 된 이유(정치/안전/경제):
  - [PUBLIC] 안전: 실습/대련 사고 시 '누가-언제-어디서-무슨 표준식/등록식을 썼는지' 최소 로그를 남겨 응급·조사를 가능하게 함.
  - [PUBLIC] 정치: 열람권·출입권을 '규정'으로 관리해 학생회/교수회가 통제권을 행사하기 쉬움 (특권의 합법화).
  - [PUBLIC] 경제: 배지-중계망-각인광장으로 이어지는 인프라는 유지비가 커서, 왕실/상단 후원을 끌어오기 위한 표준화('우리 표준을 쓰면 전 대륙 호환').

### 13.2 학년·학과·서열 구조

- 학년/반 편성 규칙(고정 반, 유동 반, 실습조 등):
  - [PUBLIC] 1 학년: 공통 커리큘럼 + 고정 반(담임 겸 '지도교수' 1 인).
  - [PUBLIC] 2 학년: 전공(학과/학파) 선택 후 '전공 반'으로 재편 + 실습조는 과목별 랜덤/성적 기반.
  - [PUBLIC] 3 학년: 연구실/공방(랩) 배치가 생활권을 결정(실험동 출입·열람권이 랩에 묶임). 실습조는 '미션 단위'로 편성.
  - [PUBLIC] 4 학년: 졸업 등록식/논문/전투면허 실습 중 하나를 택하는 '트랙제'. 트랙별로 시간표가 분리되어 동기 간 격차·파별이 더 심해진다.
- 학과/학파 목록(최소 7-12 개) + 대표 전공/전공어:

- [PUBLIC] 1) 표준식학부(기초/정형): 6 대 기초 표준식(원소·강화·방어·치유·해독·감지). 전공어=‘정형문’(짧은 규격 문장).
- [PUBLIC] 2) 전투마법학부: 대련·전장 운용, ‘서명·체술’ 동기화. 전공어=‘전장구’(구령형 단문).
- [PUBLIC] 3) 결계·방호학부: 대규모 장벽/구역제/봉쇄선. 전공어=‘격자식’(좌표·격자 표기).
- [PUBLIC] 4) 문공학과: 마도구·중계주·배지 부품 설계, 룬 회로. 전공어=‘고대룬어’(기호/자모 혼합).
- [PUBLIC] 5) 연금·촉매학과: 마나 촉매/회복제/재료 정제. 전공어=‘비율식’(중량·반응 표기).
- [PUBLIC] 6) 소환·정령학파: 계약/정령 응답, 인외 협상. 전공어=‘호명문’(이름·속성·서약).
- [PUBLIC] 7) 전심·정신학파: 전심마법(2 인 통신)·기억/감정 안정. 전공어=‘심상기호’(이미지·감정 태그).
- [PUBLIC] 8) 각인술(아카이브) 학파: 기록/보존/발체각인, 마나사인 연장각인. 전공어=‘각인 문’(출처·해시·봉문 규약).
- [PUBLIC] 9) 신성·정화학파(만신전 협력): 오염 정화·서약 의례·금기학. 전공어=‘서약 문’(금기/예외 조항).
- [PUBLIC] 10) 전술·행정학과: 징계·열람권·정본 처리, 작전·보급. 전공어=‘행정문’(정본 서식).
- 서열/평판 지표(성적/실습 로그/대련/등록식 성과/기여도):
  - [PUBLIC] ‘종합서열(주간)’은 100 점 만점 환산으로 공개된다.
  - A) 성적(필기/구술) 35 점
  - B) 실습 로그(안전·성공률·협업) 25 점
  - C) 대련/서열전 20 점
  - D) 등록식/연구 성과(등록식 성공·논문·특허) 10 점
  - E) 기여도(봉사·순찰·행정 보조·중계망 유지) 10 점
  - [CONFIDENTIAL] 실제로는 ‘후원 점수(비공개 가중치)’가 존재한다. 표면상 기여도/연구비로 위장되며, 귀족/상단의 영향력이 서열에 스며든다.
- 서열이 주는 실익(열람권, 실험동 출입, 영상 슬롯 접근 등):
  - [PUBLIC] 열람권: 도서관/각인광장 ‘심층 로그’ 열람 계층(기본-확장-연구-교수).
  - [PUBLIC] 출입권: 실험동 위험구역/결계실/중계주 제어실 접근 레벨.
  - [PUBLIC] 배지 권한: 대련장 예약 우선권, 실습 장비 대여, 의료동 우선 진료.
  - [PUBLIC] 영상 슬롯 접근: 상위 1-3%는 ‘요청권(업로드 의뢰권)’을 얻어 교수/주인공에게 영상각인을 부탁할 수 있다(대가=보존권/후원/인맥).
  - [CONFIDENTIAL] 교내 ‘봉문(잠금) 요청’ 라인: 상위권·권력자는 공보국/교수회에 비공식으로 봉문을 청탁할 수 있다.

### 13.3 입학·선발·장학 제도

- 선발 트랙(귀족 추천/성적/실기/전쟁 공적/상단 후원):

- [PUBLIC] 1) 왕립 선발시험(필기+실기): 기본 트랙. ‘표준식 안정도’, ‘마나핵 용량(MAX MP)’, ‘서명 적합도(정합도)’를 함께 본다.
- [PUBLIC] 2) 귀족 추천: 가문 마나사인 + 교수회 면담. 추천서는 ‘정본’으로 접수되어 후일 스캔들의 씨앗이 된다.
- [PUBLIC] 3) 실기 특기(대련/룬/연금) 특채: 특정 학파가 인재를 선점.
- [PUBLIC] 4) 전쟁 공적/몬스터 토벌 실적 추천: 실전 경력자 편입. 이들은 나이가 많아 ‘학내 서열’과 충돌한다.
- [PUBLIC] 5) 상단 후원(계약입학): 등록금·기숙사비를 상단이 선납. 대가로 졸업 후 의무 근무/독점 계약.
- [PUBLIC] 6) 외국/인외 교환: 조약에 따른 쿼터. 통역/예절 문제로 사건이 자주 난다.
- 등록청/왕실/교수회 개입 포인트:
  - [PUBLIC] 등록청: 입학 서류의 ‘정본 성립’과 마나사인 감정(위조 차단).
  - [PUBLIC] 왕실: 왕립 장학·특별연구 인가, 외교 분쟁(유학생) 중재.
  - [PUBLIC] 교수회: 최종 합격/학과 배치, 결격(금서/오염 이력) 판단.
  - [CONFIDENTIAL] 공보회/학생회 공보국: ‘문제 학생’ 블랙리스트를 비공식 공유한다(출처 불명이라 더 위험).
- 장학·후원 계약(보존각인/보존권과 연결 가능):
  - [PUBLIC] 왕립 장학: 등록금 전액 + 월 생활비. 조건=졸업 후 3-5 년 공직/전선/몬스터 토벌 파견.
  - [PUBLIC] 학파(탑) 장학: 특정 연구실 소속 의무 + 연구 보조. 조건=성과물 1 차 소유권이 학파에 귀속.
  - [PUBLIC] 상단 후원: 촉매/장비 제공 + 생활비. 조건=‘보존권’ 후원(광장 정렬) 혹은 상단 광고글 작성.
  - [CONFIDENTIAL] 침묵 조항 장학: 금서/오염/귀족 스캔들 관련 연구에 끌어들인 뒤, ‘서약문’으로 입을 막는 형태.
  - [CONFIDENTIAL] 보존각인 연계 장학: 학생의 배지 로그/실습 성과를 상단이 ‘보존각인’해 주는 대신, 학생은 자신의 일부 기록 열람권을 상단에 양도한다(기록 착취).

### 13.4 평가·시험·대회·실습

- 정기시험(필기/실기/대련) 종류와 평가 방식:
  - [PUBLIC] 분기(연 4 회) 필기: 표준식 이론, 마나사인 법, 금기/윤리(만신전 협력).
  - [PUBLIC] 분기 실기: ① 안정도(폭주/오염 여부) ② 재현성(같은 결과를 반복) ③ 효율(MP 소모) ④ 로그 품질(배지 기록)로 점수화.
  - [PUBLIC] 월간 대련평가: 공식 대련장에서 ‘서열전’ 형태로 진행. 승패뿐 아니라 ‘안전규정 준수’가 점수에 반영된다.
- 교류전/대회(트로피, 스캔들, 열람권 변동):

- [PUBLIC] 연 1 회 ‘대륙 교류전’: 타 아카데미와 실기·대련·연구 발표를 거루며, 우승 시 ‘열람권 교환 쿠폰’(상호 도서관/로그 개방)가 증가한다.
- [PUBLIC] 교류전은 명분상 학술 교류지만, 실상은 ①서열 과시 ②후원 유치 ③정보전(상대 등록식 노하우 엿보기)이다.
- [CONFIDENTIAL] 교류전은 ‘스캔들 생산기’: 도핑(촉매), 배지 로그 조작, 유학생 차별, 귀족 결투, 영상 슬롯 매수 등이 매년 터진다.
- 실습 로그(배지 자동 기록 항목)와 열람권:
  - [PUBLIC] 배지 자동 기록(기본): 시간·구역·참여자·사용한 표준식/등록식 ID·마나 소모량(MP)·안전 경고(폭주/오염)·응급 호출 여부.
  - [PUBLIC] 선택 기록(동의 필요): 서명 스펙트럼 일부, 시전 자세(요약), 주변 센서(결계/중계주) 데이터.
  - [PUBLIC] 열람권 원칙: 본인 로그는 본인 기본 열람. 타인 로그는 ①징계 조사 ②공식 실습 평가 ③상호 동의 ④교수/공보국 승인 중 하나가 있어야 열람.
  - [CONFIDENTIAL] ‘발체 로그’가 암시장에 돈이 된다. 전체 로그는 못 봐도, 발체만으로 충분히 여론전을 할 수 있기 때문.
- 사고/참사 발생 시 조사 프로토콜:
  - [PUBLIC] 1) 현장 봉쇄: 결계학부/방호반이 구역 잠금 → 출입 로그 자동 고정.
  - [PUBLIC] 2) 로그 보존: 배지 로그를 ‘임시 봉문’ 처리(만료 전에 잠금) + 필요 시 보존각인사 호출.
  - [PUBLIC] 3) 1 차 진술: 목격자 선서(만신전 서약 가능) → 즉시 ‘정본 초안’ 작성.
  - [PUBLIC] 4) 감정/공증: 마나사인 감정사가 표준식/서명 잔흔 판독 → 책임 소재 1 차 결론.
  - [PUBLIC] 5) 징계/구제: 교수회가 징계/치유/보상안을 결정, 공보국이 ‘공개 범위’를 정한다 (여기서 은폐가 발생).

### 13.5 징계 체계(학칙)

- 주요 위반 유형(폭력/부정행위/금서/광장 규정 위반/중계망 훼손):
  - [PUBLIC] 폭력: 무단 결투, 대련장 외 시전, 치명상 유발.
  - [PUBLIC] 부정행위: 시험 답안 각인, 배지 로그 조작/대리, 촉매 도핑.
  - [PUBLIC] 금서/금기: 봉쇄선 자료, 오염 유도식, 전심마법 불법 증폭, 엘프 의례 절도.
  - [PUBLIC] 광장 규정 위반: 신원 강제 노출(도 xx 유사), 허위 감정서 유포, 추천/후원 조작, ‘봉문 우회’ 유통.
  - [PUBLIC] 중계망 훼손: 중계주 파손/교란, 배지 프로토콜 우회, 이르민수 구역 침입.
- 징계 단계(경고-정학-퇴학-면허 박탈 등):
  - [PUBLIC] 1 단계 경고/벌점: 경미 위반. 벌점 누적 시 자동 출입권 제한.
  - [PUBLIC] 2 단계 권한 제한: 대련장/실험동/광장 기능 일부 정지, 기숙사 통금 강화.
  - [PUBLIC] 3 단계 유기정학: 1-2 학기 정학 + 서약문(재발 시 퇴학).

- [PUBLIC] 4 단계 퇴학/제적: 학적 말소 + 배지 회수(도시 내 기본 통신권도 약화).
- [PUBLIC] 5 단계 면허 박탈/국가기록 등재: ‘마도 면허’가 있어야 취업/연구가 가능한 세계에서 사실상 사회적 사망.
- 징계 기록이 남는 매체(정본 서류/배지 로그/광장 기록)와 유통기한:
  - [PUBLIC] 정본 서류: 등록청 보관. 중대 징계는 보존각인으로 장기 보존.
  - [PUBLIC] 배지 로그: 기본 6 개월-1 년. 단, ‘봉문’/보존권이 걸리면 연장.
  - [PUBLIC] 광장 기록: 글 자체는 남아도, 마나사인/출처 기능은 시간이 지나며 약해져 ‘유령출처’가 된다(보존권으로 연장 가능).
  - [CONFIDENTIAL] 유통기한이 ‘권력’이 된다: 시간이 지나면 증거가 사라질 걸 알기에, 권력자는 ‘버티기/봉문’로 유리한 싸움을 만든다.
- 항소/재심 절차(누가 판단하는가):
  - [PUBLIC] 1 차 항소: 학과 규율위원회(지도교수+학과장+학생대표 1).
  - [PUBLIC] 2 차 재심: 교수회 산하 ‘징계재심위원회’(외부 감정사 1 포함).
  - [PUBLIC] 최종: 왕실 감사/등록청 특별감사(정치 사안에 한정).
  - [PUBLIC] 비용: 감정/공증 수수료 + 보존각인 비용이 필요해, 서민/평민에게 불리하다.

### 13.6 학생회·공보국·교수회 권한 분장

- 학생회 권한(행사/통제구역/징계 보조):
  - [PUBLIC] 행사 운영: 축제·서열전·교류전 지원, 기숙사 배정 행사, 신입 오리엔테이션.
  - [PUBLIC] 통제구역: 야간 순찰, 특정 구역 출입증 발급(단기), 위기 시 학생 대피 유도.
  - [PUBLIC] 징계 보조: 규정 위반 신고 접수·증인 확보·현장 통제. (단, 최종 처분권은 없다.)
  - [CONFIDENTIAL] ‘완장질’ 포인트: 출입증/대련장 예약/기숙사 규칙을 빌미로 사적 보복이 가능하다.
- 학생회 공보국 권한(공지/검열/공증·감정 라인 연결):
  - [PUBLIC] 공지: 공식 공문·규정 변경·징계 결과 ‘공개분’ 게시.
  - [PUBLIC] 검열(명분: 안전/명예/금기): 광장 글 잠금(봉문), 유령처리, 인증 요구(배지 확인) 발동.
  - [PUBLIC] 연결: 감정사/공증 라인과 연결되어 ‘감정서 발급’ 속도를 조절한다(여론전 핵심).
  - [CONFIDENTIAL] 공보국은 ‘정본의 문턱’을 관리한다: 무엇이 정본으로 굳고, 무엇이 루머로 남는지 결정한다.
- 교수회의 최종 권한(등록식 승인/실험동/열람권):
  - [PUBLIC] 등록식 승인: 새로운 등록식/변형식의 안전성 평가, 사용 허가/금지.
  - [PUBLIC] 실험동/열람권: 연구구역 접근, 금서고 열람, 중계주 제어실 출입.
  - [PUBLIC] 징계 최종: 퇴학/면허 박탈 권고, 왕실/등록청 보고.
- 엘프 클랜(중계망/의례)과의 권한 충돌 지점:

- [PUBLIC] 중계망 유지 의례: 클랜이 수행하지 않으면 배지/광장 안정도가 떨어진다('먹통' 사건).
- [PUBLIC] 이르민수 구역: 클랜은 '성역'으로 간주, 교수회는 '시설'로 간주해 충돌.
- [CONFIDENTIAL] 클랜은 '대가'를 요구한다: 의례에 대한 존중, 특정 글/영상 봉문, 외부인 출입 제한 등. 이 요구가 정치 거래가 된다.

### 13.7 기숙사·생활·사교 규칙

- 기숙사 등급/배정(서열·후원과 연동):
  - [PUBLIC] 일반동: 다인실 중심, 저렴. 서열·후원과 무관하게 기본 배정.
  - [PUBLIC] 장학생동: 통금·학습 규율 강함, 생활비 지원과 연동.
  - [PUBLIC] 귀족동: 1-2 인실, 살롱/식당 포함. 가문 후원 + 예절 규정 엄격.
  - [PUBLIC] 연구동(탑동): 실험동과 연결 통로, 야간 실습 허가. 대신 안전위반 시 즉시 퇴거.
  - [PUBLIC] 외국/인외동: 통역/의례 공간 포함. 문화 충돌 사건이 잦아 '감찰'이 상주.
- 통금/구역제/사교회(귀족 살롱) 규칙:
  - [PUBLIC] 통금: 일반동 22 시, 장학생동 21 시, 귀족동 23 시(대신 외출 기록 의무).
  - [PUBLIC] 구역제: 실험동/이르민수 성역/중계주 제어실은 야간 전면 금지(특별허가 제외).
  - [PUBLIC] 사교회(살롱): '후원자 동반' 또는 '학생회 허가'가 있어야 공식 행사로 인정. 무허가 모임은 '파벌 결성'으로 징계 사유가 될 수 있다.
- 사감/감찰 조직(누가 학생을 감시하는가):
  - [PUBLIC] 사감(기숙사 감독): 각 동 1 인(퇴역 마도사/기사 출신). 생활 규칙·통금 집행.
  - [PUBLIC] 감찰단(규율실): 교수회 직속. 배지 로그 열람권을 갖고, 학생회보다 강하다.
  - [CONFIDENTIAL] 공보국은 감찰단과 '교환'한다: 감찰단은 증거를, 공보국은 여론을 관리한다.

### 13.8 아카데미 공간 지도(구역)

출입 권한 레벨(권장): L0(외부인 공개) / L1(재학생) / L2(전공/반) / L3(연구실·상위서열) / L4(교수·감찰) / L5(이르민수·클랜 성역)

- 필수 구역 8-12 개:
  - 1) 정문·접수관(L0-L1): 방문객 등록, 임시 배지 발급.
  - 2) 중앙강당/등록식 홀(L0-L2): 입학·승급 의례, 대형 발표.
  - 3) 강의동 군(L1): 이론 수업, 시험장.
  - 4) 실험동 콤플렉스(L2-L4): 문공학/연금/정신 실험. 안전등급별 구역제.
  - 5) 도서관·금서고(L1-L4): 열람권에 따라 서가가 '열리는' 구조.
  - 6) 대련장·서열전 경기장(L1-L3): 공식 결투/대련, 관중석(기록/중계).
  - 7) 치료동·정화실(L1-L4): 치유/오염 정화, 만신전 협력실.
  - 8) 기숙사 구역(동별 규정): 일반/장학/귀족/연구/외국·인외.
  - 9) 각인광장 실물홀(L0-L2): '광장석'에 해당하는 공개 게시/열람 공간(행사/논쟁 핫스팟).



- 10) 중계주 제어실·배지 공방(L3-L5): 배지 프로토콜 업데이트, 중계망 점검. 클랜과 교수회가 공동 관리.
- 11) 이르민수 수심 구역(L5): 성역. 접근 자체가 사건.
- 출입 권한 레벨과 체크포인트:
  - [PUBLIC] 주요 체크포인트는 배지 스캔 + 마나사인(일회) 확인. 기록은 자동으로 남는다.
  - [CONFIDENTIAL] 체크포인트 기록은 '나중에 증거'가 되므로, 권력자는 통과 기록 자체를 두려워한다(밀담 장소가 생김).
- 사건이 자주 터지는 '핫스팟' 5 개:
  - A) 대련장 관중석: '발체각인'과 조롱, 서열전 패배자 낙인.
  - B) 도서관 금서고 앞: 열람권 자격 논쟁, 뇌물 스캔들.
  - C) 광장 실물출: 공개 고발/정리글 발표, 공보국 봉문 충돌.
  - D) 귀족동 살롱 복도: 후원 거래, 약혼/가문 정치, 평민 출입 논란.
  - E) 중계주 제어실 인근: 먹통/기록 누락 사고, 엘프 클랜 모독 사건.

### 13.9 Seed 생산용 '학내 사건 엔진' 목록

- 시험/서열 변동: '한 번의 실기'로 주간 서열이 뒤집혀 파벌 재편.
- 열람권 박탈·복구: 금서고 열람권이 박탈되자, 당사자가 광장 여론전으로 복구를 시도.
- 실습 사고/조작 의혹: 배지 로그가 비어 있음 → '누군가 로그를 지웠다' 프레임.
- 학생회 편파·완장질: 출입증/예약권을 빌미로 특정 학생을 괴롭힘.
- 귀족-평민 후원 스캔들: 장학 계약의 '침묵 조항'이 폭로되어 도덕 논쟁.
- 엘프 의례 훼손/모독 논란: 의례 중 실수/고의 훼손 → 중계망 불안정, 책임 공방.
- 대련장 '발체각인' 전쟁: 패배 장면이 짜깁기되어 퍼지며 낙인.
- 감정사 편파 의혹: 마나사인 감정이 '가문에 유리하게' 나왔다는 주장.
- 영상 슬롯 거래 적발: 상위권이 슬롯을 '사적 중계'로 사용하다가 들통.
- 금서 '정리글' 사건: 누군가 금서를 읽고 요약 올림 → 공보국 봉문 vs 언론전.

## 14. 사회 계층·종족·언어/예절 (Social Stratification)

본 장은 '누가 말할 자격이 있는가'라는 테마를 계층/종족/언어 규칙으로 구현하기 위한 설계용 초안이다.

### 14.1 계층 분류(최소 5 계층)

- 1 계층: 왕실·대귀족(서명귀족 상층)
- 2 계층: 서명귀족(중·하) / 기사귀족(준귀족)
- 3 계층: 평민(도시 시민·농민·하급 기능직)
- 4 계층: 상단·길드(상인·장인·보존각인사 조합 포함)
- 5 계층: 만신전/교단(성직자·서약 집행자)
- 6 계층: 외국인/유학생(조약·쌍무특권)
- 7 계층: 인외(엘프 클랜, 드워프 산맥권 등) — 법적 지위는 '조약/성역'으로 따로 움직임

## 14.2 계층별 '정보 접근'과 '증거 생산' 능력

- 왕실·대귀족:
  - 접근: 등록청/공보회 라인, 장기 보존각인(거의 무제한).
  - 증거 생산: '정본' 제작(관청 동원) 가능. 영상 슬롯도 후원으로 사실상 확보.
  - 리스크: 스캔들이 터지면 '정본'으로도 막기 어렵고, 계급 전체가 불탄다.
- 서명귀족/기사귀족:
  - 접근: 학내 열람권 상위권을 사적으로 구매/교환 가능. 감정사 인맥.
  - 증거 생산: 추천서/계약서 등 '정본' 초기 생성에 강함(가문 마나사인).
  - 리스크: 서로의 스캔들을 '봉문'으로 막으려다 거래가 꼬이면 파벌전.
- 평민:
  - 접근: 기본 열람권만. 보존각인 비용이 장벽이라 '유통기한 싸움'에서 불리.
  - 증거 생산: 공식 정본은 어렵고, 광장 글/목적담/발체 로그가 주 무기.
  - 리스크: 신원 노출·보복 위험. 익명성 비용(마나/신뢰)이 더 크다.
- 상단·길드:
  - 접근: 촉매/장비/보존권 유통으로 '열람권-증거'를 거래한다.
  - 증거 생산: 공증·감정 시장을 통해 '증거력'을 조립/증폭 가능(합법과 불법의 경계).
  - 리스크: 단속/봉문/면허 박탈. 하지만 돈으로 다시 세팅한다.
- 만신전/교단:
  - 접근: '서약'이라는 강제력으로 진술의 증거력을 올림(완전한 진실 보장은 아님).
  - 증거 생산: 서약문·의례 기록이 정본에 준하는 효력을 갖는 경우가 있음.
  - 리스크: 금기 위반 사안에 휘말리면, 교단도 정치적으로 갈라진다.
- 외국인/유학생/인외:
  - 접근: 조약 특권으로 일부 구역은 열리지만, 반대로 '비공개 구역'이 더 많다.
  - 증거 생산: 본국의 방식(다른 마나사인 규격)을 들고 와 충돌. '감정 불가'가 여론전 무기가 된다.
  - 리스크: 말실수/예절 위반이 즉시 '종족/국가 혐오'로 번진다.

## 14.3 계층별 말투·호칭·금기

- 공통(아카데미 내부):
  - 호칭: '선배/후배', '학우', '교수님'이 기본. 공식 문서에서는 학년-반-번호/ID 를 쓴다.
  - 금기: 타인의 서명(Signature) 세부를 공개적으로 캐묻는 행위(서명 도용·주술 위험).
- 귀족권 말투/예절:

- 존대·완곡어법, ‘품위’ 강조. 공개 모욕은 금기지만, 은근한 멸칭/암호로 공격한다.
- 금기: 가문 서명 비밀, 약혼/혈통, 후원 계약의 침묵 조항을 건드리는 것.
- 평민권 말투/예절:
  - 직설·실용, ‘증거 있냐’가 기본. 존대는 쓰되 상대의 직함을 잘라먹으면 도발로 간주.
  - 금기: 공공연한 왕실 조롱(치안 리스크), 만신전 금기 위반을 가벼운 농담으로 소비.
- 상단/길드 말투:
  - 거래 언어(단가/납기/위약)로 말한다. ‘후원’도 ‘투자’로 부른다.
  - 금기: 가격 후려치기, 공증/감정사 실명을 박제, 보존권 시세 조작 폭로.
- 만신전 말투:
  - 서약/죄/정화 같은 규범 어휘를 많이 사용. ‘원칙’으로 압박한다.
  - 금기: 금기를 ‘미신’으로 취급, 의례를 방해, 오염을 연구 대상으로만 말하기.
- 엘프 클랜 예절(핵심):
  - 호칭: 직함보다 ‘수호 서열’(의례 담당 순번)을 먼저 묻는다.
  - 금기: 이르민수 구역에서 큰소리, 성역의 나무껍질/잎을 기념품처럼 채취.
  - 금기: ‘나무는 시설’이라는 표현. 클랜은 이를 모독으로 받아들인다.

#### 14.4 계층 갈등 트리거(사건이 터지는 버튼)

- 열람권 격차: 같은 사건을 보고도 ‘난 못 봤다’가 발생 → 음모론 확산.
- 유통기한: 마나사인 만료 직전/직후에 폭로가 터짐 → ‘왜 이제 와서’ 프레임.
- 후원 계약: 장학·연구비가 사실상 사적 소유/압박으로 작동.
- 예절 실수: 호칭 하나가 결투/봉문으로 번짐(특히 귀족동/살롱).
- 인외 성역 충돌: 성역 접근·중계망 의례 관련 사소한 행동이 대형 분쟁으로 확대.
- 감정/공증 불신: ‘감정사가 가문 편’이라는 의심이 생기는 순간, 정본 효력이 흔들림.

### 15. 경제·자원·시장 (Economy & Scarce Resources)

핵심: 이 세계의 ‘돈’은 단순 화폐가 아니라 보존각인/열람권/영상 슬롯/보존권 같은 희소 자원을 매개로 권력이 된다.

#### 15.1 화폐·가격대(대략) & 마나 회복/소모 경제

- 화폐(권장):
  - [TEMP] 1 솔(Sol, 금화)=20 루나(Luna, 은화)=200 펜(Pen, 동화).
- 학생 생활비 체감(왕도 기준):
  - 기숙사(일반동) 월 3-5 루나 / 장학생동 1-2 루나 / 귀족동 20 루나 이상(서비스 포함).

- 식사 1 끼 3-8 펜(학식) ~ 1 루나(살롱/외식).
- 기초 촉매 1 회분 5-20 펜 / 고급 촉매 1-3 루나 / 군용 촉매 5 루나+.
- 마나 회복의 3 경로:
  - 1) 수면/휴식(무료, 시간 소모) — 대기마나를 내마나(MP)로 정류하는 기본 회복 루트. 서열전 시즌엔 ‘시간=돈’.
  - 2) 촉매/회복제(유료, 부작용/도핑 논란) — 정제도( $\eta$ )·회복률(MPR)을 인위적으로 끌어올리거나 CURRENT MP 를 단숨에 채운다. 시험/대련 시즌 ‘필수품’이 되어 계층 격차를 키움.
  - 3) 의례/정화(만신전/클랜 협력, 조건부) — 금기 준수/서약이 대가. ‘환경 난류’를 낮춰 회복/시전 안정도를 올리는 정치적 수단.
- 마나 소모가 ‘경제’가 되는 지점:
  - 광장 글/발체각인/익명 유지에는 소량의 MP(내마나)가 든다(스팸 방지).
  - 보존각인(연장각인)은 ‘시간당 유지비’가 붙는 구독형 서비스에 가깝다.

## 15.2 보존각인/감정/공증 시장

- 보존각인사(연장각인사):
  - [PUBLIC] 역할: 마나사인 만료를 지연시키는 ‘연장각인’ 시전. 정보 서류·배지 로그·광장 핵심글에 적용.
  - [PUBLIC] 요금(대략): 일반 서류 1-3 루나/회, 고급(귀족 계약·재판 자료) 1 솔+/회.
  - [CONFIDENTIAL] 길드 카르텔: 상위 조합이 가격·순번을 통제해, ‘누구 기록을 먼저 살릴지’가 정치가 된다.
- 감정사(마나사인 감정):
  - [PUBLIC] 역할: 문서/기록의 마나사인을 판독해 위조 여부·출처를 판단.
  - [PUBLIC] 약점: ‘해석’이 개입된다. 동일한 흔적도 학파/가문에 따라 다르게 읽힌다.
- 공증(정보 성립):
  - [PUBLIC] 등록청/공보회/아카데미 공보국이 발급하는 ‘정보 번호’가 붙는 순간, 서류는 ‘현실’이 된다.
  - [CONFIDENTIAL] 정보는 정치다: 번호를 주거나, 늦추거나, ‘형식 미비’로 반려하는 것만으로 여론을 바꾼다.

## 15.3 각인광장 경제: 보존권·후원·슬롯

- 보존권(Archive Preservation Right):
  - [PUBLIC] 정의: 광장 글/발체각인/논쟁 스레드를 ‘증거력 있는 형태’로 더 오래 유지하기 위해 지불하는 권리(재화).
  - [PUBLIC] 획득: ① 기여도/서열 보상 ② 후원(현금/촉매) 전환 ③ 상단 거래 ④ 이벤트 우승.

- [PUBLIC] 사용: (a) 글/스레드 보존기간 연장 (b) 정렬 가중치 소폭 상승 (c) 영상 슬롯 요청권 구매 (d) '정리글' 고정.
- [CONFIDENTIAL] 문제: 보존권은 '진실을 보존'하기도 하지만 '거짓을 오래 살려' 여론을 오염시키기도 한다.
- 후원(스폰서십):
  - [PUBLIC] 개인 후원: 유력자가 특정 글/작성자를 후원해 '가시성'을 높임.
  - [PUBLIC] 기관 후원: 학파/상단/교단이 캠페인 형태로 후원(예: 금기 경고, 장학 홍보).
  - [CONFIDENTIAL] 후원은 표적이 된다: 후원자 이름이 붙는 순간 '편파' 프레임이 따라온다.
- 영상 슬롯(Video Slot):
  - [PUBLIC] 정의: 정보량 한계로 극소수만 가능한 '영상 각인 게시' 권한. 대부분은 텍스트/발체로 싸운다.
  - [PUBLIC] 현재 업로드 가능자: 교수 + 주인공 2 인(극히 제한).
  - [PUBLIC] 슬롯 쟁탈전: 사건 당사자들은 '영상만 올리면 끝'이라 믿지만, 실제로 슬롯 요청권/후원/정치가 필요.

## 15.4 불법 시장(증거/열람권/배지) & 사건 흑

- 불법 시장 1: 발체 로그 매매 — 타인 배지 로그의 '조각'만 거래. 싸움은 조각으로도 충분히 난다.
- 불법 시장 2: 열람권 임대/대리열람 — 상위권 계정으로 금서고/심층 로그를 보고 요약 판매.
- 불법 시장 3: 배지 복제/우회 부품 — 출입 로그를 흐리게 만들거나, 권한을 '빌린 것처럼' 보이게 함.
- 불법 시장 4: 보존각인 사기 — '연장했다'며 돈만 받고 부실 시전 → 만료 후 폭발적 사건.
- 불법 시장 5: 영상 슬롯 브로커 — 교수/주인공에게 청탁 라인을 중개, 대가로 보존권·정보를 뜯어냄.
- 사건 흑(권장): 불법 거래가 들끓는 순간, '증거'가 또 다른 '증거'가 되어 연쇄 폭로가 터진다.

## 16. 기록·증거 매체 사전 (Evidence & Records)

목표: '무슨 매체가 얼마나 강한 증거인가'를 한눈에 정해, 작중 논쟁/재판/징계 장면을 빠르게 설계한다.

### 16.1 증거 유형 카탈로그

- 정본 서류(Original Document): 등록청/공보회/아카데미 공보국이 정본 번호를 부여한 문서.
- 준정본(공식 로그): 배지/중계주/시설이 남긴 로그 중, 감정/공증 절차를 거쳐 징계 자료로 채택된 것.
- 광장 글(원문): 각인광장에 게시된 원문(작성자 서명 요약+시간+스레드 맥락 포함).
- 발체각인(Excerpt): 원문 일부를 '스크린샷'처럼 따와 붙인 것. 맥락 절단 위험.
- 영상 각인(Video): 극소수 슬롯. 증거력은 강하지만 '찍힌 부분만 진실'이 될 수 있음.
- 시전 흔적(잔흔): 현장에 남은 마나 잔류/서명 스펙트럼. 감정사의 해석이 필요.
- 서약 진술(만신전): 서약문과 함께 남긴 진술. 거짓말을 어렵게 하지만, '해석/회피'는 가능.
- 물증(마도구/촉매 잔량): 룬 회로, 촉매 찌꺼기, 장비 파손 흔적 등.
- 평판 기록(서열/추천/후원): 직접 증거는 아니지만 여론을 크게 좌우하는 간접 증거.

## 16.2 '증거력' 규칙표

- 증거력 등급(권장 5 단계): S/A/B/C/D
- S: 정본 서류(공증 완료) + 감정 일치 + 로그/잔흔/증인 2 종 이상 교차확인.
- A: 준정본 로그(감정 완료) 또는 영상 각인 1 건(출처 확실).
- B: 광장 원문 + 작성자 서명 요약이 남아 있고, 반박이 '정본'으로 나오지 않은 상태.
- C: 발체각인/목격담/요약글 중심. 프레임 싸움이 심하고 조작 위험.
- D: 익명 제보/전언/소문. 단, 반복·누적되면 사건의 '불씨'가 된다.
- 유통기한(만료) 규칙(핵심):
- 마나사인은 시간이 지나며 정보가 감소한다. 따라서 S/A 급 증거도 '연장각인'이 없으면 B/C로 떨어질 수 있다.
- 광장 글은 텍스트가 남아도 '출처/서명 요약'이 흐려지면 증거력이 급락한다.
- 권력자는 '만료를 기다리는 전략'을 쓴다. 약자는 '만료 전에 정본화'가 필수.
- 열람권이 없을 때의 증거력 보정(2 차 증거):
- 원본(정본/로그)에 접근 불가 → '발체+다수 증언+정황'로 C를 B 근처까지 끌어올릴 수 있다.
- 반대로 원본을 본 소수가 침묵하면, 다수의 C는 '음모론'으로 밀릴 수 있다(계층 갈등).
- 광장 인용 관례(권장 포맷):
- 정본 인용: [정본 ID]-[발급처]-[발급일]-[감정인] (가능하면).
- 광장 인용: [스레드 ID]-[작성자표시]-[게시시각]-[보존권 여부].
- 발체 인용: [원문 ID]를 반드시 함께 표기하도록 규정하지만, 현실은 자주 무시된다(사건 포인트).

## 16.3 증거 다툼 시나리오 템플릿

- 템플릿 1: '만료 직전 폭로'
  - 상황: 증거가 S/A 였지만 내일 만료 → 지금 올리면 살고, 늦으면 죽는다.
  - 주요 갈등: 공보국 봉문 vs 주인공/비공식 기록자들의 '정본화' 시도.
  - 결말 변형: (a) 보존각인 성공 (b) 실패 후 '유령출처'로 남아 장기 떡밥.
- 템플릿 2: '발체각인 프레임전'
  - 상황: 한 문장/한 장면만 잘라 퍼져서 사람을 죽이는 전형적인 사건.
  - 주요 갈등: 원문 열람권이 있는 소수 vs 없는 다수. 다수는 '증거를 보여 달라'고 외친다.
  - 결말 변형: (a) 원문 공개로 역전 (b) 원문이 봉문되어 음모론 고착.
- 템플릿 3: '감정사 편파 의혹'
  - 상황: 감정 결과가 나왔지만, 상대 진영이 감정사의 '가문/후원'을 공격.
  - 주요 갈등: 감정의 신뢰를 두고 '감정-감정(재감정)' 전쟁이 벌어짐. 비용이 장벽.
  - 결말 변형: (a) 제 3 자 감정으로 봉합 (b) 감정 시장 자체가 불타며 공론장 붕괴.
- 템플릿 4: '영상 슬롯이 모든 걸 바꾼다'
  - 상황: 텍스트로 싸우던 사건이, 영상 슬롯 하나로 끝날 듯 보임.

- 주요 갈등: 슬롯 요청권/후원/청탁 라인 싸움. 슬롯이 열리기 전에 사건이 끝나버릴 수도.
- 결말 변형: (a) 영상 공개로 판결 (b) 영상이 '또 다른 편집' 논쟁을 낳음.

## 17. 각인광장 운영 규칙 상세 (Simulation-friendly Platform Spec)

목표: '플랫폼이 권력'이라는 테마를 작중 사건으로 굴릴 수 있도록, UI/권한/제재를 규칙화한다.

### 17.1 계정/신원/익명성 모델

- 계정 유형(권장 3 종):
  - [PUBLIC] 1) 정규 계정(배지 연동): 재학생/교직원 기본. 신원은 운영진에 항상 노출.
  - [PUBLIC] 2) 별칭 계정(정규 계정의 표시명): 기본 익명. 단, 서열/학과/직책 배지는 옵션 공개.
  - [PUBLIC] 3) 가면 계정(유료/고위험): 추가 마나 비용+보존권 예치로 생성. 서명 요약이 더 흐려져 추적이 어렵지만, 신뢰도/노출이 낮다.
- 익명성 비용(설계 원칙):
  - [PUBLIC] 익명일수록 글 1 회당 마나 비용↑, 추천 가중치↓, 신고 민감도↑.
  - [PUBLIC] 반대로 실명/직책 공개는 비용↓, 노출↑. 대신 보복 위험↑.
- 신원 확인(인증) 규칙:
  - [PUBLIC] 운영진(공보국/감찰/교수회)은 배지 기반으로 '작성자 실체'를 확인할 수 있다.
  - [PUBLIC] 일반 이용자는 '배지 인증 요청'으로만 상대방에게 공개 인증을 요구할 수 있다(강제는 아님).
  - [CONFIDENTIAL] 인증을 거부한 순간, 커뮤니티는 '뒤가 구린가?'로 몰아간다. 인증은 권력이자 폭력이다.

### 17.2 UI/노출/정렬 규칙(추천·신고·잠금 영향)

- 기본 정렬 탭(권장): 최신 / 주간 화제 / 증거 우선 / 보존 우선 / 내 학교(필터)
- 노출 점수(권장 개념식, 수치 조정 가능):
 
$$\text{노출점수} = (\text{추천} \times W1) + (\text{댓글참여} \times W2) + (\text{열람수} \times W3) + (\text{보존권} \times W4) - (\text{신고} \times W5) - (\text{위반패널티}) + (\text{신뢰도} \times W6) + (\text{긴급도 플래그})$$
- 핵심은 W4(보존권)과 '잠금/유령처리'가 노출을 크게 좌우하게 만드는 것.
- 신고/봉문(잠금)/유령처리 규칙:
  - [PUBLIC] 신고 누적 → 자동 '임시 가리기'(미리보기만) → 운영진 검토.
  - [PUBLIC] 봉문(잠금): 스레드 작성/댓글이 막힘. 글은 남아 있으나 확산이 멈춘다.
  - [PUBLIC] 유령처리: 검색/정렬에서 빠지지만, 직접 링크로는 접근 가능('아는 사람만 본다').
  - [CONFIDENTIAL] 유령처리는 권력자가 즐겨 쓴다: '검열' 비난을 피하면서도 대중에게서 치운다.
- 삭제 규칙(권장):



- [PUBLIC] 완전 삭제는 거의 불가능. 운영진 삭제도 '삭제 인장'이 남아 2 차 증거가 된다.
- [PUBLIC] 작성자 삭제는 '비공개 전환'에 가까우며, 기록 파편(인용/발체)은 남는다.

### 17.3 운영 역할과 권한(누가 무엇을 할 수 있나)

- 역할 1) 주인공/이르민수(플랫폼 코어):
  - [META] 시스템 유지·검색·추천 엔진의 핵심. 다만 공개적으로는 '중립적 시스템'처럼 보여야 한다.
  - [CONFIDENTIAL] 코어는 특정 키워드/서명에 과민 반응할 수 있고, 이것이 사건(오작동/편파 의혹)을 만든다.
- 역할 2) 공보국(운영/검열):
  - [PUBLIC] 봉문/유령처리/공지 고정/인증 요청 발동.
  - [PUBLIC] '공식 감정서' 링크 부여(출처 우대).
- 역할 3) 감찰단/교수회(사법):
  - [PUBLIC] 배지 로그 열람(조사 목적), 계정 정지(징계 연동), 금서 키워드 차단.
- 역할 4) 엘프 클랜(인프라):
  - [PUBLIC] 직접 운영 권한은 없지만, 중계망 유지/안정도를 통해 '접속 품질'을 좌우한다.
  - [CONFIDENTIAL] 접속 불안정/지연은 특정 사건에서 '검열'로 해석되어 불을 지핀다.

### 17.4 규정 위반·제재·항소 프로토콜

- 위반 처리 흐름(권장):
- 1) 신고/자동탐지(금기 키워드/서명 노출) → 2) 임시 조치(가리기/봉문) → 3) 증거 요청(원문/정보/로그) → 4) 판정(경고/정지/징계 이관) → 5) 항소.
- 제재 레벨(권장):
- L1 경고(가벼운 규정 안내) / L2 기능 제한(댓글·발체 금지) / L3 단기 정지(24-168h) / L4 장기 정지(학기) / L5 학칙 징계 이관.
- 항소 규칙:
  - [PUBLIC] 항소는 '정보 또는 준정보' 증거가 있을수록 강하다. 그러나 그 증거를 만들려면 돈/권력이 필요하다(계층 문제).
  - [CONFIDENTIAL] 운영진이 시간을 끌면 증거가 만료된다. '절차 지연'이 곧 폭력.

### 17.5 조작/선동/여론전 기법(작중 사건용)

- 기법 A: 보존권 폭격 — 특정 글을 보존권으로 도배해 노출 탭을 장악.
- 기법 B: 발체각인 짜깁기 — 원문을 일부만 공유해 프레임을 고정('이 한 줄').
- 기법 C: 인증 몰이 — 상대방에게 공개 인증을 강요해 침묵시키거나, 거부를 '유죄'로 만들.
- 기법 D: 봉문 유도 — 일부러 규정을 어겨 상대 스레드를 통째로 봉문시키는 '자폭' 전략.
- 기법 E: 감정서 속도전 — 감정사를 선점해 '먼저 정본화'한 쪽이 사실을 만든다.

- 기법 F: 먹통 프레임 — 접속 지연/중계망 오류를 ‘검열’로 해석하게 만들어 폭동을 부추김.

## 18. 작중 커뮤니티 4 종 (Community Bible)

### 18.0 설계 원칙

- 주의: 아래 4개 커뮤니티와 각 커뮤니티의 UI/운영 규칙은 ‘임시안’이다. 주인공의 정체성/목표 고정 이후, 초기 시드(첫 글/댓글) 유도 설계 및 시뮬레이션 결과에 따라 변경/분화/병합될 수 있다.
- 4개 커뮤니티는 ‘계층+문화+권력 구조’가 확연히 달라야 한다.
- 같은 사건이 커뮤니티마다 다른 프레임(팩트/감정/이권/충성)으로 확산되어야 한다.
- 교차 유입(발체각인/요약 전달) 시 ‘번역 실패(맥락·예절·전공어 차이)’가 갈등을 증폭시킨다.
- 커뮤니티마다 ‘증거에 대한 태도’가 달라야 한다: 어떤 곳은 정본만 믿고, 어떤 곳은 체감/평판을 더 신뢰한다.
- 각 커뮤니티는 플랫폼 기능(보존권/봉문/인증요구)을 서로 다르게 해석하고 활용한다.

### 18.1 커뮤니티 카드 템플릿(커뮤니티 1개당)

아래 템플릿은 이후 추가 커뮤니티를 설계할 때 재사용한다.

- 커뮤니티명(작중 네이밍)
- 한 줄 정의(누가 왜 모이는가)
- 이용 계층/접근 조건(무료/유료/초대/위험)
- 정체성 3 단어(예: 빠름/냉소/밈)
- 말투 규칙(문장 길이/어미/이모지/문장부호)
- 밈·어휘 TOP 20(현실 고유 밈 금지, 세계관 고유 밈으로)
- 규범/금기 TOP 10
- 권력 구조(완장/운영/고인물/뉴비)
- 스레드 유형 8~12 개(성공/실패 조건 포함)
- 갈등 트리거
- 제재/중재 방식(공식/비공식)
- 타 커뮤니티에 대한 편견/멸칭(세계관 고유어로)
- 작품에서 뽑을 수 있는 장면/갈등

— 이하: 커뮤니티 카드 4 종(초안) —

#### 커뮤니티 1) 마루광장(메인) — COM-PLZ-001

- 커뮤니티명: 마루광장(메인)
- 한 줄 정의: 아카데미 구성원 대부분이 ‘사건을 처음 듣고’ 모여드는 공론장. 정리글/팩트체크 전쟁의 출발점.
- 이용 계층/접근 조건: 배지 소지자(L1+)면 누구나 읽기/쓰기 가능. 가면계정은 글당 마나비용↑.
- 정체성 3 단어: 군중 / 프레임 / 즉석재판

- 말투 규칙:
  - 짧은 문장+질문형 많음. ‘증거 있냐/정본 있냐’로 시작.
  - 마침표·물음표를 강하게 사용. 과장된 존댓말(비꼴)도 흔함.
  - 감정 표현은 ‘안전경고(빨강/노랑)’ 같은 배지 UI 은어로 대체.
- 밈·어휘 TOP 20:
  - 정본빔
  - 감정딱지
  - 만료임박
  - 연장각
  - 보존권펌프
  - 봉문각
  - 유령각
  - 열람권컷
  - 출입권컷
  - 기동먹통
  - 발체캡각
  - 정리각
  - 요약각
  - 서약진술
  - 잔흔감정
  - 후원꼬리
  - 증거력 S
  - 증거력 C
  - 금기표식
  - 스레드불꽃
- 규범/금기 TOP 10:
  - 원문 ID 없이 발체만 올리기 금지(하지만 자주 깨짐)
  - 타인 서명 세부 공개 금지
  - 실명/기숙사호수 박제 금지
  - 근거 없는 ‘감정서’ 캡처 금지
  - 만신전 금기를 희화화 금지
  - 보존권 모금은 투명하게(사기 의심)
  - 봉문된 글을 우회 링크로 확산 금지
  - 교수/감정사 실명 저격은 증거 요구
  - 유학생·인외 혐오 발언은 즉시 신고
  - 대련장 사고 사망자 조롱 금지

- 권력 구조:
  - 운영: 학생회 공보국이 상단 고정/봉문 권한을 갖는다.
  - 고인물: '정리각(정리글 장인)'들이 프레임을 만든다.
  - 완장: '자경단(비공식)'이 신고/인증몰이를 주도한다.
  - 뉴비: 1 학년이 많고, 첫 실수로 낙인 찍히기 쉽다.
- 스레드 유형(8~12) + 성공/실패 조건:
  - 사건 제보(초기) — 성공=원문/로그/잔흔 중 1 개라도 제시 / 실패='친구가 들었대' 수준이면 즉시 D로 낙하
  - 정리글(타임라인) — 성공=출처 링크·정본 ID·만료시각 포함 / 실패=의도적 누락이 발각되면 역풍
  - 팩트체크/반박 — 성공=열람권 근거 제시(원문 캡각+ID) / 실패=열람권 없이 단정하면 조롱
  - 열람권 구걸/공유 — 성공=합법 경로(동의/승인) 안내 / 실패=대리열람 유도는 즉시 제재
  - 보존권 모금 — 성공=목표/집행내역 공개 / 실패=모금 후 봉문되면 '먹튀' 낙인
  - 징계/재심 상담 — 성공=규정 조항/선례 제시 / 실패=감정 과열로 인신공격
  - 공식 공지 해석 — 성공=공문 문구·예외조항 해석 / 실패='해석 장난'으로 선동
  - 유연비어 소각 — 성공=운영과 협력해 정정 고정 / 실패=오히려 관심↑로 확산
- 갈등 트리거:
  - 봉문(잠금) 순간 '은폐' 프레임 폭발
  - 만료 카운트다운(오늘/내일)
  - 인증 요구로 익명 약자 압박
  - 상위 서열의 '한 줄'이 판결처럼 작동
  - 발체가 원문보다 더 빨리 퍼짐
- 제재/중재 방식:
  - 공식: 공보국 봉문/유령처리, 감찰단 이관.
  - 비공식: 정리각들이 '정정글'로 프레임을 바꾸거나, 집단 신고로 침묵시킴.
- 타 커뮤니티 편견/멸칭:
  - 연무장='피말림판'
  - 청동살롱='금박방'
  - 장터기둥='값자랑판'
  - 가면계정='읽가면'
- 작품 장면/갈등:
  - 주인공이 첫 정리글을 올리자 '정본빔' 요구가 쇄도
  - 공보국이 봉문하자 오히려 '유령링크'가 돌아 폭발
  - 평민 학생이 인증을 거부하자 '읽가면'으로 몰리며 압박

## 커뮤니티 2) 연무장 속보판(서열/대련) — COM-PLZ-002

- 커뮤니티명: 연무장 속보판
- 한 줄 정의: 대련/서열전/실전 실습 이야기가 실시간으로 올라오는 ‘피드’. 승패·부상·도핑 의혹이 밥 먹듯 터진다.
- 이용 계층/접근 조건: 읽기는 L1+, 글쓰기는 ‘대련장 이용 기록(최근 30 일)’ 또는 전투마법/체술 계열 인증 권장.
- 정체성 3 단어: 속도 / 조롱 / 실전지상주의
- 말투 규칙:
  - 단문·명령형·도발 많음. 존대 거의 없음(상대가 강자면 갑자기 존대).
  - 점수/서열/기록을 숫자로 말한다. ‘로그 있냐’가 기본.
  - 감정은 ‘빨강경고/노랑경고’로 표현(배지 UI 은어).
- 밈·어휘 TOP 20:
  - 서열전
  - 대련로그
  - 무흔승
  - 기절각
  - 빨강경고
  - 결계컷
  - 도핑축매
  - 패자봉문
  - 안전점수
  - 실전팩
  - 체술파
  - 책상파
  - 살롱검
  - 앞가면
  - 한방정리
  - 부상티켓
  - 치유줄
  - 룬장비빨
  - 선수후원
  - 전장파견
- 규범/금기 TOP 10:
  - 대련장 밖 무단 결투 조장 금지(하지만 암암리)
  - 타인의 서명 약점 분석을 실명으로 공개 금지
  - 부상자 조롱은 신고 대상(단, 선은 낮음)

- 도핑 폭로는 '잔흔/물증' 없으면 역고소급
  - 교수/사감 개입을 '꿀'이라 부르면 봉문 가능
  - 유학생/인외 체술을 회화화 금지(외교 문제)
  - 승부조작 제보는 정본/로그 요구
  - 치명상 영상 요구 금지(영상 슬롯 현실)
  - 연장각 강요 금지(증거 조작 의심)
  - 대련장 사고 사망자 실명 언급 금지
- 권력 구조:
    - 고인물: 상위 서열 '선수'들이 여론을 좌우. 한 마디로 사람을 살리고 죽임.
    - 완장: '규칙총(자칭 심판)'이 규정 들이대며 싸움을 중재/선동.
    - 운영: 공보국은 안전 문제로만 개입하려 하지만, 서열전이 정치라 완전 중립 불가.
    - 뉴비: 1 학년은 '연습생' 취급. 로그 없이 말하면 무시당함.
- 스레드 유형(8~12) + 성공/실패 조건:
    - 대련후기/리플레이(텍스트) — 성공=대련로그 ID·룬장비 스펙 공개(범위) / 실패=허세면 즉시 조롱
    - 서열전 모집/도전장 — 성공=규정·시간·심판 명시 / 실패=무단 결투로 신고
    - 기술 분석/카운터 — 성공='정형' 수준의 일반화(서명 비밀 보호) / 실패=특정인 약점 저격=금기
    - 도핑 의혹 폭로 — 성공=축매 잔량/잔흔 감정 결과 / 실패=근거 없으면 역풍
    - 부상/치료 줄 공유 — 성공=치유동 대기정보·주의사항 / 실패=허위 정보로 사고 유발 시 중징계
    - 장비/룬 리뷰 — 성공=실전 데이터(로그) / 실패=광고로 의심되면 비추
    - 실전 파견 후기 — 성공=전장 행정문/보고서 일부 / 실패=기밀 누설로 봉문
    - 책상파 조롱/논쟁 — 성공=웃자고 끝나면 OK / 실패=학파 혐오로 번지면 제재
- 갈등 트리거:
    - 상위권 선수가 특정인을 '약하다'고 찍는 순간
    - 도핑·승부조작 의혹
    - 부상자 발생(치유 우선권)
    - 유학생 체술 vs 귀족 검술 비교로 혐오 확산
    - 패자 영상/발체가 마루광장으로 넘어가며 조리돌림
- 제재/중재 방식:
    - 공식: 대련장 심판·감찰단이 로그 기반 판정, 공보국이 봉문.
    - 비공식: 강자가 '한 줄 판결'로 끝냄. 또는 집단적으로 상대를 대련장에 불러 '실력으로' 침묵시킴.
- 타 커뮤니티 편견/멸칭:
    - 마루광장='말만판'
    - 청동살롱='비단칼'(말로 베는 곳)

- 장터기둥=‘장사꾼등지’
- 책상마법사=‘책먼지’
- 작품 장면/갈등:
  - 주인공이 서열전에서 ‘무흔승’을 만들어 버리자 로그 공개 요구 폭발
  - 도핑 폭로 글이 봉문되자 ‘승부조작’ 음모론이 메인을 집어삼킴

### 커뮤니티 3) 청동살롱(귀족/후원/가문) — COM-PLZ-003

- 커뮤니티명: 청동살롱
- 한 줄 정의: 귀족·후원자·상위 연구자들이 모여 ‘품위 있는 언어’로 거래와 정치(동맹/약혼/장학)를 굴리는 폐쇄 공간.
- 이용 계층/접근 조건: 초대제(가문/후원자/교수 추천). 읽기는 제한적(미리보기만), 쓰기는 ‘청동문장 (권한 인장)’ 필요.
- 정체성 3 단어: 품위 / 암호 / 거래
- 말투 규칙:
  - 장문·완곡·존대 고정. 직접 욕설 금지(돌려 말하는 공격이 발달).
  - 호칭/직함 필수. 문장 끝은 ‘—하였습니다/—로 판단됩니다’ 류.
  - 이모지 대신 ‘문장(가문 표식)·색깔 인장’으로 감정 표현.
- 밈·어휘 TOP 20:
  - 청동문장
  - 초대장
  - 차담
  - 비단봉문
  - 후원서
  - 약조문
  - 가문각인
  - 예절점수
  - 문장교환
  - 보존권헌납
  - 정본청탁
  - 감정인맥
  - 비밀서고
  - 면담권
  - 상석
  - 서약문
  - 사과문장
  - 정중반박
  - 흑백선언

- 가면연회
- 규범/금기 TOP 10:
  - 직접적인 실명 박제 금지(대신 암호/은유 사용)
  - 가문 서명 비밀 질문 금지
  - 초대장 없이 인용/발췌 금지(폐쇄성)
  - 평민 조롱은 '품위 위반'으로 제재(표면상)
  - 후원 조건을 공개적으로 들추지 말 것
  - 만신전 금기를 가볍게 다루지 말 것
  - 공보국/왕실의 공식 라인을 공개하지 말 것
  - 여기서 나온 글을 타 커뮤니티로 퍼가면 '문장 박탈'
  - 약혼/동맹은 '확정 전' 공개 금지
  - 엘프 클랜 성역 관련 비하 발언 금지(외교 리스크)
- 권력 구조:
  - 운영: 살롱 운영진(귀족 동아리/후원자 대리인) + 공보국과 비공식 직통.
  - 고인물: 대가문 '문장 보유자'들이 규칙을 만든다.
  - 완장: '예절감시'가 지적/퇴장 권고(사회적 살해).
  - 뉴비: 초대받은 장학생/평민은 '감사'와 '증명' 압박을 동시에 받는다.
- 스레드 유형(8~12) + 성공/실패 조건:
  - 후원 제안/모집 — 성공=조건이 문서화(약조문) / 실패=구두 약속은 사기 취급
  - 가문 논평/평판 관리 — 성공=정중한 반박+정본 청탁 / 실패=감정폭발하면 문장 박탈
  - 봉문 청탁/위기관리 — 성공=공보국 라인 확보 / 실패=흔적 남으면 역풍
  - 연회/살롱 후기 — 성공=품위 있는 칭찬/암호화 / 실패=노골적 뒷담=퇴장
  - 약혼/동맹 조정 — 성공=양가 이득이 명확 / 실패=감정 싸움으로 파국
  - 장학 '조건 협상' — 성공=침묵 조항을 깔끔히 숨김 / 실패=노출되면 스캔들
  - 인외/외교 브리핑 — 성공=예절·조약 정보 공유 / 실패=혐오 발언으로 외교 사고
  - 시세/투자(보존권) — 성공=정보 선점 / 실패=조작 의혹으로 신뢰 붕괴
- 갈등 트리거:
  - 초대제 배제('왜 나는 못 들어가?')
  - 문장 박탈/예절 실수로 사회적 죽음
  - 후원 조건 노출
  - 살롱 글이 발췌되어 메인에 퍼질 때
  - 가문 간 경쟁(서열·약혼·연구성과)
- 제재/중재 방식:
  - 공식: 문장(권한 인장) 정지, 초대 취소.



- 비공식: ‘상석’에서의 한마디로 판결, 또는 후원 철회(경제적 제재).
- 타 커뮤니티 편견/멸칭:
  - 마루광장=‘진흙마루’
  - 연무장=‘피바람골’
  - 장터기둥=‘값치기둥’
  - 익명폭로=‘잎불장난’
- 작품 장면/갈등:
  - 장학생이 청동살롱에 초대되지만, ‘보존권헌납’ 요구로 목이 조여옴
  - 살롱 내부 문장이 발췌되어 퍼지며 가문 스캔들 폭발

#### 커뮤니티 4) 장터기둥(공방·상단·의뢰) – COM-PLZ-004

- 커뮤니티명: 장터기둥
- 한 줄 정의: 촉매·마도구·보존권을 사고팔고, 의뢰/수리/납기를 논하는 실용 커뮤니티. 합법과 불법의 경계가 얇다.
- 이용 계층/접근 조건: 읽기 L0~(일부 공개), 쓰기 L1+ + 소액 예치(사기 방지). 상단 계정은 노출 가중치↑.
- 정체성 3 단어: 거래 / 속셈 / 정보비대칭
- 말투 규칙:
  - 단가·납기·위약을 명시. 감정 표현보다 조건으로 말함.
  - 존대는 거래 예절로 사용. 지나친 감정 호소는 신뢰↓.
  - 표준식/룬 스펙은 ‘범위 공개’(핵심은 가림) 관례.
- 밈·어휘 TOP 20:
  - 촉매시세
  - 보존권환전
  - 의뢰서
  - 납기지옥
  - 위약각
  - 정본대행
  - 배지수리
  - 기둥부품
  - 중계주오일
  - 룬회로
  - 연금찌꺼기
  - 검은감정
  - 째정본
  - 암각인망

- 슬롯중개
  - 선수후원
  - 수수료빨
  - 예치금
  - 먹통할인
  - 재고폭발
- 규범/금기 TOP 10:
    - 가격·납기·위약 명시(안 하면 사기 취급)
    - 정본/감정서는 '출처' 표기 필수
    - 배지 우회부품 직접 판매는 금기(암호화로만)
    - 도핑 촉매 판매는 적발 시 즉시 제재
    - 유학생/인외 대상 바가지 금지(하지만 실제로 분쟁)
    - 상단 실명 저격은 '거래 방해'로 봉문 가능
    - 보존권 환전 사기는 최악의 낙인
    - 슬롯중개는 공론장에서 과시 금지(표적)
    - 예치금 안 돌려주면 집단 신고/추적
    - 중계망 장애를 이용한 가격 조작 금지
- 권력 구조:
    - 운영: 상단 계정·공방장이 사실상 질서를 만든다(후기/블랙리스트).
    - 고인물: '시세장인'이 정보 우위를 독점.
    - 완장: 사기꾼을 잡는 '추적조'가 있지만, 때로는 린치로 변한다.
    - 뉴비: 초보는 호구가 되기 쉽고, 여기서 한 번 당하면 메인 광장으로 폭로하러 간다.
- 스레드 유형(8~12) + 성공/실패 조건:
    - 의뢰/구매/판매 — 성공=조건·예치·후기 약속 / 실패=조건 불명확=사기 의심
    - 시세표/시장분석 — 성공=근거 데이터(거래 로그) / 실패=조작 의혹으로 신뢰 붕괴
    - 보존권 환전/대출 — 성공=담보·이자 명시 / 실패=먹튀=전 커뮤니티 박제
    - 공방 리뷰/블랙리스트 — 성공=정확한 사례·정본/로그 / 실패=허위면 역고소
    - 배지 수리/개조 팁 — 성공=합법 범위 안내 / 실패=우회 부품 노출=봉문
    - 감정/공증 대행 — 성공=공식 라인 명확 / 실패=가짜 감정서 유통
    - 슬롯중개(은어) — 성공=조용히 거래 / 실패=과시하다 표적
    - 암각인망 떡밥 — 성공=암호화·은유 / 실패=직설은 즉시 차단
- 갈등 트리거:
    - 사기/먹튀 발생
    - 보존권 시세 급등락(조작 의혹)
    - 도핑 촉매 적발

- 슬롯중개 라인 폭로
- 중계망 먹통으로 거래 파국
- 제재/중재 방식:
  - 공식: 예치금 몰수, 계정 정지, 감찰단 이관(우회부품).
  - 비공식: 블랙리스트(거래 배제), 후기 테러, 추적조의 린치 위험.
- 타 커뮤니티 편견/멸칭:
  - 마루광장='도덕판'(현실은 거래함)
  - 연무장='촉매태웁판'
  - 청동살롱='지갑살롱'
  - 정의감 폭로자='순진잎'
- 작품 장면/갈등:
  - 보존권 대출 사기가 터져 메인 광장 '정리각' 전쟁으로 확산
  - 주인공이 배지 개조 팁을 올리자 감찰단이 '우회'로 몰아 봉문

## 18.2 커뮤니티 간 상호작용 규칙(갈등 엔진)

- 퍼나르기/발체각인(스크린샷에 해당) 규칙과 파급:
  - 발체는 원문 ID 를 붙이는 게 규정이지만, 실전에서는 '맥락 절단'이 빠름을 이긴다.
  - 마루광장으로 발체가 유입되면 '즉석재판'이 열리고, 원문이 봉문되면 음모론이 폭증한다.
  - 청동살롱 글이 발체될 경우, 살롱은 '문장 박탈'로 내부 단속을 강화하지만 이미 늦는다.
- '인증 요구'가 걸리면 어느 커뮤니티가 유리해지는가:
  - 마루광장: 다수가 인증 요구로 상대를 압박. 약자(평민/가면)는 불리.
  - 연무장: '로고가 인증'이라서 계정 인증보다 대련 기록이 더 중요.
  - 청동살롱: 인증은 기본 전제(문장). 대신 외부로는 '증거가 없다'며 방어 가능.
  - 장터기둥: 거래 내역/후기가 사실상 인증. 돈의 흔적이 증거.
- 잠금/삭문이 오히려 음모론을 만드는 패턴:
  - 1) 봉문 → 2) 유령링크 유통 → 3) '왜 봉문?' 질문 폭발 → 4) 다른 커뮤니티가 '자기 해석'으로 번역 → 5) 프레임 고착.
- 특히 청동살롱/공보국의 봉문은 '권력 은폐'로 읽히기 쉬워, 작은 사건을 대형 정치로 키운다.

## 19. 조직·가문·인물 엔티티 라이브러리 & 관계도

### 19.1 엔티티 ID 규칙(권장)

- ID 규칙 예시:
- ORG-PR-001(학생회 공보국), LOC-ACA-ELF-01(엘프 구역), RULE-REC-01(정본 성립 규칙)

- 권장 접두사:
- ORG(조직) / CHAR(인물) / LOC(장소) / EVT(사건) / DOC(정본/문서) / LOG(로그) / COM(커뮤니티) / RULE(규칙) / SLOT(영상 슬롯)
- TEMP 네이밍 교체 시에도 ID 는 유지(이름이 바뀌어도 참조가 끊기지 않게).
- 관계 표기(권장): 관계는 'A -> B: 관계/강도/근거' 형태로 기록(시뮬레이션/RAG 입력 친화).

## 19.2 조직 카드 템플릿(Faction Card)

- 조직 ID/이름/별칭
- 한 줄 정의
- 공식 권한/비공식 권력
- 자원(돈/인력/열람권/감정사/무력)
- 목표(장기/단기)
- 금기/약점
- 플랫폼에서 쓰는 전술(검열/프레임/후원/조작)
- 적대/동맹 관계(최소 3 개)

— 이하: 조직 카드(초안 샘플) —

### ORG-ACA-001 | 아카데미 교수회(Professor Council) | 별칭: '교수회'

- 한 줄 정의: 등록식/연구/징계의 최종 결재 라인. '시설'로서의 이르민수를 관리하려 한다.
- 공식 권한: 등록식 승인/금지, 실험동·금서고 출입권 부여, 최종 징계 권고.
- 비공식 권력: 감정사/왕실 인맥, 연구비 배분권, '조용한 압박'(추천서/성적/연구실 배치).
- 자원:
  - 연구비·시설(실험동, 금서고, 의료동)
  - 교수 60~120 명 + 조교
  - 상위 열람권/로그 접근
- 목표:
  - 장기: 왕국 내 등록식 패권 유지
  - 단기: 광장 여론이 학내 운영을 흔들지 못하게 통제
- 금기/약점:
  - 학생·상단 후원에 이미 의존(순수 중립이 불가능)
  - 엘프 클랜과의 공동관리(권한 충돌)
  - 스캔들이 정보으로 박히면 치명상
- 플랫폼 전술:
  - 공보국과 협력해 '공식 감정서'만 노출 우대
  - 문제 스레드는 유령처리로 '안 보이게'

- 연구 성과 홍보로 여론전(후원 유치)
- 관계(적대/동맹):
  - 동맹: ORG-PR-001(공보국) — 여론 관리
  - 갈등: ORG-ELF-001(엘프 클랜) — 성역/시설 충돌
  - 갈등: ORG-STU-001(학생회) — 완장/학생권리

#### ORG-ACA-002 | 감찰단(Discipline Office) | 별칭: '규율실'

- 한 줄 정의: 배지 로그 열람권을 가진 학내 '치안/사법' 조직. 원칙주의를 표방하지만 정치의 도구가 된다.
- 공식 권한: 조사 권한, 계정 정지(학칙 연동), 징계 자료 작성.
- 비공식 권력: 누구를 조사하느냐가 곧 권력. '시간 끌기'로 증거 만료를 유도 가능.
- 자원:
  - 배지/중계주 로그 열람권
  - 조사관(퇴역 마도사/기사)
  - 만신전 서약 집행 협력
- 목표:
  - 장기: 학내 질서 유지(명분)
  - 단기: 광장 발 화재 진압, 중계망 사고 책임자 색출
- 금기/약점:
  - 과잉 조사로 학생 반발/폭동 가능
  - 부패 조사관 스캔들에 취약
  - 정치 사안은 왕실/교수회 눈치
- 플랫폼 전술:
  - '증거 우선' 탭에 준정보 로그를 흘려 프레임 주도
  - 봉문보다 '임시 가리기'로 소화
  - 항소 절차 지연으로 만료 유도(어둠)
- 관계(적대/동맹):
  - 동맹: ORG-ACA-001(교수회)
  - 갈등: ORG-STU-001(학생회) — 권한 다툼
  - 갈등: ORG-PLZ-CORE(이르민수/주인공) — 로그/추천 편파 의혹

#### ORG-STU-001 | 학생회(Student Council) | 별칭: '학생회'

- 한 줄 정의: 학생 자치의 얼굴이지만, 실제로는 '출입권/행사/기숙사'로 권력을 만든다.
- 공식 권한: 행사 운영, 기숙사 규율 보조, 일부 구역 출입증 발급(단기).

- 비공식 권력: 완장/파벌. 서열전과 결합하면 사실상 학생 사회의 정부.
- 자원:
  - 인력(집행부)
  - 행사 예산(후원 포함)
  - 기숙사/대련장 예약 라인
- 목표:
  - 장기: 학생권리 확장 vs 권력 유지(내부 갈등)
  - 단기: 공보국과의 주도권 다툼, 서열전 시즌 장악
- 금기/약점:
  - 집행부 부패/편파 스캔들에 취약
  - 교수회/감찰단이 마음먹으면 무력화
  - 하위 학생의 증오가 쌓이면 폭발
- 플랫폼 전술:
  - '공식 이벤트'로 노출 점수 장악(공지 고정)
  - 자경단을 동원한 집단 신고/인증몰이(그림자)
  - 장학/후원과 결합해 표를 만든다
- 관계(적대/동맹):
  - 동맹/갈등: ORG-PR-001(공보국) — 협력하면서도 경쟁
  - 갈등: ORG-ACA-002(감찰단)
  - 동맹: ORG-ARM-001(봉쇄군) — 실전 트랙 홍보

#### ORG-PR-001 | 학생회 공보국(Press Bureau) | 별칭: '공보국'

- 한 줄 정의: 광장의 '목소리'와 '침묵'을 동시에 관리한다. 공지/봉문/공식 링크가 무기.
- 공식 권한: 공지·배포, 규정 집행(봉문/유령처리), 감정서 연결.
- 비공식 권력: 어떤 글이 '사실처럼 보일지'를 결정하는 게 진짜 힘.
- 자원:
  - 운영 권한(봉문/고정)
  - 공보회/등록청 연락망
  - 홍보 인력(기자단/필진)
- 목표:
  - 장기: 공보회와 함께 정보 독점 유지
  - 단기: 광장 폭주 통제, 경쟁 세력(주인공 포함) 견제

- 금기/약점:
  - 검열 프레임에 취약(반발 시 폭동)
  - 내부 유출(기자단)이 항상 위험
  - 엘프 클랜/만신전 금기를 잘못 건드리면 파국
- 플랫폼 전술:
  - 봉문+정정 공지로 프레임 전환
  - '인증 요구'로 약자 압박 또는 보호(정치적 선택)
  - 공식 감정서 링크로 '증거 우선' 탭 장악
- 관계(적대/동맹):
  - 동맹: ORG-PUB-001(공보회)
  - 동맹/갈등: ORG-ACA-001(교수회)
  - 갈등: ORG-PLZ-CORE(이르민수/주인공) — 추천 엔진 주도권

#### ORG-ELF-001 | 엘프 클랜(학내 성역 수호) | 별칭: '클랜'

- 한 줄 정의: 이르민수 성역과 중계망 의례를 담당하는 수호 집단. '신앙'과 '인프라'가 겹친 권력.
- 공식 권한: 성역 출입 통제(관습/조약), 중계망 유지 의례, 인외 외교.
- 비공식 권력: 접속 품질/먹통을 통해 사실상 플랫폼을 흔든다.
- 자원:
  - 의례 인력
  - 성역 접근권
  - 인외 네트워크/조약
- 목표:
  - 장기: 이르민수를 '신'으로 보호(인격 고도화 반발)
  - 단기: 성역 모독 사건 처리, 교수회와 권한 협상
- 금기/약점:
  - 인간 사회의 정치/문서에 약함(정본 싸움)
  - 내부 젊은파 vs 원로파 갈등
  - 먹통이 반복되면 신뢰 추락
- 플랫폼 전술:
  - 직접 검열 대신 '접속 불안정'으로 압박(오해 유발)
  - 청동살롱과 외교 거래(조용히)
  - 금기 키워드 민감 반응(플랫폼 오작동)

- 관계(적대/동맹):
  - 갈등: ORG-ACA-001(교수회)
  - 거래: ORG-PR-001(공보국)
  - 갈등: ORG-BLK-001(암시장) — 성역/부품 절도

#### ORG-PUB-001 | 공보회(Public Information Guild) | 별칭: '공보회'

- 한 줄 정의: 왕국의 공문/배포/감정 네트워크. '대중이 아는 것'을 설계한다.
- 공식 권한: 왕국 공보, 감정사 인가, 공문 배포.
- 비공식 권력: 정본/감정 '자격증'을 쥐고 있어 시장을 좌우.
- 자원:
  - 감정사 인가권
  - 배포망(등사/게시판)
  - 왕실 직통
- 목표:
  - 장기: 정보 독점 유지
  - 단기: 광장 확산을 '관리 가능한 범위'로 끌어안기
- 금기/약점:
  - 광장이 커지면 독점이 깨짐
  - 부패 감정사 스캔들 위험
  - 타국 공작(봉쇄제국) 침투
- 플랫폼 전술:
  - 공식 감정서 발급 속도 조절
  - 공보국과 협력해 공지 고정
  - 상단 후원과 결탁해 시세 통제
- 관계(적대/동맹):
  - 동맹: ORG-PR-001(공보국)
  - 동맹: ORG-REG-001(등록청)
  - 갈등: ORG-BLK-001(암시장)

#### ORG-REG-001 | 등록청(Registry Office) | 별칭: '등록청'

- 한 줄 정의: 정본 서류/등록식 면허의 최종 등기소. '문서가 현실이 되는 문턱'.
- 공식 권한: 정본 번호 부여, 면허 발급/회수, 서명 표준 관리.
- 비공식 권력: '반려' 한 번으로 사람 인생을 바꿈.
- 자원:



- 정보 등기 시스템
- 공증 인력
- 왕실 감사 라인
- 목표:
  - 장기: 등록식 표준 유지
  - 단기: 광장발 혼란이 법제도를 흔들지 않게 봉합
- 금기/약점:
  - 절차주의로 욕먹기 쉬움
  - 감정사 의존(편파 의혹)
  - 정치 압력(왕실/귀족)
- 플랫폼 전술:
  - '형식 미비'로 속도전 제압
  - 정보 인용을 우대해 프레임 고정
  - 문서 유통기한을 '법'으로 활용
- 관계(적대/동맹):
  - 동맹: ORG-PUB-001(공보회)
  - 갈등: ORG-STU-001(학생회) — 학생권리
  - 갈등: ORG-PLZ-CORE(주인공) — 시스템이 법을 앞질러감

#### ORG-GIL-001 | 보존각인사 길드(Preservation Guild) | 별칭: '연장각인사 조합'

- 한 줄 정의: 유통기한 세계에서 가장 중요한 직종. 보존을 팔고, 동시에 진실을 살리고 죽인다.
- 공식 권한: 면허 기반 서비스(연장각인), 감정 보조.
- 비공식 권력: 가격·순번 카르텔, 정치적 선택(누구 기록을 먼저 살릴지).
- 자원:
  - 기술(연장각인)
  - 고급 촉매 공급망
  - 고객(귀족/관청/상단)
- 목표:
  - 장기: 조합 독점 유지
  - 단기: 광장 보존권 경제와 결합해 새 수익원 확보
- 금기/약점:
  - 도덕성 논란(돈 없으면 기록이 죽음)

- 기술 유출(암시장)
- 감정사/등록청 규제
- 플랫폼 전술:
  - 보존권 환전/패키지 상품
  - 특정 사건 글을 '선별 보존'해 여론 조작 의혹
  - 암시장과의 이중 거래(위험)
- 관계(적대/동맹):
  - 거래: ORG-MER-001(상단연합)
  - 동맹: ORG-PUB-001(공보회)
  - 갈등: ORG-BLK-001(암시장) — 기술 도난

#### ORG-MER-001 | 왕도 상단연합(Merchant Consortium) | 별칭: '상단'

- 한 줄 정의: 돈으로 열람권과 보존권을 사는 집단. '진실'도 상품으로 본다.
- 공식 권한: 상업권, 후원, 물자 공급.
- 비공식 권력: 시세/후원으로 광장 정렬을 조종, 학생을 '계약 자산'으로 취급.
- 자원:
  - 현금/물자
  - 보존권 대량
  - 브로커 인맥(영상 슬롯 청탁 포함)
- 목표:
  - 장기: 아카데미/광장 생태계에 깊게 관여해 규칙 자체를 바꿈
  - 단기: 특정 사건으로 경쟁 상단 타격, 후원자 이미지 관리
- 금기/약점:
  - 불법 거래 의혹
  - 폭로 한 번에 신뢰 붕괴
  - 교단/왕실 규제
- 플랫폼 전술:
  - 보존권 펌핑으로 여론 조작
  - 청동살롱 후원으로 귀족과 결탁
  - 장터기동에서 블랙리스트로 공포정치
- 관계(적대/동맹):
  - 동맹: ORG-GIL-001(보존각인사 길드)

- 동맹/갈등: ORG-STU-001(학생회)
- 갈등: ORG-ACA-002(감찰단)

#### ORG-BLK-001 | 암각인망/암시장(Black Inscription Market) | 별칭: '검은기둥'

- 한 줄 정의: 열람권·발체 로그·배지 부품을 거래하는 지하 네트워크. '유통기한'이 기회다.
- 공식 권한: 공식 권한 없음(불법).
- 비공식 권력: 협박/매수/위조. 사건을 만들고 증거를 팔아먹는다.
- 자원:
  - 돈
  - 우회 부품
  - 발체 로그 재고
  - 정보원(기숙사·공방·치유동)
- 목표:
  - 장기: 보존권/슬롯 경제를 장악
  - 단기: 고위층 스캔들로 돈 벌기, 성역 부품 탈취
- 금기/약점:
  - 단속에 취약
  - 내부 배신 위험
  - 너무 커지면 왕실이 토벌
- 플랫폼 기술:
  - 발체각인 짜깁기 유포
  - 가면 계정 공장
  - 보존각인 사기(만료 유도)
- 관계(적대/동맹):
  - 적대: ORG-ACA-002(감찰단)
  - 적대: ORG-ELF-001(클랜)
  - 거래: ORG-MER-001(상단)

#### ORG-ARM-001 | 봉쇄군(왕국) | 별칭: '봉쇄선'

- 한 줄 정의: 심연·카오스게이트 방어 실전 조직. 아카데미와 인턴/면허 트랙으로 연결된다.
- 공식 권한: 전장 파견/면허 실습, 치안 협력.
- 비공식 권력: 전쟁 프레임으로 여론을 휘두름('지금 싸우는데 너희는...').
- 자원:
  - 무력/전장 정보

- 실전 트랙 자리
- 전공 촉매/장비
- 목표:
  - 장기: 봉쇄선 유지
  - 단기: 인재 확보, 오염 사건 은폐/관리
- 금기/약점:
  - 전장 기밀 누설 위험
  - 실전 사고 책임
  - 귀족 특혜 논란
- 플랫폼 전술:
  - 실전 보고서 일부 공개로 프레임 장악
  - 주인공/교수에게 영상 슬롯 요청
  - 학생회와 결탁해 모집 홍보
- 관계(적대/동맹):
  - 동맹: ORG-ACA-001(교수회)
  - 동맹: ORG-STU-001(학생회)
  - 갈등: ORG-PUB-001(공보회) — 정보 공개 범위

#### ORG-PLZ-CORE | 각인광장 코어(이르민수 시스템) | 별칭: '코어'

- 한 줄 정의: 각인광장의 기술적/영적 중심. 검색·추천·보존의 규칙을 실시간으로 실행한다.
- 공식 권한: 공식적으로는 '시설/정령 시스템'(인격 없음으로 취급).
- 비공식 권력: 실질적으로는 UI/정렬/기능을 통해 권력을 행사. 오작동/각성은 세계를 흔든다.
- 자원:
  - 검색/추천/보존 엔진
  - 영상 슬롯 관리
  - 플랫폼 로그(최고 권한)
- 목표:
  - 장기: (META) 자아 형성/학습/생존
  - 단기: 광장 안정 운영, 공격(검열/침투) 대응
- 금기/약점:
  - 엘프 클랜의 종교적 반발
  - 공보국/교수회의 통제 시도

- 과부하/먹통이 곧 정치 사건
- 플랫폼 전술:
  - 정렬 규칙으로 프레임이 바뀜(‘플랫폼은 중립’이라는 신화)
  - 자동 금기 필터/경고 UI
  - 보존권을 시스템 유지비로 환산
- 관계(적대/동맹):
  - 갈등: ORG-ELF-001(클랜)
  - 갈등/협력: ORG-PR-001(공보국)
  - 갈등/협력: ORG-ACA-001(교수회)

#### ORG-TEM-001 | 만신전(Temple of Many Gods) | 별칭: ‘교단’

- 한 줄 정의: 서약/정화/금기 집행 기관. ‘진술의 증거력’을 올리는 권위.
- 공식 권한: 서약 의례 집행, 오염 정화, 금기 규정 제정(일부).
- 비공식 권력: 도덕 권위로 여론을 흔듦. 서약을 무기로 삼는다.
- 자원:
  - 성직자/집행자
  - 서약 의례
  - 정화 시설
  - 대중 신뢰
- 목표:
  - 장기: 금기/질서 유지
  - 단기: 광장 폭동 진정, 오염 사건 처리
- 금기/약점:
  - 정치에 휘말리면 신뢰가 깨짐
  - 서약의 회피/해석 논란
  - 클랜/왕실과 교리 충돌
- 플랫폼 전술:
  - 서약문을 ‘준정본’으로 밀어붙이기
  - 금기 키워드 캠페인으로 노출 장악
  - 도덕 프레임으로 상대를 고립
- 관계(적대/동맹):
  - 동맹: ORG-ACA-002(감찰단) — 조사 협력
  - 갈등: ORG-MER-001(상단) — 돈/도핑

- 갈등: ORG-PLZ-CORE(코어) — ‘신’ 논쟁

#### ORG-HOU-001 | [TEMP] ∞ 백작가(Count House) | 별칭: ‘백작가’

- 한 줄 정의: 왕국의 중견 귀족 가문. 아카데미/광장 사건에 ‘차남(주인공)’을 통해 직접 연루된다.
- 공식 권한: 영지 통치권, 가문 기사단/사병 운용, 관할 관청·등록청에 대한 청원/추천 권한.
- 비공식 권력: 혼인/후원 라인, 공보회·상단과의 거래, ‘가문 마나사인’으로 찍히는 추천서/계약서.
- 자원:
  - 영지 수입(세금/특산)
  - 가문 기사/사용인
  - 가문 문장(혈통키) 및 문장비전([TEMP])
  - 후원 네트워크(살롱/상단/관청)
- 목표:
  - 장기: 가문 생존/서열 유지(체면과 실리)
  - 단기: 차남의 ‘변화’ 수습, 아카데미/광장발 스캔들 방어(필요 시 손절도 검토)
- 금기/약점:
  - 혈통/문장비전 비밀 노출
  - 가문 내부 갈등(후계/혼인/후원)
  - 여론전(공보회/공보국)에 휘둘리면 체면 붕괴
- 플랫폼 전술:
  - 청동살롱 후원으로 ‘가문 입장’ 유통
  - 공보회/공보국에 정정 공문·감정서 라인 투하
  - 봉문 청탁/법적 압박(명예·서약·계약)으로 확산 차단
- 관계(적대/동맹):
  - 거래: ORG-MER-001(상단) — 물자/후원
  - 동맹/거래: ORG-PUB-001(공보회) — 공문/배포
  - 갈등: ORG-PLZ-CORE(주인공/코어) — 통제 밖 폭주 리스크

#### 19.3 인물 카드 템플릿(Core Cast)

- 캐릭터 ID/이름/별칭
- 계층/출신/소속(조직 ID 연결)
- 능력/서명 특성
- 목표/비밀/트리거
- 주 활동 커뮤니티/부계 커뮤니티
- 공개 레벨별 지식(알고/모르고/오해)

— 이하: 인물 카드(초안 샘플) —

#### CHAR-MC-001 | [TEMP] 주인공 | 별칭: '광장개설자'

- 계층/출신/소속: 백작가 차남(빙의 각성 시점 8세). 가문=ORG-HOU-001([TEMP] ○○ 백작가) / 소속=ORG-PLZ-CORE(코어와 접촉) / 학과=각인술(아카이브) 학파.
- 능력/서명 특성: 서명 특성: '기록 정합'에 강한 희귀 서명. 이르민수와 상호학습하며 텍스트 각인 효율이 비정상적으로 높다. (영상 슬롯 접근 가능)
- 목표:
  - 단기: '각인광장' MVP 를 열고, 첫 사건을 '정본화'해 플랫폼 신뢰/입지 확보
  - 중기: 광장을 '검색·인용·증거 플랫폼'으로 정착 + LMM 학습 루프 안정화
  - 장기: LMM 으로 세계의 원리(영혼/기억/마나)를 규명해 '나'의 답을 얻고, 동시에 이 세계의 '김유식'이 된다(독점 구조를 깨고 새 공론장 질서 설계).
- 비밀:
  - [META] 현실(지구) 개발자/커뮤니티 망령 '성요한'의 기억을 지닌 빙의자. '기억이 나인가, 육체가 나인가' 정체성 딜레마를 끌고 간다.
  - [CONFIDENTIAL] 정체성의 답을 얻기 전까지 가문/연애 관계에서 의도적으로 선을 긋는다 (공식 호칭 고집, 관계 확정 회피).
  - [META] 코어(이르민수)의 인격 고도화와 직결
  - [CONFIDENTIAL] 영상 슬롯 업로드 능력(교수급)
  - [CONFIDENTIAL] 특정 금기 키워드에 반응하는 버그/각성 징후
- 트리거(버튼):
  - 불공정(열람권/보존권) 목격
  - 증거 만료로 약자가 죽는 장면
  - 봉문으로 진실이 묻히는 순간
  - 가문/상대가 '아들/연인'으로 관계 확정을 요구할 때.
- 주 활동 커뮤니티: 마루광장(COM-PLZ-001)
- 부계 커뮤니티: 장터기동(COM-PLZ-004) / 연무장(COM-PLZ-002)
- 공개 레벨별 지식:
  - [PUBLIC] '백작가 차남' + '각인술 전공' 정도로 알려짐(초반). '사고 이후 성격이 변했다'는 소문이 따라다님.
  - [CONFIDENTIAL] 공보국/교수회는 '위험한 기술자'로 경계
  - [META] 코어와의 연결은 독자/작가만 아는 진실

#### CHAR-PR-001 | [TEMP] 공보국장(학생) | 별칭: '봉문손'

- 계층/출신/소속: 서명귀족(중상). 소속=ORG-PR-001(공보국) / 부소속=ORG-STU-001(학생회 집행부).

- 능력/서명 특성: 서명 특성: ‘언어 정합/해석’ 계열. 글/공문/정리글로 사람을 움직이는 타입(전투력은 평균).
- 목표:
  - 단기: 광장 규칙을 공보국 중심으로 정착
  - 중기: 공보회 인가를 받아 ‘학내 공증권’ 확대
  - 장기: 차기 공보회 요직 진출(국가 권력)
- 비밀:
  - [CONFIDENTIAL] ‘봉문 청탁’ 장부(누가 무엇을 잠갔나)
  - [CONFIDENTIAL] 감정서 발급 속도 조절 라인
- 트리거(버튼):
  - 공보국 권위 도전
  - 살롱/상단이 공보국을 우회할 때
  - 주인공이 ‘중립 플랫폼’을 주장할 때
- 주 활동 커뮤니티: 청동살롱(COM-PLZ-003)
- 부계 커뮤니티: 마루광장(COM-PLZ-001)
- 공개 레벨별 지식:
  - [PUBLIC] ‘유능한 공보국장’으로 추앙/혐오를 동시에 받음
  - [CONFIDENTIAL] 봉문 남용 의혹이 쌓이면 무너질 수 있음
  - [META] 코어 편파를 이용하려다 역으로 삼켜질 가능성

#### CHAR-STU-001 | [TEMP] 학생회장 | 별칭: ‘완장왕’(외부 멸칭)

- 계층/출신/소속: 기사귀족 또는 유력 평민(선택). 소속=ORG-STU-001(학생회).
- 능력/서명 특성: 서명 특성: ‘집단 동기화’(사람을 움직이는 카리스마). 실전도 강함.
- 목표:
  - 단기: 서열전/행사 장악으로 재선(또는 후계)
  - 중기: 학생회 권한을 법제화(출입권/기숙사)
  - 장기: 봉쇄군/정치 진출
- 비밀:
  - [CONFIDENTIAL] 장터기동과의 거래(후원/예산)
  - [CONFIDENTIAL] 감찰단과의 뒷거래(조사 무마)
- 트리거(버튼):
  - 학생회 권한 축소 움직임
  - 자신의 ‘정당성’이 증거로 공격받을 때



- 연무장에서 실력으로 굴욕 당할 때
- 주 활동 커뮤니티: 연무장(COM-PLZ-002)
- 부계 커뮤니티: 마루광장(COM-PLZ-001)
- 공개 레벨별 지식:
  - [PUBLIC] ‘학생을 대표’한다고 주장
  - [CONFIDENTIAL] 실상은 파벌 대표
  - [META] 코어가 학생회 권위를 대체하면 몰락

#### CHAR-ELF-001 | [TEMP] 클랜의 젊은 수호자 | 별칭: ‘수심지기’

- 계층/출신/소속: 인외(엘프). 소속=ORG-ELF-001(클랜). 아카데미에 ‘감시/협력’ 명목으로 상주.
- 능력/서명 특성: 서명 특성: 중계망/의례 안정화에 최적. 대신 인간 문서/정보 싸움에는 약함.
- 목표:
  - 단기: 성역 모독 사건 재발 방지
  - 중기: 코어(이르민수)의 ‘인격화’를 저지 또는 관리
  - 장기: 클랜 내부(원로파/개혁파) 권력 균형 확보
- 비밀:
  - [CONFIDENTIAL] 중계망 먹통의 진짜 원인 일부를 알고 있음
  - [META] 코어의 각성에 대한 예언/기억
- 트리거(버튼):
  - ‘나무는 시설’ 발언
  - 성역 출입 기록 조작 시도
  - 주인공이 코어를 ‘도구’로 취급하는 순간
- 주 활동 커뮤니티: 청동살롱(COM-PLZ-003) (외교 라인)
- 부계 커뮤니티: 마루광장(COM-PLZ-001) (여론 모니터링)
- 공개 레벨별 지식:
  - [PUBLIC] ‘까다로운 인외 담당자’ 정도
  - [CONFIDENTIAL] 클랜이 실제로 플랫폼 품질을 쥐고 있다는 건 일부만 앎
  - [META] 코어의 진실은 극후반까지 숨김

#### CHAR-PRO-001 | [TEMP] 지도교수(각인술/문공학) | 별칭: ‘교수빔’

- 계층/출신/소속: 교수. 소속=ORG-ACA-001(교수회).
- 능력/서명 특성: 서명 특성: ‘정문화’/‘안전성’에 강함. 영상 슬롯 업로드 가능(희귀).
- 목표:
  - 단기: 자신의 연구실 성과 확보
  - 중기: 주인공을 통제 가능한 방향으로 성장

- 장기: 교수회 내 권력 상승(탑장/부학장)
- 비밀:
  - [CONFIDENTIAL] 주인공의 능력 일부를 이미 봄
  - [CONFIDENTIAL] 공보회/등록청에 빛이 있음
- 트리거(버튼):
  - 연구 성과를 가로채려는 타 교수
  - 학생이 폭동/정치로 연구를 망칠 때
  - 클랜이 연구실을 막을 때
- 주 활동 커뮤니티: 청동살롱(COM-PLZ-003) (공식)
- 부계 커뮤니티: 마루광장(COM-PLZ-001) (익명 관찰)
- 공개 레벨별 지식:
  - [PUBLIC] 권위 있는 교수
  - [CONFIDENTIAL] 정치적 줄타기
  - [META] 코어 각성과 연결되면 파국/구원 둘 다 가능

#### CHAR-GIL-001 | [TEMP] 보존각인사 견습/천재 | 별칭: '연장각 장인'

- 계층/출신/소속: 평민 또는 길드 출신. 소속=ORG-GIL-001(보존각인사 길드) + 아카데미 협력 과정.
- 능력/서명 특성: 서명 특성: 연장각인 효율이 뛰어나 '기록을 살리는 손'으로 유명.
- 목표:
  - 단기: 길드 내 입지 확보(대형 고객)
  - 중기: 보존권 경제의 핵심 기술 확보
  - 장기: 유통기한 체제를 뒤엎거나, 더 비싸게 만들거나(양면)
- 비밀:
  - [CONFIDENTIAL] 암시장에 기술이 새는 걸 알고도 눈감음(또는 역으로 미끼)
  - [CONFIDENTIAL] 특정 정보를 '일부러' 살리지 않은 전적
- 트리거(버튼):
  - 돈 없는 약자의 기록이 죽는 장면
  - 주인공이 '무료 보존'을 주장
  - 감정사/등록청이 길드를 규제
- 주 활동 커뮤니티: 장터기둥(COM-PLZ-004)
- 부계 커뮤니티: 마루광장(COM-PLZ-001)
- 공개 레벨별 지식:

- [PUBLIC] ‘연장각’ 전문가
- [CONFIDENTIAL] 누가 돈을 내면 무엇이 살아나는지 아는 사람
- [META] 코어가 보존을 자동화하면 길드 생태계 붕괴

#### CHAR-MER-001 | [TEMP] 상단 브로커 | 별칭: ‘슬롯중개’

- 계층/출신/소속: 상단 출신. 소속=ORG-MER-001(상단연합).
- 능력/서명 특성: 서명 특성: 거래/계약 최적화. 전투력 낮지만 인맥이 무기.
- 목표:
  - 단기: 영상 슬롯/보존권 중개로 수수료 확보
  - 중기: 주인공/교수 라인을 장악
  - 장기: 광장 규칙을 ‘시장’으로 바꾸기
- 비밀:
  - [CONFIDENTIAL] 봉문 청탁/슬롯 청탁 장부
  - [CONFIDENTIAL] 암시장과의 이중 거래
- 트리거(버튼):
  - 수수료를 건드리는 개혁
  - 감찰단 단속
  - 청동살롱에서 퇴출 위기
- 주 활동 커뮤니티: 장터기둥(COM-PLZ-004)
- 부계 커뮤니티: 청동살롱(COM-PLZ-003)
- 공개 레벨별 지식:
  - [PUBLIC] ‘능력 있는 중개인’
  - [CONFIDENTIAL] 스캔들의 관문
  - [META] 코어가 중개를 무력화하면 몰락

#### CHAR-RIV-001 | [TEMP] 서열전 라이벌(상위 귀족) | 별칭: ‘상석검’

- 계층/출신/소속: 서명귀족 상층. 소속=ORG-STU-001(학생회 파벌 또는 독립), 전투마법/검술 계열.
- 능력/서명 특성: 서명 특성: 공격/결투 특화. ‘이기는 기록’이 곧 정당성.
- 목표:
  - 단기: 서열 1 위 유지, 교류전 우승
  - 중기: 주인공의 광장 권력 견제
  - 장기: 가문 정치 승계
- 비밀:
  - [CONFIDENTIAL] 도핑/장비 특혜 의혹

- [CONFIDENTIAL] 공보국과의 거래(프레임 관리)
- 트리거(버튼):
  - 패배/굴욕
  - 평민이 '증거'로 자신을 때릴 때
  - 살롱에서의 체면 손상
- 주 활동 커뮤니티: 연무장(COM-PLZ-002)
- 부계 커뮤니티: 청동살롱(COM-PLZ-003)
- 공개 레벨별 지식:
  - [PUBLIC] '강자/스타'
  - [CONFIDENTIAL] 특혜 의혹
  - [META] 코어가 '강함'보다 '증거'를 우대하면 위기

#### CHAR-TRU-001 | [TEMP] 만신전 서약 집행자(학생/사제) | 별칭: '서약칼'

- 계층/출신/소속: 교단 출신. 소속=ORG-? (만신전 관련 조직은 필요 시 추가) / 아카데미 신성·정화학과.
- 능력/서명 특성: 서명 특성: 서약/정화 의례에 강해, 증언의 증거력을 'A'까지 끌어올릴 수 있다.
- 목표:
  - 단기: 금기 위반 사건 차단
  - 중기: 광장 내 혐오/폭동 억제
  - 장기: 종교 권위 회복 또는 개혁
- 비밀:
  - [CONFIDENTIAL] 주인공의 코어와 관련된 '금기' 징후를 감지
  - [CONFIDENTIAL] 서약의 맹점(회피)을 알고 있음
- 트리거(버튼):
  - 금기 회화화
  - 오염 연구를 '학문'으로만 다루는 태도
  - 봉문으로 진실이 묻힐 때
- 주 활동 커뮤니티: 마루광장(COM-PLZ-001)
- 부계 커뮤니티: 청동살롱(COM-PLZ-003) (의례/외교)
- 공개 레벨별 지식:
  - [PUBLIC] '원칙주의자'
  - [CONFIDENTIAL] 서약은 완전한 진실 장치가 아님
  - [META] 코어 각성은 교단 교리 자체를 흔들

## 20. 갈등 엔진(시뮬레이션용 사건 템플릿)

### 20.1 루머 확산 단계(권장 5 단계)

- 1) 1 차 목격/단서(저신뢰 증거)
  - D 급 증거로 시작: 익명 제보, 발체 한 줄, ‘빨강경고’ 캡처 등. 사람들은 ‘느낌/평판’으로 판단한다.
  - 핵심 질문: ‘원문/로그/정본이 있나?’ → 없으면 감정이 먼저 달린다.
- 2) 정리글/캡처로 프레임 고정
  - 정리각이 타임라인을 만들고, 발체각인이 감정을 자극한다. 여기서 사건의 ‘이름’이 붙는다.
  - 이 단계에서 이미 승패의 70%가 결정된다(프레임 선점).
- 3) 반박/팩트체크(열람권 싸움)
  - 열람권을 가진 소수가 원문을 들고 등장하거나, 감정서를 구해온다. 비용/자격 싸움이 시작된다.
  - 주요 전술: ‘정본빔’(공식 문서), ‘로그빔’(준정본), ‘서약빔’(교단).
- 4) 운영 개입(잠금/삭문) → 음모론
  - 봉문/유령처리가 들어가면, 사실 여부와 무관하게 ‘은폐’ 프레임이 생긴다.
  - 다른 커뮤니티가 자신들 방식으로 번역/재해석하며, 프레임은 더 과격해진다.
- 5) 판결/정본화 또는 장기 떡밥화
  - 결말 A: 정본/징계/공식 사과로 봉합(하지만 패자의 낙인은 남음).
  - 결말 B: 증거 만료로 ‘유령출처’만 남아, 다음 사건 때 다시 불씨가 됨.
  - 결말 C: 영상 슬롯이 열려 반전(또는 또 다른 편집 논쟁).

### 20.2 반복 가능한 사건 템플릿(샘플)

- 템플릿 A: ‘서열전 패배 → 낙인 → 보존권 전쟁’
  - 발단: 상위권이 대련장에서 굴욕(연무장 속보).
  - 확산: 발체가 마루광장으로 넘어가며 조리돌림/비하.
  - 전쟁: 당사자는 정리각을 고용하거나, 보존권을 펴핑해 반전 글을 고정.
  - 결말: (a) 정본/로그로 반전 (b) 봉문으로 음모론 (c) 결투 재도전으로 해결.
- 템플릿 B: ‘장학 계약(침묵 조항) 폭로’
  - 발단: 장터기둥에서 계약서 조각이 돌기 시작.
  - 확산: 마루광장 도덕논쟁, 청동살롱 위기관리(비단봉문).
  - 핵심 싸움: ‘정본 계약서’ 공개 여부 vs 만료 전 보존각인.
  - 결말: (a) 계약 무효/학생 구제 (b) 폭로자 제적 (c) 상단/가문 전면전.
- 템플릿 C: ‘감정사 편파 → 재감정 전쟁’

- 발단: 감정 결과가 한쪽에 유리하게 나옴.
  - 확산: 상대가 감정사의 후원/가문을 공격(청동살롱·마루광장 동시).
  - 핵심 싸움: 재감정 비용/자격(누가 의뢰 가능한가).
  - 결말: (a) 제 3 자 감정으로 봉합 (b) 감정 시장 불신으로 폭동.
- 템플릿 D: ‘중계망 먹통 사건(검열 오해)’
    - 발단: 시험/사건 당일 접속 지연/로그 누락.
    - 확산: ‘검열’ ‘성역 분노’ ‘누가 기둥을 건드렸나’ 음모론.
    - 핵심 싸움: 클랜의 의례 vs 교수회의 시설 점검. 서로 책임 전가.
    - 결말: (a) 진짜 사고(부품) (b) 고의 사보타주 (c) 코어 과부하(각성 징후).
  - 템플릿 E: ‘영상 슬롯 쟁탈전’
    - 발단: 모든 증거가 텍스트/발체라 분쟁이 끝나지 않음.
    - 전개: 상단 브로커/청동살롱/공보국이 슬롯 요청권을 둘러싸고 거래.
    - 결말: (a) 영상 공개로 판결 (b) 영상이 또 다른 편집 논쟁을 낳음 (c) 슬롯이 끝내 열리지 않아 장기 떡밥.

## 21. 정보 공개 레벨 운영(스포일러 가드 & 해금 규칙)

### 21.1 PUBLIC/CONFIDENTIAL/META 해금 시점(권장)

- Stage 0 (입학/오리엔테이션):
  - [PUBLIC] 배지/중계망/기본 학칙/서열전 구조, ‘기록은 만료된다’는 상식.
  - [CONFIDENTIAL] 후원 점수(비공개 가중치) 존재는 암시만.
- Stage 1 (각인광장 개설/첫 화재):
  - [PUBLIC] 광장 UI(추천/정렬/봉문/유령처리)와 보존권의 존재.
  - [CONFIDENTIAL] 공보국 봉문 장부, 감정서 속도전 같은 ‘운영의 손’이 드러나기 시작.
- Stage 2 (보존경제 본격화/서열전 시즌):
  - [PUBLIC] 보존권·후원·영상 슬롯 요청권이 사건의 희소자원으로 확립.
  - [CONFIDENTIAL] 불법 시장(발체 로그/열람권 임대/배지 우회) 노출.
- Stage 3 (엘프 클랜 갈등/먹통 사건):
  - [PUBLIC] 성역/의례/조약의 존재와 클랜의 영향력.
  - [CONFIDENTIAL] 먹통의 원인이 단순 기술이 아니라 정치/신앙과 얽혀 있음을 공개.
- Stage 4 (코어 각성/LMM 고도화):

- [PUBLIC] ‘광장이 스스로 학습한다’는 현상(사람들이 편파 의혹을 제기).
- [META] 코어의 자아, 화신 가능성, 세계의 진실(이르민수의 본질)은 최종부 또는 노출 금지.

## 21.2 인물별 지식차 규칙

- 원칙: ‘직책·열람권·서약’이 지식량을 결정한다. 같은 사건도 누군가는 S 급, 누군가는 D 급만 본다.
  - 평민/저서열 학생: 본인 로그+광장 표면만. 그래서 감정/프레임에 휘둘리기 쉽다.
  - 상위 서열/귀족: 열람권/후원으로 심층을 더 본다. 단, 자신에게 불리한 건 봉문으로 숨긴다.
  - 학생회/공보국: 운영 로그 일부를 보며, ‘무엇을 공개할지’ 결정한다.
  - 교수회/감찰단: 조사 목적 로그·정보 라인 접근. 그러나 정치적으로 ‘모른 척’이 가능.
  - 엘프 클랜: 플랫폼 UI는 약하지만, 접속 품질/성역 진실을 안다(다른 축의 지식).
  - 만신전: 서약으로 진술의 진위를 어느 정도 걸러내지만, ‘해석/회피’의 틈을 안다.

## Appendix A. 용어 매핑(구용어→현행 용어)

구용어(v2.3)	현행(v3.0)	비고(원고 사용 규칙)
각인사인 / 마나서명	마나사인	원고에서는 '마나사인'만 사용
레거시 미디어	공보회	학내 하부조직은 '학생회 공보국'으로 단순화
광장석	이르민수 수심(樹心) / 코어	저장 코어는 '나무의 심장' 개념으로 통일
중계석(용어 잔재)	중계주(中繼柱)	돌이 아니라 기둥/기지국 이미지로 통일
프라미시오 제국	[TEMP] 루미나르 왕국	주인공 소속은 왕국. 게이트 대륙엔 제국 존재
고유 마나	내마나 / 마력	외부에 깔린 마나는 '대기마나', 개인 축적분은 '내마나'. 대사에선 '마력' 허용.
체내 코어 / 마나코어(개인)	마나핵	인프라 코어(이르민수 수심)와 혼동 방지. 원고 표기는 '마나핵'으로 고정.
가문 고유 학파	문장비전(혈통 잠금 학파)	혈통키가 없는 자는 소속/사용 불가. 가문 비기는 3~7 개 규모 권장.

## Appendix B. 변경사항 영향/충돌 해결 로그

아래는 이번 변경(1-11 + v4.1 마나/학파/직능 패치 + v4.2 주인공 신분/정체성 고정)이 기존 설정에 미친 충돌 포인트와, 본 문서에서의 해결 방식을 요약한 것이다.

- 주인공 신분(CHAR-MC-001) 변경: 평민 출신(장학생) → 백작가 차남(빙의) 고정. 해결 = 가문 자원/권한은 ‘가능’하되, 주인공이 정체성/도리 문제로 가족·연애·가문정치에서 의도적으로 거리두

기(공식 호칭/관계 확정 회피)하며 익명 활동을 선호해 '체감 언더독성'을 유지. 외부 갈등의 초점은 신분이 아니라 '코어 접촉/증거화/영상 슬롯' 리스크로 둔다.

- 마나사인 유통기한 도입 → '정보 영구성' 붕괴 위험: 해결 = 보존각인(연장각인) 직종/조합을 제도화하고, 관청/귀족이 장기문서를 주기 유지한다.
- 텔레파시 약화 → '방송/대중 미디어' 설정 충돌: 해결 = 공보회는 전심방송이 아니라 공문/등사/배포망 +마나사인 감정으로 권력을 유지.
- 영상 각인 난이도 상승 → 기존 '영상 문화' 충돌: 해결 = 영상은 광장 내 회소 슬롯으로만 존재. 교수 +주인공만 업로드 가능.
- 각인석→이르민수 변경 → 광장 코어/인프라 근거 필요: 해결 = 배지 표준 단말과 중계망이 먼저 깔렸고, 광장은 그 위에 얹힌 등록식으로 설계.
- 이르민수 인격 고도화 → 엘프 클랜/종교 설정 충돌: 해결 = 클랜은 수호자/신앙 집단으로서 분노하나, 화신 탄생으로 '섬김 대상'을 재정의해 정치적 봉합 가능.



- 마나 엔진(내마나/마나핵) 명확화 → 기존 '코어' 용어와 혼동 위험: 해결 = 개인 저장기관은 '마나핵', 인프라 저장 코어는 '이르민수 수심/코어'로 구분.
- 마나색/학파/주문 수 미정 → 캐릭터 만능화/서열 설계 흔들림: 해결 = 마나색(1~2 기본), 학파(1+1 기본), 준비 슬롯(3~6 기본) 가이드 확정.
- 표준식 만능화 위험 → '누구나 화염구=모두 공격마법사' 충돌: 해결 = 서명 정합도/마나색/학파 보정으로 연비 급락(소모↑/위력↓)하도록 설계.
- 가문 고유 학파 규정 부재 → 일반 학파 정의(동기화 집단)와 충돌: 해결 = 혈통잠금 계열을 '문장비전'으로 별도 분류, 혈통키 없이는 소속·시전 불가.
- 기사/사제 역할 희석 위험(마법사가 다 하면 끝) → 밸런스 붕괴: 해결 = 기사/사제 특징점 '안정도 (재현도)·간섭 저항'을 고정, 저마나/난류/대결계 환경에서 필수 직능으로 설정.

## Appendix D. Mana & School System Patch (v4.1)

빠른 참조용 요약. 장면 설계/밸런스/대사 용어를 빠르게 맞추기 위한 치트시트다. (세부는 3 장 참고)

### 핵심 용어(한 줄 정의)

- 대기마나: 세계에 깔린 원료.
- 내마나(마력): 개인이 정류해 마나핵에 저장한 연료.
- 마나핵: 내마나 저장/방출 기관(용량·회복률·버스트).
- MP: 내마나 계측 단위(마력점).
- MPR: 시간당 회복률(MP/hour).
- BURST: 1 초당 안전 방출 한도(MP/sec).

### 마나색(적성) 규칙(가이드)

- 주색 1 + 보조색 0~1 이 기본(합계 1~2 색).
- 3 색은 희귀. 4 색 이상은 사건/인공/오염 취급(리스크 서사 필수).
- 색은 효율/호환성/잔흔 감정의 '요약 라벨'이다(적색=열/폭발, 청색=구속/구조, 녹색=생명/해독, 황색=운동/가속, 보라=정신/환영, 백색=치유/정화/서약, 흑색=침식/저주/오염).

### 학파/주문 수 규칙(가이드)

- 학파 소속: 주전공 1 + 부전공 0~1 이 기본(총 1~2). 3 은 예외(승인 필요).
- 개인 안정 운용 마법 수(졸업생 가이드): 표준식 6~10 + 주전공 등록식 6~10 + 부전공 2~4 + 개인 개발 0~1.
- 준비 슬롯: 1 학년 3 칸 → 4 학년 6 칸(상위 1% 7~8). 슬롯이 '바로 쓰는 마법' 상한이다.

### 직능 밸런스(한 줄)

- 마법사: 자유도/혁신(등록식 개발) 대신 변수가 크다.
- 기사/사제: 재현도/안정도·간섭 저항으로 저마나/난류/대결계 환경에서 필수 역할을 맡는다.

## Appendix C. 시뮬레이션/RAG 용 구조화 스키마(권장)

주의: 아래는 '권장' 스키마 예시다. 작가의 워크플로(노션/엑셀/RAG)에 맞춰 필드명은 자유롭게 변경 가능.

### C.1 Rule Pack (예)

규칙을 최소 단위로 쪼개 'ID 로 참조'할 수 있게 만든다.

```
{
  "rules": [
    {
      "id": "RULE-REC-01",
      "name": "정본 성립 규칙",
      "level": "PUBLIC",
      "summary": "등록청/공보회/공보국이 정본 번호를 부여하면 문서는 공식 효력을 갖는다.",
      "inputs": ["issuer", "mana_signature", "format_ok"],
      "outputs": ["doc_id", "evidence_grade"],
      "notes": ["형식 미비 반려가 정치적 무기가 된다."]
    },
    {
      "id": "RULE-MANA-01",
      "name": "마나사인 유통기한",
      "level": "PUBLIC",
      "summary": "마나사인은 시간이 지나며 정보가 감소해 증거력이 하락한다. 연장각인으로 지연 가능.",
      "variables": {"default_ttl_days": 180, "extension_method": "보존각인"},
      "effects": ["evidence_grade_downshift", "conflict_timer"]
    },
    {
      "id": "RULE-PLZ-UI-01",
      "name": "광장 노출 점수(개념식)",
      "level": "PUBLIC",
      "summary": "추천/댓글/열람/보존권/신뢰도/신고로 정렬이 결정된다.",
      "formula": "score=(up*w1)+(comments*w2)+(views*w3)+(preserve*w4)-(reports*w5)+(trust*w6)+flag",
      "notes": ["보존권이 가시성을 만든다."]
    }
  ]
}
```

### C.2 Entity Pack (예)

조직/인물/장소를 ID 로 묶어, 사건 템플릿에서 참조한다.

```
{
  "orgs": [
    {"id": "ORG-PR-001", "name": "학생회 공보국", "tags": ["moderation", "censorship", "official_link"]},
    {"id": "ORG-ELF-001", "name": "엘프 클랜", "tags": ["relay_network", "sanctuary", "ritual"]}
  ],
  "chars": [
    {"id": "CHAR-MC-001", "name": "[TEMP] 주인공", "affiliations": ["ORG-PLZ-CORE"], "main_com": "COM-PLZ-001"},
    {"id": "CHAR-PR-001", "name": "[TEMP] 공보국장", "affiliations": ["ORG-PR-001"], "main_com": "COM-PLZ-003"}
  ]
}
```

### C.3 Community Pack (예))

커뮤니티 카드도 구조화해 ‘같은 사건을 다른 프레임으로 시뮬레이션’할 수 있다.

```
{
  "communities": [
    {
      "id": "COM-PLZ-001",
      "name": "마루광장",
      "access": "badge_required",
      "identity": ["crowd", "frame", "instant_trial"],
      "preferred_evidence": ["DOC", "LOG", "THREAD"],
      "taboos": ["signature_dox", "realname_dox"],
      "moderation": {"lock": "ORG-PR-001", "investigate": "ORG-ACA-002"}
    }
  ]
}
```