

통합 세계관 설정집 완전판

WORLD BIBLE: Tranquillum mare fati
/ lucet luna aeternitatis / Phantasia
Susurrans

0) 작품 메타 구조

0-1. 서문의 규칙

이 이야기의 시작은 늘 같은 문장으로 열린다.

이 소설의 주인공은 여러분입니다.

원하는 모습을 상상하며 읽어주세요.

이 한 문장 때문에, 이 소설은 주인공의 성격·말투·외형을 고정하지 않는다.

대신 세계는 독자를 받아들이기 위해 다음과 같은 장치를 가진다.

0-2. 독자 선택 메타 설정

독자가 상상하는 “주인공의 선택”은 모두 세계 안에서 가능성으로 취급된다.

그러나 역사에 기록되는 건 단 하나의 선택뿐이다.

기록되지 않은 가능성은 “잊힌 역사”가 되어, 전설이나 괴담, 민요의 형태로만 남는다.

이 구조는 **달의 축복(가능성 관측)**과도 맞물린다.

세계는 “가능성”으로 흘러가지만, 기록은 언제나 하나로 압축된다.

1) 세계의 근간: 세 축복과 균형

1-1. 축복의 본질

이 세계는 신의 섭리로 유지되지 않는다.

신은 침묵했고, 세계는 스스로를 지키기 위해 규칙을 만들었다. 그 규칙이 곧 “축복”이다.

축복은 선물이 아니다.

축복은 인간을 기준으로 설계되지 않았다.

축복은 감정과 선택에 반응한다.

축복은 희생 없이는 변화하지 않는다.

즉, 축복은 “권능”이라기보다 세계의 생존 장치이며,

그 장치를 가장 깊이 받아들인 존재가 “영웅/공주”가 된다.

1-2. 세 축복의 역할

세 축복은 각각 하나의 가치만을 담당하지 않는다.

이들은 세계의 붕괴 구조에서 **세 개의 ‘못’**처럼 작동한다.

바다(하늘빛 바다의 축복): 순환, 회복, 인내, 기억

달(보라빛 달의 축복): 관측, 가능성, 예지, 왜곡

대지(주황빛 대지의 축복): 보호, 정착, 분담, 공존

세 축복이 동시에 존재할 때만 세계는 균형을 갖는다.

세 축복이 동시에 소멸할 때, 세계는 빈자리를 스스로 메우려 하며—그 공백에서 어둠이 태어난다.

2) 세 왕국의 구조와 정체성

2-1. Tranquillum mare fati

잔잔한 운명의 바다- 바다를 수호하는 왕국
종족 구성

인간 + **바다의 존재들**(인어, 어인 등)이 공존한다.

공존의 원리는 “서로 다른 호흡”을 인정하는 것이다.

인간의 도시가 “위”에 있다면

인어·어인의 수로와 거주는 “아래”에서 이어진다.

위와 아래를 연결하는 것은 무역과 의식, 그리고 ‘조용한 협약’이다.

도시·생활

항구, 방파제, 수로가 삶의 동선이다.

바다를 읽는 기술이 곧 생존이므로 **일상 마법**이 생활 깊숙이 스며들어 있다.

염도 조절, 항로 정확, 어획 예측, 가벼운 상처 봉합

바다의 시민들은 전쟁을 “언젠가 지나갈 폭풍”처럼 생각한다.

그 이유는 한 가지: **바다는 돌아온다고 믿기 때문이다.**

장례 문화(상징적인 디테일)

이 왕국에서 죽음은 “침잠”이라 불리기도 한다.

장례식에서 이름을 종이에 적지 않는다.

목소리로 불러 파도에 흘려보낸다.

기록보다 기억이 오래 남는 나라라서다.

기사단: 바다의 잔물결

왕국의 핵심 전력.

임무는 단순 수호가 아니라 **요인 암살·왕국 침투·전선 교란** 등 ‘보이지 않는 전쟁’에 가깝다.

오래 버티고, 흔적을 남기지 않는 전투 방식이 정체성.

2-2. lucet luna aeternitatis

빛나는 영원의 달- 땅을 수호하는(대륙 중심부를 관리하는) 왕국

종족 구성

인간 + 요정들(페어리, 픽시, 님프 등)이 공존한다.

공존의 원리는 “계약”이다.

인간은 선택을 실행하고

요정은 가능성을 제공하며

왕국은 그 둘을 기록과 제도로 묶는다.

도시·생활

원형 수도 구조, 달빛 반사탑, 기록의 도서관이 핵심 시설.

일상 마법은 ‘편리함’보다 ‘관리’에 집중된다.

감정 안정, 기록 보존, 수확 증폭, 질병 예측

시민들은 “왕국이 실패할 수 있다”는 상상을 거의 하지 않는다.

미래가 “계획 가능”하다고 믿기 때문이다.

기록 문화(왜곡의 씨앗)

이 왕국의 기록은 미래를 기준으로 편집된다.

미래를 본 자가 “이 기록이 나쁜 결말을 부른다”고 판단하면 과거의 문서를 고치기도 한다.

그래서 이 나라의 역사서는 늘 ‘옳았던 것처럼’ 보이며,

그 ‘옳음’이 오히려 파멸을 부른다.

2-3. Phantasia Susurrans

속삭이는 환상의 땅－ 두 왕국 사이를 중재하던 왕국이었으나

멸망의 길로 변질

종족 구성

인간 + 수인(웨어울프, 묘인, 다양한 수인)이 공존한다.

공존의 원리는 “신앙과 공동체”다.

개인의 영광보다 **공동의 의식**이 앞선다.

도시·생활

숲과 함께 사는 제단 도시.

생일보다 **공동 제사의 날**이 더 중요하다.

마법은 개인 능력이 아니라 공동의 체계로 굴러간다.

토양 재생, 공동 방어 결계, 체력 분담(부상 분산)

신앙과 정서

수인은 대지의 온도를 감각적으로 느낀다.

“땅의 체온”이 약해지면 불길함을 직감한다.

그래서 이 나라의 사람들은 죽음보다

함께 지키지 못하는 것을 두려워한다.

세 왕국의 문화·제도·지리 — 살아 있는 세계의 구조

I-1. Tranquillum mare fati

잔잔한 운명의 바다

■ 지리 구조

이 왕국은 “땅 위의 도시”가 아니다.

바다 위에 걸쳐 있는 도시다.

상층: 인간의 항구·시장·왕궁

중층: 혼혈 구역, 상업 수로, 외교 지대

하층: 인어·어인의 수중 도시

도시는 수직으로 확장되어 있으며,

“위로 갈수록 인간의 언어, 아래로 갈수록 바다의 언어”가 쓰인다.

왕궁조차 완전한 육지가 아니다.

기둥 아래에는 항상 바닷물이 흐르고 있다.

왕은 바다 위에 서 있지만, **결코 바다에서 분리되지 않는다.**

▣ 정치·제도

왕권은 절대적이지만 **전쟁 선언권은 바다의회와 공유된다.**

바다의회에는 인간·인어·어인이 모두 참여한다.

리네는 “명령하는 공주”가 아니라

의견을 조율하는 공주였다.

이 왕국의 법은 단순하다.

“바다가 되돌려주지 않는 것은 죄다.”

실종, 배신, 도주—

모든 것은 바다가 증명한다.

▣ 일상과 정서

아이들은 수영보다 **파도의 방향을 읽는 법**을 먼저 배운다.

연인은 반지를 바다에 던지고, 돌아오면 약혼이 성립된다.

군인들은 출정 전에 반드시 바다에 등을 돌린다.

“돌아오기 전까지 뒤돌아보지 않겠다”는 맹세다.

이 왕국의 사람들은

이별을 준비하는 데 능숙하다.

그래서 사랑이 깊다.

I-2. lucet luna aeternitatis

빛나는 영원의 달

■ 지리 구조

대륙 중앙부에 위치한 고지 왕국

도시 전체가 거대한 **달빛 반사 구조**로 설계됨

수정탑 → 관측소 → 기록관 → 행정청으로 이어지는 동심원 구조

밤이 되면 도시 전체가 은은하게 빛난다.

어둠은 사라지지만, **그림자만 더 선명해진다.**

■ 정치·제도

왕권은 ‘예지 결과’에 의해 정당화된다.

중요한 정책은 “가능성 검토”를 거친 뒤 실행된다.

실패한 정책은 기록에서 삭제되거나 수정된다.

즉, 이 왕국에는

공식적인 실패가 존재하지 않는다.

■ 일상과 정서

아이들은 “꿈 일기”를 의무적으로 작성한다.

시민들은 자신의 감정을 기록관에 맡긴다.

(감정은 예지를 흐리는 변수이기 때문)

요정들은 인간의 선택을 관찰하지만, 간섭하지 않는다.

이 왕국 사람들은

죄책감을 늦게 배운다.

대신, 무너질 때는 한 번에 무너진다.

I-3. Phantasia Susurrans

속삭이는 환상의 땅

■ 지리 구조

숲·초원·구릉이 얽힌 자연 도시

인공 구조물보다 **제단과 공동 거주지**가 중심

왕궁보다 “중앙 제사원”이 더 크다

땅은 단순한 지형이 아니라 **의식의 일부**다.

경작지조차 제사의 연장선이다.

■ 정치·제도

왕권은 신앙의 상징에 가깝다.

실질적인 운영은 제사단·교단·공동체 회의가 맡는다.

오컬은 “지배자”가 아니라 **받들어지는 존재**였다.

■ 일상과 정서

생일보다 제사의 날이 중요하다.

수인은 감정이 귀·꼬리에 드러난다.

거짓말은 법보다 **부끄러움**으로 처벌된다.

이 나라 사람들은

함께 무너지는 것을 두려워하지 않는다.

혼자 살아남는 것을 두려워한다.

3) 마법 체계: 등급과 대가

3-1. 마법 등급

마법은 난이도/규모에 따라 네 단계로 나뉜다.

일상: 생활 보조, 작은 치유, 공공시설 유지

전투: 개인 전투용 강화·공격·방어

전쟁: 지형 변화, 부대 단위 살상, 장기 광역 결계

재해: 자연·국가 단위 붕괴, 법칙 수준 간섭

3-2. 마법의 대가(핵심 룰)

마법은 ‘공짜’가 아니다. 특히 상위 등급일수록 가혹하다.

일상 마법: 피로, 집중력 저하, 작은 기억 소모

전투 마법: 감각 둔화, 감정 마모, 신체의 미세 손상

전쟁 마법: 수명 단축, 장기 손상, 정신 균열

재해 마법: 존재 등급 하락 혹은 “세계에서 지워짐”에 가까운 소멸

이 대가는 축복과 결합될수록 더 극단적이 된다.

(축복 = 세계의 규칙이므로, 규칙을 크게 흔들면 그만큼 대가가 커진다.)

4) 존재 등급(육체·영혼의 격)

4-1. 등급 분류

인간: 일반 존재

초인: 축복/마법 적응자, 인간의 한계를 넘기 시작

영웅: 역사에 남는 자(전장과 선택으로 기록됨)

전설: 국가 단위 운명에 영향을 주는 자

신화: 세계 법칙에 간섭하는 자(대가가 곧 존재 소멸에 가까움)

4-2. 등급의 의미

이 등급은 '재능'만이 아니라 **대가를 감당한 횟수**의 기록이다.

이 세계에서 위로 오를수록 찬양이 아니라 **상처가 늘어난다**.

5) 세 공주: 색·축복·운명

5-1. 공주들의 공통점

세 공주는 모두 축복을 “권력”이 아니라 “책임”으로 이해했다.

그러나 각자의 이해 방식이 달랐고, 그 차이가 세계를 갈랐다.

5-2. 사사야키 리네 (25)

Tranquillum mare fati의 공주

퍼스널 컬러: 푸른빛 + 흰색

축복: 하늘빛 바다의 축복

핵심 성질

회복·정화·순환, 그리고 “기억의 잔향”

바다는 상처를 지우지 않는다.

대신 “끝까지 숨 쉬게” 만든다.

선택의 비극

리네는 루카의 예언을 ‘부분적으로’만 알고 있다.

주인공을 살리기 위해 전쟁으로 보낸다.

그 선택이 루카의 음모에 이용된다.

최후(리네 루트 2부 핵심)

전쟁에서 돌아온 주인공이 본 것은

멸망 직전의 왕궁과 옥좌에서 죽어가는 리네다.

주인공이 광기 어린 고백과 절망을 내뿜는 사이,

리네는 마지막 남은 축복으로 감정과 진실을 전송한다.

자신이 품었던 사랑

주인공을 살리려 했던 선택

루카의 개입과 왜곡된 구조

그리고 사망한다.

이 순간, 주인공에게 남는 건 “배신의 증오”가 아니라

사랑을 지키지 못한 절망 + 자기혐오 + 분노다.

5-3. 아미야 루카 (25)

lucet luna aeternitatis의 공주

퍼스널 컬러: 보라빛 + 검정

축복: 보라빛 달의 축복

핵심 성질

미래 관측, 가능성 인식, 확률의 편향

하지만 “선택을 바꾸는 힘”은 아니다.

→ 미래를 봐도, 선택은 결국 하나뿐이다.

동기의 최종 확정(C)

루카는 리네를 시기한다. (감정적 질투)

동시에 미래를 너무 많이 본다. (축복의 저주)

수많은 미래 중 대부분에서 세계는 멸망한다.

루카는 점점 확신한다.

“내가 미움받는 악이 되지 않으면, 세계는 살아남지 못한다.”

질투는 사명감으로 변하고, 사명감은 광기로 붕괴한다.

그래서 그녀의 악행은 단순한 악이 아니라,

“구원자라고 믿는 자의 자기합리화”가 된다.

5-4. 오굴 (23)

Phantasia Susurrans의 공주

퍼스널 컬러: 주황색 + 갈색

축복: 주황빛 대지의 축복

외형: 작고 아담한 체격, 다람쥐 같은 귀여움, 지켜주고 싶은 분위기

핵심 성질

보호·분담·정착

강하게 부수는 힘이 아니라, 대신 맞고 대신 짊어지는 힘
선택의 비극(가장 큰 결단)

오굴은 루카의 계락을 눈치챘다.

하지만 저항하면 대지가 갈라지고 수인이 멸종하는 미래를 본다.

그래서 오굴은 침묵을 택하고, 죽음을 받아들인다.

오굴의 죽음은 패배가 아니다.

세계의 균형을 한 번 더 버티게 한 봉인이다.

6) 세 영웅(주인공) 구조: 라틴 별칭과 인생

성격·말투·외형은 독자에게 맡기되,
이들의 “인생의 골격”과 “전투 방식”은 세계관의 중심축으로 고정된다.

6-1. 바다의 영웅

별칭: *Ultimus Undarum*(파도의 마지막)

소속: *Tranquillum mare fati* / 바다의 잔물결

출생과 성장

뒷골목에서 전전하던 고아로 시작한다.

굶주림과 폭력이 일상이던 날, 리네가 그를 발견한다.

그 발견은 단순한 구원이 아니라 “선택”이다.

리네는 그를 데려오며, 세계는 그를 영웅의 길로 밀어 넣는다.

1부(리네 루트)

리네와 함께 왕국으로 향한다.

기사단에 들어가며 임무를 수행한다.

주군을 향한 충성과 여인을 향한 사랑이 동시에 자란다.

주변 국가와의 분쟁의 기척이 드리운다.

2부(리네 루트 핵심 수정본)

전쟁에서 돌아오지만 왕국은 멸망 직전.

옥좌에서 죽어가는 리네 발견.

광기 섞인 고백과 절망을 토해내는 중

리네의 마지막 축복이 감정과 진실을 주입한다.

리네 사망.

주인공은 분노한다.

목표는 선명해진다. 루카로 향한다.

3부(리네 루트)

루카 왕국을 향해 나아가며 동료들을 만난다.

함께 싸우고, 잃고, 갈라진다.

끝내 루카의 앞에 도달한다.

이 시점의 그는 더 이상 “왕국의 기사”가 아니라
운명의 끝을 끌어당기는 칼이 된다.

전투 방식(확정 통합)

암살 특화 + 장기전 특화의 절묘한 결합

암살이란 “순간에 죽이는 것”이 아니라

도망칠 수 없는 결말로 수렴시키는 전투다.

잠행·접근(탈출 가능성을 죽음)

지속 압살(정신·체력·패턴을 침식)

종결 일격(확정적 결말)

최후(통합부에서의 의미)

4부에서 루카 폭주를 막기 위해 **자기희생**을 선택.

5부의 끝에서 죽은 뒤에도

바다에 “검의 의지”가 남아 세계를 지연시키는 잔향이 된다.

6-2. 달의 영웅(비서)

별칭: Vates Umbrae(그림자의 예언자)

소속: lucet luna aeternitatis / 루카의 전속 비서
출생과 동경(루카 루트 1부)

어린 시절부터 루카를 동경한다.

왕궁에 들어가기 위해 노력하고, 끝내 비서가 된다.

“공주의 곁”은 영광이자 감옥이다.

2부(루카 루트)

루카의 곁에서 기쁨을 느낀다.

(루카가 세상에 보여주지 않는 인간적인 면을 가까이에서 보게 된다.)

동시에 루카의 음모를 감지한다.

갈등은 단순히 선악이 아니다.

왕국을 지키고 싶다

루카를 지키고 싶다

하지만 진실을 외면하면 더 큰 비극이 온다

3부(루카 루트)

리네 왕국 병력 파견, 전쟁 확대의 흐름 속에서

“이 모든 것이 루카의 음모”임을 확신한다.

선택의 끝에서 “고발”을 준비한다.

3부 막바지, 모든 공주와 세력이 모이는 순간을 향해 수렴한다.

전투 방식(핵심)

직접 싸우는 전사형이 아니라

전장을 설계하고 결과를 고정하는 전술형

관측·유도·기록·심리전이 무기

상대가 스스로 패배하도록 만든다.

통합 4부에서의 역할(시작점)

루카와 비서 앞에 멸망한 두 왕국의 영웅들이 도달한 순간,
비서가 군중 앞에서 **루카의 악행을 전부 고발**한다.

루카가 폭주하여 모두를 죽이려 한다.

비서는 사랑으로 루카를 막으려 하며 함께 저지한다.

그 과정에서 큰 상처를 입고, 세계의 심판이 열린다.

6-3. 대지의 영웅(교주/사제)

별칭: Custos Terrae Murmurantis(속삭이는 대지의 수호자)

소속: Phantasia Susurrans / 제사장 가문 → 교주

출생(오굴 루트 1부)

제사장의 아들로 태어난다.

어린 시절부터 오굴 공주를 모시며

숭배와 보호의 감정을 키운다.

‘사랑’이라기보다 ‘신앙’에 가까운 헌신.

2부(수정 반영)

전쟁 중 리네의 영웅과 맞붙는 전장에 서기도 한다.

그 와중 오굴 공주의 사망 소식을 듣고 급히 돌아오지만

그녀의 죽음 앞에서 무너진다.

2부 끝: 절망으로 닫힌다.

3부(수정 반영)

오굴의 죽음을 파헤치다 리네마저 죽었다는 사실을 알게 된다.

두 왕국 멸망의 공통 원인을 추적하며

독자적으로 루카를 파헤치기 시작한다.

끝내 루카의 앞에 도달한다.

전투 방식

공격이 아니라 **보호·억제·지연**이 핵심

방어 결계, 지형 봉쇄, 체력 분담, 대지 봉인 의식

싸움을 “이기는 것”보다 “멈추는 것”이 목적

세 영웅의 인생 연표 — 완전판

II-1. 바다의 영웅

Ultimus Undarum

0~8세: 뒷골목에서 생존

9세: 리네에게 발견됨

10~14세: 기사단 예비 교육

15세: 바다의 잔물결 입단

16~19세: 암살·침투 임무 다수 수행

20세: 리네에 대한 감정 자각

21세: 대외 분쟁 시작

22세: 전쟁 파병

23세: 귀환 → 리네의 죽음 목격

24세: 루카를 향한 여정

25세: 통합 4부 — 자기희생

이후: 바다에 남은 “검의 잔향”으로 기록

II-2. 달의 영웅

Vates Umbrae

- 0~12세: 루카를 동경하며 성장
- 13~17세: 궁정 진입 시도, 실패 반복
- 18세: 비서 임용
- 19~21세: 루카와 가장 가까운 존재
- 22세: 음모 인지, 갈등 시작
- 23세: 기록 조작의 실제 파악
- 24세: 고발 결심
- 25세: 통합 4부 - 고발과 저지, 증상
- 이후: 생존하나 “예지 능력 상실” 혹은 봉인

II-3. 대지의 영웅

Custos Terrae Murmuranis

- 0~10세: 제사장의 아들로 성장
- 11~15세: 오굴을 모시며 신앙 형성
- 16세: 제사 의식 참여
- 18세: 교주 계승
- 20세: 전쟁 개입
- 21세: 오굴 사망
- 22세: 진실 추적
- 23세: 루카를 향해 나아감
- 24~25세: 통합 4부 - 자기희생
- 이후: 대지에 남은 “온기의 잔재”

추가 챕터 III

공주와 영웅의 명대사 — 세계관의 심장

사사야키 리네

“나는 바다를 믿어요.

돌아오지 않는 파도도, 누군가에겐 끝까지 가 닿았다는 뜻이니까.”

“당신을 살리기 위해 보냈어요.

날 미워해도 괜찮아요.

살아만 있다면.”

아마미야 루카

“미래를 너무 많이 본 죄가 있다면,

나는 기꺼이 악이 되겠어.”

“구원이 오지 않는 세계라면,

누군가는 악역을 맡아야 하잖아?.”

오굴

“강해질 필요는 없어요.
대신 맞아줄 수 있다면… 그걸로 충분해요.”
“지켜주지 못해도 괜찮아요.
함께 무너졌다면, 그건 실패가 아니니까.”

바다의 영웅

“암살은 죽이는 기술이 아니야.
도망칠 수 없게 만드는 방법이지.”
“당신이 바다라면,
난 기꺼이 가라앉겠습니다.”

달의 영웅(비서)

“알고도 침묵한 죄와,
모르고 따른 죄 중 어느 쪽이 더 무거운가요.”
“사랑해서 고발합니다.
그래서 끝까지 당신 편입니다.”

대지의 영웅

“신앙은 구원이 아니라,
끝까지 남아주는 선택이에요.”
“이 땅이 무너지지 않게,
제가 먼저 무너지겠습니다.”

7) 통합부(4부) — 전쟁과 심판의 디테일

7-1. 시작 장면(확정)

멸망한 두 왕국의 영웅들이 루카 앞에 도달한다.

루카의 비서는 군중과 세력 앞에서 악행을 폭로한다.

루카가 미쳐 날뛰며 모두를 죽이려 한다.

7-2. 총돌 구조

영웅 둘(바다/대지)은 루카에게 돌진한다.

비서는 사랑으로 루카를 막으며 저지에 가담한다.

혼란 속에서 희생의 조건이 완성된다.

7-3. 영웅들의 자기희생

멸망한 두 왕국의 영웅들은

루카를 죽이기 위해 스스로를 불사른다.

비서 덕분에 루카는 완전한 죽음을 면하지만 큰 상처를 입는다.

두 영웅 또한 치명상을 입는다.

7-4. 공주들의 부활과 화해

죽었던 리네와 오굴이

축복을 희생해 부활한다.

세 공주가 격돌하고, 피로 물들고, 끝내 겨우 화해한다.

7-5. 축복 소멸 → 어둠 부활

화해의 대가로 축복이 소멸한다.

세 개의 못이 동시에 빠진다.

공백에서 어둠이 태어난다.

4부는 “화해”로 끝나지만,

그 화해가 동시에 “어둠의 탄생”을 부른다.

구원과 멸망이 같은 사건으로 겹쳐지는 지점.

8) 5부 — 어둠과의 최후 전쟁

8-1. 분위기

통합왕국은 점차 피폐해진다.

어둠은 외부의 괴물이 아니라

축복이 사라진 자리를 파먹는 “세계의 허기”다.

마을은 말라가고, 기억은 흐려지고, 사람들은 서로를 의심한다.

8-2. 공주들의 결심

세 공주는 어둠과 **자결에 가까운 결단**을 준비한다.

어둠을 봉인하기 위해 자신을 세계에서 지우려 한다.

8-3. 영웅들의 마지막 잔향

죽었던 영웅들의 마지막 의지/맹세/기도가

결정적인 순간에 세계를 붙잡는다.

영웅들은 살아 돌아오지 않지만,

“마지막 희생”으로 어둠을 완전히 물리치게 만든다.

8-4. 엔딩

어둠이 사라지고, 세계는 축복 없는 시대에 들어선다.

세 공주는 세계를 하나로 통합한다.

영웅들은 전설이 아니라 “기억”으로 남는다.

기록은 어찌면 지워지지만, 누군가는 속삭인다.

바다의 파도처럼, 달의 빛처럼, 대지의 온도처럼.

9) 각 왕국의 일상 문화 상세(요약이 아닌 ‘살아있는 디테일’)

9-1. 바다 왕국의 일상

항구 아이들은 파도의 높이로 날씨를 맞힌다.
인어·어인은 배 아래에서 항로를 정확히 한다.
사람들은 전쟁 소식을 들어도 “돌아온다”는 말을 먼저 한다.
심판은 칼이 아니라 바다의 질서로 내려진다.
“바다가 돌려주지 않는 것은, 죄다.”

9-2. 달 왕국의 일상

아이들은 점성·기록·가능성 교육을 받는다.
요정은 인간의 감정 기록을 맡기도 한다.
감정이 예측을 흐리기 때문이다.
실패는 실수라기보다 “편집 가능한 오류”로 인식된다.
그래서 죄책감이 늦게 온다.
폭주하는 순간에야 한꺼번에 터진다.

9-3. 대지 왕국의 일상

공동 제사의 날에 마을이 하나가 된다.
수인은 감정이 꼬리에, 귀에 드러난다.
거짓말이 어렵다.
마법은 개인이 아니라 공동체의 자산이다.
그래서 멸망은 단지 “왕궁이 무너짐”이 아니라
서로를 지키는 체계의 붕괴다.

0) 설정의 핵심 질문(작품이 관통하는 테마)

사랑은 어디까지 충성일 수 있는가? (바다의 영웅/리네)
미래를 너무 많이 본 자의 선택은 죄인가? (루카/비서)
구하지 못한 신앙은 의미가 있는가? (오쿨/대지의 영웅)
구원은 승리가 아니라 “지연”일 수도 있는가? (어둠/5부)

11) 요약(그러나 결코 가볍지 않은 한 줄)

이 세계는 영웅으로 구원되지 않는다.

영웅의 희생으로 겨우 살아남을 뿐이다.

그리고 그 희생은 기록보다 먼저 사라지지만—

바다와 달과 대지는, 끝내 누군가의 마음에 남는다.