[점성술사 관련] 운명 순응 – 운명 기록관 / 운명 거부 – 운명 개척자

아이디어 정리

* 별자리 이펙트가 화면에 뜸.
* 아르카나랑 비슷한 느낌이 드니까 황도 12궁은 빼

[운명 개척자]

허공에 별을 던져or뿌려 (신드라 q 같은 느낌) -> 던져진 별들과 캐릭터를 이어. -> 어떤 별을 뿌리는 지에 따라 효과가 달라지는 별자리가 완성이 돼

만약 별자리를 완성 못하면 or 별들이 너무 한 곳에 모여 있으면(?) 별들이 폭발하며 작은 피해를 줘.

만약 별자리를 완성 하면 강한 피해를 줘.

클래스 명칭

* 성운사관(성운 + 사관): ‘별자리를 기록하는 사람’ => 동양풍 캐릭터?  
  하긴 애니츠도 브레이커로 동양풍이긴해
* 아키비스트(archivist): 기록관(아카이브)에서 기록물을 관리하는 사람
* 페이트키퍼(Fatekeeper): 운명을 관리하는 사람.
* 운명기록관

로스트아크의 신들은 모두 별자리와 관련이 있음. 신을 숭배하고 떠받들고 신들의 업적을 기록하고 관리하여 전파하는 역할을 하던 존재가 신의 존재를 찾아 떠난다 or 신에게서 벗어나 자신의 길을 걷는다는 의미?

핵심은 ‘별/별자리’야. 여기서 운명은 자신의 운명을 의미해야 해.   
-> 다른 사람의 운명까지 관리/기록한다? 스토리상 너무 밸런스 문제가 있을 듯? 어떻게 약하게 표현할 건데?

아니면, 다른 사람의 운명을 관리/기록하거나 자신만의 운명을 개척해 나가거나 두 컨셉이 있는 거지.

[외형 컨셉]

* 비서장? 같은 느낌. 중년 남성. 키크고.

[종족/뿌리클래스]

* 볼다이크의 현자.
* 에테르
* 대우주-소우주의 유비추론을 받아들인 연금술사에 의해 에테르는 지상계에도 있을 것이라는 관념으로 이어졌고, 이는 현자의 돌과도 연결되는 계기가 되었다.

[배경 컨셉]

* 헤르메스 주의에 기반. : 위에서와 같이 아래에서도 그러하다.
  + 점성술을 이해하여 천체의 흐름에서 개인의 흐름을 대응시킨다.
* 에메랄드 태블릿
  + 서양 연금술 전통의 중심.
  + 거시 우주(우주)와 미시 우주(개인의 영혼)의 대응 관계를 정리한 문서.
* 컨셉에서 에메랄드 태블릿의 활용
  + 최초의 (클래스명) ‘!@#’이 작성한 기록. 모든 (클래스명)의 교육용으로 사용되고 있다.
  + 점성술을 통해 천체의 흐름을 이해하여 연금술의 발전을 바라는 내용들.
* 두 파로 나뉨
  + 헤르메스 주의의 ‘위에서와 같이’에 집중, 인간으로서 주어진 역할을 다 하자. 관측/기록파
    - 별자리에게서 힘을 빌린다.
  + 헤르메스 주의의 ‘아래에서도 그러하다’에 집중, 스스로 신이 되겠다. 개혁/개척파
    - 스스로 빛나는 별이 되어 별자리를 그린다.

배경 스토리 전체를 갈아 엎으려고 해.

로스트아크의 클래스는 뿌리 클래스와 파생 클래스로 나뉘어. 뿌리 클래스는 전사/암살자/마법사 등 으로 나누는 큰 분류이고, 전사 뿌리 클래스 안에 워로드/버서커/디스트로이어/홀리나이트로 네 가지 파생 클래스가 있어.

이처럼 별과 별자리를 활용하는 컨셉의 캐릭터는 뿌리 클래스가 '현자'라고 정했어. 앞으로 만들 캐릭터의 컨셉은 별과 별자리를 활용하는 현자야. 단, 연금술의 전문가인 '현자'에 별과 별자리를 활용한다는 점성술 컨셉을 부여한 만큼 연금술과 점성술의 모습이 같이 보이는 편이 좋을 것 같아. 다만, 뿌리 클래스인 '현자'는 연금술의 대륙인 볼다이크에서 연금술의 전문가를 의미하기 때문에 신을 숭배하고 신의 업적을 기록하는 등 신앙과 동떨어진 모습이 있어. 그래서 신앙에 관한 배경 스토리를 바꿀거야.

지금 부터 바뀐 배경 스토리 요약이야.

[배경 스토리]

볼다이크의 현자들 중 '위에서와 같이 아래에서도 그러하다'는 생각으로 별과 별자리를 관측하여 우주의 흐름을 파악하고 이해하려고 했고, 이를 바탕으로 연금술의 발전을 꾀한 '별의 현자'들이 있어. 최초의 별의 현자는 '에메랄드 태블릿'을 만들었고 후대의 별의 현자들은 에메랄드 태블릿을 통해 지식을 확장하고 있어.

그러다 점점 스스로 별자리를 그리려고 하는 욕망을 가진 이들이 등장하게 돼. 이들은 자신의 뛰어난 재능을 바탕으로 스스로 빛나는 별이 되고 별자리의 중심이 되려는 노력들을 하게 돼. 이들은 인간이 신이 되는 모습을 바라며 운명은 인간 스스로가 개척한다는 의미에서 '개척파'라고 부르기 시작했어. 이런 의견을 비판하는 이들도 생겨나게 돼. 이들은 별과 별자리 관측을 통해 발달시킨 연금술을 인간에게 이로운 역할의 범주안에서만 활용하며 인간으로서 주어진 역할을 해야 한다는 '전통파'가 되었어. 이로 인해 별의 현자들은 '개척파'와 '전통파'로 분파가 나뉘게 되었어.

개척파는 인간 스스로 별이 되기 위한 노력을 했고, 전통파는 별의 관측을 통해 우주의 흐름을 이해하려고 노력을 했어. 이로 인해 전투 방식에도 차이가 생겨.

이런 전투 방식의 차이로 인해 깨달음 노드의 두가지 갈래가 생겨.

[무기 컨셉]

* 에메랄드 태블릿(Emerald Tablet)
  + 별의 현자들의 연금술로 만들어 낸 호문쿨루스.
  + 끈이 달린 휴대용 혼천의

[스킬 컨셉]

* 시저지 : 태양과 지구와 달이 일렬로 위치하는 현상. 일식과 월식
* 오로라
* 광속이동
* 백색왜성
* 웜홀
* 블랙홀/화이트홀
* 마법진 정렬 (닥터스트레인지 타임스톤처럼)

‘별의 현자’

아스트로맨서(Astromancer)

[용어 아이디어]

* 코스모스(질서) <-> 카오스(혼돈)
* 유니버스(전반적인 우주)/스페이스(지구 밖 우주)/코스모스(시스템적)
* 갤럭시
* 스텔라
* 성좌/성운
* 헤르메스주의의 ‘우주 전체의 지혜의 세 부문’ – 태양(연금술), 달(점성술), 별(신성마법-Divine/Black Magic)
* 아스트랄 위버 (Astral Weaver) : 개척파 쪽 깨달음 노드 (‘별들을 이어 별자리를 만든다’는 의미)
* 페이트 키퍼 (Fate Keeper) : 전통파 쪽 깨달음 노드 (‘인간에게 주어진 운명을 지켜 나간다’는 의미)
* Armillary Sphere : 혼천의

조유리 - story of us 중간중간 시계추 소리 (1:26~1:28)