1. 카르마

인간의 업.

과오를 저질렀을 때 쌓인다.

새겨지면 시간을 되돌려도 사라지지 않으며, 진심으로 뉘우치고

그 무게에 맞는 고행을 행해야 사라지게 된다.

1. 카르마 드로어

인간형 괴물들.

유적에 발을 들인, 유물을 원하는 자들은 모두 돌이킬 수 없는 죄를 저질렀기 때문에

그 자의 죄의식이 구현된 모습을 지닌다.

사람을 죽인 자에게는 피해자의 모습이, 부모를 버린 자에게는 부모의 모습이 보인다.

그러나 유물을 원한다는 것은 죄에서 눈을 돌린 것이기 때문에 그 모습을 제대로 알아보지 못하며, 이 때 드로어를 죽이는 것은 자신의 죄를 마주하는 것을 거부하는 일이기 때문에 카르마가 쌓이게 된다.

이후 자신의 죄를 인정하고 마주한 뒤 온전한 모습으로 돌아온 드로어를 쓰러뜨리는 것은 반성의 의미이며, 고행이기에 카르마가 줄어든다

.

1. 유물

Samsara.

아리아 신이 인간을 위해 만든 유물.

인간들의 카르마가 쌓여 세계를 망가뜨리는 것을 우려한 아리아 신이 인간들의 카르마를 리셋시키기 위해 만든 시간회귀장치.

세이브 로드의 원리로 인간들의 죄업이 비대해지면 안전한 지점으로 돌아가려고 하였으나, 카르마는 Samsara가 조정할 수 있는 시간을 초월한 것이었기 때문에 나날이 무거워져 갔다.

아리아 신은 너무 강대한 힘을 가져 함부로 파괴할 수 없기에 누군가가 악용하지 못하도록 아프사라스들에게 유물을 봉인하도록 하였다.

그러나 Samsara는 봉인되었음에도 유적 내부에서는 거대한 영향력을 지니고 있었으며, 유적 외부로도 무거운 카르마를 지닌 자를 끌어들일 정도의 힘을 발휘하였다.

자신이 봉인된 이유를 이해하지 못하는 Samsara는 자신이 만들어진 목적인 카르마를 해소하기 위해 시간을 되돌려 인간을 돕기를 계속하고 있는 것이다.

자신이 나갈 수 없기에 외부에서 도움이 필요한 인간을 불러들이는 방식으로 말이다.

그러나 유적 밖의 시간에까지 영향을 미칠 수는 없었기에 그자가 유적에 발을 들인 그 순간으로만 무한정 시간을 되돌려 주게 되었다.

또한 Samsara는 카르마를 통해 인간을 감지하기 때문에 카르마가 많고 무거울수록 Samsara와 불리어진 인간 간의 연결이 강해지며, 그 연결을 통해 인간은 Samsara의 힘의 극히 일부분을 받아 사용할 수 있게 된다.

1. 카르마 이터

동물형 몬스터

하위 신들이 유적에 걸어둔 수호주문의 일부로

유적을 수호하는 직무를 가지고 있었다.

오랜 시간이 지나 유물의 힘에 물들어 카르마를 갈구하게 되었으며,

카르마를 지닌 자들을 습격하도록 변모하였다.

인간을 뜯어먹으며 그 모습 또한, 흉포한 모습으로 바뀌고 말았다.

카르마 매커니즘

카르마란 무엇인가 – 인간의 업보.

누가 쌓는가 – 누군가 줘서 쌓이는 것이 아님. 굳이 말하자면 자기 자신.

언제 쌓이는가 – 심각한 죄를 저질렀을 때 쌓인다.

왜 인간형 괴물을 죽일 때 쌓이는가 – 자신의 죄를 마주하기를 거부했기 때문에 쌓인다.

어디에 쌓이는가 – 자신에게 쌓인다.

어떻게 떨치는가 – 죄의 무게에 상응하는 반성과 고행을 통해.