검정/남색 – 준호씨 글

**빨간색 – 이진우 질문**

1. 카르마 **<- 제가 원하는거 이것보다 훨씬 디테일한 부분입니다.**

인간의 업.

과오를 저질렀을 때 쌓인다.

새겨지면 시간을 되돌려도 사라지지 않으며, 진심으로 뉘우치고

그 무게에 맞는 고행을 행해야 사라지게 된다. **<- 진심으로 뉘우친다? 이미 주인공이 도망친 자신을 원망하고 후회하고 있는 시점아닌가요?**

**‘손가락은 몇개 잘려나갔고 피골이 상접해 이미 해골같은 몰골로 그저 죽기만을 바라며 쓰러진 채로 그저 이렇게 죽을 바에는 그 자리에서 용맹하게 싸우다 죽을 것을, 마지막까지 동료들 곁에 서 있을 것을 하고 가슴 깊이 후회하며 눈을 감는다.’ <- 준호씨가 docs에 써둔 설정이랑 충돌납니다.**

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. **<- 준호씨 카르마 매커니즘 설정에 카르마 쌓는 주체가 자기자신이라고 하면, 자신의 죄의식을 바탕으로 쌓이는거 아닌가요? 자신에게 달려드는 좀비 잡는다고 죄의식이 생길거 같지 않은데요?**

이후 자신의 죄를 인정하고 마주한 뒤 온전한 모습으로 돌아온 드로어를 쓰러뜨리는 것은 반성의 의미이며, 고행이기에 카르마가 줄어든다. **<- 위에서 말했지만 죄는 이미 인정(=후회)한 상태고 옛 동료의 모습의 몬스터가 좀비 움직임으로 자기를 죽이려 드는걸 처치하는게 어떻게 고행이죠? 냉정하게 같은 몬스터이고, 외형만 달라진건데?**

**-몬스터**

1. **인간형 괴물들-수호 주문에 의해 구현된 주인공의 카르마, 죽은 전우들의 일그러진 형상**

**<- 준호씨가 써둔 캐릭터/세계관 설정입니다. 이미 몬스터 자체가 수호 주문으로 주인공의 카르마를 감지해서 만든 몬스터인데, 주인공이 유적을 들어가는 이유는 크게 두 가지인데, 하나는 유물에 묶인 자신을 해방시키기 위해, 두 번째는 유물의 힘으로 과거로 되돌아가고 싶은거 아닌가요? 두 가지 이유를 위해 유적에 들어가고 자신을 공격하는 몬스터를 잡는데 왜 카르마가 쌓이고 풀리죠? 죄의식이 생길 이유가 없는데? 본인이 몬스터를 잡을떄 죄의식 하나 없을텐데 좀비 외형일때 잡으면 카르마가 쌓이고, 죽은게 확실한 지인 외형이면 죽일 때 카르마가 줄어든다? 이 세계관에서 죽은 지인의 모습을 한 도플갱어를 만나서 그놈을 죽이면 죽은 지인에게 남아있는 죄책감이나 죄의식이 사라집니까? 아무리 생각해도 저게 죄의 무게에 맞는 반성과 고행으로 생각이 안되는데요?**

1. 유물

Samsara.

아리아 신이 인간을 위해 만든 유물.

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

**카르마**

**인간의 업.**

**과오를 저질렀을 때 쌓인다.**

**새겨지면 시간을 되돌려도 사라지지 않으며 <- 위에 시간이 되돌아가도 카르마가 사라지지 않는다고 설정했으면 카르마를 리셋시키는 시간회귀장치가 무슨 소용이죠? 시간이 돌아가도 카르마는 그대로인데?**

세이브 로드의 원리로 인간들의 죄업이 비대해지면 안전한 지점으로 돌아가려고 하였으나, 카르마는 Samsara가 조정할 수 있는 시간을 초월한 것이었기 때문에 나날이 무거워져 갔다. **<- 시간을 초월한다는 카르마를 리셋시키기 위해 시간을 되돌리는 유물을 만들었다? 신은 카르마가 뭔지도 모르고 유물을 만들었나요? 카르마는 개인이 스스로 쌓는거라면서요. 그냥 세계가 쌓는 것도 아니고, 세계에 축적되는 것도 아니고, 개인에게 쌓인다고 말하고, 그 개인이 존재하지 않는 과거로 가면 그만 아닌가요?**

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. **<- 확실한 설정이 뭔가요? 유물이 사람과 같이 생각하고 행동한다? 유물이 센서처럼 생각은 없지만 어떤 반응을 통해 행동은 한다? 유물이 자기가 시간을 되돌린다고 카르마가 풀리는거 아니라는걸 알텐데요? 애초에 카르마 푸는걸 돕기 위해 ‘수호 주문으로 만들어진 몬스터’에 좀비 환영을 씌워서 인간에게 카르마를 쌓게 합니까? 그런 유물이 동물형 가디언을 물들여서 카르마를 갈구하게 하고 카르마를 지닌 인간을 죽이게 만들었나요?**

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. **<- 카르마를 해소시키기 위한 유물이 카르마가 많은 인간한테 반응해서 힘을 준다? 인간이 유물의 힘을 갈취합니까? 아니면 유물이 힘을 줍니까? 시간을 되될리는 유물이 힘을 주는거면 시간을 되돌리는 힘의 일부지, 육체적 강화가 왜 되죠?**

**제가 지난번에 회의시간에 개연성 관련해서 물어봤을 때 저한테 doc 안 읽어서 모르는 거라고 했죠? 신이 유물이 쓰이길 원한다고 한말, 자격이 있는 자가 유물을 사용할 수 있다고 한말, 유물이 괴물이 되는 이유가 있다고 한말 기억하나요? 그때도 doc에 없어서 제가 그런 설정 없다고 doc에 제대로 써달라고 했었던거 같은데, 지금도 doc에도 없고, 여기도 없는데, 그 부분은 어떻게 처리하실겁니까?**

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, **<- 카르마가 인간 자신이 쌓는 거라면서요. 인간을 죽인다고 그 인간의 카르마를 죽인 존재이 가져가는 것도 아닌데, 왜 갈구하죠?**

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. <- 앞서 말했지만 본인이 과거를 반성하고 되돌리기 위해 유물을 찾아가는 과정에서 자신을 공격하는 좀비들을 잡는 걸 어떻게 봐서 죄를 저지른다는 거죠?**

왜 인간형 괴물을 죽일 때 쌓이는가 – 자신의 죄를 마주하기를 거부했기 때문에 쌓인다. **<- 세계가 판단해서 개인에게 카르마를 쌓는게 아니면 결국 자기 자신이 판단하고 죄의식에 따라 쌓이는 개념인데, 과거를 바꾸기 위해 가는 길에 앞을 막고 자신을 공격하는 몬스터를 죽인다 = 자신의 죄를 마주하기 거부한다? 이게 성립이 안됩니다.**

어디에 쌓이는가 – 자신에게 쌓인다.

어떻게 떨치는가 – 죄의 무게에 상응하는 반성과 고행을 통해. **<- 반성과 고행이 ‘AND’ 조건인지 ‘OR’ 조건인지.**

**적들은 생각보다도 훨씬 강했고, 정말 같은 사람인지 의심이 들 정도로 덩치가 크고 격앙되어 있었다.**

**기사들은 인간을 벗어난 괴물들의 돌팔매와 칼질에 낙엽처럼 쓸려나갔다.**

**<- 라면서요. 냉정하게 상황을 봐서 주인공이 거기서 끝까지 싸우다 죽었어도, 동료가 전부 살 수 있는 상황이 아니었고, 자기 혼자 비겁하게 도망쳐서 살아남았다라는 죄책감이지, 내가 열심히 싸우지 않아서 동료들이 죽었다라는 죄책감도 아닌데, 동료의 모습을 한 몬스터를 잡는게 뭐가 고행이죠?**

**동료가 죽었다는걸 부정하는 것도 아니고 죽은걸 인지하고 그걸 되돌리기 위한 과정에서, 시간을 되돌리는게 정답이 아니라는걸 인지하는 시점도 근거도 이유도 없어 보이는데, 게임에서 카르마가 최고점을 찍을 시점(유물과 연결이 가장 강해진 시점)에서 유물이 만든 환영을 무시할 수 있게 된다?**

**이제까지 자기의 죄를 외면한 것도 아니지만, 외면했었다 치고, 갑자기 과거의 죄(자신이 끝까지 같이 싸웠어도 죽었을 동료/도망 갔어도 죽었을 동료를 두고 도망친 죄의식)를 인정하면 유물의 환영을 무시할 힘이 생깁니까?**

**동료의 모습을 한 몬스터가 자신을 공격하는걸 인지하고 그걸 죽인다? 몬스터라는걸 확실하게 인지했으면, 감히 죽은 동료의 모습을 따라한 몬스터한테 화가 날거고, 몬스터보다 동료쪽으로 인식을 했으면 미안해서 때리는 데로 맞아주거나 공격을 못하는 게 정상 아닙니까?**

**추가로, 지난번에 회의 시간에 말할때 과거로 돌아가는 목적이 현실을 회피하기 위해서라고 했죠? 그냥 전투가 발생하기 전 상관없이 아무 시간대로 돌아가서 이 현실을 피하고 싶다는 건데(현실을 피하는 목적으로 과거로 가면 결국 또 그 전투가 발생하고 다 죽을텐데요?) 그게 무슨 의미죠? 과거로 가서 이 전투를 막는 것도 아니고, 끝까지 전투를 하고 장렬하게 죽는 것도 아니고, 과거로 돌아가도 똑 같은 현상이 반복될텐데 그냥 잊고 싶고 이 현실을 그렇게 간절하게 벗어나고 싶으면 자살이라는 편하고 쉬운 방법이 있는거 아닌가요? 회귀의 목적이 불투명하고, 의미가 없어 보입니다.**

다시 나타나 주인공의 앞을 가로막는 자의 얼굴을 유심히 보다가 결국 그는 깨닫고 말았다.

그자는 자신이다.

몇번이고 이 방에 도달한 자기 자신이었던 것이다.

**<- 준호씨가 쓴 글입니다. 유적 내부가 시공간이 비틀려져 있다고 하면, 과거나 미래의 자신과 싸우는게 말이 되지만, 기억조차 전달되지 않는 완벽한 과거 시점 회귀에서 자기 자신과 만날 일이 있나요? 몬스터는 수호 주문이 죄의식을 감지해서 만들어내는 거라면서요. 그럼 자기 자신의 모습을 하고 나오는 존재는 몬스터는 아닐거 아니예요? 왜 자기 자신이 있죠? 왜 만나는 자기 자신은 유물을 지키는 가디언도 아닌데,**

광휘로 가득 찬 정체불명의 유물에 손을 뻗으려는 주인공.

그러나 한손에 검을 든 수수께끼의 인물이 나타나 그의 앞을 가로막고, 목숨을 건 마지막 싸움을 벌인다.

**똑같이 주인공처럼 입구에서 젠되서 뛰어와서 막는다는 건데, 하는 행동은 그냥 유물을 지키는 가디언인데요?**

**p.s. 창작의 길이 힘들다는 걸 잘 압니다. 세계에서 알아주는 작가가 만들어도 무(無)에서 만드는 세계관/디테일 설정에 모순이 생길 수 있다고 생각합니다. 그 모순되는 부분에 대해 같이 보완을 해나갔으면 좋겠습니다. 막히는 부분이 있으면 다른 사람들에게 전달해서 의견도 좀 나누면 좋겠어요. 지금 전반적으로 스토리는 나와 있고, 그 스토리에 맞춰 세부 설정을 하시는 중일텐데, 세부 설정에서 이 정도 모순이 해결 안되면 차라리 스토리를 수정하는 방향으로 가야 된다고 생각합니다. 한번 고려해주세요.**