검정/남색 – 준호씨 글

**빨간색 – 이진우 질문**

1. 카르마 **<- 제가 원하는거 이것보다 훨씬 디테일한 부분입니다.-어디가 어떻게 디테일해야 하는지 말해주세요 계속물었습니다.**

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. – 반성과 후회는 전혀 다른 개념입니다.**

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? –좀비 형태의 적을 죽여서 죄책감을 느껴서 카르마가 쌓이는 것이 아니라 좀비 형태의 적과 싸우고 그것을 죽이는 것 자체가 죄를 마주하기를 거부하기 때문에 일어나는 것입니다. 죄를 마주하기를 거부하는 마음 속을 현실에 투영한 것이죠.**

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? -후회와 인정, 반성은 전혀 다른 개념입니다. 지금까지 자신이 저질러온 일들과 정면으로 마주하고 인정하는 일이며, 매우 고통스러운 일이기 때문입니다.**

**-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?**

**-앞에서 이미 답한 사항**

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? –끝까지 읽고 쓰세요**

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? -개인에게 쌓이지만 그 개개인에 쌓인 것의 총량은 존재하고 그게 그 개인이 존재하지 않던 시간으로 가도 사라지지 않습니다. 신은 인간을 온전히 이해하지 못했기 때문에 카르마가 시간을 초월한다는 것은 예상 밖이었습니다. 문맥으로 충분히 유추할 수 있는 부분입니다.**

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? –자의식이 없거나, 있어도 매우 희미하기 때문에 주어진 일만을 계속합니다. 카르마가 풀리지 않는다는 사실을 제대로 인지하지 못합니다. 몬스터가 변모한건 그저 유물이 지닌 힘이나 카르마에 대한 집착이 영향을 준 것이지 유물이 일부러 그렇게 만들었단 말은 한마디도 없습니다. 거대한 힘은 의식하지 않아도 주변에 영향을 준다는 설정은 흔한 것인데요.**

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? –유물이 의식적으로 주는 게 아니라 그냥 연결이 강해지면서 흘러들어 오는 것 뿐입니다. 읽을 수 없던 문자를 읽을 수 있게 되거나 하는 부분이 유물이 주는 힘이며 육체적 강함은 그냥 에너지가 많아져서 출력이 높아진 것 뿐입니다.**

**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?**

**-그런 부분은 카톡에 없었습니다만. 말하셨으면 적어드렸겠죠.**

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?**

**-그냥 유물이 지닌 집착이 복사된 것 뿐입니다.**

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? -이미 답한 사항**

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.**

**-자기 자신도 세계가 판단하는 것도 아닙니다. 그저 세계의 순리적인 것입니다. 원본이 되는 사상도 그렇구요. 그리고 애초에 주제에 대해서도 이해를 전혀 못하셨는데 애초에 과거를 바꾸려 하는 것 자체가 자신의 죄를 마주하기 거부하고 있다는 것입니다. 받아들이고 앞으로 나아가야죠. 여러 번 강조했던 것인데요.**

어디에 쌓이는가 – 자신에게 쌓인다.

어떻게 떨치는가 – 죄의 무게에 상응하는 반성과 고행을 통해. **<- 반성과 고행이 ‘AND’ 조건인지 ‘OR’ 조건인지. –당연 AND입니다. 반성 없는 고행은 없습니다. 그냥 힘든 일을 한다고 고행이 아닙니다.**

**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?**

**-앞서도 말했지만 자신의 죄를 인정하고 받아들이는 행위 자체가 고행인겁니다.**

**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?**

**-유물과의 연결이 강해지면서 인지능력이 높아진 것도 있지만 무한한 회귀 속의 위화감이 쌓여서 윤회가 깨지는 겁니다. 자신이 하고 있는 일의 의미를 점차 깨닫는거죠.**

**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?**

**-죄를 외면한게 맞습니다. 아닌 게 아닙니다. 그냥 한순간에 인정한게 아니라 수많은 윤회를 통해 쌓인 깨달음입니다.**

**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?**

**-단순히 동료의 모습을 따라한 몬스터도 아니고, 그것이 자신의 업을 형상화 한 것임을 윤회와 유물과의 연결을 통해 알게 되었는데 화가 날 이유도, 맞아주거나 공격을 못할 이유도 없지요.**

**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.**

**-자기합리화입니다. 겉으로는 동료들을 살리고 싶다 같은 이유로 행동하고 있지만 실은 자신이 저지른 과오를 지우고 싶은 것뿐이니까요. 회의중에 말했던 내용입니다.**

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,**

**-몬스터 전부가 수호주문에 의해 생겨난다는 말은 아무데도 없습니다. 잘못읽으셨네요.**

**그리고 스토리 추가된 텍스트중에 유물이 거울의 형상을 하고 있다는 부분이 있습니다. 유물에 주인공의 얼굴이 비치자 유물이 지금까지의=과거의 주인공을 거울상으로 불러낸겁니다.**

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?**

**-과거의 주인공=유물을 가지려 하는 주인공 인데 유물을 차지하려고 싸우는건 당연한 거지요.**

**카르마**

**인간이라는 바구니가 있고, 카르마라는 구슬이 있다고 가정. 구슬의 크기는 1~10**

**준호씨는 인간 자기 자신이 쌓는다고 했습니다. 인간 스스로가 구슬을 만들어 바구니에 넣는다는 거죠?**

**–아닙니다. 구슬을 바구니에 넣는건 인간이지만, 만드는건 이치의 흐름에 따라 자연스럽게 이루어집니다.**

1. **구슬의 크기는 뭘로 정합니까? 스스로 쌓는다고 했으니 세계가 판단해줄리 없고, 주체는 인간이 느끼는 죄의식의 크기에 따라 구슬의 크기가 결정된다는 건데, 그럼 살인을 하고 죄의식이 없으면 안 쌓입니까? 아니면 그런거 상관없이 그냥 모든 행동에 따라 카르마가 정해져 있는겁니까?**

**=카르마는 자연의 이치이기 때문에 모든 죄의 경중은 인간이 생각할 수 있는 기준과는 다른 정량이 있지만 그걸 예측하는 것은 어렵습니다. 어떠한 의식체가 양을 정하는게 아닌 자연스럽게 적절한 양이 쌓이는 겁니다. 행하고 죄의식이 없는건 카르마의 경중에 영향을 미치지 않거나 더 많은 양이 쌓이겠지만 반성한다면 덜 쌓일수도 있습니다.**

1. **여신이 인간들의 카르마가 쌓여 세계를 망가뜨리는걸 걱정한다고 했는데, 세계가 망가진다는 건 뭘 기준으로 삼은거죠? 망가진다는 기준이 모호합니다**

**=망가지는게 망가지는거죠. 망가지는 방법은 한가지만 있는게 아니고 어떤식으로 망가질지는 다양한 가짓수가 있어 알 수 없습니다.**

**인간의 스트레스도 분명 나쁘고 몸을 망가뜨리지만 그 방법은 한둘이 아니지요.**

1. **엄밀히 카르마의 주체가 인간이고, 인간이 스스로 쌓을 수 있고, 풀 수 있는 지극히 개인적인 요소인데, 어디에 따로 쌓입니까? 왜 카르마가 세계를 망가트리죠? 카르마가 쌓인 인간들이 늘 수는 있어도 카르마 자체가 세계에 영향을 끼친다는 설정은 없는데요?**

**=카르마는 개인에게 쌓이지만 그 총량이 있다고 써놨는데요. 그리고 개개인에 쌓여도 세계를 망가뜨리지 못할 이유는 없지요. 폭탄을 개개인이 들고있다고 주변을 파괴하지 못하는건 아니지 않습니까?**

1. **1번 질문 답변 기반으로, 살인자에게 사형을 집행하는 집행관이 있다고 가정합니다. 그 사람은 하루에도 수번씩 사형을 집행합니다. 카르마가 쌓입니까? 쌓이면 얼마나 쌓입니까?**

**=집행관이 처한 상황, 처형당한 사람의 죄의 경중에 따라 다르겠죠.**

1. **~~4번에 이어서, 전쟁이 벌어져서 싸우던 중 적국의 특수부대가 아군의 민간인 지역에 침입해 민간인을 학살하는걸 발견하고 죽였습니다. 카르마가 쌓입니까? 쌓이면 얼마나 쌓입니까?~~**
2. **~~4번에 이어서, 준호씨가 만든 세계관에서 신을 모시는 사제가 신이 카르마가 쌓이는 것을 걱정하는 것을 알고 카르마가 많이 쌓인 이를 확인할 수 있는 유물로 사람들의 확인해 카르마가 적은 이는 칭송하고, 적당한 이는 회계시키고, 많은 이는 제거했습니다. 사제는 카르마가 쌓입니까? 쌓이면 얼마나 쌓입니까?~~**
3. **~~4번에 이어서, 어떤 미치광이(C)가 자신(마을인A)이 살고 있는 마을에 들어와 한 가족(마을인B 가족)을 일부 살해했습니다. 남은 B가족을 위해 A는 미치광이를 막고 그 과정에서 C를 죽입니다. 고의성도 없었고, 그냥 두면 자신의 가족까지 위험할지도 모르는 미치광이를 죽였다고 생각해서 죄의식(죄책감/동정심)같은게 1도 없습니다. 하지만 10년 후 C의 거처가 발견되고, 일기를 확인해보니, B가족은 C의 가족을 모두 강간/살해한 극안 무도한 집단이었고, 구사일생으로 살아남아 미치광이처럼 복수를 계획해 복수를 하고 자살할 계획이었습니다. C는 보기에 미치광이처럼 보였지만 지극히 정상적인 사고를 가진 이 였습니다. A는 일기를 확인하고 C에게 동정심과 죄책감이 생기고, 살아남은 B가족이 10년간 다른 악행을 해왔던 걸 알게됩니다. A는 카르마가 언제 얼마나 쌓입니까?~~**

**=이런 문답은 전혀 의미가 없습니다. 글에 나오지 않은 무수한 다른 조건이 얼마든지 있을 수 있기 때문에 그때그때 다르다는 말밖에 나오지 않습니다.**