캐릭터

-주인공: 케프리

1. 패잔병, 탈주한 낙오기사
2. 청~중년 남성
3. 가족
4. 살아남은 자의 의무
5. 깨달음
6. 이름-케프리
7. 윤회 속에서 진정한 참회의 경지에 이르러 유물의 구속에서 벗어나 귀향하게 됨

-아리아 신

1. 아리아 신계의 주신이자 창조신. 브라흐마.
2. 유물 Samsara를 만들었으며, 그 힘이 너무 위험하였음에도 파괴하지 않고 봉인하게 시킴.

-누스카

1. 바빌로니아 신계의 신. 등불의 신이며 호기심이 강함.
2. 인간들이 신에게서 벗어나 자신들의 힘으로 살아가기 시작해 반 백수가 됨.
3. 할 게 없어 빈둥대던 중 Samsara와 이에 이끌린 인간들을 발견하고 흥미를 가짐.
4. Samsara에 이끌린 인간들을 적당히 인도하며 그들을 관찰함.

-몬스터

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

=과거를 지우고 되돌아가려 하는 주인공의 소원은 죽게 내버려둔 전우들을 다시금 죽이는, 혹은 끝끝내 무시하고 도망치려 하는 것이기 때문

1. 동물형 괴물들-수호 주문의 일부
2. 수수께끼의 방해자-주인공 자기 자신
3. 유물-최종보스, 윤회, 주인공의 미련

세계관

-시대적 배경

1. 고대와 중세 사이
2. 프톨레마이오스력 623년 4월
3. 봉건제 형태의 소규모 영지=도시국가들이 다수 존재하며, 영주를 중심으로 기사, 농민 직급이 존재
4. 강력한 영지는 주변 마을에서 조공을 받고 군사적 수호 등을 약속  
   ------------------------------------------------------------------------------------------
5. 오래전 주신인 아리아 신이 삼사라라고 불리우는 유물을 만들어 신대의 인간=아프사라스들에게 내림
6. 아프사라스들은 유물의 힘을 알지 못했으나 신성한 것으로 여겨 유적을 세우고 그곳에 유물을 안치함
7. 하위 신들은 유적에 수호의 주문을 내리고 강력하고 전투적인 락샤사인을 만들어 유적을 지키기 위해 숲의 입구에 요새를 세운 뒤 락샤사인이 지키게 함
8. 유적을 만든 아프사라스들은 유지 보수를 위해 유적 주변에 마을을 세움
9. 유물이 과거를 바꾸고자 하는 자들을 불러들이기 시작함
10. 아리아 신 측과는 다른 계통의 신인 ‘누스카’가 이들의 운명을 관찰하기 위해 아프사라스 마을에 눌러앉게 됨
11. 락샤사들은 지성이 낮고 흉포해 점차 목적을 잊어버리고 요새의 유지와 수호에만 집착

-공간적 배경-장소

1. 봉건 영지 형태의 도시국가-규모 대략 400명 전후
2. 주인공의 국가-케메트: 역사가 오래되지 않은 신생 도시국가로 농경에 유리해 풍요롭고 강성함. 프톨레마이오스력을 따름
3. 적국-락샤사: ‘아포피스의 유해’와 ‘Samsara’를 지키기 위해 세워진 역사가 오래된 요새.
4. 숲속의 마을-아프사라스: 규모는 작지만 손재주가 좋은 아프사라스들이 세워 훌륭한 수준의 건물들로 이루어짐
5. 유적-아포피스의 유해: 아프사라스들이 유물을 안치하기 위해 세운 유적. 신들이 건 수호 주술과 여러 함정들이 유물을 지키고 있음

-공간적 배경-환경

1. 케메트-풍요로운 강을 등지고 넓은 평야와 초원을 앞에 둔 농사에 유리한 환경
2. 락샤사-숲 속에 있는 강건한 요새에 위치. 사냥과 채집, 목축업으로 생계를 유지

-사건적 배경

1. 어째서 전쟁이 일어났는가-케메트의 영향력 하의 마을 주변에서 약초를 따던 농민이 락샤사 사람들에 의해 살해당함-영주의 지도력과 수호력을 의심받을 수 있고 영향력을 침해받은 사건.
2. 케메트는 식량 생산력이 뛰어난 농경국가로 작지만 강성한 국가였고, 거점으로 사용할 수 있는 마을들이 많아 보급에 유리함-영토 확장 의도가 존재

-아이템

1. 유물-Samsara(윤회): 인간들의 역사가 끊기지 않도록 아리아 신이 만들어낸 세이브 장치. 그러나 그 힘이 너무 강력하고 순수하여 도리여 인류사를 초기화 시킬 수 있는 위험한 물건. 이를 봉하기 위해 아프사라스들에게 넘겨 유적을 지어 봉하게 만들었다. 다만 그 힘을 완전히 봉할 수는 없었고, 깊은 후회를 지닌 인간을 불러들여 그자의 카르마로 구속해 영원히 반복되는 시간 속을 떠돌게 만들기도 하였다. 이 구속을 푸는 자는 자신의 후회와 카르마에서 벗어나 영웅이 될지니.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------