

# 현자 (Sage)

- 클래스 컨셉 및 스킬 디자인 -



## 현자

현자는 원리와 법칙을 파악하여 최소한의 움직임으로 최대의 결과를 만들어 내는 효율을 추구합니다.

그들의 모든 기술은 인과에서 비롯되며 전장에서의 행위에 따라 쌓이는 인과는 행동을 멈추면 빠르게 소멸됩니다.

이 험난한 과정을 흔들림 없이 해낸 현자들은 전장의 위기를 극복하는 지침이 됩니다.

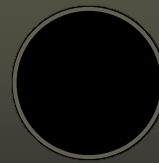
### 무기 타입



성반



(현자 무기 2)



(현자 무기 2)

# INDEX

## 01 개요

- 기획 의도
- 클래스 소개

## 02 기본 액션

- 평타
- 회피

## 03 액티브 스킬

- 스킬 구성
- 추천 스킬 조합
- 게임 플레이 예시

(1) 기획 의도

- 마법을 사용하는 클래스 : CBT 에서 공개된 클래스는 총 6가지로 전사 컨셉(버서커/팔라딘/소드맨), 암살자 컨셉(어쌔신/레인저), 마법 컨셉(소서러)입니다. 이 중 마법 컨셉의 캐릭터의 추가로 클래스간 균형을 맞출 수 있을 것 같아서
- 크로노오디세이의 세계관에 어울리는 클래스. : 현재 공개된 정보안에서 게임에 어울리는 컨셉을 찾다가, 시계의 모양에서 나침반의 형태를 떠올렸고

- 숙련도가

## (2) 클래스 소개

- 마법을 사용하는 클래스 : CBT 에서 공개된 클래스는 총 6가지로 전사 컨셉(버서커/팔라딘/소드맨), 암살자 컨셉(어쌔신/레인저), 마법 컨셉(소서러)입니다. 이 중 마법 컨셉의 캐릭터의 추가로 클래스간 균형을 맞출 수 있을 것 같아서
- 크로노오디세이의 세계관에 어울리는 클래스. : 현재 공개된 정보안에서 게임에 어울리는 컨셉을 찾다가, 시계의 모양에서 나침반의 형태를 떠올렸고

- 숙련도가

# End Of Document