텍스트, 폰트, 스크린샷, 그래픽이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

**가을 관련**

- 단풍, 낙엽

- 건조 : 습도가 낮아지면서 건조한 기후.

- 열섬 현상 : 도심번화가 기온 > 교외지역 기온 (가을에 가장 두드러짐)

- 추수 : 농부에게 중요한 계절, 농사의 결과물 수확

- 풍년(수확, 충만), 흉년(가뭄, 공허)

- 추석, 한가위 : 달맞이, 강강술래,

- 독서의 계절

- 쓸쓸하고 고독한 분위기

- 등화가친 : 등불을 가까이할 수 있어 학문을 탐구하기에 좋은 계절 (가을에 독서를 장려하기 위해 쓰인 사자성어)

- 하늘이 높은 계절

- 천고마비(하늘은 높고 말은 살찐다.)의 계절. 가을은 풍요의 계절이다.

- 추풍낙엽(가을바람에 흩어져 떨어지는 나뭇잎.). 어떤 형세나 세력이 갑자기 기울어지거나 단번에 헤어져 흩어짐의 비유.

- 가을야구

- 빨강, 주황

- 가을방학은 없음. (봄방학, 여름방학, 겨울방학 다 있음)

- 추수감사절

- 가을 탄다 : 쓸쓸함, 울적함

- 더위가 끝나고 적당한 찬바람이 몰려오고 날씨와 공기 조건까지 최적인 시기

- 불꽃축제는 대체로 가을철인 10~11월 경에 열린다.

- 무궁화(애매함), 감나무, 단풍나무, 은행나무, 동백나무(추백), 국화

- 잣나무(피누스 코라이엔시스) : 한국 고유종. 피넨이라는 물질을 내뿜음. 스트레스 해소 효과. 잣나무숲으로 산림욕도 감

- 입추 : 8월 7일 ~ 8일

- 입동 : 11월 7일 ~ 8일

클래스 컨셉 아이디어 정리

1. 추수 컨셉: 풍작/흉작 스킬.

* 조선시대 상평창 : 풍년에는 곡식을 사들이고, 흉년에는 곡식을 팔아 물가 조절, 빈민 구제 기관
* 풍작 스킬로 아이덴티티 게이지 회복 (아이덴티티가 상평창 역할을 함)
* 흉작 스킬로 아이덴티티 게이지에 비례한 피해를 준다.
* 스커/배마, 소울, 분망 같은 느낌.
* 특화 캐릭터 : 풍작 스킬로 게이지 채우고 흉작 스킬로 큰 피해
* 신속 캐릭터 : 풍작 스킬이 아이덴티티 게이지를 채우지 못하지만 치명타 적중률 증가하고 피해량 증가?
* Or 아덴이 꽉 차면 풍작 상태로 돌입 / 아덴이 없으면 흉작 디버프
* 흉작 디버프가 있는 동안에는 아이덴티티 게이지가 회복되지 않음.
* 직업 각인 1: 흉작 디버프를 없애고 풍작, 충만함에 집중 (특화 아덴 ON 캐릭터)
* 직업 각인 2: 풍작 버프를 없애고 흉작, 공허함에 집중 (신속 캐릭터)

1. 독서의 계절 컨셉:

* 책령사 : 도사와 학자의 이미지를 결합하여, 책 속에 봉인된 영령과 자연의 힘을 다루는 클래스
* 소환 컨셉.

1. 불꽃놀이 컨셉

* 불꽃축제는 대체로 가을철에 열림.
* 건조한 기후로 불꽃이 잘 붙음.
* 낙엽 스킬/발화 스킬
* 열섬 현상
* 기다란 막대에 등불이 달려 있는 무기. 이 무기로 쥐불놀이를 하거나 불을 붙인다. 혹은 연기를 발생시킨다.

1. 한가위 컨셉

* 강강술래, 보름달
* 보름달을 보고 소원을 비는 느낌

1. 어둠을 밝히는 무당 컨셉

무기 컨셉

1. 긴 청사초롱 : 막대기에 초롱이 붙어 있음. 사슬이 길어졌다가 줄어들 수 있음.
   1. 막대기 양쪽에 초롱이 있다?
   2. 양손에 청사초롱?
   3. 긴 청사초롱을 마녀 지팡이처럼 사용. (퀴디치 처럼 타고 다닐수도 있음). 마녀 컨셉?
2. 짧은 청사초롱 두개 : 양손에 하나씩
3. 바늘과 실
4. 비녀
5. 초롱 달고 있는 사슬낫 : 낫으로 수확도 하고, 초롱으로 불을 붙이기도 하고
6. 초롱이 혼자 떠 있음 (기공패처럼)
7. 부매랑?

발화스킬/수확스킬

일반스킬로 스택을 쌓고

수확스킬은 아덴게이지를 채워줘

발화스킬은 터트려

수확스킬(특화)

발화스킬(신속)

아덴게이지를 채워서 뭘 하는데?

직업각인:

(풍작을 기원하는 놀이) - 수확 스킬 위주로 사용.

불꽃놀이 - 발화스킬 위주로 사용. 필요 스택 갯수 감소

아덴: 5칸 원형 + 한줄 게이지

5칸채워서 수확or발화 스킬 사용

게이지: 풍작 게이지?

순행/역행 스킬? : 모든 것은 제자리를 찾아갈테죠.(만약 한다면 겨울 컨셉에 더 어울릴 듯)

도화가 – 공간이 메인 컨셉 / 겨울 컨셉은 시간이 메인이 될 수 있다.(흰담비 귀 머리띠)

자연과 소통

대지와 불을 다룸? (4원소 중 물과 공기는 이미 기상술사가 사용하고 있음)

기상술사 : 날씨(바람, 비, 번개 등)와 검술

도화가 : 붓질(묵법, 필법)

동물: 너무 서머너 같음

풍요와 파괴의 힘

# 최종 컨셉

* 사슴 귀 모양의 머리띠
* 축제의 인도자, 놀이의 주체자 등 (불꽃놀이, 강강술래, 달맞이 등등)
* 자연과 소통

# 스킬 컨셉

* 오른손으로 초롱의 막대기를 잡음. 왼손으로 초롱의 불을 뽑아서 던져
* 바닥에 초롱을 꽂고 기도
* 방울처럼 딸랑딸랑 거리기
* 초롱을 뽑아 던졌다가 막대기를 던져 낚아채기(낚시처럼)
* 초각성기: 초롱을 하늘로 던지면 크기가 커지면서 바닥에 내려온다. 이후 문열어서 안에 들어감. 이후 초롱에서 팔다리가 튀어나와 거대한 잭오랜턴이 되어 공격
* 일반 각성기: 여러 개의 청사초롱이 떠오르며 길을 만든다. (가로수길 처럼) 이후 순차적으로 폭발하며 피해를 준다.
* 거대한 초롱의 손잡이에 막대기를 끼워놓고 반대쪽에 올라탐. 이 후 널뛰기 잠깐 했다가 반동으로 적에게 날라감.

# 어떤 전투 스타일

* 타대 캐릭터. – 악몽, 환각, 지배, 구원
* 방깎 시너지
* 자연과 소통. (스페셔리스트의 뿌리 클래스 설명)
  + 자연의 정령을 이용?
  + 화령사(불의 영혼을 다루는 캐릭터)
* 특화 메인
* 신속 메인

각성기 1 : 십자 모양. 각각 두 줄 씩 청사 초롱이 떠올라. 이후 무기를 땅에 꽂으면 청사 초롱이 폭발함.

각성기 2:

# 확정 컨셉

* 화령사 (**Phantom Blaze)**
* **의미:** 'Phantom'은 영혼이나 도깨비불의 환영을 의미하고, 'Blaze'는 불타는 불꽃을 의미합니다.
* **특징:** 도깨비불의 불꽃과 영혼이 결합된 느낌을 강렬하게 전달하며, 신비적이고 강력한 이미지를 줍니다.
* 자연과 소통
* 자연을 지배. 불을 다룸
* 자연과 융화. 무당 컨셉으로 자신의 몸을 매개체로 삼아 빙의.

요즈족은 존재를 모르지만, 요즈를 도와 나르가의 문을 지키고 있는 위대한 영혼들. 그들의 존재를 느낀 한 요즈족 장로는 그들의 힘을 활용할 수 있는 방법을 고안해 낸다.

불을 가장 잘 다뤘던 요즈가 있었다. 불을 다양한 방법으로 다루던 그녀는 어느 날 자신이 만들어낸 불이 푸른 빛을 띄는 현상을 목격했다. 푸른 불에서 느껴지는 위력은 일반적인 붉은 불과는 차원이 달랐다. 이유에 대해 찾던 그녀는 한가지 결론에 도달한다. 푸른 불은 자연에 떠도는 어떤 영혼이 그녀의 불에 자신의 존재를 태우다가 발생한 일이었다는 것을. 이후 그녀는 자연의 여러 영혼에 대해 탐구하게 되었다. 한 대륙에서 영혼을 ‘도깨비불’이라고 부르며 영혼과 대화를 하고 영혼의 힘을 빌려다 쓰는 이들을 알게 되었다. 결국 그녀는 그들에게서 방법을 떠올렸고, 자연에 존재하는 많은 영혼들과 소통하며 이야기를 들어줄 수 있게 되었다. 그러다 문득 거대한 기운을 가진 영혼을 느끼고 뭔가에 이끌려 나르가의 문 앞으로 몸을 움직였다. 거기서 느껴지는 강대한 기운들. 처음에는 나르가의 문 너머에 있는 심연의 존재로 생각하고 두려움에 떨던 찰나, 강대한 기운의 영혼들이 그녀의 몸을 따스하게 감싸며 속삭였다. ‘두려워하지 말아라. 우리는 죽음을 거부하고 스스로를 태우는 존재’. 이후 연구를 거듭하며 그녀는 자신의 몸을 매개체로 삼아 위대한 영혼들을 빙의 시키는 방법으로 그들의 힘의 일부를 사용하게 되었다. 그녀의 힘이 후대에 전해졌고 요즈들은 그녀처럼 불과 영혼을 다루는 이들을 ‘화령사’라고 불렀다.

