# 명린:어둠을 밝히는 도깨비불

* 조선풍 액션 어드벤처 RPG
* 도사: 진리를 탐구하고 수련을 통해 자기 자신과 세상을 이해하려는 존재들
* 레벨을 올릴수록 다양한 도술(스킬)을 사용하게 된다.
* 검과 도 등을 사용하며 무예와 신체를 중요시하는 도사
* 에너지를 흡수하고 자신의 신체를 매개체로 마법을 사용하는 도사
* 주변의 에너지를 지배하며 정령을 다루거나 소환을 하는 도사
* 빠른 몸놀림을 바탕으로 기척을 숨기거나 적의 약점을 공략하는 도사

푸른 영혼,

영(靈): 신비롭고 초자연적인 무언가, 스킬(캐릭터 외부의 힘). 스킬은 외부의 존재로부터 배우고 획득할 수 있음.

혼(魂): 존재의 본질, 인간의 본성. 스탯(캐릭터 내부의 힘). 스탯은 캐릭터 자체가 성장하는 것.

**혼**은 죽음 이후에도 특정 방식으로 존재할 수 있지만, **영**은 일반적으로 **영적인 힘**이나 **정령적인 존재**로 변환됩니다.

죽으면 혼은 그대로 돌아오지만, 영은 영적인 존재가 되어 어딘가를 떠돌기 때문에 영을 보관할 곳이 필요하다. 영을 보관하는 곳은 곳곳의 세이브 포인트(화톳불, 축복, 별바라기 와 같은 느낌)로 설정.

# 창신 스토리 피드백

* 가장 밝게 빛나는 푸른 영혼에 대한 역사가 있어야 함.
* 캐릭터 커마? => 캐릭터는 매력이 있어야 함
* 주인공(캐릭터)이 정해져 있는 게임(스텔라, P의 거짓)은 스토리가 복잡
  + 쌓여있는 스토리를 다 볼 수 있게 진행
* 주인공이 정해져 있지 않으면(엘든링, 몬헌 등) 스토리가 쉬움
  + 단, 파면 팔수록 많아지는 스토리. 쌓여있는 스토리를 너가 알아서 확인해봐.
* 조력자에서 매력을 끌어내는 것이 좋지 않을까?
  + 엘든링의 ‘라니’, 몬헌 ‘접수원’ 등
  + 게임 플레이에 영향을 주면 좋지 않을까? 같이 싸우는 NPC, 가이드NPC 등등
* 클래스 없으면 혼혈(인간+도깨비)
* 클래스 있으면 따로따로 (인간, 도깨비, 혼혈)
* 도깨비의 힘을 바탕으로 근접 전투 캐릭터
* 도깨비의 힘과 융합하는 캐릭터 (변신캐 느낌)
* 도깨비의 힘으로 도술을 사용하는 캐릭터

도사 : **조선시대**에 중앙과 지방에 두었던 종5품의 관직이다.

도사. 조선시대의 중앙과 지방에 두었던 종5품의 관직. 하지만 대부분의 백성이 모르는 특별한 성격을 띄는 도사가 있었으니.

때로는 인간의 모습으로, 때로는 짐승의 모습으로 백성들 틈에 섞여 살아가던 도깨비들.

도사 전우치가 세운 집단 명린.