캐릭터 / 스킬 / Affect / res /

# 캐릭터(PC, NPC-용병,상인 등)

* Index
* Name
* Level
* Type : 0 – 플레이어블 캐릭터 / 1 – 용병 캐릭터 / 2 – NPC /
* Grade: 등급
* Ego: 초기 에고 수치
* 스탯: 힘/민첩/지능/기술/정신력/운
* 특성: 강인/온화/집중/재주/언변 등

# 스킬

* Index
* Name: 스킬 명
* Affect\_idx: affect 테이블 index
* Cooltime: 쿨타임
* 범위