THE STILLBORN AGE

캐릭터 컨셉

Character Concept

목차

1. 캐릭터 설계 개요	1.1 Overview / Goals / User Stories
1.2 역할군과 로스터 설계 기준	2. 공통 전투 및 파티 설계
2.1 팀 구성 안내	2.2 AP 전투 시스템 / 상태이상 / 적 등급
3. 플레이어블 캐릭터 상세 문서	3.1 케일 모른 3.2 세렌 보스 3.3 다리엔 애쉬크로프트
3.4 리라 테인 3.5 이레나 솔 3.6 가레트 올크	4. 시간 붕괴자 & 몬스터
5. 캐릭터 스케일 & 언리얼 적용 수치	6. 캐릭터 애니메이션 링크

1. 캐릭터 설계 개요

1.1 Overview

The Stillborn Age 의 캐릭터는 단순한 외형 선택지가 아니라, 시간 조작이라는 핵심 전투 규칙을 각기 다른 방식으로 해석하는 플레이 스타일 단위다. 복원자는 6 명으로 구성되며 전투에는 4 명을 선택한다. 각 캐릭터는 전방 진입, 행동 제어, 예지, 가속, 봉인, 피해 분담처럼 서로 다른 판단을 만들고, 조합에 따라 전투의 리스크와 회복 방식이 달라진다.

1.2 Goals

- 6 명의 플레이어블 캐릭터가 서로 다른 전투 역할과 시간 능력을 담당하게 한다.
- 4 인 파티 구성에서 공격, 방어, 지원, 제어, 정보, 가속의 선택이 명확하게 드러나게 한다.
- 각 캐릭터의 과거 사건, 죄책감, 직업, 무기, 스킬이 하나의 설계 이유로 연결되게 한다.
- 캐릭터별 삼면도, 스킬, 스케일, 언리얼 적용 수치를 함께 제공해 아트/기획/구현 기준을 연결한다.

1.3 User Stories

- 플레이어로서, 나는 전투 상황에 맞춰 캐릭터 조합을 바꾸고 싶다.
- 신규 플레이어로서, 나는 각 캐릭터의 역할을 빠르게 이해하고 안정적인 파티를 구성하고 싶다.
- 숙련 플레이어로서, 나는 AP, 연계 스킬, 각성 조건을 계산해 전투를 최적화하고 싶다.
- 세계관을 즐기는 플레이어로서, 나는 캐릭터의 서사가 스킬과 외형으로 드러나기를 원한다.

1.4 역할군 분류 기준

역할군	담당 캐릭터	전투 기능	플레이 포인트
전방 균형형	케일 모른	단일 공격, 역류, 전투 복구	실패 턴 복구와 안정적인 리더 운용
후방 제어형	세렌 보스	정지, 보호막, 행동 불능	위험 패턴 차단과 각성 반전
중거리 정보형	다리엔 애쉬크로프트	예지, 패턴 공개, 선제 타격	적 행동을 읽고 대응하는 전략 운용
근접 스피드형	리라 테인	가속, 회피, 연속 타격	추가 행동과 빠른 턴 순환
후방 서포트형	이레나 솔	봉인, 회복, 성역	파티 안정화와 장기전 관리
전방 방어형	가레트 올크	피해 분담, 경화, 반격	피해를 받아내고 되돌리는 탱커 운용

2. 공통 전투 및 파티 설계

2.1 팀 구성 안내

복원자는 총 6 명이며, 전투 시 4 명으로 팀을 구성합니다. 상황과 전략에 따라 조합을 선택하세요.

항목	내용
총 인원	6 명 (케일 / 세렌 / 다리엔 / 리라 / 이레나 / 가레트)
팀 구성	4 명 선택 — 나머지 2 명은 대기
타입 구성	검사·마법·창·격투·서폿·중장 격투 각 1 명
각성 캐릭터	세렌 보스 / 리라 테인 (조건 달성 시 자동 각성)
연계기	같은 팀 편성 시에만 사용 가능

2.2 AP 전투 시스템

행동력(AP)은 각 유닛이 1 턴 내에 사용할 수 있는 행동 횟수입니다. 행동력을 모두 소모하면 해당 유닛의 턴이 종료됩니다.

- 턴 진행 방식: 아군 전원 행동력 소모 완료 → 적 전원 행동력 소모 완료 → 반복
- 아군 기본 행동력: 캐릭터당 행동력 4 (스킬·아이템으로 일부 회복 및 증가 가능)
- 소형 적: 행동력 2 (Shard Crawler 등 소형 몬스터)
- 중형 적: 행동력 3 (Eroder, Time-Warped 등 중형 몬스터)
- 대형 적 / 거점 보스: 행동력 4 이상 (Chronovore 거점형)
- 최종 보스: 행동력 6 이상 + 턴 중 일부 자동 회복 및 추가 스킬 보유
- 행동력 소모 — 기본 스킬: 행동력 1 소모 (기본 스킬 5 종 각각)
- 행동력 소모 — 아이템 사용: 행동력 1 소모
- 행동력 소모 — 연계 스킬: 행동력 2 소모 (발동하는 캐릭터만 소모, 연계 참여 캐릭터는 소모 없음)
- 행동력 소모 — 스페셜 스킬: 행동력 4 소모 (해당 캐릭터의 행동력 전부 소모)
- 행동력 회복: 아이템, 스킬(리라 가속 등), 특정 조건 달성 시 추가 행동력 획득
- 행동력 감소: 디버프·시간 스킬 효과로 적 또는 아군 행동력 감소 가능

2.3 적 등급과 상태이상 기준

구분	설명
소형 (행동력 2)	단순 패턴. 군집 시 위협적. 행동력 회복 없음.
중형 (행동력 3)	중간 패턴. 디버프 스킬 보유. 특정 조건에서 행동력 +1 회복.
대형 (행동력 4+)	복잡한 패턴. 봉인·정지 저항. 턴 종료 시 행동력 1 자동 회복.
보스 (행동력 6+)	3 페이즈 구조. 페이즈 전환 시 행동력 완전 회복. 전용 스킬 다수 보유.

- ① 도트 피해 (DoT): 속성 원소(냉기·화염 등)로 인해 매 턴 지속 피해를 받는 상태. → 이레나의 [회복의 시간] 등 "상태이상 회복" 스킬로 치료 가능.
- ② 행동 불능: 기절·봉쇄·정지 등으로 인해 해당 턴 행동력이 0 이 되거나 스킬 사용이 금지되는 상태. → 행동 불능 해제 스킬 또는 특정 조건 달성으로만 회복 가능. 일반 HP·상태이상 회복 스킬로는 해제 불가.
- ③ 행동력 감소: 디버프 스킬로 해당 턴 행동력이 일시적으로 감소하는 상태. → 턴 종료 시 자동 복구. 해제 스킬 별도 불필요.
- ④ 버프 감소·제거: 지속 중인 버프의 잔여 턴을 단축하거나 강제 해제하는 효과. → 이레나의 [시간 보존] 등으로 방어 가능.

3. 플레이어블 캐릭터 상세 문서

개별 캐릭터는 같은 순서로 반복 작성한다. 각 캐릭터는 One-Sheet, Character Details, Personality & Backstory, Own Words, Basic Combat Set 을 통해 첫인상, 전투 역할, 서사, 스킬 기능을 같은 위치에서 비교할 수 있게 구성한다.

3.1 케일 모른 (Kael Mourne) | 검사형 (Sword)

케일 모른 (Kael Mourne)

검사형 (Sword)

정면	측면	후면

OVERVIEW

케일 모른은 전방에서 전투 흐름을 안정시키는 검사형 캐릭터다. 역류 능력을 통해 불리한 턴을 되돌리거나 치명적인 전투 손실을 복구하며, 파티 전체의 실수를 보정하는 축을 담당한다. 단일 공격과 버프 시간 단축, 치명타 방어를 모두 보유하지만, 핵심 스킬의 가치가 높은 만큼 사용 타이밍 판단이 중요하다.

GOALS

- 파티의 기준점이 되는 전방 캐릭터를 제공한다.
- 역류 능력으로 턴제 전투의 실패 복구 경험을 만든다.
- 세렌·다리엔·리라와의 연계를 통해 시간 조작 파티의 중심축을 형성한다.
- 방어와 공격 사이에서 선택하는 중급 운용 난도를 제공한다.

USER STORIES

- 플레이어로서, 나는 위험한 전투 상황을 한 번 되돌릴 수 있는 안정적인 리더 캐릭터를 원한다.
- 신규 플레이어로서, 나는 파티 조합의 기준이 되는 이해하기 쉬운 전방 캐릭터를 원한다.
- 숙련 플레이어로서, 나는 역류 타이밍을 계산해 전투 손실을 최소화하는 운용을 원한다.

IMAGE / MUST HAVE / SECRET / PITFALL

Image: 검은 기사단 외투, 닳은 한손검, 말수 적은 지휘관 인상

Must Have: 실패한 턴을 다시 붙잡는 복원자의 중심성

Secret: 전멸한 부대에 대한 죄책감이 모든 판단의 출발점이다.

Pitfall: 평범한 기사형 주인공으로 보이지 않도록 시간 복구 능력과 책임감을 항상 함께 드러낸다.

3.1.1 Character Details

항목	내용
타입	검사형 (Sword)
성별·나이	남성 / 34 세
소개	전직 왕국 기사단 소속. 전장에서 부대 전원이 전멸하는 순간 홀로 살아남으며 역류 능력을 각성했다. 말수가 적고 책임감이 무겁다. 파티의 구심점.
전투 포지션	전방 균형형 딜러 / 역류 운용
핵심 플레이	실패한 턴을 다시 붙잡는 복원자의 중심성
시각 키워드	검은 기사단 외투, 닳은 한손검, 말수 적은 지휘관 인상

3.1.2 Personality & Backstory

성별: 남성 / 실제 나이: 34 세 / 외형 나이: 28 세 수준 헤어스타일: 짧게 깎인 흑발. 옆머리는 더 짧고 윗머리만 약간 결이 남음. 단정하지만 손질에 신경 쓰지 않은 느낌. 얼굴: 각진 턱선, 깊은 눈매. 눈 아래에 피로가 쌓인 듯한 옅은 그늘. 표정이 거의 없음. 체형: 단단한 근육질 체형. 키 큰 편 (183cm). 군인 특유의 곧은 자세. 복장: 낡은 왕국 기사단 외투를 걸친 간결한 전투복. 가슴 부위에 기사단 문장이 지워진 흔적이 남아있음. 오른손에 손가락이 없는 전투 장갑 착용. 장신구: 왼팔 소매 안쪽에 은빛 흉터(역류 각성 흔적)가 드러남. 목에는 끊어진 줄에 매달린 낡은 나침반 조각 펜던트. 무기: 한손검. 손잡이가 마모되어 천 테이프로 감겨있음. 실용적이고 화려함 없음. 상황별 특징: 전투 시 표정 변화 없이 냉정. 동료가 위험에 처하면 순간 눈빛이 달라짐.

능력과 전투 방식은 캐릭터가 겪은 사건과 직접 연결된다. 따라서 외형 설명은 단순 복장 묘사가 아니라, 직업·상처·장비·시간 능력이 함께 보이도록 유지한다.

3.1.3 Own Words

- 전투 시작: "이번에는 잃지 않는다."
- 스페셜 사용: "시간은 우리 편으로 돌린다."
- 빈사: "아직... 되돌릴 수 있다."

3.1.5 Basic Combat Set

기본 스킬

NO	스킬명	타입	설명
1	시간의 베기 (Temporal Slash)	시간·물리	현재 시간선을 베어내는 단일 공격. 피격 대상의 행동력 -1 부가 효과.
2	역류 (Reflow)	시간·지원	전장 전체를 1 턴 전 상태로 복구. 아군 HP·스킬 게이지·위치 복구. 케일 자신은 되돌아가지 않음.
3	잔상 베기 (Echo Strike)	시간·물리	케일의 과거 잔상이 동시에 공격. 현재와 0.5 초 전 두 번의 타격을 동시 입힘. 단일 대상에 고피해.
4	시간 절단 (Chrono Cut)	시간·물리	적의 버프 지속시간을 2 턴 단축시키는 베기. 버프 완전 제거 시 추가 대미지 발생.
5	불굴 (Undying)	시간·방어	치명타 피격 1 회 무효화. 발동 후 1 턴간 받는 피해 70% 감소. 수동 사용 또는 치명타 피격 시 자동.

연계 스킬

NO	스킬명	타입	설명
L1	이중 역류 (Dual Reflow)	케일+세렌	케일의 역류와 세렌의 정지가 합쳐짐. 전장을 1 턴 전으로 되돌리는 동시에 적 전체를 1 턴 행동 불능으로 만듦.
L2	시간의 방패 (Chrono Shield)	케일+다리엔	다리엔의 예시로 읽은 다음 공격을 케일이 완전히 흡수. 해당 피해의 50%를 케일이 반격 대미지로 돌려줌.
L3	빠른 귀환 (Rapid Return)	케일+리라	리라가 가속으로 케일의 행동을 1 회 추가, 케일이 즉시 역류 사용 가능 상태로 전환.

스페셜 스킬

NO	스킬명	타입	설명
S	시간의 심판 (Judgment of Time)	스페셜	케일이 모든 시간 게이지를 소모해 과거·현재·미래 세 시점의 자신이 동시에 공격. 총 3 연타. 마지막 타격 후 전장에 "시간 균열" 생성 — 균열 위 적은 매 턴 추가 시간 피해.

3.2 세렌 보스 (Seren Voss) | 마법형 (Mage)

세렌 보스 (Seren Voss)

마법형 (Mage)

정면	측면	후면

각성 상태 삼면도

정면	측면	후면

OVERVIEW

세렌 보스는 적의 시간을 멈추고 아군을 보호하는 후방 제어형 마법 캐릭터다. 정지, 보호막, 반사, 행동 순서 지연으로 적의 위험 행동을 차단하며, 전투가 길어질수록 제어 가치가 커진다. 체력이 낮아지거나 동료가 이탈하면 각성하여 전장을 강제로 정지시키는 핵심 카드가 된다.

GOALS

- 파티에 강력한 행동 불능과 보호 수단을 제공한다.
- 보스전에서 위험 패턴을 끊는 명확한 컨트롤러 역할을 만든다.
- 각성 조건을 통해 절망적인 전투 후반에 반전 가능성을 제공한다.
- 마법형 캐릭터의 낮은 생존성을 보호막과 위치 선정으로 보완하게 한다.

USER STORIES

- 플레이어로서, 나는 위험한 적의 턴을 멈춰 파티를 보호하고 싶다.
- 전략형 플레이어로서, 나는 정지 지속시간과 스킬 순서를 계산하는 캐릭터를 원한다.
- 세계관을 즐기는 플레이어로서, 나는 실험 사고와 시간 정지 능력이 연결된 캐릭터를 원한다.

IMAGE / MUST HAVE / SECRET / PITFALL

Image: 은발, 남보라 롱코트, 보라 수정 스태프와 차가운 눈빛

Must Have: 적의 행동 시간을 끊어내는 압도적인 정지감

Secret: 실험 사고 생존자라는 죄책감 때문에 보호 집착이 강하다.

Pitfall: 단순 얼음 마법사처럼 보이지 않도록 정지, 침묵, 보호의 시간성에 집중한다.

3.2.1 Character Details

항목	내용
타입	마법형 (Mage)
성별·나이	여성 / 29 세
소개	왕국 마법 연구원 출신. 실험 사고로 동료 전원을 잃은 뒤 정지 능력을 얻었다. 냉정하고 내성적이나, 파티 보호에 집착한다.
전투 포지션	후방 제어형 캐스터 / 정지와 보호
핵심 플레이	적의 행동 시간을 끊어내는 압도적인 정지감
시각 키워드	은발, 남보라 롱코트, 보라 수정 스태프와 차가운 눈빛

3.2.2 Personality & Backstory

성별: 여성 / 실제 나이: 29 세 / 외형 나이: 23 세 수준 헤어스타일: 허리까지 내려오는 긴 은발. 항상 한쪽이 귀 뒤로 넘겨져 있고 나머지는 자연스럽게 풀려있음. 능력 발동 시 머리카락 끝이 보랏빛으로 물듦. 얼굴: 창백하고 얇은 피부. 눈동자는 연한 보랏빛. 감정 표현이 극도로 절제되어 있어 차갑게 보임. 입술은 항상 살짝 닫혀있음. 체형: 가늘고 날씬한 체형. 키 보통 (165cm). 움직임이 조용하고 발소리가 거의 없음. 복장: 짙은 남보라색 롱코트. 소매 끝에 고리 모양 금속 장식. 코트 안은 심플한 흰색 이너. 아래는 긴 스커트 형태의 전투복. 장신구: 양손에 각각 다른 형태의 마법 반지 착용. 오른손 검지에는 시간 정지 각성의 원천인 보라색 수정 반지. 목에 작은 모래시계 펜던트. 무기: 마법진이 새겨진 스태프. 끝부분에 보라색 수정 구슬. 들고 다닐 때는 항상 등 뒤에 걸쳐놓음. 상황별 특징: 평소에는 무표정이지만 동료가 피격 시 미세하게 눈빛이 흔들림. 능력 발동 시 주변 공기가 순간 정지하는 연출.

능력과 전투 방식은 캐릭터가 겪은 사건과 직접 연결된다. 따라서 외형 설명은 단순 복장 묘사가 아니라, 직업·상처·장비·시간 능력이 함께 보이도록 유지한다.

3.2.3 Own Words

- 전투 시작: "움직임을 멈추면, 공포도 멈춘다."
- 보호막 사용: "이 선을 넘지 마."
- 각성: "더 이상 누구도 잃지 않겠어."

3.2.4 각성 조건 & 각성 외형

항목	내용
각성 조건	체력 30% 이하 or 동료 2 명 이상 전투 이탈 시 자동 각성
각성 외형	은발이 완전히 보랏빛으로 변색. 눈동자가 짙은 보라로 빛남. 롱코트 문양이 발광하며 시간 정지 문자가 떠오름. 발끝이 땅에서 살짝 떠있는 상태로 부유. 보호막과 정지 이펙트의 크기가 2 배 이상으로 확대.

3.2.5 Basic Combat Set

기본 스킬

NO	스킬명	타입	설명
1	시간 봉쇄 (Stasis)	시간	단일 적을 2 턴 완전 행동 불능. 정지 상태 적에게 아군 전체 공격력 +25%.
2	시간 장벽 (Chrono Barrier)	시간·방어	아군 단일 대상에 피해 1 회 무효 보호막. 파괴 시 세렌 쿨타임 1 턴 단축.
3	빙결 시간 (Frozen Moment)	시간·냉기	범위 내 적 전체의 시간을 부분 정지. 범위 내 적 행동력 -1 및 행동 순서 1 턴 지연. 냉기 원소 부가.
4	시간 반사 (Chrono Reflect)	시간·마법	다음 적의 공격을 받아 그 에너지를 시간 역전으로 반사. 받은 피해의 80%를 돌려줌.
5	연장된 정지 (Extended Stasis)	시간	정지 중인 적의 지속시간을 1 턴 추가 연장. 정지 적 수에 비례해 세렌 마법 공격력 상승.

연계 스킬

NO	스킬명	타입	설명
L1	이중 봉쇄 (Double Lock)	세렌+다리엔	다리엔의 예시로 파악한 적의 행동을 세렌이 정지. 정지 성공 시 해당 적에게 "시간 소각" 디버프 — 매 턴 추가 시간 피해.
L2	가속 정지 (Stasis Rush)	세렌+리라	리라가 세렌에게 추가 행동 부여. 세렌이 즉시 연장된 정지 발동.

스페셜 스킬

NO	스킬명	타입	설명
S	시간의 감옥 (Temporal Prison)	스페셜	범위 내 모든 적을 3 턴 완전 정지. 정지된 적들에게 매 턴 지속 마법 피해. 세렌 자신은 3 턴간 모든 스킬 쿨타임 0.

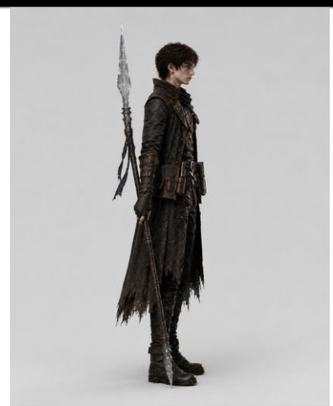
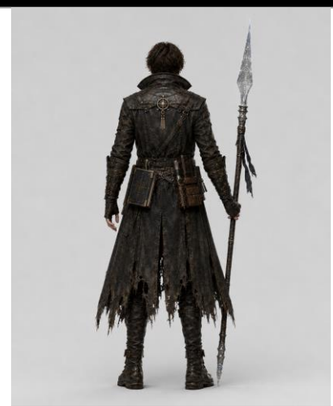
각성 스킬

NO	스킬명	타입	설명
각성	시간의 끝 (End of Time)	각성 스페셜	전장의 모든 시간을 3 초간 완전 정지. 아군에게는 무적 판정. 적 전체에 시간 피해 3 연속 적중. 정지 해제 후 모든 아군 스킬 게이지 완충.

3.3 다리엔 애쉬크로프트 (Darien Ashcroft) | 창형 (Spear)

다리엔 애쉬크로프트 (Darien Ashcroft)

창형 (Spear)

정면	측면	후면
		

OVERVIEW

다리엔 애쉬크로프트는 적의 다음 행동을 읽고 그 틈을 찌르는 창형 캐릭터다. 예지와 예시를 통해 파티가 받는 피해를 줄이고, 취약한 타이밍에 치명적인 일격을 넣는다. 직접적인 화력보다 정보 우위와 선제 대응으로 전투를 풀어가는 중거리 전략 캐릭터다.

GOALS

- 턴제 전투에서 적 패턴을 읽는 정보형 역할을 제공한다.
- 파티 전체의 피해 감소와 선제 판단을 가능하게 한다.
- 발디스의 후손이라는 서사를 통해 카이오스와 복원자의 연결고리를 만든다.
- 숙련자가 적 행동 예측을 활용해 보상을 얻는 플레이를 제공한다.

USER STORIES

- 플레이어로서, 나는 적의 다음 행동을 미리 보고 대응하고 싶다.
- 숙련 플레이어로서, 나는 예지 정보를 바탕으로 치명타와 연계를 설계하고 싶다.
- 서사를 중시하는 플레이어로서, 나는 혈통과 죄책감이 전투 능력으로 이어지는 캐릭터를 원한다.

IMAGE / MUST HAVE / SECRET / PITFALL

Image: 낡은 기록사 코트, 수정 창, 계산적인 눈빛과 기록서

Must Have: 적의 미래 행동을 먼저 읽는 정보 우위의 쾌감

Secret: 미래를 보았으나 막지 못했다는 죄책감이 판단을 날카롭게 만든다.

Pitfall: 단순 창병으로 보이지 않도록 기록사, 예지, 패턴 판독 이미지를 함께 유지한다.

3.3.1 Character Details

항목	내용
타입	창형 (Spear)
성별·나이	남성 / 24 세
소개	유랑 기록사. 고향이 크로노보어에게 삼켜지는 것을 미리 예지하고도 막지 못했다. 논리적이나 내면 깊이 죄책감을 품음. 발디스의 후손.
전투 포지션	중거리 예지형 딜러 / 패턴 판독
핵심 플레이	적의 미래 행동을 먼저 읽는 정보 우위의 쾌감
시각 키워드	낡은 기록사 코트, 수정 창, 계산적인 눈빛과 기록서

3.3.2 Personality & Backstory

성별: 남성 / 실제 나이: 24 세 / 외형 나이: 21 세 수준 헤어스타일: 짧은 갈색 곱슬머리. 자연스럽게 흐트러진 형태. 뒷머리가 살짝 위로 뻗쳐있음. 얼굴: 날카로운 눈빛. 항상 무언가를 계산하듯 주위를 살피는 습관. 코가 높고 얼굴 윤곽이 뚜렷함. 체형: 마른 편이지만 창을 다루는 팔뚝에만 근육이 발달. 키 보통 (176cm). 허리를 약간 앞으로 숙이는 자세 습관. 복장: 낡은 여행용 코트 위에 기록사 길드 배지가 달린 어깨띠. 코트 안쪽에 크고 작은 주머니가 다수 존재 (기록서, 파편 보관). 긴 바지에 단단한 부츠. 장신구: 왼쪽 귀에 작은 원형 귀고리. 오른손 목에 낡은 가죽 손목밴드 — 각인된 문자는 지워져있음. 허리에 작은 기록서 여러 권 묶여있음. 무기: 절반이 투명한 수정 창. 창끝에 작은 미래 잔상이 맺히는 연출. 창대에는 기록 문자가 새겨져있음. 상황별 특징: 전투 중 항상 한 발 뒤에서 전체를 조망하는 포지션. 예시 발동 시 눈에 옅은 빛이 맺힘.

능력과 전투 방식은 캐릭터가 겪은 사건과 직접 연결된다. 따라서 외형 설명은 단순 복장 묘사가 아니라, 직업·상처·장비·시간 능력이 함께 보이도록 유지한다.

3.3.3 Own Words

- 전투 시작: "이미 다음 수는 보였다."
- 예시 사용: "오른쪽. 늦지 않게 피해."
- 스페셜 사용: "가장 얇은 시간선은 여기다."

3.3.5 Basic Combat Set

기본 스킬

NO	스킬명	타입	설명
1	예지 찌르기 (Prescient Thrust)	시간·물리	다음 적의 행동 패턴을 읽고 그 직전에 선제 타격. 선제 성공 시 해당 적의 이번 턴 행동 취소.
2	예시 (Presage)	시간·정보	적 전체의 다음 턴 행동 미리 공개. 예시된 공격에 맞는 아군 피해 40% 감소.
3	시간 지연 (Time Lag)	시간	단일 적의 행동력을 2 감소. 쿨타임 무관 아군 치명타 피격 시 자동 발동.
4	과거의 창 (Spear of Yesterday)	시간·물리	적이 이미 받은 가장 큰 피해를 재현하는 추가 타격. 해당 피해의 120%를 입힘.
5	예언 (Prophecy)	시간·지원	아군 단일 대상에게 다음 2 턴간 치명타율 +50% 부여. 예시 중 발동 시 대상 전체로 확대.

연계 스킬

NO	스킬명	타입	설명
L1	예시 방패 (Presage Shield)	다리엔+케일	다리엔이 읽은 공격을 케일이 흡수해 반격. 반격 피해 케일 공격력의 150%.
L2	연속 예지 (Chain Presage)	다리엔+리라	다리엔이 예시하는 동시에 리라가 가속으로 추가 행동 부여. 파티 전체 2 턴 연속 행동.
L3	시간 봉인 (Time Seal)	다리엔+세렌	다리엔이 예지한 적의 행동을 세렌이 영구 봉인. 해당 스킬 3 턴간 사용 불가.

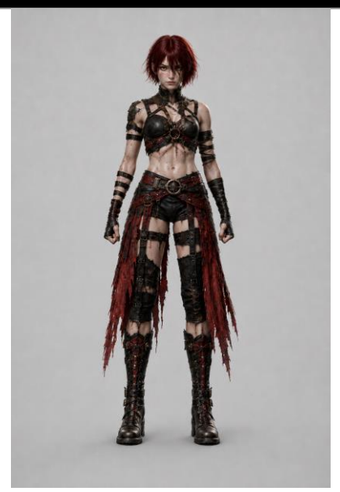
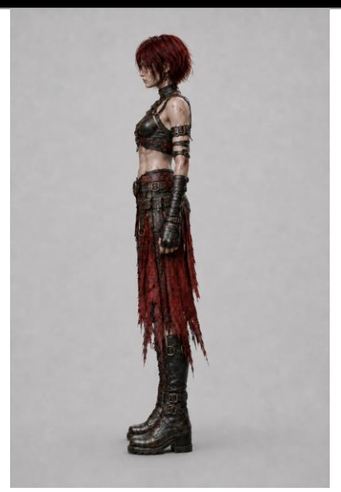
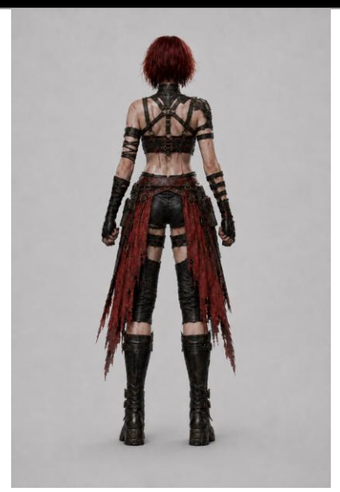
스페셜 스킬

NO	스킬명	타입	설명
S	시간의 판독 (Chrono Read)	스페셜	예시로 축적된 적의 패턴 데이터를 분석해 현재 가장 취약한 단일 적의 방어 공백에 창을 집중. 해당 적에게 방어력 무시 초고피해 1 격. 타격 성공 시 파티 전체의 예시 쿨타임 즉시 초기화 + 다음 2 턴간 파티 전체 치명타율 +40%.

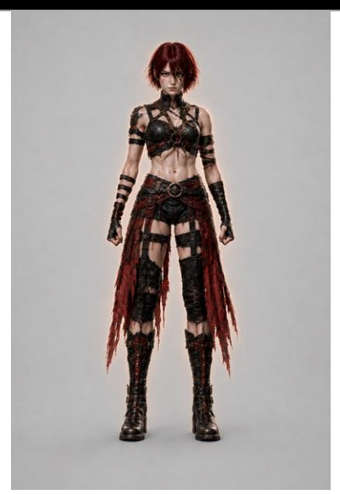
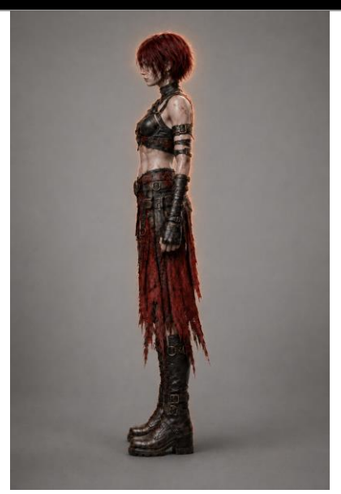
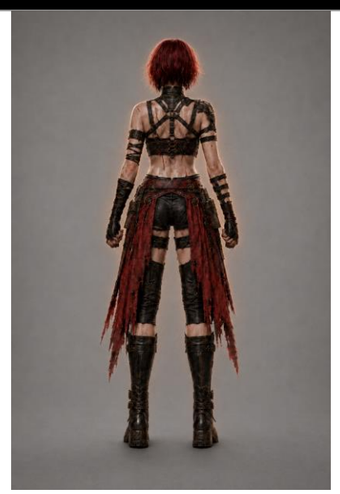
3.4 리라 테인 (Lyra Tane) | 격투형 (Brawler)

리라 테인 (Lyra Tane)

격투형 (Brawler)

정면	측면	후면
		

각성 상태 삼면도

정면	측면	후면
		

OVERVIEW

리라 테인은 높은 속도와 추가 행동으로 턴 순서를 흔드는 격투형 캐릭터다. 가속을 통해 자신 또는 아군의 행동 기회를 늘리고, 회피와 잔상으로 위험을 돌파한다. 단검이나 블레이드류가 아닌 너클 기반의 근접 격투를 사용하며, 각성 시 분신과 잔상으로 폭발적인 연속 행동을 만든다.

GOALS

- 파티에 빠른 턴 순환과 추가 행동을 제공한다.
- 스피드형 근접 캐릭터의 회피·가속·연속 타격 플레이를 담당한다.
- 각성 전후 모두 체형은 유지하되 오라와 잔상으로 전투 감각을 강화한다.
- 가벼운 성격과 깊은 죄책감의 대비로 캐릭터성을 만든다.

USER STORIES

- 플레이어로서, 나는 빠르게 움직이며 적보다 먼저 행동하는 캐릭터를 원한다.
- 공격형 플레이어로서, 나는 회피 성공과 가속 게이지를 연결해 보상을 얻고 싶다.
- 파티 조합을 즐기는 플레이어로서, 나는 케일이나 세렌에게 추가 행동을 주는 캐릭터를 원한다.

IMAGE / MUST HAVE / SECRET / PITFALL

Image: 짧은 적갈색 단발, 와인색 전투복, 너클과 낮은 격투 자세

Must Have: 속도, 회피, 추가 행동이 한 번에 이어지는 경쾌한 감각

Secret: 밝은 말투 뒤에 임무 실패와 생존자 죄책감이 숨어 있다.

Pitfall: 암살자나 단검 캐릭터로 오해되지 않게 너클과 격투 동작을 명확히 한다.

3.4.1 Character Details

항목	내용
타입	격투형 (Brawler)
성별·나이	여성 / 21 세
소개	전직 전령. 임무 중 습격으로 일행 전원이 죽고 혼자 살아남아 가속 능력을 얻었다. 밝고 빠르지만 깊은 죄책감을 숨긴다.
전투 포지션	근접 스피드형 딜러 / 가속과 잔상

항목	내용
핵심 플레이	속도, 회피, 추가 행동이 한 번에 이어지는 경쾌한 감각
시각 키워드	짧은 적갈색 단발, 와인색 전투복, 너클과 낮은 격투 자세

3.4.2 Personality & Backstory

성별: 여성 / 실제 나이: 21 세 / 외형 나이: 19 세 수준 헤어스타일: 짧은 적갈색 단발. 귀 위를 드러내는 짧은 옆머리. 앞머리가 한쪽 눈을 살짝 가림. 얼굴: 둥근 눈과 작은 코. 가장 어려보이는 외형. 웃을 때 눈이 가늘어지는 특징. 전투 중에는 눈빛이 날카로워짐. 체형: 작고 날렵한 체형. 키 작은 편 (160cm). 근육보다 스피드에 특화된 몸. 중심이 낮아 움직임이 매우 빠름. 복장: 몸에 달라붙는 와인색 전투복. 무릎 위까지 오는 짧은 바지 위에 벨트가 여러 개. 팔에는 손목부터 팔꿈치까지 감싸는 격투용 붕대 착용. 장신구: 양쪽 귀에 작은 귀고리. 목에 전령 시절 지급받은 인식표. 벨트에 소형 회복 아이템들이 여러 개 매달려있음. 무기: 양손 너클 (철제 손가락 보호대 형태). 가속 발동 시 너클에서 오렌지빛 잔상 이펙트 발생. 상황별 특징: 평상시 입이 쉬지 않고 떠들지만 동료가 쓰러지면 순간 침묵. 가속 발동 시 몸 주변에 잔상이 여러 개 생기는 연출.

능력과 전투 방식은 캐릭터가 겪은 사건과 직접 연결된다. 따라서 외형 설명은 단순 복장 묘사가 아니라, 직업·상처·장비·시간 능력이 함께 보이도록 유지한다.

3.4.3 Own Words

- 전투 시작: "먼저 움직이면, 먼저 살 수 있어."
- 가속 사용: "느리게 보이네!"
- 각성: "이번엔 놓치지 않아."

3.4.4 각성 조건 & 각성 외형

항목	내용
각성 조건	가속 게이지 3 회 완충 달성 시 자동 각성
각성 외형	적갈색 단발에 오렌지빛 빛줄기가 섞임. 눈동자가 황금빛으로 변함. 전투복 곳곳에서 잔상 이펙트가 지속 발생. 발걸음마다 오렌지빛 발자국 이펙트. 너클의 잔상이 4 개 이상으로 늘어나며 "분신" 형태로 연출됨.

3.4.5 Basic Combat Set

기본 스킬

NO	스킬명	타입	설명
1	가속 (Accelerate)	시간·지원	아군 단일 또는 전체에게 이번 턴 행동 1 회 추가 부여. 자신에게 사용 시 이번 턴 행동력 +2 추가.
2	잔상 질주 (Echo Dash)	시간·물리	발동 시 2 턴간 회피율 +60% 및 적 행동력 -1 효과 부여. 회피 발동 시마다 가속 게이지 소량 충전. 회피 성공 횟수에 비례해 다음 타격 대미지 증가.
3	시간 가속 타격 (Temporal Rush)	시간·물리	0.5 초 미래의 자신이 먼저 도착해 타격. 타격 직후 현재의 자신도 추가 공격 — 동일 대상에 2 타.
4	긴급 가속 (Emergency Dash)	시간·지원	아군이 기절 상태 진입 시 자동 발동. 즉시 해당 아군에게 회복 행동 기회 부여.
5	시간 폭발 (Time Burst)	시간·화염	가속 게이지 전량 소모. 폭발적인 속도로 3 연속 타격. 각 타격마다 화염 원소 대미지 추가.

연계 스킬

NO	스킬명	타입	설명
L1	역류 가속 (Reflow Rush)	리라+케일	리라가 케일에게 추가 행동 부여. 케일이 즉시 역류 발동 가능 상태로 전환.
L2	가속 봉쇄 (Rush Stasis)	리라+세렌	리라가 적 근처까지 질주, 세렌이 그 순간 범위 정지 발동. 정지 범위 +50%.

스페셜 스킬

NO	스킬명	타입	설명
S	시간 연속 (Temporal Chain)	스페셜	리라가 가속 상태로 적 전체를 5 연속 순서대로 타격. 마지막 타격 후 파티 전체 가속 게이지 완충. 피격 적은 2 턴간 행동력 -2.

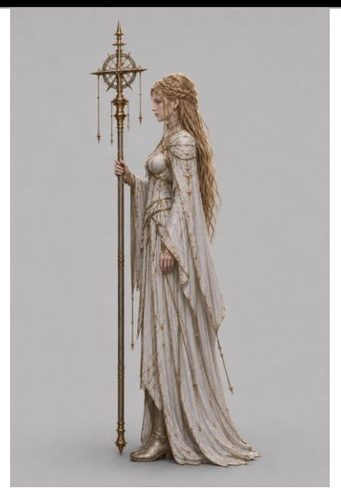
각성 스킬

NO	스킬명	타입	설명
각성	시간의 분신 (Time Clone)	각성 스페셜	리라의 과거 잔상 3 개를 소환. 잔상들이 각각 독립적으로 행동해 적 전체 동시 타격. 잔상 유지 3 턴. 잔상 피격 시 가속 게이지 충전.

3.5 이레나 솔 (Irena Sol) | 서폿형 (Support)

이레나 솔 (Irena Sol)

서폿형 (Support)

정면	측면	후면
		

OVERVIEW

이레나 솔은 봉인과 회복, 버프 보존을 담당하는 후방 서포터다. 적의 핵심 스킬을 봉인하고, 아군의 상태를 과거로 되돌리며, 전장의 안정성을 유지한다. 직접 공격보다 파티가 무너지지 않도록 시간의 질서를 보존하는 캐릭터다.

GOALS

- 파티에 상태 회복, 버프 보존, 행동 불능 면역을 제공한다.
- 시간 신전과 고대 봉인 설정을 캐릭터 능력으로 연결한다.
- 장기전에서 파티 안정성과 재정비 타이밍을 만든다.
- 후방 서포터가 전투 흐름을 바꾸는 전략적 가치를 보여준다.

USER STORIES

- 플레이어로서, 나는 파티가 무너지기 전에 회복과 봉인으로 전투를 안정시키고 싶다.
- 지원형 플레이어로서, 나는 직접 공격보다 전장의 규칙을 바꾸는 캐릭터를 원한다.
- 세계관을 즐기는 플레이어로서, 나는 고대 신전과 시간 봉인의 비밀을 가진 캐릭터를 원한다.

IMAGE / MUST HAVE / SECRET / PITFALL

Image: 흰색과 금색의 사제복, 금빛 시간 문자, 조용한 시선

Must Have: 전투 흐름을 안정시키는 성역과 봉인의 신성함

Secret: 가장 오래 살아남은 사제로서 과거의 봉인 실패를 알고 있다.

Pitfall: 단순 힐러로 보이지 않도록 봉인, 보존, 성역의 시간 규칙을 강조한다.

3.5.1 Character Details

항목	내용
타입	서폿형 (Support)
성별·나이	여성 / 38 세
소개	고대 시간 신전의 마지막 사제. 시간을 "봉인"하는 능력을 보유. 파티 중 가장 나이가 많지만 외형이 가장 젊다. 과묵하고 신비로운 분위기.
전투 포지션	후방 봉인형 서포터 / 회복과 성역
핵심 플레이	전투 흐름을 안정시키는 성역과 봉인의 신성함
시각 키워드	흰색과 금색의 사제복, 금빛 시간 문자, 조용한 시선

3.5.2 Personality & Backstory

성별: 여성 / 실제 나이: 38 세 / 외형 나이: 25 세 수준 헤어스타일: 금빛이 섞인 밝은 갈색 긴 머리. 항상 특정 방식으로 반쪽만 높게 묶음. 나머지 절반은 어깨에 자연스럽게 내려옴. 얼굴: 가장 나이가 많지만 피부가 놀라울 정도로 깨끗하고 맑음. 눈에는 금빛 문양이 미세하게 새겨진 듯한 연출. 눈빛이 항상 조용하고 깊음. 체형: 날씬하고 균형 잡힌 체형. 키 보통 (168cm). 움직임이 느리고 우아함. 서 있을 때 항상 두 손을 앞에 모으는 자세. 복장: 흰색과 금색이 어우러진 신전 사제복. 소매와 밑단에 고대 시간 문자 자수. 넓은 소매가 특징. 맨발 위에 금색 발목 띠. 장신구: 머리 장식으로 금빛 소형 모래시계 헤어핀. 목에 시간 봉인 문자가 새겨진 금빛 원형 메달. 양손 손목에 금색 팔찌. 무기: 보조형 — 금빛 봉인 두루마리 여러 개를 허리에 매달고 있음. 전투 시 두루마리를 풀어 마법 문자를 공중에 투사. 상황별 특징: 전투 중 거의 이동하지 않고 후방에서 봉인 능력 전개. 능력 발동 시 금빛 시간 문자들이 주변에 떠오르는 연출.

능력과 전투 방식은 캐릭터가 겪은 사건과 직접 연결된다. 따라서 외형 설명은 단순 복장 묘사가 아니라, 직업·상처·장비·시간 능력이 함께 보이도록 유지한다.

3.5.3 Own Words

- 전투 시작: "흐름은 아직 닫히지 않았습니다."
- 회복 사용: "상처를 기억 이전으로 돌립니다."
- 스페셜 사용: "이곳을 성역으로 봉합니다."

3.5.5 Basic Combat Set

기본 스킬

NO	스킬명	타입	설명
1	시간 봉인 (Time Seal)	시간	단일 적의 특정 스킬을 3 턴간 봉인. 봉인 중 해당 스킬 사용 시도 시 역풍 피해.
2	회복의 시간 (Time of Recovery)	시간·치유	아군 단일 대상을 과거 상태로 부분 복구. HP 30% 회복 + 1 개 상태이상 제거.
3	시간 보존 (Chrono Preserve)	시간·지원	아군 전체의 버프 지속시간을 1 턴 연장. 활성 버프 수에 비례해 이레나 방어력 상승.
4	봉인의 장벽 (Seal Barrier)	시간·방어	아군 전체에 1 턴 행동 불능 면역 부여. 면역 발동 시 이레나 자신에게 추가 시간 게이지 충전.
5	과거 소환 (Summon the Past)	시간·소환	이미 쓰러진 아군 1 명의 잔상을 2 턴간 소환. 잔상은 해당 캐릭터의 기본 스킬 2 개 사용 가능.

연계 스킬

NO	스킬명	타입	설명
L1	봉인 역류 (Seal Reflow)	이레나+케일	이레나가 봉인한 적의 스킬을 케일이 역류로 아예 없던 일로 만듦. 해당 스킬 전투 종료까지 봉인.
L2	봉인 예시 (Seal Presage)	이레나+다리엔	다리엔의 예시로 파악한 적 행동을 이레나가 선봉인. 봉인 성공률 +100%.
L3	치유 가속 (Heal Rush)	이레나+리라	리라의 가속으로 이레나가 추가 행동. 이레나 즉시 아군 전체 HP 20% 회복.

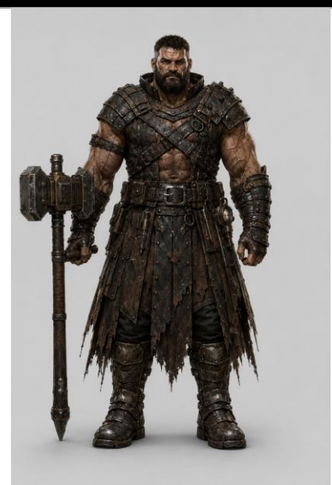
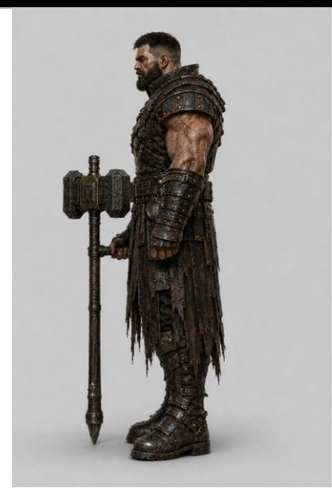
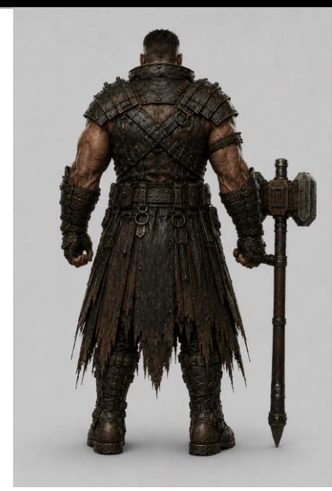
스페셜 스킬

NO	스킬명	타입	설명
S	시간의 신전 (Temporal Sanctuary)	스페셜	3 턴간 전장 전체에 "성역" 생성. 성역 내 아군 받는 피해 50% 감소 + 매 턴 HP 15% 회복. 적의 시간 관련 스킬 전부 봉인.

3.6 가레트 올크 (Garrett Olk) | 격투·중장형 (Heavy Brawler)

가레트 올크 (Garrett Olk)

격투·중장형 (Heavy Brawler)

정면	측면	후면
		

OVERVIEW

가레트 올크는 전방에서 피해를 받아내고 반격으로 되돌리는 중장 격투형 캐릭터다. 보호 본능과 시간 경화로 아군을 대신 지키며, 받은 피해를 역방향 충격으로 되돌린다. 느리지만 단단하고, 파티가 버틸 시간을 만들어주는 탱커 역할을 담당한다.

GOALS

- 파티에 명확한 탱커와 피해 분담 역할을 제공한다.
- 광부 출신이라는 물리적 체격과 시간 파편 능력을 전투 방식에 연결한다.
- 방어 중에도 반격 보상을 주어 수동적 탱커가 되지 않게 한다.
- 중장 캐릭터가 파티 신뢰와 전방 안정성을 상징하게 한다.

USER STORIES

- 플레이어로서, 나는 아군을 대신 지켜주는 든든한 전방 캐릭터를 원한다.
- 방어형 플레이어로서, 나는 받은 피해를 축적해 반격하는 운용을 원한다.
- 파티 조합을 즐기는 플레이어로서, 나는 회복·가속·역류와 잘 맞는 탱커를 원한다.

IMAGE / MUST HAVE / SECRET / PITFALL

Image: 넓은 어깨, 광부용 개조 갑주, 거대한 워해머

Must Have: 맞아도 무너지지 않는 전방 방벽의 무게감

Secret: 거칠어 보이지만 동료를 믿고 지키는 데 존재 이유를 둔다.

Pitfall: 단순 힘 캐릭터로 보이지 않도록 보호, 피해 분담, 반격 구조를 명확히 한다.

3.6.1 Character Details

항목	내용
타입	격투·중장형 (Heavy Brawler)
성별·나이	남성 / 31 세
소개	폐광 출신 전직 광부. 우연히 시간 파편에 노출되어 능력을 얻었다. 섬세함과는 거리가 멀지만 동료에 대한 신뢰가 두텁다. 파티의 탱커.
전투 포지션	전방 탱커 / 피해 분담과 반격
핵심 플레이	맞아도 무너지지 않는 전방 방벽의 무게감
시각 키워드	넓은 어깨, 광부용 개조 갑주, 거대한 워해머

3.6.2 Personality & Backstory

성별: 남성 / 실제 나이: 31 세 / 외형 나이: 27 세 수준 헤어스타일: 짧고 거칠게 깎인 진한 갈색 머리. 옆머리에 작은 흉터 자국이 보임. 얼굴: 넓고 둥근 얼굴. 코가 살짝 휜 흔적 (과거 주먹 싸움 흔적). 눈이 작고 깊음. 웃을 때 볼에 보조개. 체형: 파티 중 가장 크고 넓은 체형. 키 큰 편 (188cm). 어깨 너비가 매우 넓음. 전체적으로 육중함. 복장: 광부용 두꺼운 가죽 작업복을 전투용으로 개조. 어깨에 금속 보강판 부착. 상의를 걷어 팔뚝을 드러냄. 장화가 무겁고 두꺼움. 장신구: 오른쪽 팔에 굵은 금속 팔찌 (광산에서 캔 특수 광석). 허리에 공구 벨트 형태의 장비. 목에는 없음. 무기: 거대한 양손 워해머 (대형 철퇴). 머리 부분에 시간 파편이 박혀있어 타격 시 주황빛 충격파 발생. 상황별 특징: 전투 시 전면에서 피해를 받으며 전진. 피격 시 이를 악무는 표정 변화가 뚜렷. 동료 위험 시 본능적으로 앞으로 뛰어드는 습관.

능력과 전투 방식은 캐릭터가 겪은 사건과 직접 연결된다. 따라서 외형 설명은 단순 복장 묘사가 아니라, 직업·상처·장비·시간 능력이 함께 보이도록 유지한다.

3.6.3 Own Words

- 전투 시작: "뒤로 물러서. 앞은 내가 막는다."
- 보호 사용: "그건 내 몫이다."
- 스페셜 사용: "이제 이곳이 요새다."

3.6.5 Basic Combat Set

기본 스킬

NO	스킬명	타입	설명
1	시간 충격 (Chrono Impact)	시간·물리	워해머로 지면 강타. 충격파가 범위 내 적 전체에 퍼짐. 명중 적의 행동 순서 1 턴 지연.
2	시간 경화 (Chrono Hardening)	시간·방어	자신의 시간 흐름을 순간 경화. 2 턴간 받는 피해 60% 감소. 경화 중 피격될수록 다음 공격력 상승.
3	역방향 충격 (Reverse Impact)	시간·물리	받은 피해를 "역시간"으로 돌려주는 반격. 마지막으로 받은 피해의 100%를 근접 적에게 반환.
4	시간 매립 (Time Embed)	시간·디버프	땅에 시간 파편 함정 설치. 적이 밟으면 1 턴 행동 불능 + 시간 피해. 최대 3 개 동시 설치.
5	보호 본능 (Protect Instinct)	시간·지원	아군 단일 대상의 피해를 가레트가 대신 받음. 2 턴간 유지. 대신 받는 피해 40% 감소.

연계 스킬

NO	스킬명	타입	설명
L1	철벽 역류 (Iron Reflow)	가레트+케일	가레트가 피해를 받는 동안 케일이 역류. 역류 후 가레트의 HP 가 역류 전보다 높으면 추가 공격력 상승.
L2	보호 가속 (Shield Rush)	가레트+리라	가레트가 아군을 보호하는 동안 리라가 가속으로 추가 공격. 보호 대상 피해 0.
L3	봉인 방어 (Seal Defense)	가레트+이레나	이레나의 봉인이 걸린 적을 가레트가 집중 공격. 봉인 적에게 대미지 +80%.

스페셜 스킬

NO	스킬명	타입	설명
S	시간 요새 (Temporal Fortress)	스페셜	가레트가 "시간 요새" 상태 진입. 3 턴간 이동 불가 대신 아군 전체 받는 피해를 가레트가 분담 (30%씩). 가레트 자신은 피해를 받을수록 공격력 상승. 요새 해제 시 저장된 피해량의 200%를 범위 폭발로 돌려줌.

4. 시간 붕괴자 & 몬스터

시간선이 붕괴되면서 생겨난 존재들. 억눌리고 왜곡된 시간 감정이 형태를 얻거나, 붕괴에 삼켜진 생명체가 변형된 것들이다.

4.1 파편충 (Shard Crawler)

흑백의 시간 파편들이 불규칙하게 뭉쳐 만들어진 소형 생물. 명확한 몸통 형태 없이 파편들이 떠다니며 구체 형태를 유지. 크기: 사람 무릎 높이. 항상 무리를 지어 이동. 이동 시 파편들이 흩날리는 연출. 발광: 몸체 파편 사이로 희미한 시간 균열의 빛이 새어 나옴.

NO	스킬명	타입	설명
1	파편 투척 (Shard Throw)	물리	파편 3 개를 동시에 발사. 명중 시 소량 피해.
2	군집 돌진 (Swarm Rush)	물리·시간	무리 전체가 동시에 돌진. 피격 대상 행동력 -1.
3	파편 폭발 (Shard Burst)	시간	HP 20% 이하 시 자폭. 주변 적에게 광역 시간 피해.

4.2 침식자 (Eroder)

흑백의 안개를 몸 전체에 두른 중형 인형 형태. 얼굴 부분에 구멍이 뚫려있으며 그 안에서 희미한 빛이 깜빡임. 팔이 비정상적으로 길고 가늘어 바닥에 질질 끌림. 이동 시 안개가 퍼지며 주변 색채를 흡수하는 연출. 크기: 성인 신장의 1.5 배. 소리 없이 이동.

NO	스킬명	타입	설명
1	시간 침식 (Time Erode)	시간·디버프	대상의 버프 지속시간 2 턴 단축. 버프 완전 소멸 시 추가 피해.
2	안개 포박 (Fog Bind)	시간·디버프	안개로 대상을 감싸 1 턴 행동력 0 으로 감소 + 회피율 0.
3	집중 추적 (Target Lock)	물리·시간	특정 아군 집중 추적. 추적 중 받는 피해 무시.

4.3 뒤틀린 자 (Time-Warped)

과거 인간이었다가 시간 붕괴에 삼켜진 흔적. 상반신은 인간 형태지만 하반신이 시간 왜곡으로 뭉개져 있음. 흑백이지만 눈 부분만 노란색으로 발광. 팔을 뻗으면 팔이 비정상적으로 늘어나는 연출. 크기: 성인 신장과 유사하지만 형태가 불안정하게 흔들림.

NO	스킬명	타입	설명
1	시간 왜곡탄 (Warp Shot)	시간	원거리 시간 왜곡 투사체. 명중 시 대상의 다음 스킬 쿨타임 +2 턴.
2	과거 복사 (Past Copy)	시간	아군이 마지막으로 사용한 스킬을 복사해 사용.
3	불안정 폭발 (Unstable Burst)	시간	자신의 형태가 완전히 붕괴되며 범위 폭발. 주변 아군 스킬 게이지 감소.

4.4 시간 포식자 — 집착형 (Chronovore: Obsession)

거대한 인간형 실루엣. 몸 전체가 짙은 흑색으로 덮여있으며 몸 곳곳에서 붉은 시간 균열이 벌어짐. 머리 부분이 없고 목 위로 붉은 빛의 안개만 존재. 양팔이 땅에 닿을 정도로 길고 손가락이 7 개. 이동 시 발자국마다 붉은 균열이 생기는 연출. 크기: 성인의 3 배.

NO	스킬명	타입	설명
1	집착의 추적 (Obsessive Chase)	물리·시간	특정 아군을 무한 추적. 추적 중 모든 받는 피해 무시. 대상이 쓰러지면 다음 아군으로 전환.
2	균열 강타 (Rift Strike)	시간·물리	양팔로 지면을 강타. 균열이 직선으로 퍼지며 경로 위 아군 전체 피해.
3	시간 흡수 (Time Drain)	시간	근접 아군의 스킬 게이지를 흡수해 자신의 HP 로 전환.
4	집착 폭발 (Obsession Burst)	시간	특정 대상에게 집중 포화. 해당 대상에게 3 턴 연속 강제 피격.

4.5 시간 포식자 — 망각형 (Chronovore)

거대한 구체 형태. 표면이 흑백의 안개로 뒤덮여있고 안개 사이로 눈처럼 보이는 발광체가 수십 개 존재. 이동하지 않고 공중에 부유하며 안개를 사방으로 분출. 분출된 안개가 닿은 오브젝트의 색채를 흡수. 크기: 직경 4~5m.

NO	스킬명	타입	설명
1	망각의 안개 (Fog of Oblivion)	시간	범위 안개 분출. 안개 속 아군 스킬 게이지 매 턴 감소 + 예시 능력 차단.

NO	스킬명	타입	설명
2	기억 소거 (Memory Erase)	시간·디버프	아군 단일 대상의 모든 버프 초기화.
3	시간 흡식 (Time Devour)	시간	주변 시간 에너지 흡수. 자신 HP 회복 + 다음 공격력 대폭 상승.
4	망각 폭풍 (Oblivion Storm)	시간·광역	전체 범위 안개 폭풍. 전 아군 스킬 게이지 절반 감소.

4.6 발디스 — 시간의 묘지 (Valdis, The Stillborn)

페이즈 1: 수백 년 전 복원자였던 시절의 형태. 인간의 외형을 유지하지만 흑백. 눈만 붉게 발광. 케일과 유사한 체형. 낡은 복원자 코트가 너덜너덜하게 남아있음. 페이즈 2: 상반신은 인간 형태 유지, 하반신이 거대한 시간 균열 덩어리로 변형. 균열에서 붉은 빛이 새어나옴. 목소리가 메아리처럼 겹쳐 들림. 페이즈 3: 완전 변형. 거대한 시간 폭풍의 중심에 사람 형상이 흐릿하게 남아있는 상태. 모든 공격이 시간선 자체를 찢는 연출.

NO	스킬명	타입	설명
페이즈 1	역방향 (Counter Flow)	시간	아군 공격을 역시간으로 반사. 받은 공격의 50% 반격.
페이즈 1	시간의 베기 (Time Slash)	시간·물리	발디스 버전의 케일 역류 — 자신을 1 턴 전으로 복구하며 아군 버프 초기화.
페이즈 2	시간 붕괴 파동 (Collapse Wave)	시간·광역	전장 전체에 시간 붕괴 파동. 전 아군 스킬 게이지 소멸 + 흑백 필드 강제 전환.
페이즈 2	과거 소환 (Echo of the Past)	시간·소환	이미 처치된 크로노보어 2~3 기 재소환. 재소환 몬스터 HP 50%로 등장.
페이즈 2	집착 낙인 (Obsession Brand)	시간·디버프	대상에게 낙인. 낙인 대상이 행동할 때마다 발디스 HP 소량 회복.
페이즈 3	시간의 끝 (The Stillborn)	시간·즉사	전장의 시간선 완전 붕괴. 3 턴 내 시간 핵 발동 실패 시 전 아군 즉사. 매 턴 전 아군에게 막대한 시간 피해.
페이즈 3	기억 역류 (Memory Reflow)	시간	전투 시작 이후 아군이 사용한 모든 스킬 패턴을 복사해 역방향으로 재현.

5. 캐릭터 스케일 & 언리얼 적용 수치

본 항목은 캐릭터 삼면도와 언리얼 엔진 적용을 연결하기 위한 제작 기준이다. 수치는 The Stillborn Age 의 캐릭터 설정에 맞춘 1 차 설계값이며, 실제 구현 단계에서는 애니메이션 리타깃, 캡슐 충돌, 이동속도 테스트 결과에 따라 조정한다.

5.1 공통 그리드 및 단위 적용 기준

항목	적용 기준
기본 단위	언리얼 엔진 기준 1 Unreal Unit = 1cm 로 작성합니다. 문서 내 모든 신장·보폭·캡슐 수치는 cm 기준입니다.
그리드 배경	캐릭터 삼면도 배경은 10cm 보조선, 50cm 중간선, 100cm 기준선을 사용합니다. 발바닥 기준선을 0cm 로 잡고 머리 상단까지 키를 표시합니다.
발 기준선	정면은 양발 중심선과 기본 스탠스 폭, 측면은 뒤꿈치-앞꿈치 길이, 후면은 어깨·골반·발 간격을 확인할 수 있게 배치합니다.
보폭 기준	보행 보폭은 일반 이동 1 보의 뒤꿈치-뒤꿈치 거리, 달리기 보폭은 전투 이동 중 빠른 이동 1 보의 기준 거리입니다.
캡슐 기준	Capsule Half Height 는 88, Capsule Radius 는 34 를 전 캐릭터 공통값으로 사용합니다. 의상·머리카락·무기는 캡슐에 과도하게 포함하지 않습니다.
각성 기준	세렌과 리라는 각성 시 체형과 캡슐 수치를 유지합니다. 오라·잔상·부유는 VFX 와 애니메이션 레이어로 처리하며, 실제 충돌 크기는 크게 늘리지 않습니다.

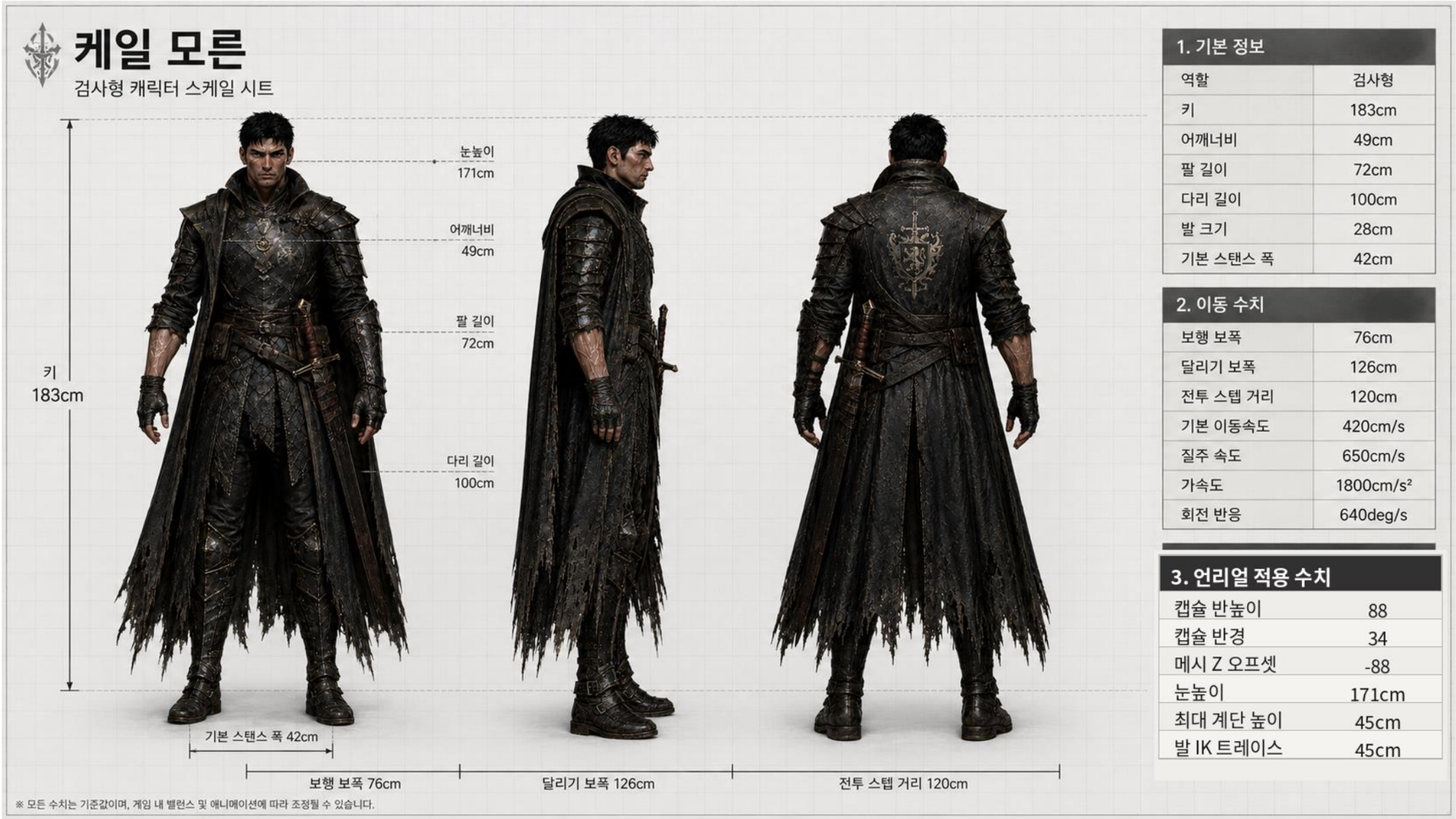
5.2 전체 캐릭터 스케일 요약

캐릭터	키	체형 기준	스탠스 폭	보행 보폭	달리기 보폭	Capsule HH/R	Eye Height	MaxWalk/Sprint
케일 모른	183cm	장신·균형형 근육질 / 전방 진입형	42cm	76cm	126cm	88 / 34	171cm	420 / 650
세렌 보스	165cm	슬림·캐스터형 / 후방 정지 지원	28cm	58cm	92cm	88 / 34	154cm	330 / 480
다리엔 애쉬크로프트	176cm	마른 장신·리치형 / 예지 기반 중거리	36cm	70cm	116cm	88 / 34	165cm	400 / 620
리라 테인	160cm	소형·스피드형 / 근접 격투	44cm	66cm	134cm	88 / 34	149cm	480 / 760
이레나 솔	168cm	슬림·후방 서폿형 / 봉인 시전	30cm	58cm	88cm	88 / 34	157cm	300 / 450
가레트 올크	188cm	대형·중장 탱커형 / 전방 방어	58cm	72cm	110cm	88 / 34	174cm	310 / 500

5.3 공통 언리얼 적용 메모

구분	내용
Mesh Scale	최종 캐릭터 메시가 실제 cm 스케일로 제작된다면 Mesh Scale 은 1.0 을 권장합니다. 표의 임시 스케일은 180cm 기준 마네킹으로 블록아웃할 때만 사용합니다.
Root Motion	보폭과 이동속도는 반드시 함께 조정합니다. 발이 미끄러지면 애니메이션 길이, MaxWalkSpeed, Root Motion Distance 를 함께 보정합니다.
IK Foot	발바닥 접지는 발 크기와 부츠 높이를 기준으로 Trace Length 를 설정합니다. 긴 로브 캐릭터는 발이 보이지 않아도 지면 충돌은 유지해야 합니다.
Collision	의상 실루엣은 시각 요소로 분리하고, 플레이 충돌은 전 캐릭터 공통 캡슐(Capsule Half Height 88 / Radius 34)로 제한합니다.

5.4 케일 모른 스케일 / 보폭 / UE 적용 수치



항목	내용
신장 기준	키 183cm. 발바닥 기준선 0cm 에서 머리 상단까지 세로 보조선을 표시합니다.
그리드 배치	0~183cm 세로 기준선. 100cm·150cm·183cm 라인 강조. 검과 코트 끝이 그리드 밖으로 나가도 충돌 기준은 몸통 중심으로 계산.
무게 중심	균형형. 전투 대기 시 무게중심은 약간 전방.
제작 메모	왕국 기사단 출신의 안정적인 기본 체형. 검 소켓은 오른손, 등 보조 소켓 1 개 권장. 근접 공격 시 전진 보정은 80~120cm 범위.

항목	수치	적용 목적	비고
키	183cm	캐릭터 실루엣 기준	삼면도 세로 그리드 기준값
어깨너비	49cm	상체 폭·메시 실루엣 참고	의상 장식은 별도 실루엣 처리
팔 길이	72cm	무기/손 소켓 위치 기준	어깨-손목 기준
다리 길이	100cm	보폭·IK 기준	골반-발바닥 기준
발 크기	28cm	발 IK·발바닥 접지	부츠 길이 포함
기본 스탠스 폭	42cm	전투 대기 자세 발 간격	정면 삼면도에 표시

항목	권장값	적용 위치	비고
보행 보폭	76cm	Walk cycle stride	발 미끄러짐 보정 기준
달리기 보폭	126cm	Run cycle stride	빠른 이동 루트 거리 기준

항목	권장값	적용 위치	비고
전투 스텝 거리	120cm	회피·접근·타격 전진	스킬별 전진거리의 기본값
기본 이동속도	420cm/s	CharacterMovement MaxWalkSpeed	일반 전투 이동 기준
질주 속도	650cm/s	Sprint MaxWalkSpeed	맵 이동 또는 가속 상태 기준
가속도	1800cm/s²	Max Acceleration	반응성·무게감 조정
회전 반응	640 deg/s	Rotation Rate Yaw	방향 전환 속도

항목	권장값	적용 위치	비고
Capsule Half Height	88	CapsuleComponent	cm 기준. 메시 발바닥이 지면에 맞도록 Mesh Z Offset 과 함께 조정
Capsule Radius	34	CapsuleComponent	전 캐릭터 공통 반경. 의상 장식은 제외
Mesh Z Offset	-88	SkeletalMesh Relative Location Z	캡슐 중앙 기준 발바닥 정렬용 1 차값
Eye Height	171cm	Base Eye Height / Camera Target	대화·시선·카메라 기준 높이
임시 Mesh Scale	1.02	Blockout Mesh Scale	180cm 기준 마네킹 사용 시 임시값. 최종 메시에서는 1.0 권장
Max Step Height	45cm	CharacterMovement	계단·낮은 턱 통과 기준
Foot IK Trace	45cm	AnimBP Foot IK	발바닥 접지 보정용 라인 트레이스 길이

5.5 세렌 보스 스케일 / 보폭 / UE 적용 수치

항목	내용
신장 기준	키 165cm. 발바닥 기준선 0cm 에서 머리 상단까지 세로 보조선을 표시합니다.
그리드 배치	0~165cm 세로 기준선. 스태프는 별도 높이 205cm 내외로 표기. 각성 시 부유 높이는 시각 연출만 적용하고 캡슐 높이는 유지.
무게 중심	상체 고정형. 이동보다 시전 자세 유지가 우선.
제작 메모	긴 로브와 스태프가 실루엣을 크게 만들지만 실제 충돌 캡슐은 공통값으로 유지. 각성 상태에서는 발 IK 를 약화하거나 Off 처리 가능.

항목	수치	적용 목적	비고
키	165cm	캐릭터 실루엣 기준	삼면도 세로 그리드 기준값
어깨너비	38cm	상체 폭·메시 실루엣 참고	의상 장식은 별도 실루엣 처리
팔 길이	62cm	무기/손 소켓 위치 기준	어깨-손목 기준
다리 길이	88cm	보폭·IK 기준	골반-발바닥 기준
발 크기	24cm	발 IK·발바닥 접지	부츠 길이 포함
기본 스탠스 폭	28cm	전투 대기 자세 발 간격	정면 삼면도에 표시

항목	권장값	적용 위치	비고
보행 보폭	58cm	Walk cycle stride	발 미끄러짐 보정 기준
달리기 보폭	92cm	Run cycle stride	빠른 이동 루트 거리 기준

항목	권장값	적용 위치	비고
전투 스텝 거리	70cm	회피·접근·타격 전진	스킬별 전진거리의 기본값
기본 이동속도	330cm/s	CharacterMovement MaxWalkSpeed	일반 전투 이동 기준
질주 속도	480cm/s	Sprint MaxWalkSpeed	맵 이동 또는 가속 상태 기준
가속도	1200cm/s²	Max Acceleration	반응성·무게감 조정
회전 반응	520 deg/s	Rotation Rate Yaw	방향 전환 속도

항목	권장값	적용 위치	비고
Capsule Half Height	88	CapsuleComponent	cm 기준. 메시 발바닥이 지면에 맞도록 Mesh Z Offset 과 함께 조정
Capsule Radius	34	CapsuleComponent	전 캐릭터 공통 반경. 의상 장식은 제외
Mesh Z Offset	-88	SkeletalMesh Relative Location Z	캡슐 중앙 기준 발바닥 정렬용 1 차값
Eye Height	154cm	Base Eye Height / Camera Target	대화·시선·카메라 기준 높이
임시 Mesh Scale	0.92	Blockout Mesh Scale	180cm 기준 마네킹 사용 시 임시값. 최종 메시에서는 1.0 권장
Max Step Height	35cm	CharacterMovement	계단·낮은 턱 통과 기준
Foot IK Trace	38cm	AnimBP Foot IK	발바닥 접지 보정용 라인 트레이스 길이

5.6 다리엔 애쉬크로프트 스케일 / 보폭 / UE 적용 수치

항목	내용
신장 기준	키 176cm. 발바닥 기준선 0cm 에서 머리 상단까지 세로 보조선을 표시합니다.
그리드 배치	0~176cm 세로 기준선. 창 길이는 캐릭터 키보다 길게 210~230cm 별도 표기. 정면/측면에서 창 끝과 몸통 간격을 분리 표시.
무게 중심	약간 전방 숙임. 창 리치 때문에 몸통 충돌과 무기 판정 분리 필요.
제작 메모	창 공격의 피격 판정은 캐릭터 캡슐이 아니라 무기 트레이스 기반으로 처리. 예지 시선 연출을 위해 Eye Height 기준 카메라 보조점 권장.

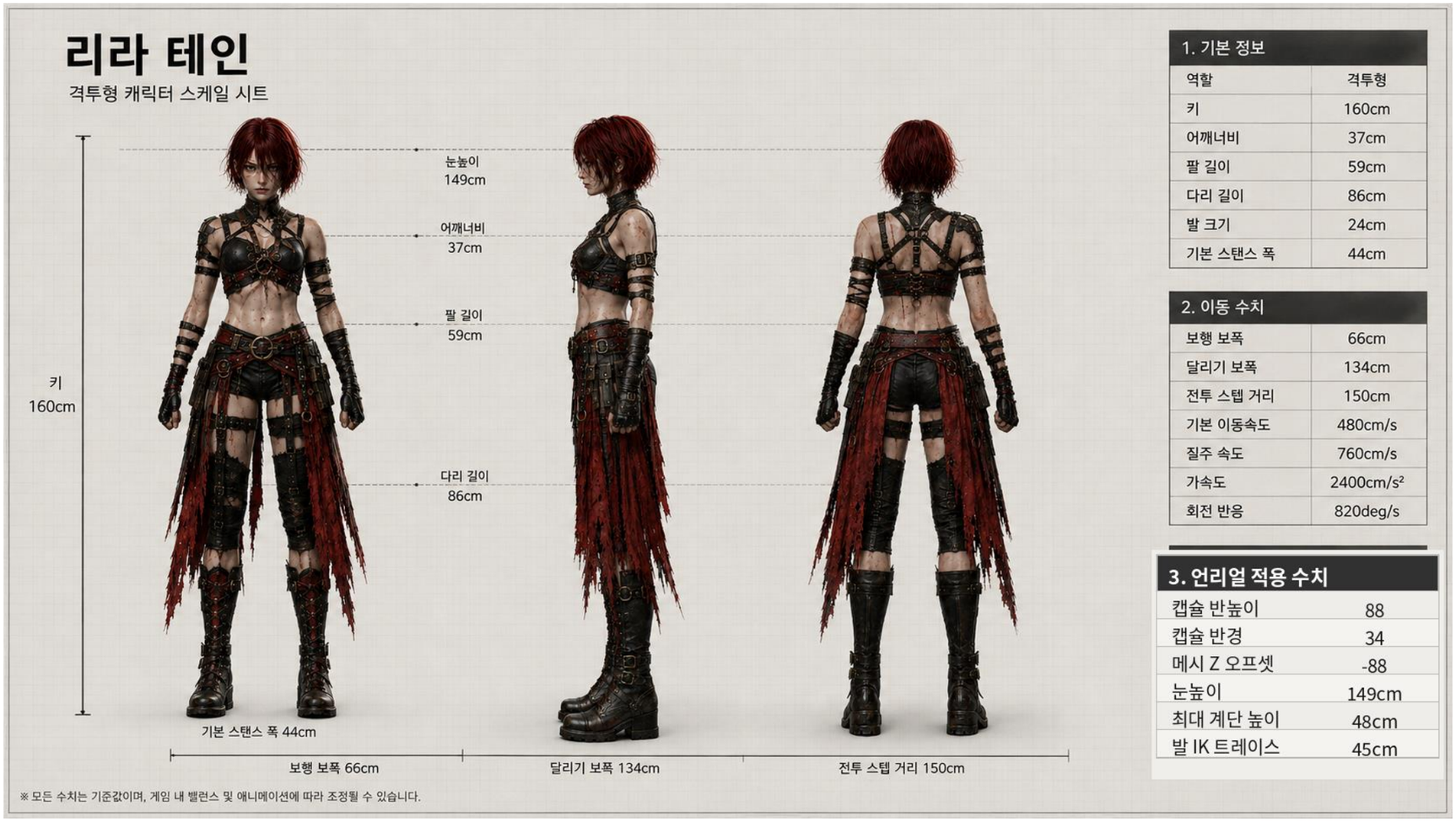
항목	수치	적용 목적	비고
키	176cm	캐릭터 실루엣 기준	삼면도 세로 그리드 기준값
어깨너비	42cm	상체 폭·메시 실루엣 참고	의상 장식은 별도 실루엣 처리
팔 길이	68cm	무기/손 소켓 위치 기준	어깨-손목 기준
다리 길이	94cm	보폭·IK 기준	골반-발바닥 기준
발 크기	27cm	발 IK·발바닥 접지	부츠 길이 포함
기본 스탠스 폭	36cm	전투 대기 자세 발 간격	정면 삼면도에 표시

항목	권장값	적용 위치	비고
보행 보폭	70cm	Walk cycle stride	발 미끄러짐 보정 기준
달리기 보폭	116cm	Run cycle stride	빠른 이동 루트 거리 기준

항목	권장값	적용 위치	비고
전투 스텝 거리	115cm	회피·접근·타격 전진	스킬별 전진거리의 기본값
기본 이동속도	400cm/s	CharacterMovement MaxWalkSpeed	일반 전투 이동 기준
질주 속도	620cm/s	Sprint MaxWalkSpeed	맵 이동 또는 가속 상태 기준
가속도	1600cm/s²	Max Acceleration	반응성·무게감 조정
회전 반응	620 deg/s	Rotation Rate Yaw	방향 전환 속도

항목	권장값	적용 위치	비고
Capsule Half Height	88	CapsuleComponent	cm 기준. 메시 발바닥이 지면에 맞도록 Mesh Z Offset 과 함께 조정
Capsule Radius	34	CapsuleComponent	전 캐릭터 공통 반경. 의상 장식은 제외
Mesh Z Offset	-88	SkeletalMesh Relative Location Z	캡슐 중앙 기준 발바닥 정렬용 1 차값
Eye Height	165cm	Base Eye Height / Camera Target	대화·시선·카메라 기준 높이
임시 Mesh Scale	0.98	Blockout Mesh Scale	180cm 기준 마네킹 사용 시 임시값. 최종 메시에서는 1.0 권장
Max Step Height	42cm	CharacterMovement	계단·낮은 턱 통과 기준
Foot IK Trace	42cm	AnimBP Foot IK	발바닥 접지 보정용 라인 트레이스 길이

5.7 리라 테인 스케일 / 보폭 / UE 적용 수치



항목	내용
신장 기준	키 160cm. 발바닥 기준선 0cm 에서 머리 상단까지 세로 보조선을 표시합니다.
그리드 배치	0~160cm 세로 기준선. 발 간격과 낮은 중심선을 별도 강조. 너클 착용 기준이며 단검·블레이드류는 사용하지 않음.
무게 중심	낮은 하체 중심. 기본 스탠스는 키 대비 넓게 설정.
제작 메모	가속 캐릭터이므로 보폭보다 Root Motion 보정과 회전 반응성이 중요. 각성 시 체형·캡슐은 유지하고 오라/잔상 범위만 VFX 로 처리.

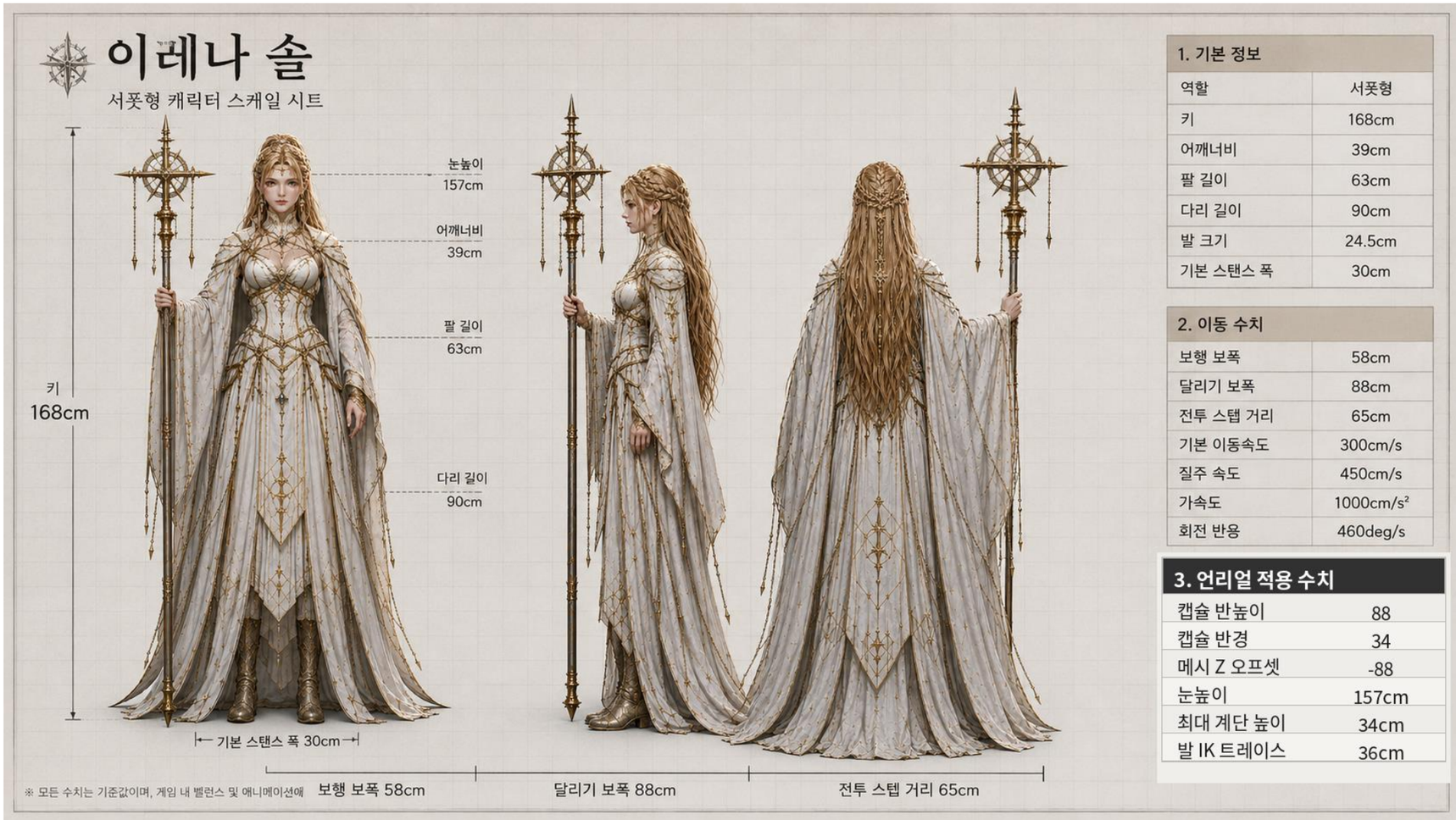
항목	수치	적용 목적	비고
키	160cm	캐릭터 실루엣 기준	삼면도 세로 그리드 기준값
어깨너비	37cm	상체 폭·메시 실루엣 참고	의상 장식은 별도 실루엣 처리
팔 길이	59cm	무기/손 소켓 위치 기준	어깨-손목 기준
다리 길이	86cm	보폭·IK 기준	골반-발바닥 기준
발 크기	24cm	발 IK·발바닥 접지	부츠 길이 포함
기본 스탠스 폭	44cm	전투 대기 자세 발 간격	정면 삼면도에 표시

항목	권장값	적용 위치	비고
보행 보폭	66cm	Walk cycle stride	발 미끄러짐 보정 기준
달리기 보폭	134cm	Run cycle stride	빠른 이동 루트 거리 기준

항목	권장값	적용 위치	비고
전투 스텝 거리	150cm	회피·접근·타격 전진	스킬별 전진거리의 기본값
기본 이동속도	480cm/s	CharacterMovement MaxWalkSpeed	일반 전투 이동 기준
질주 속도	760cm/s	Sprint MaxWalkSpeed	맵 이동 또는 가속 상태 기준
가속도	2400cm/s²	Max Acceleration	반응성·무게감 조정
회전 반응	820 deg/s	Rotation Rate Yaw	방향 전환 속도

항목	권장값	적용 위치	비고
Capsule Half Height	88	CapsuleComponent	cm 기준. 메시 발바닥이 지면에 맞도록 Mesh Z Offset 과 함께 조정
Capsule Radius	34	CapsuleComponent	전 캐릭터 공통 반경. 의상 장식은 제외
Mesh Z Offset	-88	SkeletalMesh Relative Location Z	캡슐 중앙 기준 발바닥 정렬용 1 차값
Eye Height	149cm	Base Eye Height / Camera Target	대화·시선·카메라 기준 높이
임시 Mesh Scale	0.89	Blockout Mesh Scale	180cm 기준 마네킹 사용 시 임시값. 최종 메시에서는 1.0 권장
Max Step Height	48cm	CharacterMovement	계단·낮은 턱 통과 기준
Foot IK Trace	45cm	AnimBP Foot IK	발바닥 접지 보정용 라인 트레이스 길이

5.8 이레나 솔 스케일 / 보폭 / UE 적용 수치



항목	내용
신장 기준	키 168cm. 발바닥 기준선 0cm 에서 머리 상단까지 세로 보조선을 표시합니다.
그리드 배치	0~168cm 세로 기준선. 사제복 밑단은 실루엣으로만 취급하고 충돌 폭에는 반영하지 않음. 두루마리/VFX 는 몸 밖 보조선으로 표기.
무게 중심	정지형. 양손을 앞에 모으는 자세가 기본.
제작 메모	후방 고정형 캐릭터라 이동 속도는 낮게, 시전 안정성은 높게 설정. 넓은 소매는 물리 시뮬레이션 또는 단순 보조 본으로 제어.

항목	수치	적용 목적	비고
키	168cm	캐릭터 실루엣 기준	삼면도 세로 그리드 기준값
어깨너비	39cm	상체 폭·메시 실루엣 참고	의상 장식은 별도 실루엣 처리
팔 길이	63cm	무기/손 소켓 위치 기준	어깨-손목 기준
다리 길이	90cm	보폭·IK 기준	골반-발바닥 기준
발 크기	24.5cm	발 IK·발바닥 접지	부츠 길이 포함
기본 스탠스 폭	30cm	전투 대기 자세 발 간격	정면 삼면도에 표시

항목	권장값	적용 위치	비고
보행 보폭	58cm	Walk cycle stride	발 미끄러짐 보정 기준
달리기 보폭	88cm	Run cycle stride	빠른 이동 루트 거리 기준

항목	권장값	적용 위치	비고
전투 스텝 거리	65cm	회피·접근·타격 전진	스킬별 전진거리의 기본값
기본 이동속도	300cm/s	CharacterMovement MaxWalkSpeed	일반 전투 이동 기준
질주 속도	450cm/s	Sprint MaxWalkSpeed	맵 이동 또는 가속 상태 기준
가속도	1000cm/s²	Max Acceleration	반응성·무게감 조정
회전 반응	460 deg/s	Rotation Rate Yaw	방향 전환 속도

항목	권장값	적용 위치	비고
Capsule Half Height	88	CapsuleComponent	cm 기준. 메시 발바닥이 지면에 맞도록 Mesh Z Offset 과 함께 조정
Capsule Radius	34	CapsuleComponent	전 캐릭터 공통 반경. 의상 장식은 제외
Mesh Z Offset	-88	SkeletalMesh Relative Location Z	캡슐 중앙 기준 발바닥 정렬용 1 차값
Eye Height	157cm	Base Eye Height / Camera Target	대화·시선·카메라 기준 높이
임시 Mesh Scale	0.93	Blockout Mesh Scale	180cm 기준 마네킹 사용 시 임시값. 최종 메시에서는 1.0 권장
Max Step Height	34cm	CharacterMovement	계단·낮은 턱 통과 기준
Foot IK Trace	36cm	AnimBP Foot IK	발바닥 접지 보정용 라인 트레이스 길이

5.9 가레트 올크 스케일 / 보폭 / UE 적용 수치

항목	내용
신장 기준	키 188cm. 발바닥 기준선 0cm 에서 머리 상단까지 세로 보조선을 표시합니다.
그리드 배치	0~188cm 세로 기준선. 어깨 폭과 워해머 폭을 별도 표시. 실제 캡슐은 공통값으로 유지하고 무기 충돌은 별도 트레이스로 분리.
무게 중심	하체·몸통 중심. 피격을 받아내는 넓은 스탠스.
제작 메모	파티 내 체폭은 가장 넓지만 캡슐 반경은 공통값으로 유지. 좁은 통로 테스트는 공통 플레이어 캡슐 기준으로 검증해야 함. 회전 속도는 가장 낮게 설정.

항목	수치	적용 목적	비고
키	188cm	캐릭터 실루엣 기준	삼면도 세로 그리드 기준값
어깨너비	58cm	상체 폭·메시 실루엣 참고	의상 장식은 별도 실루엣 처리
팔 길이	75cm	무기/손 소켓 위치 기준	어깨-손목 기준
다리 길이	98cm	보폭·IK 기준	골반-발바닥 기준
발 크기	31cm	발 IK·발바닥 접지	부츠 길이 포함
기본 스탠스 폭	58cm	전투 대기 자세 발 간격	정면 삼면도에 표시

항목	권장값	적용 위치	비고
보행 보폭	72cm	Walk cycle stride	발 미끄러짐 보정 기준
달리기 보폭	110cm	Run cycle stride	빠른 이동 루트 거리 기준

항목	권장값	적용 위치	비고
전투 스텝 거리	90cm	회피·접근·타격 전진	스킬별 전진거리의 기본값
기본 이동속도	310cm/s	CharacterMovement MaxWalkSpeed	일반 전투 이동 기준
질주 속도	500cm/s	Sprint MaxWalkSpeed	맵 이동 또는 가속 상태 기준
가속도	1000cm/s²	Max Acceleration	반응성·무게감 조정
회전 반응	420 deg/s	Rotation Rate Yaw	방향 전환 속도

항목	권장값	적용 위치	비고
Capsule Half Height	88	CapsuleComponent	cm 기준. 메시 발바닥이 지면에 맞도록 Mesh Z Offset 과 함께 조정
Capsule Radius	34	CapsuleComponent	전 캐릭터 공통 반경. 의상 장식은 제외
Mesh Z Offset	-88	SkeletalMesh Relative Location Z	캡슐 중앙 기준 발바닥 정렬용 1 차값
Eye Height	174cm	Base Eye Height / Camera Target	대화·시선·카메라 기준 높이
임시 Mesh Scale	1.04	Blockout Mesh Scale	180cm 기준 마네킹 사용 시 임시값. 최종 메시에서는 1.0 권장
Max Step Height	40cm	CharacterMovement	계단·낮은 턱 통과 기준
Foot IK Trace	50cm	AnimBP Foot IK	발바닥 접지 보정용 라인 트레이스 길이

5.10 각성 캐릭터 추가 적용 기준

캐릭터	구분	적용 기준
세렌 보스	캡슐 크기	기본 상태와 동일하게 유지합니다. 각성 시 부유 연출이 있어도 실제 충돌 높이는 증가시키지 않습니다.
세렌 보스	부유 연출	발바닥 기준 +5~8cm 정도의 애니메이션 오프셋만 적용합니다. 지면 판정은 캡슐 기준으로 유지합니다.
세렌 보스	오라/VFX	캐릭터 주변 80cm 이내의 얕은 보라색 오라만 사용합니다. 파편·문자 이펙트는 삼면도에서는 최소화합니다.
세렌 보스	스태프 기준	스태프 상단은 약 205cm 로 보고, 무기 충돌은 별도 트레이스 또는 소켓 기준으로 분리합니다.
리라 테인	캡슐 크기	기본 상태와 동일하게 유지합니다. 각성은 체형 변화가 아니라 전투 반응과 오라 강화로 처리합니다.
리라 테인	스탠스 변화	각성 시 기본 스탠스 폭을 44cm 에서 48cm 까지 넓혀 낮은 중심의 공격 자세를 강조할 수 있습니다.
리라 테인	가속 보정	각성 상태 Sprint Speed 는 800cm/s 까지 임시 상향 가능합니다. 보폭은 134cm 에서 142cm 까지 테스트합니다.
리라 테인	무기 기준	격투형 캐릭터이므로 단검·블레이드류는 사용하지 않습니다. 양손 너클/장갑 소켓만 사용합니다.
리라 테인	오라/VFX	캐릭터 외곽에 얕은 오렌지색 오라만 적용합니다. 분신 실루엣은 스킬 연출에서만 사용하고 삼면도에는 과하게 넣지 않습니다.

6. 캐릭터 애니메이션 링크

캐릭터 애니메이션 및 프로토타입 영상 링크를 정리하는 구간입니다. 현재 문서에서는 링크 재등록이 필요한 상태로 관리합니다.

항목	정리 기준
캐릭터 애니메이션	각 캐릭터의 대기, 이동, 피격, 기본 공격, 스킬, 스페셜, 각성 연출 영상을 연결합니다.
프로토타입 영상	전투 시스템, 파티 구성, 스킬 사용, 회피/패링 등 실제 플레이 영상을 연결합니다.
관리 방식	링크는 최종 빌드 또는 포트폴리오 업로드 경로 확정 후 갱신합니다.