- \*\*Сюжетное\*\* — роль в истории, мотивация, характер.

- \*\*Визуальное\*\* — силуэт, детали, цветовая палитра, узнаваемые элементы.

- \*\*Техническое\*\* — игровые параметры, поведение, уникальные приёмы.

---

## 1. Главный герой

### \*\*Кайра\*\*

\*\*Сюжетное:\*\* инженер‑архивистка из мастерской Огариона. Потеряла сестру Ярику в катастрофе с Кварком Единства. Получила способность сдвига слоёв Materialis/Spectrus. Двигается вперёд не из жажды славы, а из необходимости восстановить целостность мира и спасти близкого человека.

\*\*Визуальное:\*\* средний рост, лёгкий экзокаркас, асимметричная фазо‑рука с мерцающими вставками, плащ с утяжелителями, паро‑манометр на груди. Палитра: медь, латунь, графит, лазурь эфира.

\*\*Техническое:\*\* управляемый персонаж; базовые действия — ходьба, прыжок с буферами, дэш, парри, фазовый сдвиг; разблокируемые умения — Threadshock, Shardstrike, Reflector, Skyhook.

---

## 2. Ключевые союзники

### \*\*Ярика (Эхо Spectrus)\*\*

\*\*Сюжетное:\*\* сестра Кайры, застрявшая между слоями. Эмоциональный ориентир и напоминание о цели. Иногда появляется, чтобы предупредить или направить.

\*\*Визуальное:\*\* полупрозрачная фигура, мерцающая эфирными линиями; черты лица смазаны, одежда — искажённая рабочая форма архивиста.

\*\*Техническое:\*\* NPC‑проводник; не участвует в бою; активирует сюжетные триггеры.

### \*\*Жрецы эфира\*\*

\*\*Сюжетное:\*\* орден механиков‑аскетов, соединяющих науку и ритуал. Хранят знания о трещине, помогают Кайре понять природу слоёв.

\*\*Визуальное:\*\* длинные мантии с латунными вставками, маски с фильтрами, руки в перчатках‑инструментах.

\*\*Техническое:\*\* NPC‑наставники; дают задания, открывают доступ к новым зонам.

### \*\*Бегуны крыш\*\*

\*\*Сюжетное:\*\* курьеры и контрабандисты, мастера перемещения по верхним уровням города. Помогают Кайре обходить блокпосты и находить скрытые маршруты.

\*\*Визуальное:\*\* лёгкая одежда, ремни с крюками, защитные очки, амулеты‑трофеи.

\*\*Техническое:\*\* NPC‑помощники; открывают обходные пути и секретные зоны.

---

## 3. Род Магнуса (антагонисты)

### \*\*Высший советник Аурелиус\*\*

\*\*Сюжетное:\*\* архитектор эксперимента с Кварком, политический манипулятор. Верит в порядок через контроль.

\*\*Визуальное:\*\* высокий силуэт, длинный плащ с эмблемой династии, механическая трость, полумаска с линзами.

\*\*Техническое:\*\* босс зоны 4; защитные барьеры, энергетические залпы; уязвим при разрушении щитов через фазовый сдвиг.

### \*\*Regent of Gears\*\*

\*\*Сюжетное:\*\* хранитель порядка доков, фанат механической дисциплины.

\*\*Визуальное:\*\* массивная броня с шестерённым орнаментом, механические руки‑манипуляторы.

\*\*Техническое:\*\* босс зоны 1; бой на арене с разрушаемыми платформами.

### \*\*The Rust King\*\*

\*\*Сюжетное:\*\* воплощение ржавчины, символ заброшенности и упадка.

\*\*Визуальное:\*\* тело из кусков металла, покрытых коррозией; постоянно осыпается и перестраивается.

\*\*Техническое:\*\* босс зоны 2; меняет форму, атакует волнами обломков.

### \*\*Lady Aerith\*\*

\*\*Сюжетное:\*\* хозяйка воздушных лифтов, манипулирует гравитацией.

\*\*Визуальное:\*\* изящная фигура в парящих тканях, украшенных латунными вставками; волосы развеваются, как в невесомости.

\*\*Техническое:\*\* босс зоны 3; меняет направление гравитации, использует воздушные потоки.

### \*\*High Chamberlain Aurelius\*\*

\*\*Сюжетное:\*\* мастер защиты и контроля пространства, хранитель протоколов.

\*\*Визуальное:\*\* тяжёлая броня с встроенными щитами, эмблемы династии на наплечниках.

\*\*Техническое:\*\* босс зоны 4; управляет барьерами и ловушками.

### \*\*Queen Lanelia\*\*

\*\*Сюжетное:\*\* контролирует воздушные коридоры, мастер синхронных атак.

\*\*Визуальное:\*\* лёгкая броня, два изогнутых клинка, плащ с символами ветра.

\*\*Техническое:\*\* босс зоны 5; быстрые комбо, атаки в воздухе.

### \*\*Nexus Ward\*\*

\*\*Сюжетное:\*\* хранитель порталов, управляет фантомами.

\*\*Визуальное:\*\* фигура в мантии с символами порталов, лицо скрыто капюшоном, вокруг — мерцающие врата.

\*\*Техническое:\*\* босс зоны 6; призывает фантомов, меняет конфигурацию арены.

### \*\*King Magnus\*\*

\*\*Сюжетное:\*\* синтез Materialis и Spectrus, финальный босс. Считает себя опорой мира.

\*\*Визуальное:\*\* половина тела — броня с паровыми клапанами, половина — эфирная субстанция; глаза разного цвета.

\*\*Техническое:\*\* три фазы боя; масштабные АОЕ, смена коллизий, призыв фантомов.

---

## 4. Обычные враги

- \*\*Steel Automatons\*\* — стальные охранники; тяжёлые, медленные удары; визуал — человекоподобные машины с паровыми выпускниками.

- \*\*Rust Rats\*\* — механические крысы; быстрые групповые атаки; визуал — ржавые корпуса, глаза‑лампы.

- \*\*Aether Wraiths\*\* — призрачные ремонтники; телепорт, атака вблизи; визуал — полупрозрачные силуэты с инструментами.

- \*\*Solar Grubs\*\* — насекомоподобные; стреляют зарядами AOE; визуал — светящиеся сегменты тела.

- \*\*Sky Drones\*\* — воздушные разведчики; дальняя атака, слежение; визуал — сферические корпуса с пропеллерами.

- \*\*Rift Phantoms\*\* — существа, появляющиеся/исчезающие при смене слоя; визуал — искажённые силуэты.

---

## 5. Элиты

- \*\*Gear Shieldbearer\*\* — фронтальный щит, медленный, устойчивый; визуал — массивный щит с шестерённым узором.

- \*\*Corrosion Spider\*\* — паук‑механизм, замедляет сетью; визуал — металлический каркас, лапы‑трубы.

- \*\*Wind Runner\*\* — высокая мобильность, быстрые удары; визуал — лёгкая броня, турбинные протезы.

- \*\*Flame Turret\*\* — стационарная огневая точка; визуал — латунный корпус с паровыми клапанами.

- \*\*Twin Wraiths\*\* — два врага в одном теле; разделяются при уроне; визуал — сдвоенный силуэт, мерцающий в такт слоям.

---

## 6. Мини‑боссы

- \*\*Gearhound\*\* — механический пёс; прыжки, преследование; визуал — корпус из шестерён, глаза‑линзы.

- \*\*Ironclad Bulwark\*\* — бронированный противник, блокирует путь; визуал — массивная броня, встроенные щиты.

- \*\*Windseeker Elemental\*\* — аура урагана; визуал — вихрь с металлическими обломками.

- \*\*Boiler Golem\*\* — паровые взрывы; визуал — корпус‑котёл с клапанами.

- \*\*Winged Sentinel\*\* — реактивные клинки; визуал — крылья‑лезвия, паровые ускорители.

- \*\*The Dual Wraith\*\* — фаза и материя в одном теле; визуал — половина призрачная, половина материальная.

- \*\*Mirror Sentinels\*\* — парные отражательные големы; визуал — зеркальные панели, латунные каркасы.