

- 아트국의 체제는 예술가를 중요하게 여기는 만큼 일반인과의 차별이 심한 편입니다. 결국 최근에는 훈련을 통해 기본적으로 가지는 예술력의 1%라도 사용하게 된 후천적 예술가들이 생겨나고 있습니다. (다만 10% 미만으로는 기술을 사용하기 매우 어렵기 때문에 후천적 예술가들이 할 수 있는 일은 선천적 예술가에 가깝게 능력치를 30% 이상으로 사용하는 드문 경우를 제외하고는 거의 없다고 보는 중)
- 예술가라고 칭할 수 있는 기준은 오직 국제 자격증을 취득한 경우입니다. 물론 최저 급수인 6급 예술가 합격 기준은 낮은 편에 속하기 때문에 적은 편은 아니지만 급수가 올라갈 수록 기준이 배로 높아져서 1급 예술가의 경우 아토월 서버 전체에서 10명도 채 되지 않지만, SIO 요원들의 경우 평균 3급 자격증을 가지고 있으며 실무가 아닌 현장에서 뛰는 요원 중에서는 2급 예술가도 꽤 있는 편입니다.
- ‘예술가 국제 자격증 시험(*artist's international certificate examination, AICE*)’은 매월 첫 날, 각 국가에서 국제적으로 정해진 기준에 따라 열리며, 4급까지는 12살 이상, 3급부터는 18살 이상 응시가 가능합니다.
- TAWS에서 단 2명만 가진 P패스 카드는 ‘Premium pass card’라는 인증서 같은 개념입니다. 1등급 이상을 훌쩍 뛰어넘어 측정 불가 능력치를 가진 예술가에게 주는 특혜이자 꼬리표예요. 절대 좋지만은 않은데, 이 카드를 가진 예술가는 모든 국가를 검사 없이 통과할 수 있고 평생 자신의 국가에서 지원을 받으며 살 수 있지만, 아토월 서버 자체에 귀속되어 힘을 함부로 쓸 수 없으며 공무원으로 일해야 합니다. 물론 그 능력치는 상상할 수 없을만큼 크고, 마음만 먹는다면 무한대로 끌어올려 이 세계 모든 예술가와 한번에 싸워도 절대 지기 쉽지 않을 정도입니다.

- 예술가의 초능력 정도는 자신이 사용하는 예술 실력과 비례합니다. 따라서 예술 실력이 늘면 능력의 범위와 정도가 세집니다.(단, 자신이 보유하고 있는 능력치는 천차만별이며, 그 능력치를 끌어내는 비율도 다르기 때문에 실력 차이는 어마어마하게 커질 수 있음)
- 선천적 예술가는 생후 100일 전후로 비의도적이지만 능력을 발산하면서 발견되며, 능력치를 끌어내는 비율을 알 수 있는 ‘능력한계검사(*capability limit test*)’를 받고 30%가 넘으면 당국에 의무적으로 보고한 후 ‘예비 예술가’로 등록해야 합니다.
- 예술가 특유의 머리 브릿지가 존재하는데, 대부분 자신의 머리색과 다른 고유색으로 나타납니다. 완전히 같은 색은 나타날 수 없지만 염색을 통해 구분이 불가능하게 만들 수는 있습니다.
- 예술가로서 과부하를 겪으면 그 후에 신체부위 어딘가에 나타나는 문양이 존재합니다. ‘오버로드(*OverLoad*)’라고 불리며, 약어로는 OL이라고도 칭합니다. 작은 원을 중심으로 퍼져가는 3갈래로 갈라진 불 모양을 띄고 있지만 경우에 따라 크기와 모양이 조금씩 차이가 있으며 각 예술가마다 이유가 달라서 숨기고 싶어하는 사람도 존재합니다.
- 가끔씩 능력의 60%이상에서 99%까지 사용할 수 있는 예술가가 등장하는데, 매우 드문 확률이라 보기 힘듭니다. 다만 그만큼 강력하기 때문에 한계점에 금방 도달하며 심하면 부작용이 올 수 가능성이 기하급수적으로 높아집니다.
- 예술가들은 타고난 능력 (보통 주 기술로 사용) 뿐만 아니라 훈련을 통해 사용할 수 있게 되는 기본 기술(타고나지 않아도 누구나 할 수 있는)들도 많이 이용합니다. 또한 자신에게 잘 맞는(운명) 주 무기의 단점을 보완하거나 주 기술의 장점을 극대화 시킬 보조 기술&보조 무기를 개발하기도 합니다.

- 예술 행위(그림, 음악 등)를 한다고 무조건 현실로 나타나지는 않습니다. 힘을 사용해야만 기술로 나타나며 의도하지 않아도 힘을 다루는데 미숙하거나 감정의 영향으로 힘을 사용한 경우 단순 예술 행위로도 기술이 발현되는 경우가 종종 있습니다.
-

- 마법사는 자신이 보유한 능력치를 예술이 아닌 마법 or 마력의 형태로 사용하는 사람을 말합니다. 능력치를 마법 또는 마력의 형태로 사용하려면 태생적으로 타고나야 하는데, 그래서 예술가와 다르게 훈련을 한다고 마법사가 되기는 어렵습니다.
 - 하지만 마법사 유전자는 일반인 유전자에 대해 우성으로 작용하므로 태어나는 마법사는 100명 중 한 명 꼴로 흔히 볼 수 있습니다. (마법사 입국 금지 국가에서는 조상에 마법 유전자가 어쩌다 전해지면 쫓겨나기도 함)
-

- SIO 소속 요원들은 서로 존대하는 게 원칙입니다. 물론 상호 합의하에 말을 놓을 순 있지만, 직속 선후배 사이가 아닌 이상 존대하지 않는 경우는 드문 편입니다.
 - 유니폼은 셔츠, 바지, 재킷, 넥타이, 소속 팀뱃지, 반장갑, 소통용 반지, 구두, 끈, **퀵스탑** 가능한 개인 수갑이 있습니다. 원래는 모두 착용하는 게 원칙이지만 사실상 잘 지켜지지 않아요. 너무 많고, 활동하는데 불편하기 때문입니다. 위에서도 복장을 터치하는 일은 별로 없지만 공식적으로 들어온 이의제기에는 간단히 시말서정도는 쓰게 하는 편입니다. 다만 가장 중요한 반지와 수갑은 필수 착용 물품으로 정해져 있습니다.
 - 본부 터 안에 훈련장이 따로 존재하는데, 요원이 아니면 출입할 수 없습니다. 예외는 치료사를 필요로 할 때 뿐입니다. 항부로 출입시 처벌을 받을 수 있습니다. 요원들끼리의 훈련&시험은 매우 격렬하기 때문..
-

- 드림센터라고 불리는 **ADMC**는 미성년자도 일할 수 있어요. 물론 학업을 하는 사람들이 대부분이고 예술가들만 취업 가능하니 많지는 않습니다. 그 중 하나가 **수현**입니다. 부모님 두 분 다 센터에서 높은 자리를 맡고 있어 자연스럽게 이 일을 하게 되었습니다.
- 유니폼은 셔츠, 바지, 조끼, 끈넥타이, 가운, 출입증이 있습니다. 규칙의 강요성이 크지 않아 복장에 대한 부분도 자유롭습니다. 하지만 규칙을 잘 지키면 승진 시험에서 가산점이 붙기 때문에 지키려는 사람도 꽤 있습니다.
- 국가고시를 보고 별도로 면접까지 통과해야 취업이 가능합니다. 초봉이 높은 편이라 경쟁률이 높습니다.