



질문은 비정기적으로 업데이트됩니다.

반드시 숙지해야 할 주요 질문들은 **파란색**으로 표시합니다.

마지막 수정 - 2021. 02. 01 오후 8시 00분

세계관

Q1. 이능력이 색출된 레하바는 국가에 속하지 않으면 어떻게 되나요? 이전과 같은 삶을 유지할 수 있을까요?

이능력자;레하바 임이 밝혀졌을 경우, 그 주거 지역에 살던 모든 주민이 그 인물에 대해 간략화된 정보를 얻게 되며 **가지고 있는 이능력에 따라 대우가 달라집니다.** 보통은 배척을 받게 되고, 연합에 속하지 않는 이상 일상 생활의 유지가 힘들어집니다. 연합에 속하지 않은 소수의 레하바는 터전을 옮겨 민가와 떨어진 곳에서 생활하는 편입니다. 하지만 그에 따른 크리쳐·설적·종교적 테러 등 갖은 위험을 마주할 확률이 높아 매우 드뭅니다.

Q2. 만약 가족의 경우 가족이 레하바라는 사실을 알고도 거두는 정도는 흔히 있는 일일까요?

캐릭터의 가족이 레하바에 대해 가지고 있는 사상에 따라 달라질 수 있으며, 자유롭게 설정해 주시면 되겠습니다.

Q3. 치유계가 아니더라도 레하바 임을 숨기기 위해 부대 모집 전까지, 혹은 유년기동안 이능력을 숨겨왔다는 설정이 가능한가요?

2053년~2060년 사이에 이능력자들을 상세히 조사하여 '레하바 연합 등록증'을 발급한 이후, 인력난에 항상 시달리고 있는 연합으로서는 1년에 한 번 꼴로 느슨하게 조사를 진행할 수 밖에 없었습니다. 따라서 본인이 레하바 임을 숨기는 것이 불가능하지는 않습니다. 그런 경우는 출생신고 없이 주민등록번호가 존재하지 않는 불법체류자에 속하며, 모든 의료·교육 등 공공으로 제공되는 서비스를 이용할 수 없었어야 합니다. 결과적으로 **극소함 요소입니다.**

Q4. 캐릭터들은 입학 전 자신의 이능력 등급 측정값에 대해 인지하고 있나요?

자신이 강한편인지 약한 편인지 짐작은 가능하나, 캐릭터들 역시 자신의 이능력 '강도와 그에 따른 등급'을 정확하게 알고 있지는 못합니다. 이는 개장 2일차 측정을 통해 처음 알게 되는 사실입니다.

Q5. 세계관에 적혀 있는 타임라인 이전의 대한민국은 현실과 같은 군 제도를 차용했나요?

네, 그렇습니다.

Q6. 이능력 선점제가 아닌 것으로 알고 있는데, 그렇다면 대중화 된 능력들(ex. 화염을 쓰는 능력, 물체를 공중에 띄우는 능력 등)의 경우 다수가 선택 했을 시 단지 공지가 되는 것인지, 다른 요소를 고려해 소수만 합발하는 것인지 궁금합니다.

비슷한 이능력이 몰릴 경우를 방지하기 위하여, 곧 이능력 '수요조사'를 실시할 예정입니다. 이는 선점의 개념이 아닌 말 그대로 예비 캐릭터들의 이능력을 조사하는 것으로 필수 참여 요소는 아닙니다. 이후 능력에 유사함이 존재하는 캐릭터들은 신청서의 내용으로 구별하여 합발할 예정입니다.

Q7. 캐릭터 전신에 군에서 보급하는 전투식량이나 간식류 등을 넣고 싶은데 현대에 있는 과자/빵류 혹은 건조식품(상표는 블러처리하고 외관참고만 하겠습니다), 군에서 일반적으로 보급하고 있는 건빵이나 크래커 등이 세계관에 적합할까요? 안된다면 세계관에서 보급하고 있는 간식류에 대한 간단한 설명 가능하실까요?

네, 다수 가능합니다. VEC 부대 내에서 보급하고 있는 전투 식량으로는 밀건빵(별사탕 포함), 육포, 보급용 라면, 분말 주스 가루, 캔 햄, 초콜릿바, 생수 등이 있습니다. 이외 현대의 초코파이, 봉지류 등의 부서지기 쉬운 과자는 존재하지 않습니다. 저 보급 물품 마저도 민간에서는 보기 힘든 편입니다.

Q8. 신청 가능한 군용 물품에 어떠한 것이 있는지 예를 들어주실 수 있으실까요?

캐릭터가 필요로 하는 연습용 무기, 실전 무기, 훈련복 여분, 생활용품, 손목 시계 등...
미성년자로서 불법적인 것, 외부 연락용 전자기기, 군법 상 금지되는 것 외에 가능합니다.

Q9. 캐릭터들이 성장 전에 생활하는 사관학교에서 교사들과의 관계는 상호 군인에 가까울까요, 아니면 선생님과 학생에 가까울까요?

교사들은 대다수 연합에서 고용한 전문 인력으로, 보통은 서로 군대에서의 상관과 같은 개념이지만 교사마다 다릅니다.

Q10. 시스템에 엠버에 대해 '아무리 저급한 것이라도 수백만을 호가하는 값을 지니고 있습니다.'라고 쓰여 있는데 엠버에도 급수가 나뉘어져 있나요?

엠버에는 저급한 것부터 하급, 중급, 상급, 최상급 등의 급수가 있습니다. 대부분의 일반인은
이능력이 없기 때문에, 가장 수요가 있는 것은 민첩과 근력에 대한 것입니다.

Q11. 세계관 상 민간 사이의 치안은 어떤 수준이었을지 알 수 있을까요?

민간 사이의 치안은 좋지 못한 편입니다. 인력이 크리처 처리에 집중되어 있다 보니 크고 작은
범죄까지 관리할 여력은 없었습니다. 그 때문에 범죄를 제외한 다른 도시들의 경우 절도, 폭력,
방화와 같은 사건들이 비일비재합니다.

Q12. 대한민국의 경우도 산아제한 정책을 실행 중인가요?

실시 중입니다. 다만 1명으로 제한한 대부분의 연합과 달리, 대한민국의 경우 출산 가능한 인원을
2명까지로 늘린 상태입니다.

Q13. 빙하기 이후 농사가 가능한 환경이 마련이 되어있는지 혹은 식물을 키울 수 있는 여건이 되나요?

하우스와 같은 농사 시설이 발전했습니다. 다만, 모든 사람들이 풍족하게 지낼 정도는 아니며
최소한의 식량 생산만 가능한 정도입니다.

Q14. 유년~청소년기에 이능력이 발현된다고 말씀하셨는데, 최연소로 몇 살 정도의 이능력자가 발현될 수 있는지 가능할 수 있도록 설명 부탁드립니다.

발달학 상으로 생후 1년부터 유아기에 포함되며, 따라서 최근 들어 레하바는 만으로 16세가 되기 전까지 이능력을 발현합니다.

Q15. 산아제한 정책을 위반하면 어떤 처벌을 내리나요? 이 법망을 피해갈 가능성이 존재할 수는 있을까요?

산아제한 정책을 위반하여 낳은 사실이 걸리면 막대한 벌금이 부과되는 조치가 취해집니다. 벌금을 내지 못할 경우에는 교도소에 수감되게 되며, 법망을 피해가는 것은 출생신고를 하지 않는다면 가능합니다. 단, 출생신고를 하지 않음에 따라 신고되지 않은 자녀의 경우 국가에서 제공하는 복지 또한 받지 못하게 됩니다.

Q16. 천상교에서 섬기는 존재에 대해 알 수 있을까요?

천상교는 '항상 하늘을 섬기다'라는 의미를 내포하고 있으며, 영미권에서 불리우는 이름이 '우라노이스'인 것처럼 그리스 신화에 나오는 '우라노스'라는 하늘의 신을 교신으로 섬깁니다.

Q17. 혹시 외부와의 접촉이 불가능하다면, (간부나 관계자들의 검수를 받은) 편지를 가족 혹은 가족과 같은 친밀한 이에게 전달하는 것도 불가능할까요?

외부로 유출되는 내용물은 모두 검수를 받으며, 우편배달업체는 아니지만 군 관계자에게 부탁하면 편지를 전달하는 것이 가능합니다.

Q18. 부대 징집 이후, 외부 활동이 이전보다는 자유도가 높은 편일까요? (아는 사람을 만난다거나, 별도의 사회적 활동을 한다던가..)

성장 후를 말씀하시는 것이라면 맞습니다. 하지만 해외로 파병을 나가거나 임무를 수행해야 하는 경우가 많아, 외부에 쏟을 시간이 널널하게 주어지지 않습니다.

Q19. 혹시 세계관 내에서 현대의 교육 수준은 어떻게 되는지, 혹시 이전의 한국과 비슷하게 유지가 되고 있는지 궁금합니다.

초등교육까지는 의무로 진행되고 있으며, 여건에 따라 대학까지도 진학할 수 있습니다. 다만 이 경우는 드물고 수도권에 살고 있어야만 가능한 사례입니다.

Q20. 그렇다면 사관학교 입학생들의 중학교 고학년~고등학교부터의 교육은 따로 이루어지지 않는걸까요?

중~고등학교 교육 중 군사적으로 필요한 기초 지식에 대해서는 교육 커리큘럼 내에서 학습하게 됩니다. 예시로는 현재의 기후와 지리, 사회, 보건·의학 상식, 응급처치, 생존기술, 크리쳐 정보 등등이 존재합니다.

Q21. 세계관 내의 일반인들이 "신원이 확인된 모든 레하바'는 되도록이면 사관학교에 입학하는 것이 맞다." 라고 주장하며 아이들의 입학과 벡테리우스 군부대 활동을 강요하는 분위기가 다소 있을까요?

세계관에 명시된 것처럼 레하바에게 그런 파격적인 혜택(ex: 사관학교, 위험수당)을 주는 것을 못마땅해 하는 사람, 다른 쪽으로 위험한 능력을 가진 시한폭탄들을 한 군데에 몰아 넣는 게 되려 나을지도 모른다고 주장하는 사람 등등 여러 파벌로 나뉩니다. 그러나 말씀하신 대로, 당장 눈 앞의 레하바를 눈엣가시처럼 여기기 때문에 부대로 사라져버렸으면 하는 이중적인 태도를, "모든 레하바는 본디 많은 것을 베푼 국가를 위해 군인으로서 충성하는 것이 미덕이다."와 같이 대중매체를 통한 감언이설로 포장하는 편입니다.

Q22. 대한민국 정부와 행정기관 등의 시스템은 비리와 부정부패 없이 정상적으로 돌아가나요?

세계관 내에서 '대한민국 정부'가 와해되고, 이후 세워진 국가 연합 내에서의 행정은 이전에 비해 청렴하게 이루어지고 있습니다. 완벽하게 뇌물, 인맥 이용과 같은 부정부패가 사라진 것은 아니나 보기 드뭅니다.

Q23. 세계관 내에서 어느 정도의 문화가 잔존하고 있을까요?

언어는 각 국의 모국어를 사용합니다. 전체적인 기술은 빙하기를 견딜 수 있게 더욱 발달하였으나, 여가 생활·엔터테인먼트적인 부분에서는 전자기기가 개개인에게 보급될 정도의 자원이 부족해 1990년~2000년대 사이의 문화-2070년대의 유행을 따르지만 정보의 전달이 좀 더 아날로그적으로 퇴화할 수 밖에 없었다는 것을 말함-를 유지하고 있다고 보시면 됩니다. 의식주는 러시아·캐나다 중에서도 추운 지역과 비슷한 수준입니다.

Q24. 러닝 중 사관학교 내에서의 이능력 사용에 제재가 가해지나요?

이능력의 안정도, 공격성에 따라 제재 사항은 달라집니다.

Q25. 의료기관이 서울 중앙에만 있다고 알고있는데 그렇다면 병원은 정상적인 형태(건물이나 시스템 등)를 갖고있나요?

서울에 있는 큰 중앙병원(5개정도)의 경우 현대 의료시설과 비슷한 수준으로 건물, 시스템이 유지되고 있습니다. 하지만 값비싼 비용과 먼 거리 등으로 타지역사람들이 이용하기엔 무리가 있다는 설정입니다.

Q26. 병원이 정상적으로 운영된다면 분위기는 어떤 느낌인지 알 수 있을까요? 응급실이나 병실 등의 경우 환자들이 기존의 환자 수보다 많을까요?

비교적 변화가인 서울에도 큰 의료시설이 몇 개 없는 만큼, 응급실이나 병실 역시 혼잡합니다. 말씀하신 것처럼 크리쳐의 공격, 동상 등의 이유로 중상환자들이 늘어났으며 많은 환자가 방문하면서 약품 공급이나 인력 부족으로 문제가 야기되고 있는 처지입니다.

Q27. 설적을 신고하면 어떻게 되나요?

신고자의 경우 일정 금액 포상금을 받게 됩니다. 신고 당한 설적은 최소 연합 수용소로 수감되며, 최대 즉시 사살 대상입니다.

Q28. 사관학교와 군부대 내에서 바깥 소식을 접해볼 수 있을까요?

편지, 매체(TV, 신문) 등으로 바깥소식을 들을 수 있습니다. 하지만, 캐릭터가 직접 밖을 자유롭게 드나들어 소식을 확인하는 것은 불가능합니다.

Q29. 2072년 현재, 천상교의 거센 시위에도 불구하고, 처우 개선을 위해 실시된 레하바 차별 완화 정책에 힘입어 부대가 무사히 결성되었다고 나와있는데 혹시 이 차별 완화 정책이 언제 처음 나온 정책인지 알 수 있을까요?

2060년 경 연합 특수중대의 전원 전멸을 확인하면서 사회 분위기가 악화 되었고, 결국 전 세계적인 사기 저하로 이어졌습니다. 이후 4년간 정책 개선 없이 방치되어 크리쳐들에 의해 국가가 괴멸 위기에 처하자, 잠자코 억눌려 살던 레하바들이 능력을 사용해 크리쳐들을 몰아낸 사례가 생겨나기 시작하였습니다. 그런 일이 반복되니 점점 레하바들은 이전보다는 경계가 덜어진 시선을 받게 되었고, 3년 뒤, 연합의 주도 하에 2067년 '레하바 차별 완화 정책'이 시행됩니다.

Q30. 세계관 내에 부모를 잃은 고아들을 돌보는 고아원 같은 기관이 있을까요? 있다면 정부나 국가 차원에서 운영이 되는지, 아니면 사설(민간)에서도 후원을 받아 운영할 수 있는지, 어떤 형태로 운영되는지 알고 싶습니다.

연합이 관리하는 연합 보육원, 개인이 운영하는 사립 보육원(종교 관련, 개인, 회사 등...)이 존재합니다. 연합 보육원은 서울 중심부 두 곳, 동부 주거지역 세 곳이 있으며 사립 보육원은 운영비 문제 탓에 주로 주거지역에 존재합니다. 사립 보육원은 소속된 아이들의 명수에 따라 연합에서 금전적, 물품적 지원을 소량 받게 됩니다. 물론, 나머지 부분은 타 개인이나 회사의 후원으로 운영되기 때문에 몇몇 사립 보육원의 상황은 열악한 편입니다. 원장이 본인의 이익에 눈이 멀어 후원금을 받고서도 중간에 가로채, 보육원에 투자하지 않는 경우도 있습니다. 그 외 자세한 부분은 자유롭게 설정해주셔도 됩니다.

Q31. 그럼 혹시 사립 보육원의 아이가 능력이 발현되면 연합 보육원으로 무조건 옮겨지게 될까요? 아니면 아이와 보육원의 상황에 따라 다를까요?

네, 그렇습니다. 아이의 능력 위험도와 조절력, 마지막으로 원장의 판단에 따라 연립 레하바 보육원으로 옮겨질 지, 원래 있던 보육원에 남게 될 지가 결정됩니다.

Q32. 캐릭터들의 이능력을 조사하고 관리하는 기관이 세계연합 본부와 따로 구분되어있나요? 만약 구분되어있다면 정식 명칭이 있는지 알고싶습니다.

세계 연합의 각 국가 부속 기관에 '레하바 조사 관리 부서(L.I.A.M.D ; Lehaba Investigation and Management Department)'가 존재합니다.

Q33. 크리쳐에게 총화기가 통하는지 알고 싶습니다! 크리쳐를 상대한 일반 부대가 전멸했다는 것이 공격은 통하였으나 물리치지 못해서 전멸인건지, 일반적인 총화기가 전혀 통하지 않았단 것인지 잘 모르겠어서 질문 드립니다.

네, 총화기로 피해를 줄 수 있습니다. 2050년 경 크리쳐 제거를 위해 처음 파견된 일반 부대가 참담한 결과를 맞이하게 된 것은 각 개체에 대한 충분한 정보가 존재치 않았기 때문입니다. 물론 총화기가 레하바들의 이능력에 비해 효과가 떨어지는 것은 사실입니다.

Q34. 세계관 내 빈부격차가 크게 발생할까요, 아니면 대부분 다 비슷한 상황인가요?

세계관 내의 빈부격차는 큰 편입니다. 한국 전체 인구 중 약 50%의 사람들은 연합으로부터 지정된 만큼의 식량을 배급받는 처지에 놓여 있습니다. 나머지 30%는 중산층, 고소득층 약 20%. 중산층 중에서도 연합 관련 고위직과 같은 경우에는 고소득층과 비슷한 생활을 합니다.

Q35. 현재 2072년까지도 승용차, 버스 등 이동수단을 타고 다닐 수 있는 환경이 마련되어있는지 여쭙어봅니다.

서울 주거지역까지는 도로가 정비되어 있습니다. 그러나 연합이 영향을 끼치지 않는 서울 바깥으로는 자연재해와 오랜 시간동안 방치됨으로써 도로 위의 안전을 보장할 수 없고, 노후된 환경이며, 때때로 이동수단의 소음에 민감한 크리쳐와 조우할 수 있어 위험합니다.

Q36. 연합에서 상비하는 일반인 군부대에 소속된 사람에게서 이능력이 발현된 경우도 있나요? 이 사람들은 일반인 군부대에 계속 남게되나요?

네, 존재합니다. 다만 이런 경우는 아무래도 '드문 편'이며, 벡테리우스 부대 창설 이전에 레하바로 발현된 군인은 부대 내 혼란과 잠재적인 위험을 방지하기 위하여 일반인 부대 탈퇴를 권고받았습니다. (일반인 부대 입대는 19세 이후부터 가능합니다.) 이들에게는 현재 72년에 다시 군인으로 활동할지에 대하여 의사를 물어본 뒤, '벡테리우스 부대'로 이번엔 레하바 군인으로서 재입대 할 기회가 주어집니다.

Q37. 일반인 군부대의 계급은 현재 대한민국 국군에게 적용되는 계급과 동일한가요? (ex. 소위, 중위, 대위 등등)

네, 그렇습니다.

Q38. 천상교 신자들은 천상교들만의 예배당에 모여 예배를 하거나 헌금을 걷는 등의 교리 활동도 진행 할까요?

네, 천상교 역시 여러 종교적인 활동을 합니다. 그 중에는 예배, 헌금 모금, 집회 등등이 있으며, 한국 내 60%의 국민들이 믿는 만큼 본 활동은 많은 분파로 나뉘어 있기도 합니다. 따라서 나머지 세부 사항은 자유롭게 설정해주셔도 됩니다.

캐릭터 설정

Q1. 캐릭터가 능력을 제어하는 용도로 장총 두 자루를 들고 다니는 것이 가능할까요?

가능합니다. (무기류 소지가능)

Q2. 오토바이 헬멧으로 얼굴을 가리는 것이 가능할까요?

이능력과 관련이 있다면 허용합니다. **단순 미관을 위해 신원을 확인할 수 없을 만큼 얼굴을 가리는 것은 불가능합니다.**

Q3. 입학 당시 캐릭터가 이능력은 있다는 사실은 인지하나 자신의 이능력이 무엇인지 정확히 몰랐다는 설정이 가능할까요?

어느정도 몰랐다는 설정은 가능하나 대부분의 캐릭터들은 자신이 어떤 능력을 사용할 수 있는 지 알고 있는 상태입니다.

Q4. 적을 공격하여 그 수치에 비례해 자신의 체력을 회복하는 경우도 치료 계열에 포함될까요?

캐릭터 설정으로는 가능하나 이러한 이능력이 시스템(메타적)으로 구현되기는 어렵습니다. 또한, 이는 치료 계열이 아닌 공격계로 구분됩니다. 자세한 사항은 추후 공개할 시스템을 참고해 주십시오.

Q5. 이능력 등급 측정시 그 이능력에 대한 모든 것이 공개되는 걸까요? 그렇지 않다면 자신의 이능력 존재 자체를 숨기는 것이 아닌, 이능력에 대한 정보의 일부를 숨기고 있다는 설정이 가능할까요?

허용하나 소함 요소입니다. 측정 시 이능력에 대한 모든 것이 적힌 카드를 개인별로 지급받습니다. 친구들에게 거짓으로 말하는 것이 가능하지만 상관과 관리자들을 속일 수는 없습니다. 이 경우 비설란에 진짜 측정값 및 이능력에 관한 추가 정보를 따로 기입해 주시면 추후 러너들에게 공개할 폼에 거짓으로 입력해드릴 수 있습니다.

Q6. 양 부모측이 모두 벡테리우스 부대 혹은 타 부대의 소속이었던 것이 가능한가요? (현재는 퇴역)

벡테리우스(초능력부대)는 지금 캐릭터들이 1기이기 때문에 불가합니다. 이전에 초능력부대는 없었으니 연합에서 상비하는 일반인 군부대 소속이었던 것은 가능합니다.

Q7. 무거운 세계관에 비해 다소 가벼운 분위기의 캐릭터 설정이 가능한가요?

타인에게 불쾌감을 주지 않는 선에서 허용합니다. 프로필은 가벼운 개그 요소를 포함해도 괜찮지만, 러닝 중 역극과 행동은 시리어스 커뮤니티에 맞게 해주셔야 합니다.

Q8. 반려동물을 키울 환경이 되나요?

소합요소이나 캐어필적 요소로는 허용합니다. VEC 부속 사관학교에서는, 보조동물 외 반려동물의 동반 출입을 금지하고 있습니다. 때문에 몰래 데리고 왔다는 설정을 추가하시거나 능력 사용 시, 또는 일상생활에서 캐릭터가 동물의 도움을 필요로 해야 합니다. (조사 및 전투에는 영향을 줄 수 없음)

Q9. 흑한의 추위에서 아이들은 쉽게 죽곤 하기에 아이들이 어느정도 클때까지 이름을 지어주지 않아서 캐릭터가 스스로 이름을 지어주었다는 설정이 가능할까요?

네, 가능합니다.

Q10. 치유계 레하바가 공격을 제외한 치유능력을 숨기고 있어 비설란에 진짜 측정값과 이능력을 기입하는 것도 소합 요소인가요?

숨기는 것은 자유이나 이후 연합에게 발각될 시 캐릭터에게 불이익이 갈 수 있기에 소합 요소입니다

Q11. 캐릭터가 령 그러니까 귀신을 볼 수 있다는 이능력이 가능할까요?

모든 이능력에는 전투적으로 크리쳐에게 피해를 줄 수 있는 요소가 포함되어야 하는 점, 영적 존재는 현재 세계관에서 실존 유무를 확인할 수 없다는 점에서 어렵습니다.

Q12. 만약 크리쳐를 신청하고, 제 캐릭터가 크리쳐로 죽는 결말을 맞이한다면 제 캐릭터가 엠버를 남길 수 있나요? 그렇다면 엠버가 발견되었을 때, 제가 효과를 지정하거나 이미지를 제작하면 총괄진 측에서 반영을 해 주실 수 있는지 궁금합니다.

질문하신 내용대로 크리쳐인 캐릭터가 죽을 때 엠버를 남기는 것은 가능한 요소입니다. 다만 효과를 지정하는 것은 러너들의 활동량 및 진행 추이에 따라 조정해야 하는 부분이기 때문에, 그 점에 대해선 발견되기 이전에 총괄진과의 조율을 거쳐야 합니다. 이미지를 제작하는 것은 자율적인 요소입니다.

Q13. 이능력 발현 나이가 적을 수록 강력하다는 설정에서 태어났을 때부터 이능력 발현이 되어 태아를 출산한 산모까지 영향이 간 이능력은 소수합격 요소가 되는 지 궁금합니다. (치유계 이능력이 아닌 공격계의 궁극기에 해당되는 이능력을 전제)

2053년~2060년 사이에 태어난 레하바의 경우 그런 사례가 극소수였던 것은 아니나, 이능력 면에서 유리함을 가진 캐릭터들의 여러 설정 겹침을 방지하기 위해 소합요소로 분리합니다.

Q14. 가족 선관은 소수 합격 요소에 포함되는지 질문드립니다.

네, 소수 합격 요소로 분류합니다.

Q15. 능력 안정도가 낮을 수록 이능력이 폭주할 의미가 높다는 이야기일까요? 만약 그렇다면 능력 안정도가 낮은 캐릭터가 자신의 능력을 잘 제어하지 못해 이능을 쓰는경우가 있다라는 설정이 가능할까요?

능력 안정도가 낮다는 것은 곧 이능력을 사용함으로써 부여되는 패널티가 크고, 레하바 본인이 예기치 못한 출력으로 돌발상황을 만들 가능성이 높다는 것입니다. 따라서 말씀하신 설정이 가능합니다.

Q16. 가족이 국가 연합 행정의 고위 인사직이라는 설정이 가능한가요?

네, 가능합니다. 하지만 이는 소합요소로 분리됩니다.

Q17. 커감에 따라 이능력 리스크가 바뀌는 경우도 존재할까요?

네, 존재합니다.

Q18. 커감에 따라 이능력 계열이 바뀌는 경우도 존재할까요?

한 번 선택한 이능력 자체를 변경하실 수는 없으나(순간 이동 능력자>화염 능력자), 심리적인 요인 또는 어떠한 계기로 인해 설정한 이능력이 일부 퇴화하거나 강화되는 것은 가능합니다. 이러한 설정의 경우 러닝 이프란에 반드시 이 사실을 기입해 주셔야 하며, 소합 요소로 분류됩니다. 또한 해당 캐릭터는 성장 전 후 모두 공격계과 치유계의 공통 스킬인 '궁극기'만 선택하실 수 있으니 주의 부탁드립니다.

Q19. 혹시 크리쳐 디자인의 경우 인간형(인간+이외의 요소/캐릭터 외관에 인간 이외의 요소를 가지고 있음 등) 크리쳐가 가능한가요?

크리쳐 외관 디자인의 경우 정해진 기준이 따로 없습니다. 따라서 언급하신 설정 역시 가능합니다.

Q20. 방어기 스킬은 본인에게만 적용 가능한것인지 알고 싶습니다.

방어기 스킬은 '본인'만 절대적인 방어가 가능합니다. 타 캐릭터에게 영향이 미치는 것은, 민첩 5 이상일 시 '하루에 한 번' 상대 캐릭터의 피해를 대신 받아줄 때 뿐입니다. 따라서 방어기 스킬을 사용한 뒤 상대방에게 대리 방어를 해 준다면, 크리쳐로부터 피해를 막을 수 있습니다.

Q21. 러닝+성장 이프에 성장 후 망각이 패널티가 될 수도 있다는 서술도 합격자 발표에 영향이 갈까요?

네, 그렇습니다. 현재까지 접수된 신청서 중 성장 전 후 패널티를 통틀어 '기억 상실'이라는 키워드가 상당히 자주 나타나고 있기 때문에, 합격자 선정에 영향을 미칠 것으로 보입니다.

프로필 및 합발품

Q1. 신청서 최상단에 있는 벡테리우스 이미지도 삭제 가능한 대상인지 여쭙어도 될까요?

무방하며 삭제 여부는 합발에 영향을 주지 않습니다.

Q2. 신청서를 꾸밀 때, 실제 지원 서류처럼 꾸미는 것이 가능할까요?

순서를 크게 바꾸지 않는 범위 내에서는 충분히 가능합니다.

Q3. 성장 전에도 외관란에 이능력을 사용하는 모습을 표현해도 괜찮을까요?

모든 캐릭터들은 이미 이능력이 발현된 상태이며, 따라서 성장 전 외관 역시 이능력을 사용하고 있어도 됩니다.

Q4. 지정복의 모자는 필수 착용인가요?

모자는 필수 착용 사항이 아닙니다. 공개한 지정복의 모든 요소를 착용할 필요는 없으나, 소속감을 줄 수 있도록 **군복의 셔츠, 바지만큼은 반드시 착용**해 주십시오.

Q5. 이능력 등급 측정시 이능력의 계열 또한 나뉘는 것일까요, 그렇다면 두 계열의 이능력이 동시에 보이는 경우는 어떻게 판단을 내리는지 궁금합니다.

네, 그렇습니다. 2가지 계열이 동시에 보이는 경우, 더 뚜렷한 한 가지의 계열만 입력해 주시면 됩니다. 하지만 이능력이 2개인 경우는 불가하니 유의해주시요.(ex.순간이동+화염방사=불가능)

Q6. 두상 란에 첨부하는 이미지가 본인 그림이 아닌 커미션주분의 사정으로 인해 배경 투명화가 불가능한 경우에도 오류로 간주될까요?

해당 사항은 오류로 간주되지 않습니다. (커미션 출처 기재 필수)

Q7. 커뮤는 약비설탈이라고 되어 있는데, 러닝이프 란에 캐릭터의 서사를 위한 설정이나 비설이 어떻게 어떻게 탈리거나 발견되었으면 좋겠다~ 라는 식의 서술이 있다면 반영되는 편인가요?

본 커뮤에 표기된 '약 비설탈이'는 캐릭터들 사이 '역극'에서 서사와 비설이 공유되는 것을 지향한다는 의미를 가지고 있습니다. 예시로 알려주신 것과 같은 연출은 조사 시에 반영될 수 있으나, 커뮤 시스템적으로 '특정 캐릭터'에게 해당 비설 관련 물품이 발견되는 것은 다소 구현되기 어렵습니다. 따라서 확답을 드릴 수는 없으며, 서술해 주실 시 최대한 반영해 드리려 노력하겠습니다. 예) 와와가 A를 발견하게 해주세요 X, 조사 중 물품 A가 발견되었으면 좋겠습니다 O.

Q8. 성장전 전신에 무기류 추가 허용되나요?

네, 가능합니다.

Q9. 성장 전과 리뉴얼 기간, 후의 러닝 기간이 정해져 있고, 그렇다면 대략 어느정도인지 알 수 있을까요?

성장 전 러닝 기간은 7일 정도로 예정되어 있으며, 성장 전후 사이에 1일간의 리뉴얼 및 준비기간이 존재합니다.

Q10. 투커 등의 중복러닝이 가능할까요?

중복러닝을 따로 금지하지는 않으나, 이는 본 커뮤니티에서의 활동에 지장이 없을 경우에만 허용됩니다.

Q11. 크리쳐 스킬에도 치유능력이 가능하나요?

네, 가능합니다.

Q12. 두상 이미지의 경우 외관에서의 크롭이 가능할지 여쭙고 싶습니다.

네, 가능합니다.

Q13. 이능력과 관련 있다면 지정복을 전반적으로 변형해도 될까요?

정복에 한하여 가능한 단정히 원형형태를 유지하길 권장합니다. 이는 합발에 어떠한 영향도 주지 않지만, 전반적인 형태 개조(민소매 등)를 원하실 경우 정복이 아닌 훈련복 착용을 지향 중입니다. 성장 후엔 활동적인 임무 특성상 원하는 대로 개조하실 수 있습니다. 이와 관련한 질문 사항은 언제든지 총괄계로 질문 주시면 답변해드리겠습니다.

Q14. 능력 등급과 안정도, 잠재력은 모두 성장 전을 기준으로만 작성하면 되는건가요, 아니면 성장 이후까지 작성을 해야 하는건가요?

성장 전을 기준으로 합니다. 이는 어디까지나 케어필용이며 메타적으로 시스템에 영향을 주는 것은 아닙니다. 성장 후까지 기입하길 원하실 시 이프란에 작성 부탁드립니다.

Q15. 캐릭터들은 기본적으로 군번줄을 가지고 있나요, 아니면 개인 소지품으로 추가를 해야하나요?

네, 그렇습니다. 학생들은 입학식과 동시에 각자의 군번과 군번줄을 부여받습니다. 군번은 합격자 발표와 함께 공개될 예정입니다.

Q16. 신청서 대필 커미션 이용이 가능한가요?

전체 대필의 경우 합격자 선출에 있어 기준이 모호하다 생각되어, **부분 대필만을 허용**하고 있습니다. 성장 후엔 전체 대필이 가능하며 그림커미션과 마찬가지로 출처를 반드시 명시해주셔야 합니다.

Q17. 부분 대필만을 허용한다는 것에 대한 기준이 있을까요?

성격, 비설 중 적어도 한 가지 이상은 본인이 서술해 주셔야 합니다.

Q18. 신청서 작성시 케어필용 로그나 그림을 추가해도 괜찮을까요? 가능하다면 몇개까지 허용되나요?

가능하며 제한은 없습니다.