



- ▶자캐 커뮤니티 「던전생활백서」와 관련된 질의응답을 기록한 문서입니다.
- ▶질문은 총괄계 이메일 dungeonlifemanual@gmail.com 로 부탁드립니다.
- ▶총괄계 가동시간은 **12:00~23:00**으로, 해당 시각 외에는 응답하지 않습니다.
- ▶개인적인 캐릭터 설정 등 질문 비공개 처리가 가능합니다.
- ▶비공개 처리가 필요하신 경우에는 말씀해주시길 바라며, 비공개 요청이 없을 경우 질의응답에 기록됩니다.
- ▶이능력의 경우, 컨펌이 아닌 가능/불가능으로만 답해드립니다.
- ▶갱신은 비정기적입니다.

세계관

1. 골드는 현금으로 환금 가능하다는 설정을 확인하였는데요, 그러면 시스템창에서 골드를 통해 구입한 아이템도 현금으로 거래가 가능할까요? 그게 아니라면 거래 불가능한 귀속 아이템으로 취급할까요?
 - 시스템 창에서 구매 가능한 아이템의 경우 던전 공략에 실질적으로 영향을 끼치는 기능성 아이템과 일반 아이템으로 구분됩니다. 이 중 기능성 아이템의 경우 레이드 진행시 캐릭터의 스탯과 연관된 아이템들이 주를 이루고 있으며, 구매와 동시에 구매자에게 귀속되어 거래가 불가능합니다. 반면 일반 아이템은 기능성 아이템을 제작하기 위한 밀재료 혹은 방어구, 무구와 같은 장비류 등이 속해있으며 이는 골드를 현금가치로 환산하여 현실에서 거래가 이루어지고 있습니다.
2. 신청 가능한 3대 길드에 소속되기 전, 별도의 길드의 길드 마스터였거나 다른 길드에 소속되어 있었다는 캐릭터 설정이 가능할까요?
 - 가능합니다.
3. 헌터 활동에 도움이 되는 아이템(무구, 방어구, 소모품 등)을 제작/거래하거나 활용하는 일을 해 왔다는 캐릭터 설정이 가능할까요? (시스템적 적용이 아닌 캐릭터 설정값)
 - 가능합니다.
4. 개인이 길드를 탈퇴하고 가입하는 것이 자유로운가요? 가능한 경우, 정부 소속인 **NGS**의 헌터가 타 길드로 이전하는 것도 가능한 일인가요? 그 반대 사항도 가능한가요?
 - 본 세계관에서의 길드는 일종의 '기업'과 같은 위치이기에 가입과 탈퇴 및 길드 이전은 개인의 자유이며, 이는 정부 소속인 **N.G.S** 역시 마찬가지입니다. 다만 각

길드마다 헌터 모집 요강이 천차만별이며 그에 부합하는 경우에 한하여 가입이 승인되는 것이 일반적입니다.

5. **NGS**에서 보장하는 ‘복지혜택’은 직원의 가족에게도 포함이 되는 내용인가요?
대체적으로 어떤 복지를 제공하나요? 병원비지원, 경조사 등의 일반적인 회사에서 지원할 법한 것들일까요?
 - **N.G.S**의 경우 국가 기관 산하의 길드이기에 '준공무원'에 해당하며 복지 혜택은 여타 준공무원들과 엇비슷한 수준입니다. 제공되는 복지 혜택은 대표적으로 자녀 학자금 지원, 경조사비, 가족 의료비 지원, 대출 금리 우대 등이 있습니다.
6. 이능력 각성에 관하여서, 유전을 통해서 출생과 동시에 각성하는 게 전부일까요? 아니면 살다가 우연찮게 각성을 하게 되는 경우도 있을까요?
 - 현재대에서 이능력의 각성은 유전에 의해 이루어지고 있습니다. 다만 발현 시기의 경우 개인차가 존재하기에 각성 시기는 자유롭게 설정해주시기 바랍니다.
7. 길드 망량의 부서의 경우, 일정한 기준을 충족해야 하는 현장출동부를 제외하고 본인의 희망에 따라 부서를 정할 수 있는지 궁금합니다!
 - 망량은 희망하는 부서를 우선 신청한 후, 신청자가 해당 부서에 맞는지 간단한 적성검사를 진행합니다. 대부분의 경우 희망 부서로 배속되나 종종 적성검사에서 부적합을 받아 희망 부서로 배속되지 못하는 경우가 존재합니다. 이는 현장출동부 또한 마찬가지로, 다른 부서보다 까다로운 조건을 요구하지만 희망 부서로 신청은 가능합니다.
8. 세계관 내의 아이템의 취급이 궁금합니다! 헌터 활동에 필수적인지, 선택적인지 아이템 유무에 따른 편차가 큰지 등 '헌터 활동에 도움이 되는 아이템을 제작, 거래 및 활용하는 설정 또한 가능하다'면 큰 영향력을 행사할 수도 있을까요?
 - 아이템은 대부분 선택적이라는 인식이 강합니다. 생존과 의뢰 수행에 도움이 되니 대부분의 헌터는 아이템이나 장비를 소지하고 있지만, 본신의 힘이 강하여 아이템이 필요하지 않은 사람도 있기 때문입니다. 또한 말씀해주신 설정은 가능합니다.
9. 의뢰의 경우 길드와 무관하게 개인의 선택으로 수행하는 것일까요? 혹 길드 단위로 의뢰를 받거나 수행하는 경우도 있을까요?
 - **N.G.S.**,망량은 길드단위로 의뢰를 수행하는 경우가 많지만 **LUCE**는 난이도가 높거나 보수가 큰 의뢰가 아니라면 길드단위로 의뢰를 받는 경우가 거의 없습니다. 또한 개인 의뢰 수주 및 수행이 금지되지 않은 망량, **LUCE**와 달리 **N.G.S.**는 개인의 의뢰 수주 및 수행이 금지되어 있습니다.
 - 또한 시스템상 의뢰진행은 상기 서술과 별개로 세 길드가 합동하여 진행하는 의뢰로써, 커뮤 전원이 참가하게 되니 이점 참고 부탁드립니다.
10. 이능력은 유전되는 것이지만 가까운 친척과 조상 중 이능력자가 없었음에도 이능력을 발현하는 우연이 있을 수 있을까요? 혹은 캐릭터가 최초 발현자가 되는 것도 가능할까요?
 - 이능력이 존재하기 시작한지 오랜 세월이 지났기에 현대에 와서는 최초발현자를 찾을 수 없게 되었습니다. 현대의 인간이라면 누구나 가까운 친척, 조상 등에게 이능력이 없었더라도 더 먼 족보를 타고 가다 보면 이능력을 가진 혈연이 존재합니다. 이는 세계관 내에서 보편적으로 인지하고 있는 상식이므로, 이능력을 발현한 순간 길게 이어진 혈연 중 이능력자가 한 명쯤 존재했으리라는 추측이 가능합니다.
11. 미성년자 이능력자를 대상으로 하는 교육이나 이능력에 관련한 사용 제재가 있을까요?

- 미성년 발현자의 경우 의무 교육 기관에서의 주 1회 이능력 관련 통합 안전 교육 수업을 필수 편성하여 시행하고 있습니다. 또한 해당 제도의 사각지대에 존재하는 소외 계층의 발현자들을 위해 각 지자체 역시 매주 토요일마다 월 1회 수강이 가능한 이능력자 안전 교육 프로그램을 시행중에 있으며, 대대적으로 관련 프로그램 참여 권장을 홍보해오고 있습니다.
- 때문에 이능력의 사용 제재에 있어서는 촉법소년인 경우를 제외하고 미성년과 성인 구분할 것 없이 이능력을 이용한 위법 행위에 대해서 동일한 수준의 법률이 적용되고 있습니다.

12. 시중에 유통되는 던전의 부산물이 아닌 일반 무기(총, 냉병기 등)는 크리쳐에게 유의미한 유효타를 줄 수 있나요?

- 시중에 유통되고 있는 일반적인 무기류 및 화기류는 사용자의 이능력으로 보강되는 것이 아닌 이상 크리쳐에게 유의미한 타격을 주지 못 합니다.

13. N.G.S는 우수 입사자나 헌터 등을 통한 홍보같은 것을 하나요?

- 길드 N.G.S는 국가 산하의 길드이므로 여타 국가 행정 기관들과 같이 우수 입사자나 헌터, 혹은 용모 단정한 인원을 내세워 길드 모집 홍보를 진행하기도 합니다.

14. 일부러 자신의 능력을 제한적으로 사용하는 것이 용인될까요?

- 이능력의 출력을 사용자가 적정 수준으로 제어하여 사용하는 방식은 안정성의 방면으로는 우수하다 볼 수 있을 사례이나, 헌터 자격이 있는 경우 고의적으로 능력의 고점을 숨길 시 정확한 등급 측정에 오류를 일으키는 요인이 되기에 권장하지 않고 있습니다.
- 또한 실질적인 전투에 있어서 한 순간의 판단에 생명이 좌지우지 되는 탓에 대부분의 헌터들은 매 순간 자신의 최선을 다하는 분위기입니다. 때문에 위와 같은 행위로 인하여 의외 실패가 잦은 경우 소속된 길드 내에서 책임을 묻게될 수 있음을 유의해주세요.

15. 크리쳐나 게이트 등에 대한 통제 정도는 어느 정도가 될까요? 일반인에게 노출되는 일이 충분히 가능한 정도일까요?

- 게이트가 최초 출몰할 경우 시스템창을 통해 공장 관련 정보가 업데이트됩니다. 이를 확인한 각 길드들은 던전 공략을 진행하기 위해 일반인의 게이트 접근을 통제하고 있으나, 게이트의 위험도에 따라서 완벽하게 통제하기 어려운 경우가 존재합니다. 따라서 이따금 드물게 일반인에게도 노출되는 일이 있기도 합니다.

16. 이능력자의 신체스펙은 일반인과 유의미한 차이가 있을까요?

- 이능력자와 일반인 사이의 선천적인 신체 능력 차이는 없으며, 개인의 이능력 혹은 훈련치에 따라 상이합니다.

17. 헌터, 게이트, 던전 등의 용어와 체계는 2015년의 도심지 게이트 발생을 전후해 사용된 것으로 이해했습니다. 같은 시기에 대한민국이 아닌 다른 지역에서도 도심지 속 게이트나 식물, 동물의 돌연사와 같은 이상 현상이 발생했을까요? 또한 오늘날 게이트와 이능력을 해외에서 어떻게 다루고 있는지, 커뮤니티의 주 무대인 한국과 비슷한 정도인지 궁금합니다.

- 각종 이상 현상은 과거부터 국내 뿐 아니라 해외 역시 꾸준히 발생되어 왔습니다. 그러나 괴현상들이 본격적으로 주목받기 시작한 것은 한국에서 발생한 최초의 게이트 사태 이후부터입니다. 한국에서 헌터 활동이 본격적으로 시작된 이후로 세계의 주목이 이어지면서 각국의 이상현상이 게이트 발생의 전조일 수 있다는

주장이 힘입어 갔습니다. 이러한 상황이 이어지던 중 전세계에서 동시다발적으로 게이트가 등장하게 되었습니다.

- 당시 이렇다할 대응법이 자리잡지 않았던 만큼 우선적으로 한국의 체계를 토대로 게이트 안정화를 비롯한 운용 방식이 자리잡기 시작했고, 오늘날까지 이어져오고 있습니다. 다만 게이트가 아닌 이능력자들과 헌터들의 관리는 각국마다 어느 기관에서 어떤 방식으로 관리할 지는 상이한 편입니다.

18. 안정화된 게이트에서 가져온 자원으로 아이템을 제작, 사용하는 것이 가능하다는 점을 확인했습니다. 던전 공략과 무관한 일반 아이템 중, 게이트 밖의 일상에서 사용 가능한 아이템에 대한 설정도 가능할까요?

- 가능한 설정입니다.

19. 길드 망량은 세 개의 부서가 특징적이며 입사했을 때 희망 부서에 신청할 수 있다고 하는데, 처음 입사했을 때 들어간 부서에서 다른 부서로 이전이 가능할까요? (ex. 처음은 현장출동부에서 활동했으나 훗날 다치고/ 조건에 충족하여 관리부 혹은 연구부로 이전했다.)

- 망량의 경우 세부 부서가 나뉘어져 있으나 상황에 따라 부서 이전이 가능합니다.

20. 연구부는 최근 길드 마스터의 행방을 추적하고 있다 하는데 비형량의 실종 정보에 대하여 연구부 내부에선 어디까지 알려졌을까요? 2년 전부터 망량 길드가 활동을 재개하였다 하면, 이때부터 연구부 역시 길드 마스터 행방 추적을 본격적으로 시작한 걸까요? 아니면 13년 동안 조용히 지속한 걸까요?

- 실종 정보에 대한 것들은 현재 크게 알려진 바가 없으며 비형량의 실종이 게이트와 관련있다는 것 정도입니다. 본격적으로 추적을 시작한 것은 2년 전이나, 그 이전에도 망량 길드원들의 지속적인 조사가 진행중에 있었습니다.

21. 롤플용으로 트라우마 시스템이 존재하는데, 사회적으로 헌터는 트라우마를 그리고 트라우마에 시달리는 헌터를 어떻게 받아들이는 분위기일까요? NGS 복지혜택이 뛰어나다 하는데, 각 길드마다 이를 다르게 받아들이까요?

- 헌터들이 겪는 트라우마는 헌터라는 직업이 흔하게 겪는 직업병에 가까우며, 여타 직종에서 겪는 산업 재해의 한 종류와 다를 바 없으므로 세간의 시선 역시 특별하지는 않습니다. 다양한 민간, 국립 시설 등에서 헌터를 위한 심리 상담 혹은 약물 치료 서비스를 제공하고 있으며, 언급해주신 N.G.S의 경우 이에 들어가는 금전적인 비용을 개인이 아닌 길드에서 부담하고 있습니다.

22. 망량의 현장출동부는 길드 내에서도 일정한 기준을 충족한 헌터만이 배속 가능하다고 하였는데 이의 기준에 관해서 여쭙고 싶습니다.

- 망량의 현장출동부 선발 기준은 때에 따라 상이하나 기본적으로 길드 내 희망자들 중 실전 전투 경험이 다수 있거나 현장 판단력이 우수한 경우, 이능력이 실전에서 유용적으로 활용하기 용이한 경우, 상부의 추천 등을 우선으로 선발합니다.

23. 커뮤니티에서 지원할 수 있는 상대길드에서 인재를 향한 스카우트 영입을 하는지 여부가 궁금합니다.

- 상대 길드 뿐 아니라 대부분의 길드에서 인재 영입을 위한 스카우트를 진행하고 있습니다.

24. QnA 세계관 15번에서 게이트의 최초출몰과 함께 시스템에 관련 정보가 업데이트된다는 답변사항을 보았습니다. 그렇다면 이 세계관에서 던전브레이크와 같은 재해는 없는 것일까요?

- 출현 게이트의 규모, 시기를 어느정도 예측할 수 있는 지금까지는 갑작스럽게 현실에 큰 영향을 미치는 재해는 발생한 바 없었습니다. 그러나 게이트의 안정화 정도에 따라 게이트 내부의 크리처가 바깥으로 쏟아지는 경우는 있으므로, 게이트로 인한 피해가 아예 발생하지 않았던 것은 아닙니다.

25. 일반인에게 회복 이능력을 사용하는데 있어서 문제 또는 제재는 없나요? 혹은 필요한 것이 있을까요?

- 현재 의학 계열은 보편적으로 인지하고 있는 일반 의학과 이능력을 이용하는 특수 의학으로 나뉘어집니다. 두 계열 모두 의료 행위를 하고자 할 시 관련 자격을 필수로 요구하고 있으며, 치유계 능력자 중 C랭크 이상인 경우에 한해서 별도의 자격 취득을 위한 절차 없이 특수 의료인 자격이 자동 발급되고 있습니다. 또한 관련 자격을 유지하기 위해서 매년 1회 의료 윤리 교육을 필수 이수하도록 안내되고 있습니다. 따라서 커뮤니티의 모든 캐릭터들은 최소 C랭크부터 신청받고 있기에 특수 의료인 자격을 취득 및 유지하고 있다고 간주합니다.

26. SS급 헌터는 인지도가 얼마만큼인지, 전 세계에 대략 몇 명 정도 비율로 존재하는지?

- SS급 헌터의 인지도는 매체에 얼마나 노출되었느냐에 따라 유명 연예인급부터 이름만 겨우 들어본 수준 등 각기 다른 인지도를 가지고 있습니다. 현재 국내에 500여명, 전 세계를 포함하여 추산하면 대략 7만여명 정도가 분포해있습니다. 이는 전세계 인구의 0.001%에 해당하는 수치입니다.

27. SS급 헌터의 가족이라는 설정이 가능한지?

- 가능한 설정입니다.

28. 해당 커뮤니티의 세계관 내에서 캐릭터의 이능력을 활용한 스킬과 포지션들은 전투 계산을 위한 메타적인 부분에 해당하나요? 아니면 길드 가입이나 활동 시 특정 포지션을 선택을 해서 활동하고, 상태창 내에서 활용할 수 있는 스킬들이 지정이 되는 걸까요?

- 포지션의 경우 캐릭터가 지닌 능력의 특성에 맞추어 어느 방향으로 활용하여 활동하는 것이 유리한지, 전투에서의 주된 활용 방식이 무엇인지에 따라 나뉘는 세계관적 요소에 가깝습니다. 그러나 스킬의 경우 실질적인 전투 진행에 전략적 재미 요소를 더하기 위한 메타적 장치입니다.

29. 현실의 특정 종교나 인물에서 모티브를 얻은 능력 설정이 가능할까요? (예: 성경 속의 천사를 연상하게 하는 능력, 해당 원전을 발췌하는 서술의 능력 롤플레이밍 등)

- 가능한 설정입니다.

30. 길드 망량의 길드 마스터 비형량에 대해 대외적으로 알려진 정보나 개인적인 특징들에는 어떠한 것이 있나요?

- 망량의 길드장 비형량에 관한 대외적인 정보는 푸른 불꽃을 사용한다는 것과 50대의 나이라는 것 정도로, 크게 알려진 바는 없습니다.

31. 2015년 시스템 창 등장의 이전과 이후를 통틀어 능력자들은 이능력을 각성하면서 자연스럽게 본능적으로 자신의 능력의 활용 방안과 특징들을 깨닫게 되나요?

- 모든 재능에는 사람마다 천부적으로 타고난 것과 노력을 통해 이루어지는 것이 있듯이, 능력 역시 각성과 동시에 자신의 능력을 어떻게 다뤄야할지 깨닫는 사람, 오랜 시간을 들여 깨닫는 사람, 별 다른 생각이 없는 사람 등 다양하게 존재합니다.

- 32. 2015년 이후 등장한 시스템 창에는 이능력의 특성과 상세 정보가 기록되어 있음을 확인했습니다. 그렇다면 2015년 이후로 이능력자들이 자신의 이능력에 대해 익히고 깨우치는 일이 보다 수월해졌을까요?**
- 시스템창의 등장 이후 그 이전보다 자신이 지닌 이능력의 특징들을 명확하게 알 수 있게 되었으므로 단련하는데 있어 수월해진 경향이 있는 것은 사실입니다.
- 33. 국립헌터이능관리협회에서 하는 일에는 어떠한 것이 있나요? 또한 NGS와의 차이점이 무엇인지도 궁금합니다.**
- 국립헌터이능관리협회의 업무는 크게 헌터 관련 업무와 이능력자 관련 업무로 나뉘어져 있습니다. 헌터 관련 업무의 일환으로 헌터 자격 발급 및 기타 관련 자격 요구 안내, 길드 등록 등이 있으며 이능력자 관련 업무로는 이능력 사용 안전 교육 시행과 전반적인 이능력자 관리 등이 있습니다.
 - N.G.S의 경우 국가 기관 소속이긴 하나 어디까지나 '헌터 길드'로 분류되며 주된 업무 역시 일반적인 길드들과 다르지 않으므로 국립헌터이능관리협회와는 별도의 집단입니다.
- 34. 캐릭터가 과거나 현재에 국립헌터이능관리협회의 일원이었다는 설정이 가능한가요?**
- 가능한 설정입니다.
- 35. 해당 커뮤니티의 기준 등급이 1043임을 인지하고 있으며, 단순 사회적인 분위기가 궁금하여 여쭙습니다. 해당 세계관 내에서 이능력을 사용한 헌터들의 범죄 행위가 존재하는지, 어떻게 처벌이 되는지, 해당 과정 추적 및 구속의 경우 또한 동등한 이능력을 사용한 헌터들이 활약하는지가 궁금합니다.**
- 헌터 뿐만 아니라 이능력과 관련된 범법 행위는 어느 시대건 존재해왔으며, 저지른 죄의 중함에 따라 처벌의 강도가 상이합니다. 비이능력자를 대상으로 저지른 행위에 대해서는 가중 처벌이 이루어지고 있으며 이에 관한 수사 진행에 있어서는 헌터가 아닌 수사 기관 소속의 이능력자들이 맡고있습니다. 이는 상황에 따라 길드에게 협력을 요청하기도 하며, 경우에 따라 길드가 수사 활동에 참여할 수도 있습니다.
- 36. 개인 길드의 설립의 과정과 그에 필요한 최소한의 정해진 요건이 있을지 궁금합니다.**
- 개인 길드 설립의 경우, 헌터 자격만 보유하고 있다면 자유롭습니다. 설립 절차는 국립헌터이능관리협회에서 요구하는 서류를 작성, 발급 후 제출하는 것으로 상당히 간단한 편에 속합니다. 하지만 길드의 목적과 길드장의 이력을 국립헌터이능관리협회에서 검토 후 설립이 반려되는 경우가 있을 수 있습니다.
- 37. 혹시 공략 중이 아니더라도, 이능력을 자주 사용한다는 설정이 가능할까요?**
- 가능한 설정입니다.
- 38. N.G.S는 준공무원에 해당하는 길드라고 보았는데, 길드 의뢰 이외에도 헌터 인식 개선, 부서진 건물 수복, 다양한 문서 작업 등 길드 의뢰 이외의 일처리를 맡기도 할까요?**
- 그렇습니다. N.G.S의 설립 목적인 공공의 이익, 국가 정부를 위한 선을 위해 의뢰 활동 외에도 부가적인 업무를 처리할 수 있습니다.
- 39. 독점적인 의뢰를 제외하고는 여러명이 한 의뢰를 수락할 수 있다고 보았는데 맞을까요? 이러한 의뢰를 여러 길드 소속 헌터들이 한번에 맡아 의뢰 장소에서 마주치는 상황이 흔할까요?**
- 의뢰의 난이도나 규모에 따라서는 해당 상황이 흔할 수도 있습니다.

40. 캐릭터의 설정 상 공개된 **3**길드가 아닌 타 길드의 설정이 필요하다면, 타 길드를 창작해 신청서에 기입해도 될까요? 세계관 설정을 해칠까 우려되어 상세 설정을 짜는 것이 아닌 간단히 이름만 언급하고 넘어가는 정도, 혹은 **A**길드 등으로 필터링하고 싶습니다. **ex) 15**위권의 **D**길드, 혹은 던백서 길드.
- 가능합니다.
41. 신청서에 기입하는 칭호의 예시를 알고싶어 질문드립니다. 각 길드마스터 조영매, 독고준영, 한산과 한해의 칭호를 알 수 있을까요?
- 칭호는 다음과 같습니다. **N.G.S** 길드 마스터 공정한 지도자, 독고준영. **LUCE** 길드 마스터 더 썬, 조영매. 망량 부길드 마스터 산매, 한산 그리고 해귀, 한해.
42. 각종 시험과 시험 등 이능력에 영향받을만한 것에는 어떤 제제가 있나요? 이미 본 시험 결과가 무효화 되기도 하나요?
- 행하고 있습니다. 또한 규모에 따라 이능력 사용 탐지 장치를 부가적으로 사용하기도 합니다. 이능력 사용이 금지된 시험 또는 시험에서 이능력을 사용할 경우 즉각 퇴실 및 무효처리가 진행되며, 상습적으로 이런 행위를 할 경우 몇 년간 응시 자격 정지를 당하는 등의 처벌을 받습니다
43. 길드에 직원의 가족이 취업할때 가산점 등이 있을까요?
- 길드에서는 대부분 학연, 지연, 혈연 등으로 인한 가산점을 부여하지 않습니다. 작은 규모의 길드에서는 존재할수도 있는 일이나 이또한 암암리에 이루어지는 것입니다. 해당 행위는 현실의 낙하산 취업과 비슷한 취급을 받기 때문입니다.
44. 길드에 이능력자 아닌 일반인이 사무직 등에 취직하는건 보편적일까요?
- 그렇습니다.
45. 시스템창에 나타나는 능력의 명칭은 자신이 정하는지 / 이미 정해져서 나오는지 궁금합니다. 당사자가 능력명을 바꾸거나 외부 요인(자신의 인식 전환, 등급 승급, 능력의 활용 강화 등)에 의해 변하기도 하나요?
- 이능력의 명칭은 시스템 창에 의해 정해지기도 하며, 다른 사람 또는 자신이 정할 수도 있습니다. 또한, 외부요인에 의하여 바뀌기도 합니다.
46. 던전 관련 의뢰가 아닌 일상에서 이능력을 활용한 아르바이트 같은게 가능할까요?(**ex. 불능력자의 불꽃놀이 알바**)
- 가능한 설정입니다.
47. 호는 타인에 의해 생겨나는 건데, 장난성으로 붙여질 수도 있는 걸까요? 그리고 칭호가 꼭 한국어가 아닌 영어로 붙을 수도 있을까요?
- 그렇습니다.
48. 공략 도중 헌터가 사망하는 경우 길드, 혹은 정부에서는 유가족에게 어떤 조치를 취해주나요?
- 공략 도중 헌터가 사망하는 경우, 정부의 의뢰가 아닌 이상 일반 사망으로 처리됩니다. 따라서 개인이나 길드에서 가입한 보험이 있지 않은 이상 따로 유가족에게 취해지는 조치는 없습니다. 단, 헌터가 사망한 의뢰가 정부의 의뢰일 경우에는 공무수행사망자로 처리되어 경제적 보상과 장제 비용 지원 등 보상 및 예우가 제공됩니다.
49. 헌터의 사망 빈도는 어느 정도인가요?

- 헌터의 사망 빈도는 편차가 큰 편입니다. 과거에는 사망자가 잦았으나, 체계가 잡힌 현재 시점에 이르러서는 게이트 등급에 따라 공략할 길드 및 헌터가 엄격하게 선정되어 파견됩니다. 이로 인하여 통상의 의뢰에서는 헌터가 사망하는 빈도가 현저히 낮아졌습니다.

50. NGS에 가입할 경우 준공무원으로 취급된다고 명시해주셨는데, 이들은 일반적인 공무원 시험과 비슷한 방식으로 채용되는 걸까요?

- 그렇습니다. 다만 이능력 관련 시험이 포함되어 있는 만큼 필기 시험의 난이도와 합격 커트라인이 일반적인 공무원 시험만큼 높지는 않습니다. 현재는 두 항목 평균 85점 이상인 경우 합격선으로 알려져 있습니다.

51. 삼대길드에서 개인적인 사정으로 휴직했다가 복귀하는 것이 가능할까요?

- 가능합니다.

52. 세계관의 과거란에 [능력은 오롯 사람에게만 깃든 것이 아니다. 사물에서도 발발점을 찾을 수 있다] 라고 되어있는데, 이와같이 [능력이 깃든 물품을 사용할 수 있는 이능력자 캐릭터] 라는 설정이 가능할까요?

- 가능한 설정입니다.

53. 세계관 중 등급의 설명에서 C랭크가 안정성, 범용성, 효율성의 세 가지 기준을 모두 충족해야 하고, B와 A랭크는 그중 두가지씩 충족하게 되어 있는 것을 확인하였습니다. 이는 헌터 등급이 위험도에 가장 큰 영향을 받기 때문일까요, 아니면 위험도, 안정성, 범용성, 효율성의 네 가지 기준이 랭크마다 다른 기준값을 가지고 있는 것일까요?

- 헌터 등급은 위험도를 첫 번째 기준으로 하여 책정됩니다. 그러나 모든 랭크의 기준값이 동일하지 않으며, 랭크별로 기준값은 상이합니다.

54. 현재 시점에서 사회가, 대다수의 사람들이 헌터들에게 갖는 이미지가 궁금합니다. 헌터를 어떻게 생각하나요. 혹 다양하다면 긍정적인 것에 가까운지 부정적인 것에 가까운지.

- 사람에 따라 인식이 다르겠지만 여론은 대부분 긍정적인 편입니다. 특히 유명한 헌터는 연예인과 같다는 인식을 가지고 있는 사람이 많습니다.

55. 사람마다 다를지도 모르겠지만 등급 상승에 따른 이능력의 유의미한 변화가 있을까요? 능력이 강화된다거나 다른 식으로 변형된다거나. 만약 변화가 있다면 러닝 if 란에 추가해도 괜찮을지 궁금합니다.

- 등급이 상승함에 따라 이능력에 변화를 겪는 사람이 존재합니다. 해당 이능력 관련은 러닝if란에 추가해주셔도 괜찮습니다.

56. 삼대 길드 중 다른 하나의 소속이었다가 옮겨왔다는 설정이 가능할까요?

- 가능합니다.

57. 일상생활에서 남에게 피해를 끼치지 않는다면, 상시 이능력 발동중이라는 설정이 가능할까요?

- 가능합니다.

58. N.G.S 내에 의료팀이 존재할까요? 존재한다면 의료팀 설정도 가능할까요?

- N.G.S 내에도 의료팀이 존재하므로, 자유롭게 설정해주셔도 무방합니다.

59. 수능(대학입시), 군복무의 경우 현실의 대한민국처럼 운영되고 있을까요?

- 수능 시험과 같은 대학 입시의 큰 틀은 변하지 않았으나, 군복무는 모병제를 택하고 있습니다.

- 60. 능력의 발현 사실은 국가에 의무적으로 알려야 하는 사항일까요? 혹은 능력자임을 숨긴다면 그에 따른 제재가 있을까요?**
- 던전생활백서의 세계관에서 능력이란 능력이 강하던 약하던 대부분의 사람이 가지고 있는 것으로, 그림을 잘 그리거나 공부를 잘하는 등의 능력과 다를 바 없이 여겨집니다. 따라서 발현 사실을 알리는 것이 필수는 아니나 인적 특이사항으로 구청에 등록은 가능하며, 작더라도 이능력을 가지고 있다면 그에 맞는 직업을 가질 확률이 높아지기에 대부분 등록하는 분위기입니다.
 - 또한 시청, 구청 등의 행정기관에서는 국립헌터협회처럼 등급을 측정하고, 위험도를 검사하는 것이 아닌 자진 신고 및 단순 서류 접수만을 받고 있으므로 능력의 위험도, 활용 방식 등의 자세한 사항은 개인의 양심에 맡기고 있습니다. 그리고 범죄 등에 연루되었을 때 해당 사실이 실제 능력과 다르다면 가중처벌을 받을 수도 있습니다.
- 61. 소속 길드는 N.G.S이며 국립헌터이능관리협회에 동시에 소속되어 있다는 등의 캐릭터 설정이 가능한 게 맞을까요? 가능하다면 꼭 헌협이 아니더라도 경직이 가능한 걸까요? (ex 길드에 소속되어 있지만 일이 없을 때마다 버스킹을 해서 돈을 번다 / 조향사 일을 하고 있다.)**
- 가능한 설정입니다. 대부분의 길드에서는 길드 업무에 큰 지장이 없는 선이라면 경직이 가능한 분위기입니다. 그러나 준공무원인 N.G.S 소속의 헌터인 경우 여타 공무원들과 같이 소속 기관장의 허가 없이는 경직이 불가능합니다.
- 62. 설립된 길드는 사업체, 기업과 비슷한 분류로 묶이는 것 같습니다. 그렇다면 세계관 내에서 길드 역시 기업처럼 주식 상장을 할 수 있나요? 만일 가능하다면, 국가 산하 N.G.S를 포함한 3대 길드 전부 국내 주식 시장에 상장된 길드일지 궁금합니다.**
- 일반 기업체와 동일하게 상장을 한 길드도, 하지 않은 길드도 존재합니다.
 - 대형 길드일수록 상장을 추진하는 경우가 일반적이기에 문의주신대로 커뮤 내 3대길드 역시 상장이 되어있는 상태입니다.
- 63. 캐릭터가 졸업한 학교 이름을 실제 존재하는 학교를 사용하거나 직접 설정해도 될까요, 아니면 A, B 등 알파벳 처리를 해야 할까요?**
- 둘 다 가능합니다. 실존 학교명을 사용할 경우 '설정은 모두 허구이며, 실존하는 학교와 관련이 없다'는 것과 같은 주의 문구 기재해 주시기를 바랍니다.
- 64. 해당 길드에 오랫동안 근속하고 있었다는 설정이 가능할까요? 공개된 NPC들에게 다소 익숙하다던가 등을 어필할 수 있는지 궁금합니다.**
- 가능한 설정이므로, 자유롭게 어필해주시면 됩니다.
- 65. 헌터 자격시험에 연령 제한이 있을까요? 있다면 몇 세부터 응시 가능한 것일까요?**
- 헌터 자격 시험은 만 13세 이상이면 응시 가능하지만, 사회 통념적으로 미성년자에게 위험도가 높은 의뢰를 수행시키는 것은 지양하는 분위기입니다.
- 66. 시스템 창에서 능력의 특성과 상세 정보를 확인할 수 있다고 했는데, 혹시 이 데이터 값은 A - '캐릭터의 능력 인지 상황에 영향을 받는 것'일까요?(이후 데이터가 변경될 수 있음) 아니면 B - '처음부터 정확한 값을 알려주는 것'일까요?**
- 능력의 발현시 시스템창에 표기되는 정보는 B '처음부터 정확한 값을 알려주는 것'에 가까우며, 해당 정보는 이후 발현자의 숙련도에 따라 활용 방식이 얼마든지 변화할 수 있습니다.

- 67.** 캐릭터가 각성할 때 주변의 제3자에게 보이는 이펙트 효과같은게 있을까 궁금하여 이렇게 메일을 드립니다. **A**가 각성할 때 옆에 있는 **B**가 그 사실을 알 수 있는지 없는지 궁금합니다!
- 발현 시 통상적으로 나타나는 이펙트 효과와 같은 것은 존재하지 않으나, 능력 특징에 따라 주변인이 알아챌 수도 있습니다.
- 68.** 던전공략이 완료되지 않은 게이트에서 탈출할 수 있는 방안이 있나요?
- 게이트는 한번 들어가면 나올 수 없는 형태와 출입이 자유로운 형태가 모두 존재합니다. 전자의 경우 던전을 공략하여 다른 탈출 루트를 찾아내거나, 100의 근사치를 가진 생물을 제거하여 던전 공략을 완료해야 합니다.
- 69.** 게이트 내부에서 전자기기의 사용이 가능한가요? (ex. 무전기, 드론, 카메라 등)
- 가능합니다. 다만 통신 장치의 경우 외부와 연결 가능한 기기는 고가의 전문 장비이며, 보통의 통신 장비는 외부와 연락이 되지 않는 경우가 대부분입니다. 전문 장비 또한 통신이 불가능한 경우가 있습니다.
- 70.** 게이트 내부 환경은 정해진 것이 따로 없는 것이 맞을까요? 사람이 만든 것 같은 신전이나 기관으로 만든 함정이 설치된 미로와 같은 게이트 환경이 존재하는지 궁금합니다.
- 게이트 내부의 환경은 던전마다 상이하며, 따라서 말씀해주신 내용과 같은 환경의 던전이 존재할 수 있습니다.
- 71.** 게이트가 출몰할 경우 시스템 창을 통해 관련 정보가 업데이트된다고 하셨는데, 이 경우 시스템 창을 끄고 있더라도 알림을 통해 업데이트를 알려주는 것이 맞을까요?
- 그렇습니다.
- 72.** 게이트 내에 에너지 파장이 높은 생물은 꼭 한마리 씩 등장하나요? 쌍둥이와 같이 두 마리 혹은 그 이상이 등장하는 경우는 없는지 궁금합니다.
- 경우에 따라 다르므로 한마리 이상의 에너지 파장이 높은 생물체가 존재할 수 있습니다.
- 73.** 커류의 시대적 배경으로 올림픽과 같은 국제적 스포츠 경기가 존재하나요?
- 그렇습니다. 다만 현실의 올림픽/패럴림픽 혹은 종목 내 체급 구분과 같이 일반부문과 이능력부문의 경기가 구분되어있습니다. 일반부문에는 비능력자 및 이능력을 제어할 수 있는 이능력자 모두 참여할 수 있습니다.
- 74.** 이러한 스포츠 경기에서 이능력을 탐지하는 시스템이 적용된 것은 오래 전부터 일까요 아니면 2015년 이후의 일일까요?
- 15년 이전에도 이능력자는 존재했으므로 아주 오래전부터 이능력 탐지 등의 시스템이 적용되었습니다.
- 75.** 경기에서 메달을 딴 선수가 후일 경기에 유리한 이능력을 각성하게 된 것이 밝혀져, 이능력 탐지에서는 이상이 없다고 밝혀졌다 해도 논란이 되었다는 설정이 가능할까요?
- 가능합니다.
- 76.** 던전은 공략 완료 상태가 된 이후, 게이트가 닫힐 수도 있고 안정화 된 상태로 남기도 하며 안정화된 게이트에서는 자원을 가져올 수 있다는 내용을 보았습니다. 그렇다면 던전과 게이트가 출현한 이후 던전에서 가져온 부산물 및 자원으로 현재에 이르기까지 어느 정도의 기술 발전이 이뤄졌는지, 그렇지 않았다면 현실의 현대와 비슷한 기술 수준을 가졌는지 여쭙고 싶습니다!

- 편의성이 개선된 부분과 발전된 부분이 다양한 분야에서 다수 존재합니다. 그만큼 게이트 안쪽에서 나오는 부산물이 다양하고, 이에 대한 연구가 꾸준히 이루어지고 있기 때문입니다. 설정의 다양성을 위해 일일이 짚어드리기 어려운 점 양해 부탁드립니다, 상세 설정은 문의 주시면 가불가 안내를 드릴 예정입니다.

77. 65번 질문과 관련하여 질문드립니다. 헌터 자격시험을 통과해도 길드에서 별도의 연령 제한을 두는 경우가 있나요? 특히 준 공무원인 N.G.S의 경우가 궁금합니다.

- 연령 제한을 포함한 다양한 제한들의 여부는 길드에 따라 다르며, 이를 설정하는 것은 길드의 자유입니다. N.G.S는 특별히 연령 제한을 두고 있지 않습니다.

78. 시스템 창은 오직 본인의 눈에만 보인다는 세계관을 확인했습니다. 그렇다면 혹시 본인의 시스템 창으로 타인의 (시스템 창에 표기되는) 정보를 일부나마 열람할 수 있나요? 그렇다면 아니라면 시스템 창에 표기된 이능력명, 이능력의 특성과 상세 정보, 헌터 등급 등이 실제 국립헌터이능관리협회에 등록되거나 세간에 알려진 정보와 불일치하는 경우가 있을 수 있는지 궁금합니다.

- 타인의 시스템 창에 표기되는 정보는 열람이 불가하며, 정보가 불일치 하는 경우가 존재할 수도 있습니다. 다만 협회에 등록된 정보가 사실과 다르고, 그것이 범죄 행위와 연관되어 있을 경우에는 가중 처벌을 받을 수 있습니다.

79. 망량의 캐릭터가 평소에 활동 시 길드에서 지급받은 탈은 걸보기에 잘 보이는 곳에 따로 매달고(소지하고), 길드와 상관없는 다른 탈(하회탈, 방상시탈, 이매탈이 아닌 탈/ex: 말뚝이탈, 양반탈, 각시탈 등등)을 착용한다는 설정이 가능할까요?

- 가능합니다.

80. 길드 소속 헌터 캐릭터가 던전 공략 중 공략 과정을 촬영하여 1회성이 아닌 지속적인 수익 창출을 목적으로 유튜브에 업로드하는 것이 가능할까요?

- 가능합니다. 단, 권리 침해 및 관련 법규에 위반된다고 판단될 경우 신고를 통해 형사처벌 대상이 될 수 있습니다.

81. 유튜브 업로드의 경우 법적으로 문제될 소지가 없다면 길드 혹은 다른 외부 기관에서의 제재는 없다고 생각해도 괜찮을까요?

- 네, 그렇습니다.

82. N.G.S 소속의 경우 준공무원에 해당된다고 알고 있는데, 그렇다면 혹시 정장같은 TPO에 맞는 옷차림을 필요로 할까요? 캐릭터가 한복을 입어도 괜찮을까요

- 가능합니다. 복장에 대한 제한 및 규정은 없습니다.

83. 38번 질문과 관련하여 헌터 개인이 휴식 시간 및 사적인 시간을 활용하여 도심지를 순찰하는 등의 활동 또한 길드 내부의 허가(or 명령)가 필요한 것인지 여쭙고 싶습니다.

- 질문주신 개인이 휴식 시간 및 사적인 시간을 활용하여 도심지를 순찰하는 등의 활동의 경우, 길드 내부의 허가 없이도 가능합니다.

84. 길드 근속 중 불분명한 사유로 장기(반 년 가량)휴직하는 경우 복직이 어렵나요? 혹은 상사(NPC)가 캐릭터 설정상 능력 패널티와 관련된 사유를 인지하고 휴직을 승인해주었다는 설정도 가능할까요?

- 길드와 길드 마스터의 성향에 따라 다르겠지만, 적절한 설정이 추가된다면 충분히 가능합니다.

85.

시스템

1. [리타이어]는 러너의 초반 사망을 방지하기 위한 시스템적인 부분이고, 본래 헌터들은 일정 피해를 입으면 즉시 사망하는 걸까요?
 - 그렇습니다. [리타이어]는 세계관적으로는 '죽을 위기에 처했다.' 정도로 이해해주시면 되며, 이를 넘어서는 피해를 입었다면 즉시 사망했을 것입니다.
2. 이능력 자체로는 유효타를 먹일 수 없어 (ex. 단거리 순간이동) 무기류의 장비 아이템을 장착한 채 응용하는 공격 방식을 설정하려 하고 있습니다. 이때 주 무기로 설정한 아이템의 효과, 내구도 등은 커뮤 시스템에 영향을 끼치지 않는 선에서 창작이 가능할까요? 또한 이렇게 설정한 효과가 이능력과 그 전투 방식에 영향을 끼쳐도 괜찮을까요?
 - 커뮤니티 내에서 헌터들이 사용하는 이능력은 이능력 그 자체로 크리쳐에게 유효타를 가할 수 있어야 하므로, 해당 이능력은 설정이 불가능합니다.
3. 이능력 그 자체로 크리쳐에게 유효한 타격을 줄 수 있어야 한다는 것은, 버프/디버프나 강화형 이능력은 아예 불가능한 걸까요?
 - 버프, 디버프 혹은 강화형 이능력이 불가능한 것은 아닙니다. 다만 해당 효과로 인하여 크리쳐가 직접적인 물리적 피해를 입을 수 있는가를 판단하는 것입니다.
 - 강화된 칼로 공격하여 크리쳐에게 물리적 피해를 입히거나, 자기 자신을 강화하여 인간이 낼 수 없는 힘으로 크리쳐를 공격하는 등의 방식은 가능하나 간접적인 방식(정신교란, 회피력 증가)등의 이능력 운용 방식은 유효타가 될 수 없다는 뜻이기도 합니다.
4. 트라우마 시스템을 응용해서 개인적인 트라우마에 대한 트리거를 상세하게 기입해도 시스템상 문제가 없을까요?
 - 트라우마 시스템을 응용하여 작성하셔도 무관합니다.
5. 레이드가 주말 양일로 나뉘어 한팀씩 진행이 된다고 하셨는데, 혹시 레이드 참여 가능 날짜를 사전에 조율할 수 있을까요? (ex. 해당 주차 토요일에 일정이 있어 일요일 레이드에 참여)
 - 그렇습니다.
6. 시스템상 타인과 동일한 칭호는 불합격의 요소인 것을 확인했는데, 동일하다는 기준은 완벽히 같은 칭호에만 해당되는걸까요? A라는 칭호와 A를 서술하는 부연이 붙은 BA라는 칭호 또한 동일한 칭호로 고려되는지 궁금합니다.
 - 완벽히 동일한 칭호에만 해당됩니다. 말씀해주신 A와 BA는 동일한 칭호로 보지 않습니다.
7. 이능력의 운용 방법 중 캐어필 목적으로 유효타가 아닌 방식도 함께 적는 것이 가능할까요?
 - 가능합니다.

8.

기타

1. 신청 시 선택 가능한 등급의 비율은 있을까요? 특정 등급에 신청이 몰리면 불이익을 얻게 되거나 아님 추후 조율을 하여 변경하는지 궁금합니다.
 - 등급과 상관없이 모든 캐릭터가 누적경험치 0부터 시작하기에 합격 비율은 따로 존재하지 않습니다.
2. **WORLD**란에 표기된 대로, **2045년 7월 23일**을 기준으로 캐릭터의 '만 나이'를 기재하면 되는 걸까요?
 - 만 나이가 아닌 통상적인 나이 계산법 (ex. 04년생 : 20살)으로 작성해주시면 됩니다.
3. 본명, 나이, 출생지, 학위 등의 개인 정보를 비공개/숨긴다는 설정으로 신청서 공개란에 해당 정보를 적지 않는 것이 가능할까요? (ex. 나이 항목 '불명' 또는 '비공개' 기재. 비공개란 별도 서술)
 - 국가 산하 길드인 **N.G.S**에서는 사유를 불문하고 개인 정보를 숨길 수 없습니다. 외부에서 **N.G.S** 소속 길드원의 정보를 알기는 어려우나, 내부 인원들간의 기초적인 정보는 대부분 공유되는 분위기입니다. 이는 준공무원 대우를 받으며 정기적인 감사가 이루어지기 때문입니다.
 - 민간 길드인 **LUCE**, 망량의 경우 적절한 사유와 상부의 승인이 있다면 해당 정보를 숨길 수 있습니다. 단, 이는 통상적인 의뢰와 개인적인 관계에만 적용됩니다. 길드 수뇌부와 그들이 취급하는 서류에는 표기된다는 점 유의해주세요.
 - 또한 캐릭터가 숨기고 있는 정보를 공개란에 적지 않는 것은 가능합니다. 단, 비공개 설정 란에는 반드시 모두 작성해주세요.
- ~~4. 신청서 폰트 및 글자 크기 변경이 가능한지 궁금합니다.
— 신청서 양식에 적혀있는 수정 가능 범위를 제외한 수정은 불가능합니다.~~
5. 신청서에 가로줄 기능, 글머리 기호 기능, 정렬 기능 사용은 가능한가요? 정렬의 경우 신청서가 중간 정렬로만 되어 있어 가독성 때문에 여쭙습니다.
 - 언급하신 기능 모두 사용가능합니다.
6. 국적이 한국이긴 하나, 이름이 외국식이어도 괜찮을까요? (ex. 데이먼, 해리)
 - 가능한 설정이나, 현행법상 한국 국적 취득자는 기존 이름의 형태와 관계없이 반드시 성-이름 순서로 성명을 기재하도록 정해져있습니다. 따라서 이름-성 순서를 사용하는 외국식 이름의 캐릭터라할지라도 주민등록상에는 성-이름 순서로 기재되어있어야 합니다.
 - 따라서, 신청서 작성시 이름란에는 성-이름 순서로 기재된 성명을 사용하여주시고 캐릭터가 평소 이름-성 순서의 성명을 사용할 경우에는 기타란에 추가로 서술해주시면 됩니다.
7. 길드나 포지션 수요조사를 하실 계획이 있으신가요?
 - 길드, 포지션의 수요조사는 진행하지 않습니다.

8. 다양한 외관이 가능하다고 명시되어 있는데, 이때 인외적 요소(뿔, 꼬리, 역안 등) 또한 자유로이 설정 가능한가요?
- 가능합니다. 다만 배경이 근미래 한국이므로 평상시의 형태가 크리처라는 설정은 불가능합니다.
(ex. 뿔, 동물 귀꼬리등이 인간에게 부속으로 붙어있는 형태는 가능 / 평상시 형태가 동물의 형태(퍼리)인 경우는 불가능)
9. 통상 MPC분들의 프로필을 바탕으로 세계관의 분위기와 커뮤니티의 지향성을 가능하곤 하는데 MPC 프로필 공개는 예정에 없으신가요?
- 공지에 기재되어 있는 대로 본 커뮤니티는 비공개 MPC제도를 사용하고 있습니다. 따라서 MPC 프로필의 선공개는 없을 예정입니다.
10. 이능력 발현으로 인한 외관 변화가 허용될까요?
- 가능한 설정입니다.
11. 이능력 사용 시 완전한 동물/크리처의 형태가 허용될까요?
- 가능합니다.
12. 다름이 아니오라, 혹은 마스토돈이나 밴드 등 다른 대체 플랫폼으로 커뮤니티를 개장하실 의사가 있는지 궁금하여 메일 드립니다. 현재 트위터의 API 초과 및 열람 제한 오류가 지속될 경우 트위터 커뮤니티 활동이 원활하게 이루어지기 어려울 것 같아 약간 우려가 됩니다.
- 현재 트위터에서 이슈화 되고 있는 문제에 대해서는 총괄진 또한 충분히 인지하고 있습니다. 그러나 신청서 접수 및 개장까지 약 3주에서 4주가량 남은 현 시점에서 타 플랫폼으로 이전하여 개장할지에 대한 여부를 대답드리기에는 다소 어려움이 있습니다. 차후 변경 사항이 있을 시 총괄계정 트윗을 통해 공지해드릴 예정이니 참고부탁드리겠습니다.
13. 혹시 피치못할 사정으로 인해 조기엔딩을 본 캐릭터의 재활용을 허용하시나요?
- 공지사항에 기재되어 있듯 커뮤니티 동결과 조기 엔딩, 엔딩을 본 이후 세계관에서의 하차의 경우 엔딩을 본 것으로 간주하여 재활용이 불가능합니다.
14. 성인인증에 여권, 면허증 등을 대신 사용해도 괜찮을까요?
- 가능합니다.
15. 폰트의 경우 임의 변경이 불가능한 것으로 알고 있습니다. 헌데 일괄로 폰트색을 바꾸고 정리하던 중 확인해보니 전체적으로 맑은 고딕 폰트이나 공개란, 한마디, 외관, 이능력 설명부분만 Arial 폰트로 되어있더라고요. 전체 다 맑은 고딕으로 통일해도 괜찮을까요?
- 가능합니다.
16. 혹시 개장 후의 일정을 선공개할 예정은 없으실까요?
- 개장 후 일정표는 워스 홈페이지 메인화면 오른쪽 하단에 있는 일정표에서 확인 가능합니다. 7월 이후 일정은 페이지를 넘겨 확인할 수 있으며, 시간대 또한 일정을 클릭하면 표시됩니다.
17. 신청서 작성시 표 사용이 가능한가요?
- 볼드, 이탤릭, 밑줄, 텍스트 색상, 텍스트 배경 색상, 폰트 통일, 가로줄, 글머리 기호, 정렬을 제외한 양식 변경은 허용하지 않습니다. 질문주신 표는 양식 변경에 해당됩니다.

18. 신청서 양식 상단에 모든 이미지 첨부을 금한다고 하셨는데, 성인 인증 이미지도 이미지 첨부 말고 이미지 삽입 방식으로 메일에 넣어야 할까요? 아니면 성인 인증 이미지는 어떻게 넣어도 상관없는 걸까요?
- 성인 인증 이미지는 어떻게 넣어주셔도 무방합니다.
19. 커뮤 수위표의 언어 등급에 관해 더 자세한 설명을 듣고 싶습니다. 롤플 시 일상~심한 비속어는 필터링을 거치지 않아도 사용이 가능한 부분일까요?
- 가능합니다.
20. 수정 신청서 최상단(<공개란> 위)에 수정사항을 기재해도 괜찮을까요?
- 수정 신청서 최상단에 수정 사항 기재해주셔도 괜찮습니다. 해당 사항은 양식 오류에 포함되지 않습니다.
21. 최근 트위터 여러문제로 합격을 하여, 개장을 한다면 계정생성에 차질이 생길까 걱정되어 여쭙니다. 만일 커뮤니티가 개장되었을때 마스토돈 등으로 플랫폼 이전 가능성이 있을까요?
- 현재로서는 트위터와 디스코드 외 플랫폼 사용에 계획이 없으나, 러닝에 지장이 생길 정도의 문제가 여럿 발생할 시 러닝 도중 휴식기를 가진 후 마스토돈 플랫폼으로 이전될 수 있습니다.
 - 이 경우 마스토돈 가입, 사용법 등 커뮤니티 러닝이 원활할 수 있도록 가이드라인을 제공할 예정입니다.
22. 캐릭터의 각성 당시 등급과 현재의 등급이 다를 경우, 신청서의 현터 등급 항목엔 시스템창에 반영된 각성&등록 당시 초기등급을 적어야 하는 건가요, 현재 능력에 맞는 등급을 적어야 하는 건가요?
- 현재 능력에 맞는 등급을 기재해주시면 됩니다.
23. 상대의 감각을 일정 시간 손상시키는 이능력은(부작용X, 자연회복) 캐조종 능력에 해당하나요?
- 해당 능력이 롤플로 강제되는 능력이라면 캐릭터 조종에 해당한다고 볼 수 있습니다.