

THE ARUN CHRONICLES · 60

ARUN RPG

아직도 세상이 우리의 이름을 부를 때



한국어판

arunrpg.com

독자 여러분께

세상은 사람을 패자, 실수, 낯선 사람, 여기에 속하지 않는 존재라고 부를 수도 있습니다. 그러나 세상이 붙여주는 이름이 인생의 마지막 말이 될 필요는 없습니다.

이 책은 원작 10개 클래스의 캐릭터와 50명의 신개념 캐릭터를 결합한 아룬 RPG의 새로운 창작 스토리 세계이다. 동일한 스토리 라인에서 모든 사람에게는 이름, 역사, 관계, 무기, 힘 및 한계가 부여됩니다. 이야기는 전투 전의 삶에서 진행됩니다. 자신의 정체성을 바꾸는 결정을 통해 아룬 연합과 함께하기로 결정하는 그날까지.

일부 책은 다양한 문화의 예술, 이야기, 전설에서 영감을 받았습니다. 출처를 존중하여 책 속 인물들은 이름을 붙이고 새로운 이야기를 쓰는 허구의 사람들입니다. 그것은 믿음을 이야기하거나 자신이 신이라고 주장하는 것이 아닙니다. 신성한 사람 또는 실제 전설적인 사람 이야기에 나오는 힘과 규칙은 이 가상 세계의 일부입니다.

처음 10개의 클래스는 게임 웹사이트에서 제공되는 클래스 이름과 캐릭터 이미지를 나타냅니다. 모든 개인 이름과 전기는 새로운 이야기 제안입니다. 책에 나온 능력, 무기, 이벤트를 포함한 50명의 새로운 캐릭터 게임에서 모든 것을 플레이할 수 있음을 확인하는 발표는 아닙니다.

각 챕터에는 캐릭터 소개 페이지와 전체 스토리가 포함되어 있습니다. 마지막 부분에는 팀업 이벤트와 애니메이션의 추가 개발을 위한 정보가 포함되어 있습니다. 이야기의 방향을 밝히는 이야기의 역사만을 읽고 싶은 독자라면 등장인물의 장을 자유롭게 읽어보세요. 나중에 연결을 찾기 위해 돌아오기 전에

책 속에는 아름다운 무기를 휘두른다고 해서 전사가 될 자격을 얻은 사람은 아무도 없다. 그들은 자신의 에너지를 무엇에 사용할지 선택해야 합니다. 당신은 무엇에 대한 책임이 있습니까? 누구든지 그들 옆에 걸을 수 있도록 허용합니다. 애초에 설 자리가 준비되지 않은 사람들의 이야기다. 하지만 다른 사람들이 쉽게 밀려나지 않는 공간을 만들기 위해 함께 노력합시다.

첫 번째 장 — 세계가 인구 수를 잃은 밤.

천둥이 치기 전에 종소리가 불규칙하게 세 번 울렸습니다.

어린 소년 아란(Aran)은 아버지가 만지는 것을 금지한 시계에 톱니바퀴를 넣으려고 합니다. 그는 그것을 테이블 아래로 떨어뜨리고 몸을 굽혔다. 그래서 나는 창문을 통해 새어 들어오는 하얀 빛을 볼 수 없었다. 그는 유리가 깨지는 소리와 셔츠 깃을 잡아당기는 큰 손의 소리만 기억했다. 장막이 머리 위로 떨어지고 온 세상이 젖은 쇠 냄새로 변하기 전에.

“셔츠 자락을 잡으세요.” 아빠가 말씀하셨습니다. “손이 미끄러지면 이름을 불러주세요. 도움을 청하기만 하지 마세요.”

그 명령이 너무 이상하게 들려서 아이는 두려움보다 그 명령을 더 잘 기억했습니다. 다리 위의 사람들은 일제히 도움을 요청했다. 너무 많은 소리가 서로 충돌하여 어디서 오는지 아무도 알 수 없었습니다. 하지만 누군가가 누군가의 이름을 부르면 늘 한 얼굴이 돌게 마련이다.

많은 경로가 아룬 마을에서 멀리 떨어져 있습니다. 작동이 멈춘 실험용 문 앞에는 네람이라는 청년이 서 있었다. 그의 손에는 피로 뒤덮인 여행자의 계좌가 들려 있었습니다. 그는 등기소에서 일하며 그 숫자가 사람들이 공평한 몫을 얻는 데 도움이 된다고 믿습니다. 오늘 밤에는 계좌에 적힌 번호와 문을 통과하는 사람의 수가 일치하지 않습니다. 그의 아내는 보이지 않는쪽에 있습니다. 통신 장치에서는 잔액이 확인되었는지 여부만 묻는 음성이 나옵니다.

Neram은 타이밍을 조절하지 않고 문을 열면 양측 모두 폭발의 직격탄을 맞을 수 있다는 것을 알고 있었습니다. 그는 실제 숫자를 알아내기 위해 잠시만 더 시간을 달라고 요청했습니다. 하지만 각 체크포인트의 정보가 일치하지 않습니다. 이름은 다르게 표기됩니다. 여행자는 서류가 없습니다. 그리고 일부 장교들은 본 것 대신 지휘관이 원하는 양을 채워 넣었습니다.

그가 선택하기도 전에 문이 닫혔다. 통신기의 불이 꺼졌고, 알 수 없음이라고 표시된 항목 중 하나에 아내의 이름이 나와 있었습니다. Neram은 수년 동안 매일 밤 그 채널을 읽었습니다. 확실히 틀린 것보다 답이 없는 것을 더 싫어하기 전까지는요.

그는 지식이 풍부한 사람들을 모아 도시 간 지원 네트워크에서 White Seal Confederation을 만들었습니다. 그들의 첫 번째 일은 진정으로 생명을 구하는 일이었습니다. 약을 준비하고, 문을 고치고, 실종자를 추적하는 일이었습니다. 사람들은 쌀과 담요를 가지고 도착했기 때문에 White Seal을 신뢰했습니다. 그러나 혼란을 방지하기 위한 규정은 하나 둘씩 누가 그런 것을 받을 자격이 있는지를 결정하는 조건이 되었습니다.

시스템에서 이름을 읽지 못한 사람들은 기다리라는 명령을 받았습니다. 양식의 필드와 일치하지 않는 수치가 있는 경우 추가 검사를 위해 보내집니다. 질문자는 도움이 지연되어 호출되었습니다. Neram은 깨어나 세상에 해를 끼치고 싶어하지 않았습니다. 그는 일부 사람들에게만 고통을 허용했습니다. 그래서 그들이 통제하는 세계의 일부는 해마다 더욱 확실해 보입니다.

18년 후 아버지가 돌아오지 않은 다리 위에 아란은 칼을 들고 서서 같은 연맹으로부터 임금을 받는다. 그는 모든 것을 이해하라는 요청을 받는 가난한 사람이 되는 것에 지쳤습니다. 다른 사람의 생명을 희생하지 않고 명령대로 작업을 완료하려고 합니다.

그러자 한 소녀가 그의 앞에 고장난 시계를 놓았습니다. 할머니 통행증으로 교환하고 싶습니다.

시계는 더 이상 작동하지 않습니다. 검문소에서는 물건을 살 만한 가격이 충분하지 않았습니다. 숨겨진 힘도 없고, 사람들을 위해 쓸모없는 것들을 고쳐준 사람들의 손길을 아란에게 기억하게 했을 뿐이었다. 그는 아이를 바라보았고, 문을 바라보았고, 오늘 밤 자신이 언젠가 아이가 평생 기억할 수 있는 장소에 서 있다는 것을 알았습니다.

예언적인 목소리가 선택받은 분을 선포했기 때문에 세상은 변하지 않았습니다. 한 사람이 월급을 돌려주면서 세상이 바뀌기 시작했습니다. 출입구에 몸을 두십시오. 그리고 그 지역에 있던 9명을

돌아보게 만드는 말을 했다.

"아직 힘이 있는 사람이 누구지? 먼저 여기서 서로 도와주자."

새벽이 되기 전에는 다리가 아직 완성되지 않았습니다. 실종자들은 아직 모두 돌아오지 못했습니다. 그리고 수도의 명령은 여전히 유효합니다. 그런데 시계 가게 테이블 위에 책 한 권이 펼쳐져 있었습니다. 생존자는 랜턴을 들고 있는 여성에게 자신의 이름을 적기 시작했다. 인생의 가치를 숫자로 쓰라고 강요하는 상자는 없습니다.

이것은 어둠이 패배한 밤이 아니었습니다. 사람들이 서로의 이름을 기억하기 시작한 것은 어둠이 찾아낸 밤이었습니다.

천둥번개가 치는 밤 이후의 세계

천둥의 밤은 책 연대표의 0년차에 큰 균열이었습니다. 지역과 전력층 사이의 통로가 손상되었습니다. 일부 지역의 조건이 변경되었습니다. 어떤 삶은 형태가 바뀌고 많은 사람들이 목숨을 잃었습니다. 변형은 영향을 받은 사람의 선택, 악함, 합당성을 나타내지 않습니다.

메인 월드에는 아룬마을, 달의 계곡, 불석국, 겨울봉, 천년비취숲, 태양의 오아시스로 연결됩니다. 빛나는 안개 연못 산호섬, 번개성 유적, 보라색 별 왕국 이야기 속 유명 마을은 경로와 등록이 일치하지 않는 한계 지역이다. Shadow Moving House 또는 Si Fak Gate 역과 같은 작은 장소. 그것은 소설의 세계의 확장이다. 이는 현재 게임 내 지도 상태를 확인하는 것이 아닙니다.

결속은 하늘이 무너진 후 몸, 마음, 사물, 환경이 힘과 연결될 때 발생하는 능력입니다. 중요한 선택을 하면 사용자는 그 힘을 이해하거나 공개할 수 있습니다. 그러나 선택은 자동 연료가 아닙니다. 사용자는 여전히 훈련하고, 한계를 확인하고, 작업 결과를 받아야 합니다. 권력은 주인의 옳고 그름을 결정하지 않습니다.

권력은 무한한 자원을 창출하지 않습니다. 열기를 배출해야 합니다. 물은 특정 수원에서 나와야 합니다. 회복 중인 신체에는 음식이 필요합니다. 보호에는 한계가 있고 피로는 쉬어야 합니다. 마법은 협력을 더욱 의미 있게 만듭니다. 대신, 평범한 기술을 쓸모없게 만듭니다.

메아리는 뒤에 남겨진 소리, 느낌, 사건의 일부입니다. 사람 전체와 같지 않음 듣기에는 경계를 존중하는 것이 필요합니다. 책 속의 어떤 인물도 죽은 사람을 원하는 대로 데려오거나 실종자가 증거 없이 아직 살아 있다는 것을 증명하는 사람은 없습니다.

White Seal Confederation은 도움을 주려는 사람들이 포함된 조직입니다. 습관을 따르는 사람 직장을 잃을까 두려워 시스템을 이용하는 사람 기업의 부정행위에 맞서 싸운다고 해서 모든 구성원이 자동으로 적으로 만드는 것은 아닙니다. 공동전선은 사람들을 지휘부로부터 분리해야 하며, 편을 바꾸는 사람들이 검증 가능한 방식으로 증언할 수 있도록 해야 합니다.

Center Stamping Machine은 Acharlekha Neram의 프로젝트였습니다. 게이트 및 전력 네트워크가 하나의 중앙 레지스터만 수용하도록 설계되었습니다. 그것은 현실에서 사람들을 제거하지 않

습니다. 그러나 이는 여행할 권리, 권력을 받을 권리, 필수 구조물에 접근할 권리의 기준을 충족하지 못하는 사람들을 박탈합니다. 따라서 생명이 이 문에 달려 있을 때 계정에서 삭제되는 것은 생명을 위협합니다.

아룬 다리의 귀환에서 살아남은 사람들이 아룬 동맹을 결성했습니다. 경로를 여는 역할을 담당합니다. 버려진 사람들을 돕고 증거를 보존하여 사람들이 도망치게 만드는 원인을 해결하세요. 구성원은 동일한 무기나 동일한 신념을 가질 필요가 없습니다. 하지만 위험을 공개하고, 거부를 수락하고, 주문을 확인해야 합니다. 그리고 집단의 이미지를 보존하기 위해 피해자에게 용서를 요구하지 마십시오.

공유 타임라인

0년 - 그날 밤 하늘이 찢겨지고 지역 전체의 성문이 손상되었습니다. 일부 능력과 외모가 변경됩니다. 실종자 수에 대해서는 아직 결론이 나오지 않았습니다. 그날 밤 아룬은 일곱 살이었습니다.

1~17년 - White Seal Confederation은 보조 단위에서 등록 및 교통 통제 단위로 성장합니다. 커뮤니티는 고르지 않게 회복됩니다. 이 기간 동안 각 캐릭터는 자신의 삶과 훈련, 갈등을 겪습니다. 이야기는 모든 사람이 번개에서 태어났는지, 아니면 모두 같은 나이인지를 결정하지 않습니다.

18년 — 아룬 다리의 반환. 원래 직업에 속한 10명의 캐릭터가 통행이 거부된 사람들을 돕습니다. 이벤트 후 그들은 Arun Front를 형성했습니다. 생존자의 책을 열고 실험적인 게이트 경로를 탐험하기 시작했습니다.

19년 — 길을 열고, 지역 사회를 돕고, 전력 제어 시스템을 모니터링하는 임무. 새로운 회원 11~32명을 연합에 연결합니다. 많은 사람들은 집을 복구하거나 과거의 일을 청산하기 위해 돌아가야 하는 부담을 안고 있습니다. 그러므로 항상 같은 기차를 타고 여행하지 마세요

20년 — 중앙 스탬프 기계의 증거가 더욱 명확해졌습니다. 33~60명의 신규 회원은 바다, 산, 가장자리 도시, 오아시스를 연결하는 임무를 통해 합류합니다. 1년 이내의 사건은 누적 가능합니다. 나열된 임무 참가자와 일치하도록 적응된 에피소드를 주문합니다.

20년 말 - 60명의 회원이 그림자 집에서 만났습니다. 함께 큰 임무를 시작하기로 결정하기 전에 이 이벤트는 책의 에필로그에 있습니다. 센터 스탬핑 머신 프로젝트 종료와 실종자 문제에 대한 답은 여전히 계속 전개될 스토리라인입니다.

ARUN RPG · 01 / 60



아란 벨라락

아란 벨라락 · AR-001

역할: 새벽 검사

고향: 아룬마을

무기: 마지막 아침의 검

능력: 일격의 힘을 칼날에 받아 빛의 선으로 내보내 길을 비운다.

제약: 세 번의 스트로크만으로 힘을 유지할 수 있습니다. 한계를 초과하면 골절이 발생합니다.

합류 연도: 18

문이 열릴 때까지 서 있던 사람

어렸을 때 Aran은 모든 시계에는 심장이 있다고 믿었습니다. 왜냐하면 집이 조용할 때마다 아빠는 그것을 귀에 대고 계셨거든요. 그리고 그는 마치 아픈 사람을 위로하듯이 내면의 작은 것들에게 말씀하셨습니다. 그 가게는 아룬 마을의 교두보에 있어요. 돈이 있는 사람들은 동전으로 돈을 냅니다. 쌀값을 낼 돈이 없는 사람들. 아버지는 모든 빚을 적어 두었습니다. 하지만 요구한 적은 한 번도 없습니다. 아란은 가게가 다른 사람을 위해 시간을 내어 수리한다는 사실을 이해하지 못합니다. 왜 자신의 지붕을 수리할 시간이 충분하지 않습니까?

그가 일곱 살이 되던 해 밤이 찾아왔다. 종소리가 잘못된 순서로 울렸습니다. 하늘 한가운데에 검은 선이 생기기 전. 다리를 향해 달려가는 사람들 그의 아버지는 코트를 입고 가로대를 들어올리는 일을 도우러 나갔다. 아란은 두 개의 나무 조각 사이에 아버지의 손이 있는 것을 보았습니다. 나는 너트 균열에 피가 흐르는 것을 보았다. 하지만 나는 아버지가 도와준 사람들의 얼굴을 한 명도

기억하지 못합니다. 아침에 순찰대가 도착했을 때 아버지의 이름은 사망 명단에 없습니다. 따라서 관리들은 보상을 거부했습니다. 마치 죽음이 일어나기 전에 죽음이 허용되어야 하는 것처럼 말입니다.

아란은 아버지가 한 번도 돌려주지 않은 셔츠를 침대 밑에 보관했습니다. 그는 혼자서 빔을 들어 올릴 만큼 강해지고 싶었기 때문에 교량 경비병과 함께 검술을 연습했습니다. 나이가 들자 그는 상인을 지키는 일을 맡게 되었고 음식, 약, 잃어버린 시간 등 모든 것을 대가로 여기기 시작했습니다. 그는 자식을 빗더미에 놔두고 자라나는 마음씨 착한 사람이 되고 싶지 않았다. 그러나 시계가 멈추는 소리가 들릴 때마다 그는 무의식적으로 고개를 들었다. 마치 누군가가 가게로 돌아올 때까지 기다리는 것과 같습니다.

하늘이 무너진 지 18년 후, White Seal Confederation은 Arun Bridge를 폐쇄하라는 명령을 보냈습니다. 문밸리 난민은 미등록으로 분류됐다. Aran은 줄을 서기 위해 세 배의 대가를 받았습니다. 그는 아버지의 수리 테이블 위로 지붕이 또 새어 돈을 받았습니다. 근무 첫날 밤 한 소녀가 회중시계를 철창 사이로 지나치며 "만약 걸을 수 있다면 할머니를 들여보내 주시겠어요?"라고 물었습니다. 그 문은 수리점이 아니라고 대답했다. 그래서 그 아이는 밤새 거기 앉아서 기다렸습니다.

아침에 다리 밑의 전선이 끊어졌습니다. 강물은 예고도 없이 불어났다. 선장은 병사들에게 문을 지키라고 명령했습니다. 바깥쪽에 갇힌 사람들은 검사 차례가 되기 전에 물에 휩쓸려 갈 것입니다. 아란은 손에 들고 있는 급여 동전을 바라보았습니다. 그런 다음 그는 의식을 잃은 할머니를 깨우던 바로 그 아이를 바라봤습니다. 그는 거의 명령을 따랐다. 두려움은 영웅이 된 순간 사라지지 않습니다. 그것은 아직도 존재하며, 한 사람만으로는 어쩔 수 없다고 합리적인 목소리로 말하고 있다.

그는 돈가방을 다시 선장에게 밀어넣고 칼로 문을 막았습니다. 검이 즉시 부러지고, 팔뚝에서도 소리가 났다. 아란은 거창한 선언을 외치지 않았다. 그는 자신과 가장 가까운 사람의 이름을 외치며 자신을 들어 올려달라고, 밧줄을 잡고 있는 데 도움을 청했다. 아이가 계속 걸을 수 있도록 도와주세요. 린우가 뛰어들어 밀봉핀을 잘라냈다. 말린 할머니를 해안으로 끌고 갑니다. 이름을 알 수 없는 두건을 쓴 남자는 몰래 안에 있던 사슬을 풀어낸다. 처음으로 Aran은 혼자 서 있는 것이 항상 용기 있는 것은 아니라는 점을 인정합니다.

그의 손에 들린 검의 파편이 빛나기 시작했다. 문에서 나오는 힘은 사라지지 않았습니다. 검의 갈라진 틈이 지평선의 아침 햇살처럼 보일 때까지 그것은 흐르고 강철 속에 축적되었습니다. Aran은 아이의 시계 소리에 맞춰 세 박자를 세었습니다. 그 힘을 모두 땅에 내리기 전에 사람이 지나갈 수 있을 만큼 넓은 길을 열어 놓으셨습니다. 그러나 그는 마지막 사람이 문을 통과하자마자 쓰러졌습니다. 회복되었을 때 그는 오른팔에 깃스가 되어 있는 것을 발견했습니다. 그리고 창문 수리비에 도 돈이 남지 않았습니다.

그 소녀는 시계를 다시 가져왔습니다. 아직 걷지 않았습니다. 그녀는 아무런 대가도 받지 못한 것에 대해 사과했습니다. 아란은 웃으며 자신이 가져온 것은 부끄럽지 않고 아버지의 아들이 될 수 있는 기회였다고 말합니다. 다리에서 살아남은 사람들은 가게 수리를 도왔습니다. 일주일 만에 그가 수년간 수리비를 모아온 지붕이 더 이상 새지 않게 되었습니다. 그는 오래된 부채 장부를 이해

하기 시작했습니다. 그것은 사람들이 아버지에게 빛진 것에 대한 설명이 아닐 수도 있습니다. 하지만 이는 그들이 한때 서로의 생존을 도왔다는 증거이다.

검사부는 도어 브레이커를 체포했다고 발표했습니다. 10명의 기여자가 시계 가게에서 만났습니다. 아사라는 혼자 숨어 있으면 상대방에게 도움이 되지 않는다고 말합니다. Netdao는 테이블 위에 빈 공책을 올려 놓았습니다. 다른 사람이 삭제하기 전에 모든 생존자의 이름을 적어주세요. Aran은 Arun 연합을 지명했습니다. 그가 빛이라고 생각했기 때문이 아닙니다. 하지만 새벽은 평범한 사람들이 일어나 일하러 가야 하는 시간이기 때문이다. 어젯밤이 아무리 잔인했어도

그는 칼 조각을 장인에게 가져가서 새 검을 받았습니다. 균열을 유지해야 한다고 주장함으로써. 그러므로 최후의 검은 예식용 무기처럼 깔끔한 날이 없었습니다. 그것은 항상 자신의 힘을 넘어서는 모든 것을 사용자에게 알려주는 검입니다. 떠나기 전에 Aran은 상점 문 위에 어린이 시계를 걸어 놓습니다. 다리가 열릴 때 멈추도록 하세요. 그는 다시는 넘어지지 않겠다고 맹세하지 않았습니다. 그는 추락하여 기차 전체가 무너지기 전에 도움을 요청하겠다고 다짐했습니다.

첫 번째 빛이 땅에 닿았을 때 Aran은 다른 9명과 함께 걸어 나갔습니다. 그는 아직도 아버지를 그리워하고 있다. 여전히 돈이 없는 것을 두려워하며 연방에서 승리하는 방법을 모릅니다. 그러나 처음으로 미래는 혼자 설 수 있는 여유 공간이 아닙니다. 그 뒤에는 마을 전체가 물건을 수리하는 가게가 있었습니다. 그의 앞에는 아직 닫혀 있는 문이 많이 있었다. 그는 칼집 주위에 왼손을 조였습니다. 그런 다음 모두가 따라갈 수 있는 속도로 계속 걷기로 선택합니다.

ARUN RPG · 02 / 60



린유 차루옥

린유 차루옥 · AR-002

역할: 비취 쌍검사

고향: 천년비취숲

무기: 뿌리맥검

능력: 재료의 동력 흐름을 읽고 응접 지점에서만 절단하십시오.

제약: 제이드는 자신이 읽는 내용을 느껴야 합니다. 옥재료에 함유된 독은 사용자의 손에 해를 끼칠 수 있습니다.

합류 연도: 18

새장에서 자라지 않는 뿌리

Linyu는 옥 온실에서 자랐습니다. 나무에는 숫자가 있고 아이들에게는 유지 비용이 부과됩니다. 그녀의 어머니는 녹색 먼지가 그녀의 폐에 자리잡을 때까지 광석을 연마했습니다. 일을 할 수 없을 때 과수원 주인은 그 비용을 자녀에게 빚으로 기록해 치료를 계속하기로 합의했습니다. 따라서 Linyu는 이자를 계산하는 데 필요한 숫자만 연구했습니다. 그녀는 계약서에 "자비"라는 단어가 항상 가장 비싼 금액보다 높았다는 것을 생생하게 기억합니다.

푸엥 할머니라는 늙은 정원사가 그녀에게 계좌에 없는 것들을 가르쳐 주었습니다. 어리석음 때문에 나무뿌리가 직선으로 견지 못한다는 것을 가르치십시오. 하지만 보이지 않는 것을 피하고 있기 때문이다. Linyu는 칼을 사용하여 섬유질을 따라 가지를 자르는 연습을 시작했습니다. 그녀의 손은 너무 가벼워서 어린 잎사귀들도 견딜 수가 없었습니다. 할머니는 그녀가 열여섯 살이었을 때

뿌리 봉인을 자르는 데 사용되었던 낡은 검을 그녀에게 주었습니다. 가장 정확한 무기라도 쓸모가 없다는 경고와 함께. 보유자가 자신이 무엇을 지키고 있는지 알지 못하는 경우,

그녀는 어머니의 자유를 사고 싶었습니다. 그래서 그는 독비가 내리는 밤에 성장을 촉진하기 위해 옥을 자르는 일을 받아들였습니다. 그것이 수원을 오염시킬 것이라는 것을 알았음에도 불구하고. 그녀는 숲이 한 사람의 영향을 견딜 수 있을 만큼 넓다고 스스로에게 말했습니다. 헛간 옆 아이들이 물을 마시던 운하에 죽은 물고기가 떠다니는 것이 발견되기 전까지는 말이죠. 그 당시 Linyu는 액자에 넣지 않았습니다. 그녀는 진정한 행동가입니다. 한때 그녀를 자랑스럽게 만들었던 식물에 대한 지식은 그녀가 감히 손을 쳐다볼 수 없는 이유가 되었습니다.

정원 주인은 모든 빛을 청산하겠다고 제안했습니다. 배출 기록을 파기하면 Linyu는 문서를 용광로로 가져갔습니다. 종이 끝이 말릴 수 있을 만큼 오랫동안 열 앞에 서세요. 간신히 문까지 따라갈 힘도 없던 어머니는 어머니를 말리지도, 도덕에 대해서도 이야기하지 않고 "우리가 여기서 나가면 어떤 가슴으로 숨쉬고 싶냐"고만 물으셨다. 그 질문은 어떤 사슬보다 무겁습니다. 왜냐하면 스스로 선택할 수 있는 기회가 열려 있기 때문입니다.

린우는 불을 끄고 일지를 꺼냈다. 그녀는 즉시 탈출하지 않았습니다. 하지만 돌아가서 독을 운하로 보내는 파이프를 자르십시오. 집을 둘러싼 경비병들 손이 마비될 때까지 낡은 검이 철제 방패와 충돌했습니다. 잠시 후 그녀는 화가 나서 거의 반격을 가할 뻔했습니다. 발밑의 뿌리 소리가 낮은 리듬과 함께 섞여 있었다. 그녀는 방패의 강력한 지지를 보았습니다. 가드 암에 연결되는 작은 리벳을 볼 수 있습니다. 한 지점만 자르고 집에 갈 손이 아직 남아 있는 상태에서 방패가 떨어졌습니다.

봉합의 힘이 검의 옥 뿌리를 밝게 만들었다. 그러나 그녀의 손끝은 독서 자료의 독으로 인해 검게 변하기 시작했습니다. Linyu는 능력이 대가를 치르지 않고 문제를 해결할 수 있는 라이선스가 아니라는 것을 처음 사용했을 때 배웠습니다. 그녀는 일꾼들이 헛간을 떠날 수 있도록 길을 닦아줍니다. 그리고 마지막으로 어머니를 안고 돌아왔습니다. 푸엥 할머니는 그 묘목을 버리는 것을 거부했습니다. 그래서 그녀는 먼저 사람의 머리카락을 선택해야 했습니다. 그리고 그가 사랑하는 정원을 차지하도록 허락할 것입니다. 그 결정이 옳았다고 해서 그 후회가 사라지는 것은 아닙니다.

몇 달 후 그녀는 그 일지를 아룬 다리로 가져갔습니다. 수도의 검사관에게 증거를 보내길 바랍니다. 그러나 문지기들은 과수원 주인에게서 돈을 받은 사람들이었다. 문서는 압수되었습니다. 어머니는 치료를 거부당했습니다. Linyu는 Aran이 칼을 사용하여 나무 문을 부수는 것을 보고 문지기를 죽이려고 생각했습니다. 그는 그녀의 빛에 대해서도 몰랐습니다. 하지만 그것은 그녀에게 살인으로 시작하지 않아도 되는 선택권을 주는 것입니다.

그녀는 칼을 사용하여 물개 핀을 하나씩 자릅니다. 한꺼번에 모든 것을 하라고 강요하지 마세요. 행사가 끝나기 전에 넘어진 사람들은 누구에게도 도움을 줄 수 없다는 것을 이미 알고 있기 때문이다. 차분한 사건이 끝난 후 말린 어머니 아란을 치료해 마을 사람들에게 물 테스트 방법을 가르쳐달라고 부탁드립니다. 린우는 자신이 독약을 뿌린 게 두렵지 않냐고 묻는다. 아란은 두렵다고 대답합니다. 그러므로 나는 그것을 파괴하는 방법을 아는 사람들이 그것을 보호하는 방법을 가르쳐 주길 바랍니다. 다른 사람도 그녀를 확인하고 있습니다.

책임을 지우지 못한 용서는 린우를 몇 년 만에 울게 만들었다. 그녀는 자신이 한 일에 대해 간증했습니다. 증인으로 서명하고 수입의 일부를 운하 복원에 사용하기로 동의했습니다. 비록 그것이 아직 값지 않은 오래된 빛을 의미하더라도 말입니다. 아룬 연합이 당신을 여행에 초대할 때 그녀는 수원이 포함될 것이라고 규정했습니다. 지나가는 모든 도시는 지식을 되찾아야 합니다. 전쟁으로 젊은이들을 잃는 것만이 아닙니다.

떠나기 전날 밤, 엄마는 내가 악수를 하며 머리를 묶는 것을 도와주셨다. 린우는 어린 씨앗 하나를 가져다가 천으로 감쌌습니다. 원래의 정원을 재현하는 것이 아닙니다. 그러나 뿌리에는 자신의 길을 선택할 권리가 있음을 상기시켜드립니다. 그녀는 검을 뿌리줄이라 불렀다. 그리고 다시는 자신을 대신해 돈을 지불해야 했던 사람들의 이름을 은폐하기 위해 "필요한"이라는 단어를 사용하지 않겠다고 다짐했습니다. 파이터가 되는 것은 죄책감을 인정하는 것에서부터 시작됩니다. 아름다운 자세로 시작하기 전에

ARUN RPG · 03 / 60



사신 벨라톤

사신 벨라톤 · AR-003

역할: 달의 마검사

고향: 달의 계곡

무기: 나이트 크레센트 소드

능력: 동일한 조명 아래에서 보이는 두 그림자 사이의 거리를 줄입니다.

제약: 보이지 않는 그림자까지 반복적인 움직임은 균형을 어지럽힙니다.

합류 연도: 18

어느 날 밤 늦게 찾아온 빛

달의 계곡에서 등대지기는 사신에게 검객의 의무는 마지막 종소리가 울리기 전에 도착하는 것이라고 가르쳤다. 그는 그의 세대에서 가장 빠른 제자였습니다. 그는 어른들이 다른 아이들에게 칭찬으로 그의 이름을 사용하기 시작할 정도로 정밀하게 기둥의 그림자 사이를 움직입니다. 그런데 매일 저녁 집에 갈 때마다 신이라는 남동생은 자신이 느리다고 불평합니다. 왜냐면 그 사람이 식을 때까지 앉아서 먹도록 놔두었거든요. 사신은 사람들이 모든 분야에 빨리 도착할 수 있을 것이라고는 결코 생각하지 못했습니다. 그리고 동시에 사랑할 수 있는 사람들에게는 너무 느리다

어느 날 밤, 검사관은 그에게 귀족 식당차를 호위하라고 명령했습니다. 교사들은 북쪽에서 사람들이 실종되었다고 경고합니다. 그러나 인봉을 받은 자의 사명이 더 중요합니다. 사신은 묻지도 않고 그 일을 받아들였다. 내가 집에 도착했을 때 그는 밥그릇 두 개와 꺼진 등불 한 개를 발견했습니다. 신은 그를 찾으러 북쪽으로 나갔으나 돌아오지 않았다. 시체도 없고 확인도 없었습니다. 버려

진 문 그늘에 멈춰선 작은 발자국만이 있을 뿐이었다.

사신은 시간이 되기 전에 머리가 하얗게 될 때까지 수색했다. 그는 그 소년을 보았다고 주장하는 모든 사람들로부터 소식을 샀습니다. 가끔은 그것이 거짓말이라는 걸 알면서도 대가를 치릅니다. 달리 할 일이 없다고 인정하는 것보다 돈을 잃는 것이 더 쉽기 때문입니다. 그는 그림자를 연결하는 선이 보일 때까지 달빛 아래에서 검을 연습했습니다. 그리고 마침내 정상적인 신체가 건널 수 없는 거리를 건넜습니다. 그러나 그 힘은 그것이 필요한 날 이후에 나옵니다. 그래서 그는 자신의 약함보다 그것을 더 미워했습니다.

Moon Shadow Swordsman의 명성은 그를 폐쇄된 기록 보관소로 데려왔습니다. 그곳에서는 많은 실증자들이 재판문을 통해 이송된 것으로 기록됐다. 짐승에게 잡히지 않은 사신은 승인서에서 선생님의 손글씨를 발견했다. 그는 곧바로 검을 뽑았다. 노인은 피하지 않고 몇 사람만 잃으면 정문을 구할 수 있다고 믿었다고만 시인했다. “선생님, 몇몇 사람들의 이름을 아시나요?” 사신이 물었고, 상대방이 대답을 하지 못하자 그는 더 이상 그 기숙사에 머물 수 없다는 것을 알았다.

그는 선생님을 죽이지 않았습니다. 그 결정은 평화롭게 내려진 것이 아닙니다. 그러나 시체보다 더 많은 답을 원하는 분노에 사신은 문서의 사본을 훔쳐 탈출한다. 그러나 도망치던 중 너무 많은 그림자를 연달아 건너며 균형을 잃고 나락으로 떨어졌다. 일부 경로 목록만 남아 있습니다. 그의 능력은 모든 실수를 고칠 수는 없습니다. 속도가 자동으로 더 나은 결정으로 이어지는 것은 아닙니다.

한 길은 난민들이 반대편에 갇힌 밤에 아룬 다리로 이어졌습니다. 사신은 재판문에서 문서에 적힌 것과 비슷한 표지판을 보았습니다. 그는 경찰관의 차를 따라갈 기회를 가졌습니다. 이는 자산으로 이어질 수 있지만 동시에 물이 차오르고 몇몇 어린이가 마차에 갇혔습니다. 그는 지붕 위에서 있다. 다투는 마음의 소리를 들어보세요. 한 사람은 너무 오래 기다렸다면 울부짖었습니다. 또 다른 사람은 자신과 같은 형제를 얼마나 더 만들고 싶은지 물었습니다.

사신은 경찰관의 차가 지나가도록 내버려둔다. 그런 다음 도망자들을 찾기 위해 아래로 뛰어내렸습니다. 그는 등불의 빛을 반사하기 위해 칼을 꽃았습니다. 카트의 그림자를 한 블록씩 벽에 연결하세요. 보이지 않는 거리를 가로질러 누구도 데려가지 마세요. 마지막 소년은 목을 너무 꼭 끌어안고 숨을 쉴 수가 없었다. 해안으로 배달된 후 그는 균형이 깨져서 토했고 화가 나서 울었습니다. 그는 방금 자신의 이름을 모르는 누군가를 위해 몇 년 만에 가장 중요한 단서를 남겼습니다.

Netdao가 와서 모든 것이 곧 좋아질 것이라는 확신을 주지 않고 그의 옆에 앉았습니다. 그녀는 지쳐서 자세한 내용이 지워지기 전에 그가 본 것을 적어 보겠다고 제안했습니다. Asara는 자동차가 통과해야 하는 체크포인트 목록을 제공합니다. 워린의 경우, 따라가는 사람이 다른 사람을 돕기 위해 멈춰 섰다고 해서 바퀴길이 사라지는 것은 아니라고 말했다. 사신이 동생을 그만 찾아달라고 부탁하지도 않은 사람을 만난 것은 처음이었다. 그러나 모든 사람을 뒤처지게 하는 대가로 검색을 수행할 필요가 없다는 점은 도움이 됩니다.

그는 게이트 측량사로 아룬 동맹에 합류했습니다. 아직 폐쇄되지 않은 생존자의 장부에 해당 재산의 이름을 유지하도록 요청합니다. 아룬은 자신이 아직 살아 있는지 확인하는지 묻습니다. 사신은

확실하지 않다고 대답했다. 그리고 그들의 희망을 다른 사람들을 죽음으로 몰아넣는 핑계로 사용하지 않을 것입니다. 그는 증거를 따를 것이다. 아무것도 발견되지 않은 날에도 위험을 드러내고 돌아와서 보고하는 것은 동생을 돕겠다고 선언하는 것보다 훨씬 더 어려운 맹세입니다.

떠나기 전에 그는 식사가 끝날 때까지 모든 사람과 함께 식사를 중단했습니다. 달이 뜨면 일어나서 검술을 연습하려 도망가는 게 익숙했는데도. 다른 사람들은 그 작은 변화를 눈치채지 못했습니다. 그러나 사신은 자신이 방금 제 시간에 어딘가로 돌아왔다는 것을 알고 있었습니다. Night Crescent Sword는 여전히 그를 그림자 너머로 멀리 데려갈 수 있었습니다. 그러나 그 이후로 그분은 한 걸음 내디디시기 전에 항상 돌아서서 사람 수를 세십니다. 가장 빠른 경로는 의미가 없기 때문입니다. 목적지에 한 사람만 남은 경우

ARUN RPG · 04 / 60



에이린 헤만트라

에이린 헤만트라 · AR-004

역할: 서리 마법사

고향: 겨울 산봉우리

무기: 녹아내린 수정핵

능력: 모양이 제어되는 얼음을 만들기 위해 열을 한 영역에서 멀리 이동시킵니다.

제약: 더위가 사라지지 않습니다. 배수 지점이 있어야합니다. 그렇지 않으면 본체가 과열됩니다.

합류 연도: 18

얼음이 포기하는 날

에이린은 겨울 산 정상에 있는 기상 관측소에서 자랐습니다. 매일 아침 그녀의 어머니는 그녀에게 손톱으로 얼음 잔을 두드리며 소리를 듣게 했습니다. 가장 투명한 유리가 항상 가장 강한 것은 아닙니다. 일부 앞에는 균열이 너무 작아서 눈으로 볼 수 없습니다. 그녀는 어머니로부터 듣는 법을 배웠습니다. 그리고 수련생들이 시험관 앞에서 손을 흔들기만 해도 감점을 받는 마법의 탑에서 균열을 숨기는 법을 배웠습니다.

그녀는 어린 나이에 냉장보관사 시험에 합격했습니다. 그 임무는 산 전체에 씨앗과 약을 보존하는 것입니다. 에이린은 그 일을 정말 좋아해요. 창고의 조용한 소리가 마음에 듭니다. 그들의 깔끔함이 봄을 가져오는 데 도움이 된다는 것을 알고 싶습니다. 하지만 화이트 싘 연맹이 재무부를 장악하게 되면서 유지해야 할 항목 목록이 변경되었습니다. 마을의 약이 제거되었습니다. 대신 검사팀의 핵심 전력을 모으기 위해

Eirin은 아래 온실이 얼마나 많은 열을 받는지 묻지 않고 온도에 동의했습니다. 그녀는 자신의 방에서 숫자를 완성합니다. 그리고 다른 사람들도 자신의 역할을 해주기를 바랍니다. 어느 날 배달원이 뿌리가 붙어 있는 삶은 야채를 식탁에 가져왔습니다. "엄마는 눈이 아직 녹지 않았다고 했는데 왜 우리 땅이 끓고 있는 걸까요?" 아이가 물었다. 그녀는 해당 질문에 대한 보고서 양식에 필드가 없었습니다.

창고 아래의 파이프를 조사한 결과, 냉력이 열을 소멸시키지 못하는 것으로 나타났습니다. 도표를 읽을 권리가 없는 사람들의 가정에 부담만 가중시킬 뿐입니다. Eirin은 코어를 닫겠다고 제안합니다. 그러나 서장은 조사관들이 돌아올 때까지 이 수준을 유지하라고 지시했다. 그녀는 절차에 대한 사인을 받기 위해 또 다른 밤을 기다렸습니다. 그날 밤, 어머니의 종자온실이 파손되었습니다. 산모는 살아남았으나 양손 손가락 감각을 잃었다.

에이린은 자기혐오로 가득 찬 통제실로 돌아온다. 그녀는 피해를 막기 위해 모든 것을 거의 열렸습니다. 노동자 숙소로 이어지는 파이프에 뜨거운 게이지가 솟아 오르는 것을보기 전에 그녀가 너무 잘하는 것처럼 세상을 가만히두면 반대편에있는 사람들이 죽을 것입니다. 그래서 그녀는 흠집이 나지 않을 때까지 광을 낸 유리벽을 깨뜨렸다. 외부의 실제 차가운 공기가 유입되어 공기 교환이 이루어지도록 하세요. 얼음은 그녀의 얼굴을 자르고 그녀의 명예와 함께 인증서가 날아갑니다.

그 혼란 속에서 첫 번째 봉합사가 형성된다. 그녀는 손에 실처럼 열이 흐르는 것을 느꼈다. 하지만 동시에 모든 라인을 당길 수는 없습니다. Eirin은 정비공에게 샤프트를 열어달라고 요청합니다. 요리사에게 석탄을 제거하도록 하세요. 배달원이 달려가서 파이프 끝의 집에 알리게 했습니다. 모두가 자신의 역할을 다했을 때 그녀는 반대편에 있는 사람을 태우지 않고 균열을 가로질러 얼음 다리를 건설할 수 있었습니다. 그녀의 힘에는 해결책이 있습니다. 다른 사람을 들여보냈기 때문에

마법의 탑은 재산을 파괴했다는 이유로 그녀를 해고했습니다. 엄마는 자신이 모든 일을 제대로 했다고 말하지 않습니다. 하지만 다시 오셔서 아직 싹이 트고 있는 씨앗을 분리하는 것을 도와주세요. 그들은 에이린을 손으로, 어머니를 눈으로 삼고 앉아서 천천히 작업했습니다. 그녀는 씨앗 반 봉지도 없이 처음부터 시작하는 방법을 배웠습니다. 그를 떠나기 전에 엄마는 나에게 깨진 얼음잔을 돌려주셨다. "다음번에는 당신이 망가졌다는 것을 인정하기 전에 조용해질 때까지 기다리지 마세요."

18년 말, 에이린은 마약 트럭을 따라 아룬 다리로 내려갔습니다. 홍수 동안 그녀는 강 전체를 얼리고 싶었습니다. 그러나 나는 더위가 국민들에게 돌아올 것이라는 것을 알고 있습니다. 따라서 짧은 단계만 생성하여 버려진 차량의 판금에 열을 전달합니다. 시트가 빨갛게 변하기 전에 모두에게 경고를 외쳤습니다. 아사라는 최종 지원 랜스를 사용합니다. 한편 말린은 최근 자신이 아프다고 인정한 팔에 상처를 입는 경향이 있습니다.

Arun Front가 설립되었을 때 Eirin은 공급 경로와 에너지 배출 계획을 담당했습니다. 그녀는 위험을 발견하면 누구나 멈출 권리가 있다는 규칙을 정했습니다. 그 사람이 물건을 들고 있는 어린이 이일지라도. 그녀는 금고에서 핵심 조각을 모아 녹아내린 수정핵이라는 이름의 지팡이를 만들었습니다. 균열을 보여주기 위해 측면에 구멍을 뚫었습니다. 더 이상 코팅을 하지 않아도 완벽해 보입니다.

출발 첫날 밤 그녀는 약용 얼음을 만들고 열이 완전히 사라질 때까지 거기에 앉아 있었습니다. 아란은 따뜻한 차를 가져왔습니다. 에이린은 떨리는 손으로 잔을 받아들고 숨기지 않았다. 그녀는 항상 추위를 통제하는 사람이 되고 싶었습니다. 이제 그녀는 모두가 도움을 줄 수 있을 만큼 빨리 자신이 망했다는 사실을 인정하는 사람이 되고 싶어합니다. 그리고 아침이 오면 얼음이 녹는다는 것은 더 이상 패배의 증거가 아닙니다.

ARUN RPG · 05 / 60



와린 롬프라이

와린 롬프라이 · AR-005

역할: 바람 궁수

고향: 아룬마을과 문밸리 사이 숲길

무기: 반환 활

능력: 바람의 반향을 이용해 경로를 찾고 화살의 궤적을 조정하세요.

제약: 끝까지 듣고 숨을 참아야 한다. 소리가 도달할 수 없는 것을 목표로 삼을 수 없습니다.

합류 연도: 18

발사되지 않은 화살

Warin은 시장에 있는 모든 사람의 어머니의 발소리를 구별할 수 있습니다. 엄마가 앞장서서 왼쪽에 조금 더 무거운 짐을 싣고 걸었습니다. 호송대가 숲에서 돌아올 때마다 소녀는 누구보다 먼저 문으로 달려갑니다. 그런데 어머니가 활 잡는 법을 가르치던 날, 첫 번째 교훈은 쏘지 말라는 것이었습니다. "아직 다 듣지 않았다면 무슨 일이 일어날지 판단하지 마세요." 엄마는 아침 내내 화살을 자기 옆에 놓아두라고 말씀하셨습니다.

자라면서 Warin은 검문소를 피하기 위한 경로를 찾기 위해 노력했습니다. 쌀을 사고 지붕을 수리할 만큼의 임금을 저축하십시오. 그녀는 누가 무엇을 가지고 있는지 묻지 않았습니다. 사람을 고용하는 사람들은 침묵을 위해 더 많은 비용을 지불하는 경우가 많기 때문입니다. 그녀의 전문 지식으로 인해 그녀는 누구보다 숲에 대해 더 잘 알고 있다고 믿게 되었습니다. 그는 금지된 수목한계선에서 마을 물품을 훔치는 위험한 짐승이 있다고 말하는 지역 검사관을 보호하는 일까지 수락

했습니다.

그녀는 흔들리는 덤불을 발견할 때까지 길을 따라갔습니다. 심한 혈떡임 소리가 들리고 금속 불꽃이 보였습니다. 경찰관은 총을 쏘라고 소리쳤다. 워린은 어떤 소리도 닿기 전에 화살을 뿜었습니다. 화살 끝이 늙은 가이드의 다리를 꿰뚫었다. 숨 막히는 아이를 동물 덮에서 끌어내던 그녀가 본 금속은 허리에 묶인 물컵뿐이었다. 도난당한 것으로 알려진 물품은 숲속의 공동체가 남긴 음식이었습니다.

경찰관은 업무 중 사고였다고 쓸 것입니다. 그녀가 전초 기지의 레인저 자리를 수락하는 대가로. 워린은 거의 그것을 얻었습니다. 집의 명예를 잃을까 봐 두려워서 그러나 노인을 만나러 갔을 때 그는 그녀를 꾸짖지 않았습니다. 그는 단지 그의 아이가 다음번에는 어떤 소리를 낼 것인지 물었을 뿐입니다. 그제서야 그녀는 자신이 단 한 사람만 다치게 한 것이 아니라는 것을 알게 되었습니다. 그녀는 집을 떠나기 전에 커뮤니티 전체가 인간임을 증명하는 방법을 알아내도록 강요합니다.

Warin은 진실하게 증언했고, 노인이 지팡이를 사용하여 걸을 수 있을 때까지 치료비를 지불하고 농작물 재배를 돕기 위해 머물렀습니다. 그는 즉시 용서하지 않으며 회개에 대한 보상으로 신뢰를 돌려주지 않습니다. 그녀는 그 조건을 받아들였습니다. 몇 달 동안 활을 건드리지 않고 바람 소리를 듣는 연습을 해보세요. 한때 방향성 목표에 불과했던 소리는 점차 삶의 세부사항이 되었습니다. 사람들이 걷는 젖은 나뭇잎 배고픈 아이가 가방을 물어뜯는 소리.

어느 날, 벌목 캠프에서 발생한 불이 숲 속으로 번졌습니다. 그녀는 그 안에 갇힌 사람들을 찾습니다. 연기로 인해 앞이 보이지 않았고 바람이 절벽에 부딪혀 튕겨져 나갔습니다. Warin은 모든 사람을 막다른 골목으로 몰고 갈 뻔했기 때문에 멈춰 서서 숨을 참고 암석 뒤에서 물이 떨어지는 소리가 들릴 때까지 귀를 기울였습니다. 그 침묵과 함께 그녀의 봉합이 열렸다. 그녀는 바람이 빠져 나가는 구멍으로 밧줄 화살을 쏜다. 단 한 마리의 생명체도 쏘지 않았습니다. 그러나 그 화살은 17명을 불 속에서 구해냈습니다.

그녀가 연맹에 보낸 청원서에는 지역 등록부에서 커뮤니티 이름과 함께 누락되었습니다. 살아남은 사람들은 대피해야 했습니다. 워린은 18년차에 그들을 아룬 다리로 데려왔고 문이 닫혀 있는 것을 발견했습니다. 그녀는 전초기지의 위치를 알고 있다. 화살이 그의 목까지 닿을 수 있는 작은 구멍이 보였습니다. 그를 죽이면 빨리 길을 열 수 있을지도 모릅니다. 하지만 그 뒤에는 열쇠를 들고 있는 사람들이 훨씬 더 많았다. 그리고 그 뒤에는 모든 것을 기억하는 아이가 있었습니다.

그녀는 활을 내리고 신호탑에 올랐다. 대신 밧줄을 쏘아 수레를 강한 쪽으로 연결하세요. 물소리 속에서 그녀는 말린 종을 기준점으로 삼는다. Sasin에게 아직도 사람들이 어디에나 있다고 말해주세요. 그가 좌초된 사람들을 그림자 너머로 데려가는 동안 바람은 잠시 잠잠해졌고 마침내 힘이 쓸모없게 되었습니다. 그리고 워린은 평범한 목소리로 그들의 이름을 한 명씩 외쳤다. 기적이 없더라도 계속해서 도움을 줄 수 있습니다.

그날 밤, 그녀가 총에 맞은 노인은 낡은 장대를 가져다가 그녀에게 활을 쏘게 했습니다. 그는 잊지 않았다고 말했다. 하지만 나는 그녀가 그것을 어떻게 사용하는지 보았습니다. 워린은 무기의 이름을 되돌아가는 길로 명명했습니다. 그리고 숲속 사람들을 집으로 데려와 그들의 권리를 주장하는

첫 번째 임무를 제안함으로써 아룬 동맹에 합류했습니다. 그녀는 측량 업무를 맡았습니다. 숲속의 실종을 책임을 회피하기 위한 핑계로 삼지 마십시오.

기차가 움직이기 전에 마을의 한 어린이가 최고의 궁수가 얼마나 멀리 쏠 수 있는지 물었습니다. 워린은 눈이 같은 높이가 되도록 몸을 숙였습니다. "우리를 볼 수 없는 사람들을 돕기에는 충분합니다." 그녀는 전초 기지를 거의 죽일 뻔한 화살을 옆으로 치우며 대답했습니다. 화살대에 있는 흙은 그녀에게 정확성이란 단순히 화살이 목표물을 맞추는 것만이 아니라는 점을 상기시켜 주었습니다. 때로는 그 목표가 무엇인지 정확히 아는 것이 중요합니다.

ARUN RPG · 06 / 60



니라크 응게라트리

니라크 응게라트리 · AR-006

역할: 그림자 암살자

고향: 퍼플 스타 킹덤

무기: 브랜드가 없는 칼 한 쌍

능력: 그들의 목소리를 연결하고 지워버리는 그림자 사이를 이동합니다.

제약: 지속적인 밝기로 인해 경로가 끊어지고 불안정한 불로 인해 뒤틀린 그림자

합류 연도: 18

지울 수 없는 이름

니라흐라는 이름이 있기 전에는 캔버스 위에 숫자만 있었습니다. 그림자수련원의 아이들은 실수를 해도 구타를 당하지 않습니다. 하지만 모두들 못 본 것처럼 행동하라는 말을 들었습니다. 따라서 그는 자신의 존재가 자신의 통제자에게 제공하는 혜택에 달려 있다는 것을 어릴 때부터 배웠습니다. 충분히 조용히 걷고, 충분히 순종적이고, 옆 침대에서 실종된 아이에 대해 묻지 않는다면요. 다음날 아침 따뜻한 밥을 받고 전화가 옵니다.

그가 칼을 잡을 수 있을 만큼 나이가 들었을 때 그는 연방이 도시의 누출이라고 부르는 것을 제거하는 일을 맡았습니다. 강사는 봉투에 적힌 이름이 생명이 아니라 위험이라고 말했다. Nirach는 신속하게 작업했으며 나머지 내용을 읽으려고 봉투를 열지 않았습니다. 그는 세세한 부분을 모르면 손이 더 깨끗해진다고 믿는다. 재봉사를 제거하라는 명령을 받기 전까지는. 난민 여행우표 위조 혐의

그 여자는 작은 집에 앉아 기다리고 있었습니다. 그가 건너갈 그림자가 없어질 때까지 모든 등불을 켜십시오. Nirach는 그것이 함정이라고 생각합니다. 하지만 그녀는 명확하게 볼 수 없었기 때문에 많은 빛을 사용해야 했습니다. 탁자 위에는 아직 껌매지 않은 아동용 셔츠가 놓여 있었습니다. 그녀는 마지막 팔을 바느질할 때까지 기다릴 수 있는지 물었습니다. 그 목소리에는 저주가 없었습니다. 그에게 마법처럼 좋은 사람이 되어 달라는 간청은 없었습니다. 남을 추위에 떨게 하고 싶지 않은 직업이 딱 하나 있었다.

그는 처음으로 칼을 내리고 이름을 물었다. "누안." 그녀가 대답했다. "당신은요?" Nirach는 숫자 외에는 대답이 없었습니다. 그는 그녀를 지붕 너머로 데리고 가서 방에 배지를 남겨 두었습니다. 하지만 도움을 준다고 해서 오래된 계정이 사라지는 것은 아닙니다. 그는 아직도 자신이 죽인 사람들을 모두 기억하지 못합니다. 그리고 그의 기억 속의 공허함이 잊혀지지 않는 시체의 이미지보다 더 무섭다는 것을 깨달았습니다.

훈련소에서는 사람들을 보내서 따라오게 했습니다. 그중 한 명은 밥을 나눠 먹던 아이였다. Nirach는 캔버스에 표시된 숫자를 보기 전에 거의 본능적으로 아이를 죽였습니다. 그는 상대방을 무장해제시키기 위해 옆구리에 상처를 입었다. 그리고 그 사이에 휘발유를 부어 그림자 길을 파괴하세요. 빛은 두 사람의 생명을 구합니다. 그러나 그로 인해 그는 적의 눈에 잘 띄는 도로에 갇히게 되었습니다. 권력은 자신을 잘못된 위치에 두는 사람에게 도움이 되지 않습니다. 그는 처음으로 도움을 받기 위해 문을 두드려야 했습니다.

누안이 나에게 문을 열어주었다. 그가 피를 흘리는 동안 그녀는 그의 병력을 조사하지 않았습니다. 그러나 상처가 아물어진 후에는 그가 기억하는 대로 자신의 이름을 적을 수 있도록 종이 한 장을 놓아 두었습니다. Nirach는 계속해서 일부 줄에 위치와 의상 세부 정보만 남기고 천천히 글을 씁니다. 그는 그날 밤 자신의 이름을 선택했습니다. 과거를 숨기는 것을 선택하지 않았습니다. 하지만 답을 원하는 사람들이 부를 이름을 가지도록 말이죠.

18년에는 누안과 재봉망 사람들을 아룬교로 데려왔다. 그리고 검문소에서 열쇠를 관리하고 있는 늙은 조련사를 발견했습니다. 그 남자는 복직을 제안했습니다. 등록되지 않은 사람을 강독에 남겨 두면 Nirach는 Aran이 문 앞에 서있는 것을 보았습니다. 돈을 지불할 가치가 없어 보이는 일을 하는 다른 사람들을 보십시오. 그래서 그는 통제실로 몸을 숙였습니다. 체인을 안쪽에서 풀어주세요. 그리고 모든 사람이 찾을 수 있도록 테이블 위에 주문의 증거를 남겨 두었습니다.

위험이 지나갔을 때 그는 아침까지 탈출하지 못했습니다. 니라흐는 아사라 앞에 칼을 놓으며 책임질 일이 있다고 말한다. 통일전선은 아직 결성되지도 않았습니다. 그러나 생존자는 조사 중인 감옥 파일을 수색하는 데 그를 도와주는 데 동의합니다. 암살 작업을 수락하지 마십시오. 그리고 그를 만나려는 피해자에게 증거를 제시해야 합니다. 아무도 세례를 설교하지 않습니다. 함께 사는 것은 모두가 볼 수 있는 경계에서 시작됩니다.

브랜드가 없는 이중 칼날은 소유자의 표시가 제거된 원래 무기에서 단조되었습니다. Nirach는 사람들을 제거하기 위해 침투하는 임무를 받아들입니다. 사람을 사라지게 하는 것이 아닙니다. 그는 일부 가족들이 그를 결코 볼 수 없다는 것을 알고 있었습니다. 그리고 그는 자신의 새로운 선행을 사용하여 그들을 용서하도록 압력을 가하지 않을 것입니다. 생존자 책에서 그는 아직 복구할 수

없는 이름의 페이지를 열었고 누구도 그 공간을 요약 번호라고 부르지 못하게 했습니다.

누안을 떠나기 전날 아침, 수선한 가운을 가져와 그 위에 작은 이름을 적었습니다. Nirach는 한때 칼을 잡는 데만 사용된다고 믿었던 손가락으로 실을 쓰다듬었습니다. 그런 다음 그는 친구에게 빛을 보여주기 위해 밖으로 나갔습니다. 그 역시 그림자 속에서 움직이는 사람이다. 하지만 다시는 내 대답을 숨기기 위해 어둠을 이용하지 않겠습니다. 그리고 어느 날 그 사람의 이름이 잘못된 사람으로 거론된다면. 그는 끝까지 머물면서 듣기로 했다.

ARUN RPG · 07 / 60



말린 부파락

말린 부파락 · AR-007

역할: 연꽃 치유사

고향: 아룬마을

무기: 유리씨종

능력: 식물 뿌리와 동의한 기증자의 힘을 활용하여 조직 통합을 가속화합니다.

제약: 동의 없이는 소생할 수 없고, 질병에 걸리거나 다른 사람에게 전염시킬 수 없습니다.

합류 연도: 18

모두에게 도움을 주겠다고 약속하지 않는 꽃.

아룬 마을 사람들은 말린의 얼굴을 기억하기 전에 그의 종을 먼저 기억했습니다. 그녀는 어렸을 때 한의사였던 할머니를 따라다녔다. 몸에 비해 무거운 바구니를 들고 아픈 사람의 집 앞에서 벨을 눌러주세요. 할머니는 모든 사람이 치료될 것이라고 약속한 적이 없습니다. 그녀는 그런 주의가 마음에 들지 않았습니다. 왜냐하면 나를 치료하는 사람이 질병을 극복할 수 있는 충분한 희망을 주어야 한다고 생각하기 때문입니다.

말린의 능력은 동지에서 떨어진 아기 새를 들어 올리면서 드러냅니다. 손바닥 아래 뿌리가 밝게 빛나고 작은 날개가 움직였다. 마을 전체가 다친 동물들을 그녀에게 데려왔습니다. Malin은 부름을 받게 되어 기쁩니다. 집 주변의 잔디가 노랗게 변해 원을 그리며 죽은 것을 발견하기 전까지는 말이죠. 할머니는 새 환자를 받기 전에 주변을 돌아다니며 흙을 살펴보게 했습니다. 한 생명을 구한 힘이 더 많은 생명을 지탱하는 힘을 빼앗아 가는 것입니다.

장마가 지나고 열이 퍼지면 아직 하늘이 어두워서 집 앞에 사람들이 줄을 섰습니다. Malin은 모든 사람을 도울 수 있다고 대답했습니다. 그녀는 쓰러질 때까지 치료를 계속했습니다. 약발 전체가 말라 죽었습니다. 그리고 어떤 힘으로도 치료할 수 없는 증상에 대한 약도 떨어지게 됩니다. 기다리는 동안 한 사람이 사망했습니다. 아침부터 산에 가서 의사를 만나러 카트에 실려 보내졌어야 했는데도. 그녀의 약속은 그가 머무르는 데 도움이 되지 않았습니다. 그 때문에 가족들은 늦을 때까지 기다리게 되었습니다.

그 남자의 아버지는 그녀가 장례식에 참석하는 것을 허락하지 않았습니다. 말린은 돌아와서 밤새도록 문 앞에 앉아 있었습니다. 그녀는 종을 잡는 것을 거의 멈췄습니다. 할머니는 나에게 실수를 잊으라고 말씀하지 않으셨다. 그러나 그는 그녀를 데리고 다시 심어야 할 씨앗이 담긴 봉지를 살펴보게 했습니다. “살아남기 위해 희망이 거짓말을 할 필요는 없어요.” 할머니가 말씀하셨습니다. 말린은 시간 제한을 말하는 것이 치료의 일부라는 것을 배우기 시작했습니다. 비록 그 대답이 사람들을 그녀에게 화나게 했지만.

그녀는 여러 의료 시설을 방문하여 실습합니다. 상처에 압력을 가하고, 증상을 구별하고, 전달하고, 에너지 기증자에게 동의를 구하는 방법을 배우십시오. 돕는 사람이 가장 강한 사람일 필요는 없습니다. 때로는 심는 식물의 뿌리를 통해 빛이 흐르도록 하는 것만으로도 충분합니다. 마린은 잠든 자, 강요된 자, 효과를 이해하지 못하는 자에게서 힘을 끌어내지 않는 것을 원칙으로 삼았습니다. 그리고 어떤 지도자도 이 규칙을 건너뛰도록 명령할 수 없습니다.

아룬 다리의 밤, 그녀는 다시 한 번 두려워했던 일과 마주했습니다. 손보다 사상자가 더 많았습니다. 복용하는 약은 기다리는 사람보다 적습니다. 그녀는 손자가 먼저 통행하는 대가로 시계를 준 노파를 도왔습니다. 그래도 긴급한 문제를 해결할 수 있기 때문에 걸을 수 있는 사람에게 천을 삶아주고 숨을 세어 달라고 부탁드립니다. 대신에 그분은 모든 사람을 고치시겠다고 선언하셨습니다. 그녀는 해야 할 일을 하나씩 외쳤다. 그 두려움이 많은 손이 함께 도와줄 수 있는 작업이 될 때까지.

린위는 숨을 헐떡이며 어머니를 데려왔다. 말린은 그 힘이 상처를 아물게 할 수 있다고 말합니다. 하지만 폐에 쌓인 먼지를 즉시 제거할 수는 없습니다. 그녀는 그의 상태를 안정시키고, 속소를 마련하고, 추천서를 작성하는 데 도움을 주었습니다. 진실을 들은 린우의 눈에는 실망감과 안도감이 뒤섞여 있었다. 그 사이 또 다른 부상자가 떠났다. 마린은 손끝이 차가워질 때까지 손을 잡고 남은 사람들을 계속해서 바라보았다. 손실을 작은 문제라고 부르지 않고

물이 빠진 후, 그녀는 생존자 그룹이 전초 기지에서 거부된 사람들과 함께 여행할 의료 부대를 만들 것을 제안했습니다. Asara는 얼마나 많은 전투기 호위가 필요한지 묻습니다. 말린은 전투가 생명을 구하는 것과 충돌할 때 나무를 심을 사람, 마차 운전사, 장군과 논쟁할 사람이 필요하다고 대답했습니다. 그녀가 새벽 전선에 합류한 것은 누구도 그것을 장식용으로 여기지 않을 것이라는 조건에서 시작되었습니다.

그녀는 할머니의 종으로 유리종자를 만들었습니다. 작은 공간에 여러 종류의 씨앗을 놓아 전원을 사용할 때마다 다시 심습니다. 할머니는 아직도 살아서 마을을 돌보고 계십니다. Malin은 할 수 있는 사람과 할 수 없는 사람 모두에게 메모를 보냅니다. 집 앞에서 죽은 남자의 아버지가 흙 한 봉지

를 보낸 적이 있다. 편지도 없었고 용서의 말도 없었습니다. 그 흙을 이용해 이동진료소 옆에 약초를 심고 조용히 가꾸었다.

첫 여행을 떠나기 전 아이는 왜 치료사가 무기를 들고 다녀야 하는지 물었습니다. 말린 종을 부드럽게 흔들며 그 안에 있는 씨앗 소리를 들어보라고 했습니다. “아직 기다리고 있는 사람들에게 다가가기 위해서요.”라고 그녀는 말했습니다. 그녀는 모든 사람을 다시 데려올 수 있을지 모릅니다. 하지만 나는 누구도 따뜻한 거짓말과 더 이상 주변에 아무도 없다는 진실 사이에서 선택을 하도록 놔두지 않을 것임을 알고 있습니다.

ARUN RPG · 08 / 60



타란 와치라바트

타란 와치라바트 · AR-008

역할: 천둥 무승

고향: 썬더 시티 유적

무기: 접지 슬리브

능력: 움직임에서 발생하는 전하를 포착하여 주먹과 발바닥을 통해 방출합니다.

제약: 땅 속으로 들어가는 길이 있어야 합니다. 부정맥은 충전을 너무 오래 유지하면 발생합니다.

합류 연도: 18

지는 법을 배운 남자

타란은 집 위로 떨어지는 빗소리보다 무대 위에서 사람들이 자신의 이름을 부르는 소리를 더 좋아한다. 그는 라이트닝 시티 폐허의 석탄 수송 소년이었습니다. 내 손에는 지워지지 않는 검은 자국이 있습니다. 하지만 싸우고 승리하면 시청자는 그가 어느 지역에서 왔는지 잊어버릴 것입니다. 권투 선생님은 굳건히 서서 심호흡을 하고, 언제 멈춰야 할지를 아는 법을 가르칩니다. 그는 처음 두 가지 점을 잘 기억했습니다. 마지막 점은 패자에 대한 위로라고 생각합니다.

그는 화이트 브랜드 스폰서로부터 요금을 징수하기 위한 완장을 받을 때까지 승리했습니다. 모든 펀치에는 빛이 있었습니다. 모든 승리에는 그의 어머니를 새는 모텔 방에서 꺼내기 위한 일시금이 있었습니다. Tharan은 가시적인 결과를 보았습니다. 그러므로 스테이지가 지정된 한도 이상으로 방전 전력을 증가시킨 이유는 묻지 않습니다. 전투기 중 한 명이 손을 들어 멈추었습니다. 하지만 관객들의 야유가 컸다. 그는 들었으나 듣지 못한 척 했습니다. 다음 펀치는 상대를 쓰러뜨렸고 그

는 링으로 돌아갈 수 없었습니다.

주최자는 상대방도 같은 질병을 앓고 있다고 썼습니다. Tharan은 메달을 집으로 가져가서 뒤집어 놓았습니다. 어머니는 내가 이겼음에도 불구하고 왜 아직도 손이 떨리느냐고만 물으셨습니다. 그는 그 사람을 여러 번 방문했지만 감히 들어가지 못했습니다. 부상자의 딸이 그를 방 앞에서 발견하기 전까지는. 그녀는 사인을 요구하지 않았습니다. 그녀는 아빠가 더 이상 물통을 지탱할 수 없기 때문에 물통을 잡는 데 도움을 요청했습니다. 그날의 가벼운 무게는 그 어떤 상대보다 그의 팔을 더 눌렀다.

Tharan은 스폰서의 돈을 환불하고 경기 기록이 공개되도록 허용했습니다. 그는 평생 동안 있었던 무대에서 금지되었습니다. 그래서 그는 가만히 서서 시작하라고 한 권투 선생님에게 다시 돌아갔습니다. 그는 처음에는 참을 수 없었습니다. 몸은 자신이 여전히 가치가 있다는 것을 증명하고 싶어합니다. 하지만 더 빨리 움직일수록 암밴드의 전하가 축적되어 심장이 불규칙하게 뛰게 됩니다. 그는 자신의 힘을 통제하기 전에 자신의 한계를 극복하는 법을 배워야 합니다.

지역사회 접지선을 수리하는 그의 작업은 사람들이 그에게 박수를 보내지 않고도 유용한 힘을 찾을 수 있게 해주었습니다. Tharan은 구멍을 파고 금속 막대를 끌고 앉아서 젊은 기술자가 작업을 고치라는 명령을 내리는 것을 듣습니다. 전원탑에 번개가 쳤을 때 그는 끊어진 전선을 몸으로 지탱했다. 그러나 주먹에 모든 힘을 가하는 것은 아닙니다. 그가 발로 반복적인 리듬으로 땅을 향해 돌격을 발사하자 봉합선이 형성되었습니다. 그는 기꺼이 환기를 시키려고 했기 때문에 살아 남았습니다. 끝없이 견딜 수 있어서가 아니다.

18년차에 그는 아룬마을까지 접지봉을 나르는 일을 맡게 되었고 다리 앞에 갇히게 되었다. 소란으로 인해 그의 이름을 아는 사람들은 그에게 길을 비우기 위해 군인들을 뚫고 나가라고 요청했습니다. 타란은 아이들이 실드 라인 뒤에 갇혀 있는 것을 보았습니다. 그가 온 힘을 다하면 문은 열리지만 사람들도 꼭 차게 될 것입니다. 그래서 그는 보복하지 않고 군인의 펀치를 받았습니다. Nirach에게 내부에서 체인을 풀 시간을 주십시오.

물이 검문소에서 에너지 코어 조각을 아래로 운반하면 전류가 다리 난간으로 퍼집니다. Tharan은 모두에게 퇴각을 명령합니다. 그런 다음 금속 막대를 땅에 박으십시오. 그는 한 번에 한 걸음씩 나아갔습니다. 커프가 갈라질 때까지 발을 통해 전하를 배출하십시오. 청중은 그가 무엇에 맞서 싸우고 있는지 모릅니다. 에이린만이 그녀의 체온이 치솟는 것을 보고 콘센트를 여는 데 도움을 주었다. 그 사건이 끝난 후 그는 진흙 위에 헐떡거리며 누워 있었습니다. 아무도 그가 이길 것이라고 기대하지 않았습니다. 그러나 더 이상 감전사를 당하는 사람은 없었습니다.

아란이 합류하도록 초대하면 타란은 스킬을 사용하기 전에 상대에 대해 이야기합니다. 그는 계속해서 급여의 일부를 가족에게 보내달라고 요청했습니다. 그리고 친구가 지원을 쫓기 시작하고 앞에 있는 사람을 잊어버리는지 알아차릴 수 있도록 도와달라고 친구에게 요청하세요. 말린은 자신의 마음을 확인하고 준수해야 할 휴식 시간을 결정했습니다. 아무리 전투가 끝나더라도 그는 오래 전 선생님이 주셨던 교훈을 받아들이는 것과 같은 조건을 받아들였습니다.

새로운 접지 암밴드에는 스폰서 휘장이 없습니다. 배수호스를 끼울 수 있는 홈과 정지 수위를 표

시하는 표시만 있습니다. Tharan은 신입 회원들에게 펀치를 던지기 전에 안전하게 넘어지는 방법을 가르칩니다. 어떤 아이들은 넘어지는 연습이 재미없다고 웃었습니다. 그도 웃었다. 그리고 일어나서 다시 밥을 먹을 수 있는 사람은 내일 모든 것을 공부할 기회가 있다고 말했습니다.

출발하는 날 아침 옛 상대는 돈을 받았다는 짧은 메시지를 보냈다. 그리고 여전히 타란을 만나고 싶지 않은 그는 편지를 조심스럽게 접었다. 그는 화를 내지도 않았고 자신이 얼마나 변했는지 주장하지도 않았습니다. 그는 통일전선으로 나아가기 전에 우승메달을 교사 책상 위에 올려놓았다. 대신 접지 수리 도구 키트를 들고 다니는 것을 선택했습니다. 이번에는 친구들이 안전하게 옆에서 있을 수 있는 사람이 되고 싶었습니다. 그날에도 그의 펀치는 누구도 이길 수 없었습니다.

ARUN RPG · 09 / 60



넛다오 만원안

넛다오 만원안 · AR-009

역할: 정령 소환사

고향: 빛나는 안개 연못

무기: 건강한 밤 램프

능력: 고인의 생각을 듣고 자발적으로 응답하도록 초대하십시오.

제약: 그 반성은 죽은 사람 전체가 아닙니다. 동의하지 않은 비밀을 말하는 데 사용할 수 없습니다.

합류 연도: 18

전화하기 전에 허락을 구하는 음성

Netdao는 어린 시절부터 안개 속에서 목소리를 들었습니다. 어떤 목소리는 사랑하는 사람을 부르고 있습니다. 어떤 목소리는 집으로 돌아가는 길을 반복했습니다. 빛나는 안개 호수의 어른들은 자신들이 들은 내용을 각자의 신념에 따라 설명했습니다. 그러나 등불 제작자의 할머니는 그녀에게 누군가의 말을 듣는 것이 그 사람에게 전화할 권리가 있다는 것을 의미하지 않는다는 것만 가르쳤습니다. 그래서 Netdao는 램프의 가장자리를 세 번 두드리고 항상 응답을 기다리면서 성장합니다.

특별한 능력은 더 많은 사람들을 집으로 데려옵니다. 어떤 사람들은 낡은 셔츠를 들고 어떤 사람들은 제때에 말하지 못한 것에 대한 사과로 받아들입니다. 그녀는 모든 사람을 돕고 싶어합니다. 그래서 그는 누락된 소리를 완전한 문장으로 번역하기 시작했습니다. 가족이 들어야 한다고 생각

하는 말을 추가하세요. 한 여성은 죽은 남편이 북부 도시에서 아이를 찾으라고 명령했다고 믿었기 때문에 집을 팔기 위해 돌아왔습니다. 그러나 실제로 Netdao가 들었던 목소리는 도시 이름뿐이었습니다. 어떤 명령도 주어지지 않았습니니다.

그 여자가 빗을지고 빈손으로 돌아 왔을 때 Netdao는 나머지를 작곡했다고 인정합니다. 고백 후의 침묵은 안개 속의 어떤 소리보다 길었다. 그녀는 청구서 지불을 돕기 위해 보석을 팔았고 한동안 답변을 요청하는 사람들을 받아들이지 않았습니니다. 할머니는 자신의 의도가 충분하다고 말하지 않았습니니다. 하지만 그녀에게 깨진 유리로 램프를 고치게 하세요. 손상된 물건을 통해 빛이 변형될 수 있다는 것을 기억하십시오.

Netdao는 자신이 들었던 소리를 녹음하기 시작했습니다. 명백한 것과 예측 가능한 것을 분리하세요. 그리고 그 반성은 죽은 사람 전체가 아니라는 것을 모두에게 말하십시오. 어떤 흔적들은 떠나기 전의 감정만을 담고 있습니다. 그들 중 일부는 더 이상 이야기하고 싶지 않았습니니다. 그녀는 내가 모른다고 대답할 때 사람들이 화를 내도록 허용합니다. 그가 거절을 들었을 때 기꺼이 랜턴을 켜습니다. 점차적으로 그녀의 능력은 그녀가 할 수 있다고 주장하는 것을 중단한 것들로 굳어졌습니다.

White Seal Alliance는 그녀를 사용하여 죽은 군인에게서 코드를 검색하기를 원했습니다. 그들은 반사가 깨질 때까지 반복되도록 하는 금속 랜턴을 보냅니다. Netdao는 연구실에 몰래 들어가 사람들이 멈춰달라고 애원하는 소리를 듣습니다. 랜턴을 파괴해도 데이터가 손실됩니다. 그녀는 통풍구를 하나씩 열었습니다. 하나의 성찰이 자발적으로 길을 인도합니다. 평화롭게 사라지기 전에 그녀는 그의 이름을 기억했다. 그 사람이 그녀를 도와줬기 때문이 아니었어요. 하지만 그 사람은 원래 이름이 있었거든요.

그녀는 실험에 사용되는 사람들의 이름 목록을 가지고 아룬 마을을 여행했습니다. 다리가 무너진 날 밤에는 안개 속의 소음이 거의 구분할 수 없을 정도로 컸습니니다. 그러나 Netdao는 모든 스타를 군대로 부르지는 않았습니니다. 그녀는 대답한 배의 주인의 생각만을 물었다. 물속에 숨겨진 오래된 기둥의 위치를 지적해 보세요. 산 사람들은 그 정보를 이용해 밧줄을 늘려 갇힌 사람을 구출할 수 있었습니니다.

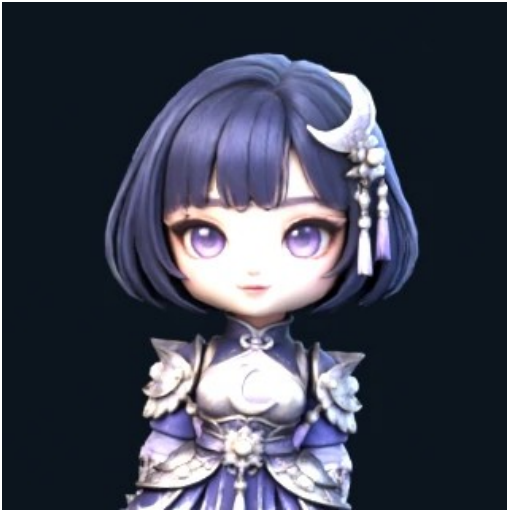
구조 후 어린 소녀가 어머니에게 다시 전화해 달라고 부탁드립니다. Netdao는 무릎을 꿇고 그렇게 할 수 없다고 부드럽게 말했습니다. 아이는 랜턴을 쓰러뜨렸습니다. 그녀는 불평하지 않고 아이가 손을 잡아 주기로 동의할 때까지 그냥 거기 앉아 있었습니니다. 대답이 없다고 해서 반드시 청취자가 혼자 남겨진다는 의미는 아니라는 점을 그녀는 처음으로 이해했습니다.

아란의 시계 가게에서 그녀는 생존자 책을 제공합니다. 귀국자, 실종자, 사망자를 구분합니다. 당국이 잔액을 마감하기를 원했기 때문에 이름은 생략되지 않았습니니다. 사신은 형의 이름을 당신에게 가져옵니다. 그녀는 자신이 발견될 것이라는 보장 없이 이를 받아들였습니다. 하지만 희망을 거짓 증거로 바꾸지 않겠다고 약속하세요.

Netdao는 커뮤니케이터이자 녹음자가 되기 위해 Arun Coalition에 합류했습니다. 그녀는 내부에서 켤 수 있는 소리를 내는 램프도 만들 수 있습니다. 응답하는 반사는 언제든지 떠날 수 있습니다.

떠나기 전에 할머니는 "진실보다 더 밝게 빛나게 하지 마세요"라는 문구가 적힌 투명한 유리 조각을 나에게 주셨다. 그녀는 그것을 램프 옆에 붙였습니다. 그런 다음 그녀는 안개 속으로 걸어 들어가 아무 것도 주지 않는 소리에 귀를 기울였습니다.

ARUN RPG · 10 / 60



아사라땡가룬

아사라땡가룬 · AR-010

역할: 용 창병

고향: 퍼플 스타 킹덤

무기: 스카이 리피터

능력: 선형 파동으로 힘을 집중시키고 3개의 지지점으로 영역을 유지합니다.

제약: 중심 방향을 변경할 수 없습니다. 다른 사람이 막지 않는 길을 선택해야 합니다.

합류 연도: 18

창 끝이 왕좌를 바라보는 방향입니다.

Asara는 Purple Star Kingdom의 훈련장에서 자랐습니다. 그녀의 빨간 머리는 그녀가 어렸을 때에도 눈에 띄게 만들었습니다. 그의 아버지는 수리공이었습니다. 그는 군 장교가 아니었고 철날은 자루가 힘을 견딜 수 있는 만큼만 닿을 수 있다고 가르쳤습니다. 그러나 그녀가 경호대에 선발되었을 때, 좋은 군인은 명령이 내려지면 뒤를 돌아보지 않는다는 교훈을 더 자주 듣게 되었습니다.

그녀는 결코 방심하지 않았기 때문에 부대장 자리에 올랐습니다. 그녀의 공격은 디비전에서 가장 정확하고 강력하며 직접적입니다. 왕실이 그녀를 안정의 상징으로 사용하기 전까지는 말이죠. 아사라는 자신들이 받은 힘이 조국을 더욱 지키는 데 도움이 될 것이라고 믿었기 때문에 그 영예를 환영합니다. 그녀는 그 장엄한 장면에서 누가 밀려나는지 보지 못했습니다.

폭동을 진압하려는 그녀의 임무는 임금 체불을 요구하는 노동자들을 만나게 됩니다. 지휘관은 군

중을 분리하기 위해 창을 명령했습니다. 아사라는 자세를 취하고 어른의 다리 사이에 있는 아이의 손을 보았다. 일단 힘이 풀린 후에는 그녀는 시간에 맞춰 방향을 바꿀 수 없었습니다. 그래서 그는 어깨가 탈구될 때까지 힘을 흡수하기 위해 몸을 비틀었습니다. 충격파는 사람 대신 벽을 꿰뚫는다. 돌이 깨지는 소리가 돌 전체를 조용하게 만들었다. 그녀는 도시 전체가 보는 앞에서 명령에 불복종했습니다.

군사법원은 해당 조치를 유보라고 밝혔다. 그녀는 자신이 정말 주저했다고 인정했습니다. 그리고 더 일찍 주저하지 않은 것을 후회합니다. 아사라는 직급에서 박탈당했습니다. 그러나 그의 부대 동료 중 한 명이 그를 위해 명령서 사본을 숨겼습니다. 문서에는 요구 사항이 도시에 도달하기 전에 무력 사용이 예정되어 있음이 나와 있습니다. 그녀는 권위가 이미 선택한 대답이 되도록 훈련을 받았다는 것을 깨달았습니다. 사람들의 질문을 듣지 않고

군대를 떠난다고 해서 그녀가 즉시 석방되지는 않았습니다. 부하가 아닌 사람에게도 명령을 내리는 버릇이 있다. 중계기를 수리하는 데 도움을 준 마을 사람들이 이름이 있다고 말하기 전까지는요. Asara는 누군가가 위험을 감수하도록 하기 전에 먼저 묻기 시작했습니다. 계획을 설명하고 거절을 받아들이는 방법을 배우십시오. 그 과정은 한 마디를 외치는 것보다 느립니다. 하지만 다른 사람이 대가를 치르기 전에 그녀에게 그 실수를 깨닫게 하십시오.

아룬교의 밤, 그녀는 검찰 서류를 가지고 검문소를 통과했습니다. 그 군인이 자신에게 명령받은 것과 똑같은 일을 하는 것을 보았습니다. 아사라는 낡은 휘장을 땅에 내려놓았다. 군인들에게 증언하겠다고 약속하여 길을 비워달라고 요청하십시오. 문지기가 거절했을 때 그녀는 그에게 돌진하지 않았습니다. 그러나 다리 바닥에 중계기를 설치하십시오. 3개의 지지점을 사용해 난민들이 통과할 수 있는 지지선을 만드세요.

봉합의 힘은 그녀가 한때 파괴만을 의미한다고 생각했던 힘을 활용하는 데서 비롯되었습니다. 에이린은 그녀를 지지하는 순간 얼음 계단을 만들었습니다. 사신은 움직임을 멈추고 그림자를 가로질러 갔다. 아란은 어긋나는 힘을 받았다. 모두가 언제 창이 날아올지 알아야 합니다. 누구도 영웅의 소품이 아닙니다. 아사라는 이전 계급이 결코 그녀에게 준 적이 없는 힘을 느꼈습니다.

10명이 다음에 무엇을 할지 논의하자 그녀는 멤버들이 리더를 확인할 수 있는 이동 유닛을 제안한다. 경호원은 난민들이 자신이 선택한 길을 따르도록 강요할 권리도 없습니다. 말린은 부상자를 돕기 위해 전투를 중단할 권리가 있습니다. Nirach는 채널에 잘못된 주문을 신고하도록 요청합니다. 아사라는 여전히 어깨가 아픈 손으로 모든 질문을 적었습니다. 그녀는 새로운 이름으로 옛 군대를 재건하고 싶지 않았습니다.

아버지가 나에게 새 창 손잡이를 보내주셨다. 힘을 견딜 만큼 강하지만 비틀면 유연해집니다. Asara는 그것을 Sky Lance라고 명명했습니다. 출발 전날 밤 그녀는 거울 앞에 섰다. 마지막 장식 조각을 떼어냅니다. 대신 그는 직원이 준 간단한 천 조각을 묶었습니다. 그녀는 여전히 고향을 사랑합니다. 하지만 그 사랑이 그녀가 다시 가정이 지켜야 할 사람들을 향해 무기를 돌리게 만들지는 못할 것이다.

아룬전선 창립일 아침 행렬 끝에 그녀가 서 있었다. 부상자의 수레가 모두 나오는지 확인하세요.

연설을 할 수 있는 높은 플랫폼이 없었습니다. 함께 밀어야 하는 진흙 속에 바퀴만 박혀 있었습니
다. 수레가 움직일 때 아사라는 팔이 아파도 웃었다. 누군가가 먼저 명령을 받기 위해 무릎을 꿇지
않고 누군가를 앞으로 인도한 것은 이번이 처음이었다.

ARUN RPG · 11 / 60



바지라웨 아크라타완

바지라웨 아크라타완 · AR-011

역할: 게이트 가디언

고향: 세계 사이의 실라 문

무기: 항문봉

능력: 충격으로부터 피난하는 사람들에게 피난처를 제공하는 보호 구역을 설정하십시오.

제약: 그가 그 안에 서 있을 때 영역이 존재합니다. 그리고 그 안에 있는 모든 생명은 같은 무게를 가지고 있습니다.

합류 연도: 19

문을 열기로 선택한 거인

Vajrawej는 골대 중앙에 서도록 키워졌습니다. 그의 큰 체격, 녹색 피부, 무거운 지휘봉은 그를 그의 조상들이 여러 세대에 걸쳐 해왔던 일에 이상적으로 만들었습니다. 지나가는 사람들은 그를 사람이라기보다 동상으로 더 알아보는 경우가 많다. 그는 문지기가 들을 필요가 없다고 생각하는 누군가로부터 비밀을 들었습니다. 그리고 의식에 대한 찬사보다 그림자 속에 쉬고 있는 가족들의 음식 냄새를 더 잘 기억합니다.

하늘이 부족한 밤이 지나고 세계를 잇는 돌문은 중요한 교차점이 되었습니다. White Seal Confederation은 그에게 여행할 수 있는 사람들의 목록을 제공했습니다. Vajrawej는 질서 유지에 자부심을 갖고 있습니다. 그는 정직하게 그 기록을 따랐습니다. 한때 물을 나눠줬던 사람을 거절해야 한다고 해도 조금만 예외가 생기면 문 전체가 무너질 것이라고 믿기 때문입니다.

어느 날 판이라는 석공이 출산 중인 아내를 데리고 왔습니다. 면허증은 비에 젖어 봉인이 바래졌습니다. Vajrawej, 공식이 확인될 때까지 기다리세요. 팬은 무릎을 꿇고 의사를 만날 수 있는 방법을 물었습니다. 그는 여전히 지시받은 대로 서 있었습니다. 아기는 옆집에서 태어났고 살아 남았습니다. 그러나 어머니는 피를 너무 많이 흘려 더 이상 걸을 수 없게 되었습니다. 팬은 꾸짖으려고 돌아오지 않았습니다. 그는 친숙한 거인을 맞이하기 위해 올려다보는 것을 멈췄습니다.

침묵은 저주보다 오랫동안 Vajrawej를 따라갔습니다. 그는 규칙을 하나씩 검토한 결과 아픈 사람이 위험에 처할 때까지 기다리지 말라고 말한 사람이 아무도 없다는 것을 발견했습니다. 의사결정의 어려움보다 회계의 확실성을 선택하는 사람은 바로 그 사람이다. 비상경로 추가를 요청하자 지휘관은 지휘봉의 역할은 생각하는 것이 아니라 막는 것이라고 답했다.

19년: 경로를 순찰하는 아룬 동맹 부대와 함께 난민 그룹이 도착했습니다. 균열에서 나온 잔해물이 떨어지기 시작했습니다. 그러나 관리들은 밖에 등록되지 않은 사람들이 있었기 때문에 문을 닫으라고 명령했습니다. Vajrawej는 그 그룹에서 모반을 보았습니다. 옆에서 태어난 아이를 안고 지휘봉을 들어올렸다. 쫓겨날까 봐 다들 물러섰다. 배턴 끝이 부러질 때까지 내부 볼트에 부딪히기 전에.

그는 사람들 주위에 보호 구역을 설정했습니다. 경계 아래에 있는 사람이 배지를 가지고 있는지 여부에 관계없이 모든 바위의 충격은 그의 몸을 균등하게 통과했습니다. Vajrawej는 무릎이 무너질 때까지 모든 것을 가져 가려고했습니다. 그러다가 아사라가 나에게 공간을 나누라고 말하는 것을 들었다. 아란은 최전선 지원을 돕습니다. Eirin은 우회로를 만듭니다. 그는 모든 사람이 도움을 받을 수 있는 면적을 줄이는 데 동의했습니다. 어떤 문도 문이 떨어지는 것을 방지하기 위해 한 사람에게 의존해서는 안 됩니다.

마지막 사람이 나오자 경찰관은 해고를 선언하고 지휘봉을 되찾았다. Vajrawej는 전초 기지의 배지를 반환했습니다. 그러나 그는 그것이 길을 막는 데 어떻게 사용되었는지에 대한 증거로 지휘봉을 잡아달라고 요청했습니다. 그는 과거를 잊으라고 요구하지 않고 판을 만나러 갔다. 치료비를 지불하는 데 도움을 주고 가족과 함께 의사를 만나러 가십시오. Pan은 도움을 받아들입니다. 하지만 저는 여전히 그를 친구라고 부르지 않습니다.

연합전선 캠프에서 Vajrawej는 빛이 차단될까봐 불에서 멀리 떨어져 앉아 있었습니다. 판의 아이가 다가와 옆구리가 따뜻하냐고 물었다. 그는 허락을 받을 때까지 아이를 만지지 않고 그 지역을 옮겼습니다. 그 순간 그는 보호란 사람들을 그림자 속에 머물도록 만드는 것이 아니라는 것을 깨달았습니다. 그것은 그들에게 머물거나 떠날 수 있는 선택권을 주는 것입니다.

그는 대피 포인트 가드로 합류했습니다. 모든 구역의 출구를 명확하게 정의하세요. 그가 요청한 첫 번째 조건은 도움을 요청하는 사람들을 위협하기 위해 외모를 사용하지 않는 것입니다. 다시 떠날 때 Vajrawej는 골문 중앙에 서지 않았습니다. 그는 열린 문 옆에 서 있었다. 지나가는 사람들의 이름을 말하고 싶은 사람의 수를 세었습니다.

ARUN RPG · 12 / 60



히란 와유카오

히란 와유카오 · AR-012

역할: 구름 원숭이 전사

고향: 메캉 커뮤니티

무기: 트리 펫 카오

능력: 바람을 밟고 빠른 움직임으로 가짜 리듬을 만들어보세요.

제약: 바람은 무제한의 무게를 지탱할 수 없습니다. 다른 사람을 태우면 속도가 줄어듭니다.

합류 연도: 19

재 위의 웃음

Hiran은 Hanging Cloud 커뮤니티에서 태어났습니다. 글을 쓰기 전에 균형 잡는 법을 배운 유인원 소년은 몸이 가늘고 흰 털을 가졌으며 너무 쉽게 웃어서 어른들은 그의 웃음이 땅에 닿을 수 없다고 말했습니다. 곡예에 사용되는 짧은 독신은 내 누나의 것입니다. 줄타기를 해서 집을 부양하는 사람. 그녀는 좋은 농담은 청중의 긴장을 풀어야 한다고 가르친다. 밧줄 위에 있는 사람의 주의를 산만하게 하지 마십시오.

그의 명성으로 인해 그는 검문소에서 공연하기 위해 지역 사회를 떠났습니다. 히란은 박수를 좋아하고 어려운 주제는 농담으로 피합니다. 어머니가 아프기 시작하면 돌아가는 대신 더 많은 돈을 돌려 보냅니다. 여동생이 나에게 노후화된 커뮤니티 로프 점검을 도와달라고 요청했을 때. 그는 그녀가 너무 걱정한다고 말했습니다. 그런 다음 계속해서 도시에서 큰 공연을 펼칩니다.

그 계절의 폭풍이 구름 다리를 무너뜨렸습니다. 많은 집들이 낮은 절벽으로 떨어졌습니다. 언니가 제때에 대피자들을 이끌었기 때문에 아무도 죽지 않았습니다. 그러나 그녀는 다리를 다쳐 줄타기를 할 수 없었다. 히란은 돌 곳도 없는 값비싼 기념품을 가지고 돌아온다. 그는 평소처럼 모두를 웃게 만들려고 노력했습니다. 누나가 후회를 빨리 농담으로 바꾸지 않고 받아들일 수 있냐고 묻기 전.

그는 집을 고치기 위해 머물렀고 아무도 지켜보지 않는 곳에서는 일을 잘 하지 못한다는 것을 깨달았습니다. 민첩성은 물건을 운반하는 데 사용될 수 있습니다. 하지만 무거운 들보는 혼자서는 들어올릴 수 없습니다. Hiran은 빔을 떨어뜨리고 기술자는 거의 절벽에서 떨어질 뻔했습니다. 그는 자신이 모든 것을 할 수 있다고 선언하는 것을 멈추고 대신에 무게에 대해 묻는 법, 앵커 포인트에 대해 묻는 법, 누가 준비되었는지 묻는 법을 배워야 합니다. 그는 여전히 웃는다. 하지만 나는 또한 다른 사람들의 웃음 뒤에 숨은 답을 듣기 시작했다.

임시 길을 뚫으면서 바람 위를 걷는 힘이 나타났다. 그는 물살을 밟고 반대편으로 아름답게 몸을 들어 올렸습니다. 하지만 아이를 안고 돌아다니다 보면 무게가 더해져 바람이 무너집니다. 히란은 검을 사용하여 밧줄을 잡습니다. 손가락 끝에서 피가 납니다. 아이가 꼭 껴안자 그는 지역사회 전체에 끌어당기라고 외쳤습니다. 처음으로 그의 외침에는 마지막 농담이 없었습니다.

19년: 워린의 일행이 절벽에 구조 경로를 열기 위해 도착했습니다. 히란은 오랜 자신감을 가지고 앞장섰습니다. 협곡의 바람이 단의 스탬핑 머신으로 바뀌었다는 사실을 알기 전에 그는 모두 앞에서 자신이 잘못된 평가를 했음을 인정하고 물러섰다. 채용 관계자들은 그를 비겁하다고 비난했다. 그러나 그를 따르는 사람들은 돌아와서 새로운 계획을 세울 만큼 아직 살아 있었습니다.

다음 여행에서 그는 짐을 나누고 휴식 시간을 계산했으며 빠른 애니메이션을 사용하여 투석기를 헬프 라인에서 멀리 유인했습니다. Tri Phetkhao는 그의 이야기에서 적을 참수할 의도가 없습니다. 그러나 그것은 줄을 걸고, 닳을 잡고, 따르는 사람들을 보호하는 데 사용됩니다. 다른 사람들이 따라갈 수 있을 만큼 속도를 늦췄을 때. 원맨쇼였던 것이 커뮤니티를 위한 가교가 되었습니다.

그에게 아룬 동맹과 함께 여행하라고 말한 것은 그의 누나였다. 그녀는 그가 그의 삶을 영원히 멈추는 대가를 치르는 것을 원하지 않았습니다. 하지만 말씀하신 날짜에 다시 오시기 바랍니다. 히란은 세 개의 손잡이에 배송 날짜를 적고 수익금의 일부를 교량 수리 부서에 맡겼습니다. 그는 큰 기념품 구입을 중단했습니다. 좋은 밧줄과 약, 그리고 집에 있는 사람들을 위한 시간으로 바꿔보세요.

떠나기 전날 밤, 그는 아이들을 위해 낮은 줄 위에서 작은 곡에 공연을 선보였습니다. 내가 실수를 했을 때 누나는 내 옆에 앉아 드럼을 치고 있었다. 그는 자랑으로 그것을 가리지 않습니다. 그러나 그는 밧줄을 잡는 데 도움을 준 사람에게 머리를 숙이고 감사를 표했습니다. 함께 안전하게 웃는 아이들 히란은 웃음이 잣더미 위에서도 떠오를 수 있다는 것을 알고 있습니다. 상처받은 사람에게 상처받지 않은 척하도록 강요하는 데 사용되지 않는 한.

ARUN RPG · 13 / 60



실라크람 와린

실라크람 와린 · AR-013

역할: 열 목소리의 왕

고향: 돌 미로

무기: 다성 활

능력: 10개의 얼굴이 서로 다른 각도를 인식하고 무기의 궤적을 계산하는 데 참여합니다.

제약: 내면의 목소리가 서로를 거부할 때 합의에 도달할 때까지 몸은 가만히 있을 것입니다.

합류 연도: 19

들어야 할 왕

실라크람에는 10개의 얼굴이 있습니다. 그러나 왕좌의 방에서는 오직 한 목소리만이 말할 수 있었습니다. 어린 시절부터 그는 대중의 눈에 가장 차분한 얼굴을 선택하도록 훈련되었습니다. 두렵고, 의심스럽고, 부드러운 외관이 보석으로 덮여 있습니다. 왕의 스승은 왕이 주저해서는 안 된다고 말했습니다. 왜냐하면 사람들은 자기 자신과 논쟁하는 사람들을 의지할 수 없기 때문입니다.

그는 천둥의 밤 이후 돌미궁도시의 왕좌를 물려받았다. 무역로가 차단되었습니다. 도시에는 식량이 부족합니다. 실라크람은 보급품을 받기 위해 하부 게이트를 통제할 수 있는 권리를 대가로 White Seal Alliance와 계약을 체결했습니다. 한 목소리는 낮은 도시들이 탈출구를 잃을 것이라고 항의했습니다. 그러나 그는 봉인 주문으로 목소리를 침묵시키고 박수를 보내는 가운데 서명했습니다.

수년이 지난 후에도 위쪽 도시에서는 여전히 파티가 열렸습니다. 하단 섹션에서는 일수 대신 식사를 계산하기 시작합니다. Silakhram은 항상 깔끔한 보고서를 받습니다. 택배 소년이 왕실 편지함에 딱딱한 빵을 숨기고 폐하의 음식이 우리 음식과 왜 다른지 물을 때까지. 그는 조사를 지시했고 공무원들이 불만 사항을 자신에게 보내기 전에 감사 인사로 전환했다는 사실을 발견했습니다.

그를 가장 흔들었던 것은 속지 않았다는 사실이었다. 하지만 반복적인 민원을 금지하는 규정에는 찬성 서명을 한 것으로 보인다. 봉인된 얼굴들이 일제히 비명을 지르기 시작했다. 그의 몸은 의식 중간에 멈췄다. 그의 입에서는 어떤 명령도 나올 수 없습니다. 군인들은 그것이 폭행이라고 생각했습니다. 그가 멈추라는 목소리를 모으기 전에 여러 명의 무고한 사람들을 체포했습니다.

실라크람은 보석을 벗고 아래층으로 걸어갔습니다. 그는 꾸짖고 음식을 거부했습니다. 연설을 하는 대신 아픈 사람들을 만나러 가라는 요청을 받았습니다. 그는 침묵을 강요하기 위해 군인들을 동원하지 않고 귀를 기울였습니다. 열 개의 얼굴은 열 개의 각도에서 같은 집을 본다. 어떤 얼굴은 돈으로 보상하고 싶어합니다. 어떤 얼굴은 공무원을 처벌하고 싶어합니다. 어떤 사람들은 첫 번째 승인자가 바로 거기에 서 있다는 것을 알고 있었습니다.

19년째 되는 해에 남부 연합 전초 기지는 약속을 지키기 위해 하부 문을 영구적으로 폐쇄할 것입니다. Silakhram은 금지를 시도했습니다. 그러나 옛 인은 새 질서를 다스리는 권세를 가지고 있습니다. 그런 다음 그는 다중음향공을 사용하여 자신이 보호하고 있던 메커니즘을 파괴했습니다. 각 얼굴은 사람이 탈출할 수 없고 교차 사격에 휘말리지 않도록 동일한 방향을 계산해야 합니다. 백성들에게 상처를 준 왕좌와 약속을 둘 다 지킬 수 없다는 사실을 받아들이기까지 그의 몸은 얼어붙었다.

마지막 화살은 낮은 도시로 향하는 통풍구를 열었습니다. 그러나 지진의 힘으로 인해 위의 알현실이 파괴되었습니다. 실라크람은 왕실 상징이 그것을 잡을 손도 없이 떨어지는 것을 보았습니다. 대피 경로를 따라 도움을 주었던 아룬 전선은 그가 노동자 집에서 돌판을 들고 있는 것을 발견했습니다. 그에게는 왕관은 없었지만, 여전히 제거될 수 없는 책임이 있었습니다.

그는 물품 정리 권한을 지역사회 의회에 반환하겠다고 발표했습니다. 모든 계약 계정을 열고 범죄를 고려하는 과정을 시작하는 데 동의합니다. 연합에 가입하는 것은 도시로 돌아가는 비밀 경로를 복원하는 데 도움을 주는 임무입니다. 그것은 심판을 피하는 것이 아닙니다. 그분은 사람들이 추종자들을 임명하여 그 일을 점검하도록 허락하셨습니다. 매 회의마다 반대자의 자리를 지키십시오.

도시를 떠날 때 빵을 나르는 소년은 자신이 다시 왕이 될 것인지 물었습니다. 실라크람은 라자크루가 허용한 것보다 대답하는 데 더 오랜 시간이 걸렸습니다. “나는 다시 돌아와서 여러분의 대답을 듣겠습니다”라고 그는 말했습니다. 열 명의 얼굴은 모든 것에 동의하지 않았습니다. 그러나 어떤 페이지도 닫히지 않았습니다. 그러므로 그가 배우고 있는 힘은 항상 단 하나의 명령을 갖는 것에 관한 것이 아닙니다. 결과에 따라 살아야 하는 사람들에게 책임 있는 결정을 내릴 수 있을 만큼 오랫동안 다양한 목소리를 갖고 살아간다면,

ARUN RPG · 14 / 60



타라케스

타라케스 · AR-014

역할: 지하세계 강지기

고향: 루트 강

무기: 송곳니와 비늘

능력: 물을 향해하며 같은 물에 흐르는 독을 알아본다.

제약: 무(無)에서 물을 만들 수는 없습니다. 비늘에는 제한된 양의 독을 담을 수 있습니다.

합류 연도: 19

국경을 기억하지 못하는 물

타라케스는 물 맛으로 세상을 기억한다. 그는 추위 때문에 어느 산에 비가 내리는지 알았습니다. 비늘 사이로 퍼지는 달콤한 냄새로 독에 열매가 익은 것을 알 수 있습니다. 지하에는 수백 개의 우물을 연결하는 강이 있습니다. 그리고 그의 부족은 그것을 너무 오랫동안 유지해왔기 때문에 인간은 각 우물이 분리되어 있지 않다는 사실을 잊어버렸습니다.

어렸을 때 그는 운하를 따라 올라가서 아이들이 이야기하는 것을 듣는 것을 좋아했습니다. 장마철마다 아이가 꽃을 던진다. 그는 자라서 댐 건설자가 되었습니다. 소년은 대도시에서 물을 분배할 계획을 갖고 돌아왔다. Tharakes는 친숙함을 신뢰합니다. 계절에 따라 열리리라고 믿고 유역을 막는 문 건설을 허용한다. 그는 계약어를 공부한 적이 없습니다. 그리고 일시적이라는 단어는 그것을 말하는 사람의 수명보다 오래 지속될 것이라고 생각하지 않습니다.

수년에 걸쳐 뿌리층 아래로 흐르는 물은 쓴맛이 납니다. 작은 연못이 큰 연못보다 먼저 말라버립니다. 그의 부족은 인간에 대응하여 지하 수로를 폐쇄하도록 명령합니다. Tharakes는 댐 건설업자의 아들이 집에서 진흙을 퍼내는 것을 보았고 그것을 할 수 없었습니다. 그래서 그는 마을을 구하기 위해 비밀리에 좁은 바위 수로를 통해 시냇물을 인도했습니다. 그러나 그 길은 부족의 부화 분지에서 물을 끌어왔습니다. 일부 알은 성장을 멈춥니다. 강 전체를 고려하지 않는 친절은 또 다른 피해를 가져온다.

Tharakes는 자신의 죄책감을 인정하고 원인을 찾기 위해 여행합니다. 그는 더 이상 편집할 수 없는 다이어그램 때문에 병들어 누워 있는 늙은 댐 기술자를 발견했습니다. 새 주인은 그에게 알려지도 않고 공장 파이프를 추가했습니다. 노인은 화가 나서 타라케스에게 댐을 파괴하라고 요청합니다. 그러나 댐이 무너지면 독성 물이 낮은 지역 사회에 범람할 것입니다. 타라케스는 문제를 해결할 시간이 없었다고 사과하는 대신 이를 악물고 화를 낼 방법을 요구한다.

19년째 린우와 측량사들이 수질 기록을 가지고 도착했다. 그들은 즉시 동의하지 않습니다. 그녀는 아픈 사람들을 돕기 위해 빨리 파이프를 열고 싶었습니다. 그는 알 부화통이 다시 손상될까 봐 두려웠습니다. 두 사람은 바위 위에 지도를 깔고 같은 시트에 인간의 집과 지하 생물자원을 채웠다. 처음으로 종이 여백을 넘어서는 면이 그려지지 않았습니다.

Tharakes는 기술자가 방향을 바꾸는 동안 몸을 사용하여 수문을 고정합니다. 그는 비늘에 있는 독의 일부를 흡수했습니다. 그러나 저울이 검게 변하기 시작하자 그는 유일한 제물이 되는 대신 그 신호를 받아들였습니다. Eirin은 전류의 속도를 줄입니다. Malin은 물을 여과하기 위해 식물을 배치합니다. 해안을 따라 있는 사람들은 교대로 퇴적물을 운반합니다. 작업은 며칠 동안 지속되었습니다. 모든 것을 정화하는 단일 파도는 없습니다.

담즙은 마지막 알이 움직이기 시작하는 밤에 뿌리층으로 다시 흐릅니다. Tharakes는 모든 사람으로부터 영웅의 환영을 받지는 못했습니다. 장로는 자신의 불순종에 여전히 화를 냈습니다. 그러나 지상 공동체와 함께 물을 점검하기로 합의했습니다. 그는 절단된 수로를 찾기 위해 연합군과 함께 떠날 것을 요청했습니다. 양측이 읽을 수 있도록 지도를 다시 보냅니다.

댐 기술자는 어린 시절부터 주웠던 말린 꽃을 가져왔습니다. 타라케스는 모든 것이 용서되었다는 표시로 보관되지 않습니다. 그는 그것을 수정된 수문 모델 옆에 배치했습니다. 결속은 행동을 통해 유지되어야 한다는 점을 상기시켜 줍니다. 그것은 책임을 대신할 수 없습니다.

떠나기 전 그는 운하를 따라 있는 아이들에게 처음으로 자신의 전신을 보여주기 위해 물에서 나왔다. 아이는 강이 누구의 것인지 묻습니다. Tharakes는 집 양쪽의 빛을 바라보며 누구도 혼자서는 마실 수 없다고 대답했습니다. 그는 물을 유지하는 것이 계속해서 해야 할 일이라는 것을 알고 여전히 희미한 쓰라린 흐름 아래로 움직였습니다. 하루아침에 선언할 수 있는 승리가 아닙니다.

ARUN RPG · 15 / 60



수리아팍

수리아팍 · AR-015

역할: 태양 날개 전사

고향: 떠 있는 섬 사이의 절벽

무기: 황금 발톱과 날개

능력: 양력 흐름을 제어하고 날개로 바람의 힘을 차단합니다.

제약: 좁은 터널에서는 날 수 없습니다. 깃털이 빠진 날개는 정말 회복이 필요합니다.

합류 연도: 19

비독점 하늘

코 로이(Koh Loi) 수리아팍(Suriyapak) 절벽에서는 높이가 안전하다는 것을 배웠습니다. 어른들은 땅의 그림자를 가리키며 위로 날아오를 수 없을 때의 위험성에 대해 이야기를 해주었습니다. 그는 황금 날개의 전사로 성장했습니다. 그들은 북쪽 국경을 순찰하며 그들이 지키는 하늘이 자신들의 부족의 유산이라고 믿습니다.

그는 한때 배지가 없다는 이유로 통풍구에서 상선을 쫓아갔습니다. 차가 추락했을 때 그는 침입자를 쫓아내는 데 성공했다고만 보고했습니다. 몇 달 후, 섬의 한 어린이가 수리를 위해 난파선에서 오르골을 가져왔습니다. 그 안에는 수령인의 이름, 같은 또래의 아이가 적혀 있었습니다. 수리아팍은 배에 탄 사람들을 목적지가 있는 사람들로 생각하기 시작했습니다. 지도의 선을 침범하는 검은 점이 아닙니다.

균열이 공기의 흐름을 바꾸자 떠다니는 섬은 균형을 잃기 시작했습니다. 날개 의회는 지역 사회의 생존을 위해 모든 통풍구를 폐쇄하도록 명령했습니다. 수리야팍은 그 뒤를 따랐고 아래 땅에 비가 내리지 않았고 물 펌프 블레이드가 회전을 멈춘 것을 발견했습니다. 그는 보고서를 제출했습니다. 하지만 날지 못하는 사람들의 문제는 스카이 가디언즈의 책임이 아니라는 답변을 받았습니다.

그는 자신을 조사하러 내려가다가 마을 사람들에게 돌을 맞았습니다. 배를 쫓던 날개를 기억하기 때문이다. 수리야팍은 거의 돌풍으로 반응했다. 같은 오르골을 들고 있는 여자를 보기 전. 그녀에게는 규칙에 대한 설명이 필요하지 않습니다. 그녀는 배에 탄 형제가 다른 곳에 착륙할 기회가 있는지 알고 싶었습니다. 그는 그날 성공적인 퇴학을 겪은 적이 없었기 때문에 몰랐습니다.

수리야팍은 잔해를 수색하고 버려진 광산에서 생존자 두 명을 찾습니다. 그 틈새를 통과하던 중 날개깃이 찢어졌다. 그는 그들에게 다가갔지만 날아갈 수는 없었습니다. 그래서 그는 한때 날개 없는 자들의 세계라고 경멸했던 그곳에 머물며 도움을 기다려야 했습니다. 어둠은 사람들의 목소리를 더 쉽게 듣게 만듭니다. 한 남자가 자신의 딸에 대한 이야기를 들려주는데, 그 말을 듣는 사람이 배를 가라앉힌 사람이라는 사실도 모른 채 말입니다.

그들은 지하수를 조사하던 부대와 타라케스에 의해 발견되었습니다. 수리야팍은 광산을 떠나기 전 생존자에게 고백했다. 둘 다 용서할 수 없습니다. 그러나 그는 그에게 도구를 들고 돌아가서 증언하도록 허락했습니다. 그는 몇 주 동안 날개를 쉬어야 했습니다. 그동안 현장에서 작업하세요. 목적지에 늦게 도착한다고 해서 보행자의 삶의 가치가 낮아지는 것은 아니라는 점을 배우십시오.

19년째 되는 해, 떠다니는 섬은 폭풍을 만났다. 의회는 그에게 돌아가서 다시 바람을 꺼달라고 요청했습니다. 그는 대신 땅과 공동 배수구를 열 것을 제안했습니다. 마을 사람들은 지지 기둥을 세우는 것을 돕습니다. Tharakes는 물을 보존하고 조수를 이끌고 섬에서 철수하여 영토의 일부를 잃었습니다. 어느 쪽도 모든 것을 얻지 못합니다. 그러나 두 세계는 서로의 생존을 먹고 살 필요가 없습니다.

수리야팍은 하늘 채널의 통치자 자리로 돌아와 연합의 항공로를 조사하는 책임을 맡았습니다. 모든 여행에는 착륙 지점과 비행기를 탈 수 없는 사람들을 돕기 위한 계획이 필요합니다. 그는 배에서 사라진 사람들의 가족들에게 하나씩 돌아갔다. 당신이 찾은 것을 보내고 당신이 모르는 것에 대해 진실을 말하십시오.

새 날개 깃털이 자랄 때 그는 늘 그랬던 것처럼 높이 날려고 하지 않았습니다. 그러나 그것은 걷는 아이들의 눈에 보일 정도로 카트 길 위로 낮게 날아갔습니다. 누군가 도움이 필요하면 어느 방향으로 전화해야 할지 알 것입니다. 수리야팍은 여전히 하늘을 사랑합니다. 하지만 이 사랑은 그로 하여금 다른 사람들의 여행에도 충분히 넓은 마음을 열고 싶게 만들었습니다.

ARUN RPG · 16 / 60



린팍사

린팍사 · AR-016

역할: wing송라이터

고향: 비취 숲의 종 정원

무기: 날개와 팔찌

능력: 집중과 움직임을 지원하기 위해 듣는 사람의 호흡에 리듬을 맞추세요.

제약: 마음을 주체할 수 없어 억지로 노래를 부르다 보니 에너지의 리듬이 흐트러졌다.

합류 연도: 19

비행허가를 구하지 않는 노래

린팍사는 자장가보다 어머니의 팔찌 소리를 더 잘 기억합니다. 어머니는 계절의 소리가 나뭇가지에 걸려 있는 종정원을 관리하는 분이다. 소녀는 비를 피하는 새들을 보며 춤을 배우고, 일하는 사람들이 쉬는 소리를 들으며 노래하는 법을 배웠습니다. 그녀는 방 전체를 조용하게 만들 수 있는 아름다운 날개와 목소리 때문에 옥숲 군주의 극장에 입장하도록 선택되었습니다.

극장에서의 생활은 겉으로 보기에 화려해 보입니다. 옷도 좋고, 음식도 좋고, 누구도 스스로 돈을 벌 필요가 없습니다. 하지만 문은 정해진 시간에만 열립니다. 출연자는 나쁜 소식을 듣더라도 웃어야 한다. 그리고 모든 노래는 극장 주인에 대한 칭찬으로 끝나야 합니다. Rinpaksa는 점차 노래 실력이 좋아지고 마음속으로 말하는 일도 줄어듭니다.

그녀에게는 Ing라는 친구가 있습니다. 끝이 없는 곡을 쓰는 것을 좋아하는 사람. 한번은 잉이 몸이

아파 무대에 오르지 못하는 아버지를 만나기 위해 공연을 중단해달라고 요청했다. 린팍사는 자신의 지위를 잃을까 봐 반대하지 않았다. 그녀는 그날 밤 친구 때문에 울었습니다. 가장 긴 박수를 받았지만, 막후에 잉이 소급해서 징수한 훈련비 빛을 안고 극장을 떠난 사실이 밝혀졌다.

린팍사는 어떤 부분에서는 노래를 부르지 못하게 되었습니다. 밴드 리더는 그에게 청중에 대해 생각하라고 말했습니다. 대신, 그녀는 그곳에 서 있으면 안되는 사람들에 대해 생각했습니다. 그래서 그녀는 칭찬의 말 한마디 없이 일하는 노동자들의 리듬에 맞춰 짧은 노래를 작곡했다. 연습하는 동안 그녀는 청취자들이 자발적으로 리듬에 합류하면 모두의 호흡이 동기화되어 무거운 장면을 더 쉽게 들어 올릴 수 있다는 것을 발견했습니다. 그러나 노래하라는 명령을 받으면 그 힘이 사라질 때까지 소리가 흔들리게 됩니다.

중요한 행사가 있던 날, 극장 주인은 시위자들을 침묵시키기 위해 무력을 사용할 것을 명령했습니다. Rinpaksa는 자신이 누구의 마음도 통제할 수 없다는 것을 알고 있습니다. 그리고는 할 수 있는 척을 거부하고 노래 중간에 멈췄다. 청중 앞에서 노동자들에게 아직 급여가 지급되지 않았다고 말했습니다. 그 침묵은 마법에 의한 것이 아니다. 극장에서 말하면 안 된다는 문구를 모두가 방금 들었기 때문이다.

그녀는 의상실에 갇혔습니다. 날개는 작은 공간에서 몸을 지탱할 수 없습니다. Rinpaksa는 Ing가 작곡할 때 사용했던 리듬에 맞춰 팔찌를 두드립니다. 외부 직원들은 하나하나 기억하고 반응했다. 영웅들이 지붕을 뚫고 날아가는 일 없이 그들은 함께 경첩을 떼어냅니다. 문이 열리면 Ing는 사람들을 폐쇄 구역 밖으로 데리고 나가는 일을 맡은 Warin과 함께 서 있습니다.

19번째 출애굽기에서 Rinpaksa는 음악을 사용하여 부서지기 쉬운 다리를 건너는 리듬을 연출합니다. 그녀는 모든 사람에게 탭하기 편리한 소리나 리듬에 따라 선택하도록 요청합니다. 불평하기 싫은 사람에게 강요하지 마세요. 부상자들은 다리를 내려가지 않고도 강제로 건널 수 있었다. 그녀는 아름다움이 도구로서의 가치를 떨어뜨리지 않고도 힘든 일이 될 수 있다는 것을 발견했습니다.

Rinpaksa는 명확한 급여 및 휴식 계약을 맺고 Arun Alliance에 합류합니다. 그녀는 구조팀의 시간 조정을 도왔습니다. 오디오 신호를 잘 관리해 캠프 내 사람들이 자신의 이야기를 전할 수 있는 공간을 마련했습니다. Ing은 노동자들을 위한 공동 극장을 설립하기로 결정했습니다. 두 사람은 아직까지 서로에게 미완성곡을 주고받고 있다. 누구도 상대방의 목소리를 소유하지 않은 채

Rinpaksa를 떠나기 전에 Suan Rakhang으로 돌아갑니다. 그녀는 팔찌 중 하나를 빼서 어머니의 종 옆에 걸었습니다. 손목에 또 다른 밴드가 붙어있습니다. 새 노래를 부르기 시작할 때 그녀는 모든 사람을 침묵시키기 위해 서두르지 않았습니다. 신발소리, 웃음소리, 반대의 소리가 공존할 수 있는 여지를 남겨둔다. 그러므로 자유로운 삶의 첫 번째 노래는 그녀만의 목소리가 아니었습니다.

ARUN RPG · 17 / 60



랄린 라티칸

랄린 라티칸 · AR-017

역할: 다크 가이드

고향: 유령 교외

무기: 떠다니는 하트 라이트

능력: 그는 숨겨진 힘의 통로를 보고, 부유하는 몸으로 좁은 틈새를 통과해 나아갔다.

제약: 밝은 빛은 방향 감각 상실을 유발합니다. 목적지를 기억할 수 있도록 누군가의 도움을 받아야 합니다.

합류 연도: 19

아직도 집으로 돌아가는 마음

Lalin은 한때 어두운 곳에서도 색상을 볼 수 있는 재봉사였습니다. 그녀는 찢어진 부분을 통해 착용자가 자신의 삶을 어떻게 살았는지 알 수 있기 때문에 오래된 셔츠를 수선하는 것을 좋아합니다. 그녀가 살았던 교외에는 염료 공장 아래에 버려진 대문이 숨겨져 있었습니다. 어느 날 밤, 그녀가 잃어버린 아이 위에 내려오면서 균열이 일어났습니다. 땅을 관통하는 붉은 빛 그리고 다시 눈을 떴을 때 그녀의 몸은 예전과 전혀 달랐습니다.

Lalin의 부유 부분은 그녀를 해협을 통해 운반했습니다. 그녀는 여전히 자신이 아는 사람들의 이름을 생각하고 말하고 기억할 수 있습니다. 하지만 그녀의 목소리보다 늘 다른 사람들의 충격이 먼저 다가왔다. Lalin은 염료 공장 근처에 숨었습니다. 수리된 바늘과 셔츠를 수집하기 위해 같은 방으로 돌아가는 밤을 보냅니다. 그녀는 감히 음식을 집지 못했습니다. 그들의 실종이 자신에 대한

끔찍한 사실을 확인하는 데 사용될까 두렵습니다.

그녀를 발견한 사람은 듀안이라는 이웃 사람이었습니다. 듀안은 너무 충격을 받아 랜턴을 떨어뜨렸습니다. 그러나 Lalin이 Duen이 바느질을 좋아하는 술기에 대해 불평하는 것을 듣고 그는 달리기를 멈췄습니다. 두 사람은 곧바로 포옹을 하지 않았다. 그들은 여러 밤 동안 문을 통해 이야기를 나눴습니다. 무엇이 그대로 남아 있고 무엇을 조정해야 하는지 알아보세요. Duean은 Lalin이 밝은 빛에 혼란스러워할 때 볼 수 있도록 돌아가는 길에 대한 표지판을 만드는 데 도움을 주었습니다.

소문이 Nighthunters를 커뮤니티에 끌어들이었습니다. 그들은 그들을 안전하게 지키는 데 도움이 된다고 주장합니다. 그러나 그들은 난민들의 집에서 물건을 옮기기 시작했습니다. Lalin은 혼자서 도시를 탈출할 기회를 얻었습니다. 그런데 그녀가 도와주던 아이가 염료공장 지하 방에서 또 사라졌다. 그래서 그녀는 자신의 삶을 변화시킨 곳으로 돌아갑니다. 문이 열리는 소리가 여전히 두려웠지만 그는 몸을 떨었다.

Lalin은 벽 아래에 있는 에너지의 통로를 보았고 이를 통해 아이에게 전달될 수 있었습니다. 그러나 사냥꾼의 탐조등이 그녀를 잘못된 길로 이끌었습니다. 그녀는 아이에게 자신이 무서워서 Duan이 그녀를 위해 만든 표지판을 읽는 데 도움이 필요하다고 말했습니다. 아이는 거리 이름을 하나씩 불러보는 시간을 가졌습니다. Lalin은 모든 방법을 아는 척하지 않고 목소리를 따랐습니다.

19년차 Netdao와 Nirach는 실종자 신고를 받고 도착했습니다. 그들은 Lalin이 떠다니는 하트 라이트를 사용하여 각인 기계가 숨겨져 있는 벽을 지적하는 것을 발견했습니다. Netdao는 먼저 내가 그녀에게 어떻게 전화해야 하는지 물었습니다. 당신이 무엇인지 묻지 마세요 Lalin은 그 사건 이후 처음으로 낯선 사람들 앞에서 자신의 이름을 말했습니다. 그녀의 목소리는 떨렸다. 그러나 누구도 서둘러 말을 하지 않았습니다.

증거는 두려움을 이용해 집을 훔치는 포식자 그룹을 밝혀내는 데 도움이 됩니다. 지역 사회는 하루 만에 두려움을 멈추지 않았습니다. Duean은 Lalin이 자신의 시간을 선택하여 한 번에 한 그룹씩 사람들을 만날 수 있도록 준비했습니다. 일부는 사과했고 일부는 아직 준비가 되지 않았습니다. 그녀는 다시 창문에 붙은 천을 수리하는 일을 시작했습니다. 예고 없이 강한 빛을 방에 비추서는 안 된다는 표시가 붙어 있습니다.

Lalin은 채널 탐험가이자 숨겨진 힘을 찾는 사람으로 동맹에 합류합니다. 그녀는 여행 파트너에게 항상 대체 경로를 기억해 달라고 요청합니다. 그의 외모를 이용해 마을 사람들을 겁주는 임무를 거부합니다. 새로운 능력은 그녀가 배울 수 있는 것입니다. 하지만 그것이 다른 사람들이 그녀의 삶을 결정할 권리를 빼앗아가게 해서는 안 됩니다.

Duen을 떠나기 전에 Lalin이 술기 하나가 비뚤어진 상태로 수선한 셔츠를 반환했습니다. “당신이 돌아와서 불평하도록 남겨두었습니다.”라고 그녀는 말했습니다. Lalin은 웃으며 바늘을 상자에 넣었습니다. 그녀는 또한 자신의 변화를 이해하는 방법을 찾고 싶었습니다. 그러나 인생은 시작되기 전의 모습으로 돌아올 때까지 기다릴 필요가 없습니다. 사람들이 무섭다고 부르는 어둠 속에서 그녀는 은은한 불빛을 켜놓고 기다리고 있는 집으로 출발했다.

ARUN RPG · 18 / 60



푸민강한

푸민강한 · AR-018

역할: 논 조종사

고향: 하늘의 평원

무기: 이중 바구니와 나무 유봉

능력: 짧은 비행에서는 기류를 이용해 몸과 가벼운 짐을 운반하세요.

제약: 몸에 힘을 주어야 합니다. 깨진 껍질이나 폭우로 인해 비행이 불가능합니다.

합류 연도: 19

논을 하늘로 옮기는 사람

푸민은 이웃들이 불필요하다고 말하는 물건을 만드는 것을 좋아하는 농부입니다. 그는 카트에 프로펠러를 부착했습니다. 쌀 포대용 난간을 만들고 낡은 바구니로 바람을 잡으려 몇 번이나 짚더미 속에 떨어졌다. 아내는 웃었지만 끈 바느질을 도와주었다. 아들은 아버지가 언제 실제로 날 수 있는지 묻기를 좋아합니다.

밤하늘이 무너지고 평원 위에 이상한 흐름이 생겼습니다. 푸민의 도구가 리드미컬한 힘을 발휘하자 바람에 반응하기 시작했습니다. 그는 높이 날지 않고, 멀리 날지 않으며, 우아해 보이지도 않습니다. 하지만 논을 건너면 먼 집까지 약을 운반하는 속도가 더 빨라집니다. 나를 놀리던 사람들이 도움을 청하기 시작했습니다. 이전에는 외부인의 소문이 바구니를 탄 남자를 밤에 피해야 할 위협으로 만들었습니다.

푸민은 모든 요청을 받아들임으로써 자신을 증명하려고 노력합니다. 그는 피곤한데도 날았다. 낡은 안전벨트를 착용하고 비행하다가 이득을 취했다는 비난을 받을까 봐 임금을 받지 않는다. 어느 날 그는 논 한가운데에 떨어졌다. 쌀자루가 부러지고 팔이 부러졌습니다. 아들은 왜 좋은 사람이 되면 아버지가 잠잘 시간이 없는지 묻습니다. 그는 아이에 대해 자랑스러운 대답을 하지 못했습니다.

아내는 지역사회와 대화하기 위해 테이블을 차렸다. 그들은 장비 수리 작업을 공유합니다. 귀하의 능력에 따라 운송 비용을 준비하십시오. 그리고 쉬는 날을 정한 푸민은 도움을 요청한다고 해서 그 사람의 가치가 낮아지는 것은 아니라는 사실을 배웠습니다. 그는 바람의 균형을 받는 바구니로 바구니를 바꿨다. 나무 유봉을 제어 빔으로 사용하십시오. 그리고 혼자 위험을 감수하는 대신 항상 밧줄을 잡고 있는 사람과 함께 테스트하십시오.

19년째 되는 해에 홍수가 나서 며칠 동안 마차 길이 끊겼습니다. 상인들은 높은 창고에 쌀을 저장하고 있는 반면, Ban Plai Thung에는 식량이 없었습니다. 푸민은 도시에서 높은 가격에 팔기 위해 쌀을 운송해 달라는 제안을 받았습니다. 거절했지만, 거절한다고 해서 임소는 마을 사람들을 모아 각 집에 남아 있는 쌀의 통장을 열었습니다. 먼저 인원수에 따라 여행을 계획하세요

폭우로 인해 아이의 약이 떨어진 날 밤에는 비행이 불가능했습니다. 푸민은 모두가 그를 쳐다보는 가운데 하늘로 올라갈 뻔했습니다. 그의 아내는 스트랩을 잡고 백업 계획이 어디에 있는지 물었습니다. 그는 고통스럽게 바구니를 내려놓았다. 나무 프레임을 사용하여 작은 보트를 연결하는 부표를 만들기 전에 팀과 함께 물 항해를 돕기 위해 온 Warin은 모두가 노 젓는 사람의 힘으로 진료소에 도착했습니다. 그것은 기적의 비행이 아니었습니다.

하늘이 열리자 그는 밧줄을 날려 높은 집들 사이에 묶어 매번 자기 없이 물건을 계속 배달했다. 푸민의 좋은 일은 사람들이 그에게 덜 의존하게 만들기 시작했습니다. 그것이 그를 가장 자랑스럽게 만들었습니다. 그는 아들이 아버지 없이도 자신감 있게 다른 아이들에게 매듭을 묶는 법을 가르치는 것을 보았습니다.

Arun Front는 그에게 운송 작업을 도와달라고 요청했습니다. 그는 당분간 동의했습니다. 세상에 대한 의무를 이유로 농장과 가족을 버리지 마십시오. 아내는 평원의 운송망을 감독합니다. 두 사람은 쌀 얼룩이 묻은 종이 위의 테이블에 대해 토론했습니다. 푸민은 씨앗을 수리 장비와 함께 가방에 넣습니다. 새로운 캠프가 자체 식량을 재배할 수 있도록 말이죠.

첫 여행을 떠나기 전날 아침, 아들은 아버지가 정말 날 수 있는지 다시 물었습니다. 푸민은 밧줄다리와 바로 사용할 수 있는 배를 가리켰다. “그렇습니다. 하지만 매일 비행기를 탈 필요는 없습니다.”라고 그는 아이를 껴안으며 대답했습니다. 사람들이 회복을 돕고 있는 들판 위로 한 쌍의 보트가 천천히 떠올랐습니다. 그는 더 이상 혼자서 들판 전체를 운반하지 않았습니다. 그러나 당신이 아무리 멀리 날아가더라도 그는 누가 그것을 가지고 가는지 알 것입니다.

ARUN RPG · 19 / 60



판나라이 바이케우

판나라이 바이케우 · AR-019

역할: 어린뿌리정원의 관리인

고향: 차이부엌 바나나 가든

무기: 잎과 씨앗 잎

능력: 루트 네트워크를 통해 신호를 보내고 나뭇잎을 보호 화면으로 바꿉니다.

제약: 살아있는 식물이 서로 연결되어 있어야 합니다. 죽은 토양에는 사용할 수 없습니다.

합류 연도: 19

루팅할 권리

Phannarai는 Chai Bueng의 바나나 정원에서 자신이 몇 살인지도 모르고 눈을 떴습니다. 나의 첫 번째 기억은 어린아이가 염소에게 물리지 않도록 나무 줄기에 낚은 천을 묶어 두었던 것입니다. 그녀는 정원사에게서 언어를 배웠습니다. 계절을 뿌리부터 배우고, 고정된 것을 재산이라 부른다는 사실을 점차 이해하게 됩니다. 그게 살아서 이야기를 기억한다고 해도

그녀는 뿌리를 통해 곤충의 메시지를 보내며 조용히 정원을 돕습니다. 사람들이 쉴 수 있도록 비 덮개를 이동합니다. 늙은 정원사는 그녀가 거기 있다는 것을 알고 있었습니다. 하지만 반드시 출석할 필요는 없습니다. 그는 식사할 때 그냥 다른 의자를 내려놓는다. 그리고 그가 죽었을 때 듣고 싶은 이야기를 이야기하십시오. 후손들은 토지 증서에 다른 사람이 살고 있다는 사실도 모르고 과수원을 염료 공장에 팔았습니다.

Phannarai는 도구를 나뭇잎으로 감싸서 절단을 멈추려고 합니다. 노동자들은 부상을 입었고 정원이 위험하다고 비난했습니다. 새 주인은 사람들을 불러 뿌리를 태워 달라고 했습니다. 그녀는 노동자들을 알지 못하는 분노가 정원을 파괴하려는 사람들에게 변명거리가 되는 것을 돕고 있다는 것을 발견했습니다. 한 직원은 그녀의 팔에 여전히 칼날에 상처가 있음에도 불구하고 그녀에게 비밀리에 경고했습니다. 그는 임금을 원하기 때문에 누구도 집을 잃지 않기를 바랍니다.

그녀는 낮 동안 자신의 모습을 보여주기 위해 수목한계선에서 나왔습니다. 옵션에 대해 이야기 해 봅시다. 주인은 웃으며 그 나무가 증인이 될 수 있다는 것을 누가 증명하겠느냐고 물었습니다. Phannarai는 회의실을 설득할 만큼 말을 잘하지 못합니다. 일꾼들이 뿌리를 보존하는 데 도움을 준 작은 화분을 가지고 보내졌습니다. 그녀는 밤새도록 연못가에 앉아 있었습니다. 처음으로 밖에서 그의 집을 바라보다

19년째, 린위는 염료 공장에서 폐수를 발견하고 판나라이가 남은 뿌리를 지키고 있는 것을 발견했습니다. 두 사람은 정원을 되찾겠다고 약속하면서 시작한 것이 아니다. Linyu는 수도관에 대한 정보를 요청합니다. 판나라이는 아직 서로 연결되어 있는 뿌리를 통해 땅에 닿으면 죽는다. 그녀는 더 이상 찾을 수 없다는 것을 인정해야 했습니다. 그런 다음 그들은 증언에 동의한 직원들과 함께 손으로 샘플을 수집하면서 돌아다녔습니다.

검사 전날 밤 염료 공장에서 폐수를 방출하여 Phannarai가 뿌리를 뽑고 탈출할 수 있다는 증거를 남깁니다. 그러나 지역 사회가 물건을 옮길 수 있도록 물의 속도를 늦추기 위해 커튼 네트워크를 사용하기로 결정했습니다. 그녀는 오래된 트렁크 몇 개를 잃어버렸고 모두 회수할 수 없었습니다. 그녀에게 공격을 당한 노동자가 다시 돌아와 화분을 들어 올리는 일을 도왔다. 그녀는 자신의 상처를 지워달라고 요구하지 않고 그에게 사과했습니다.

정원 사례는 수년 동안 여전히 관리가 필요한 관절 재활 영역으로 끝납니다. Phannarai는 원래 집 전체를 돌려받지 못했습니다. 그러나 계약서에는 의결권을 가진 관리인으로 지정되어 있습니다. 그녀는 근로자 주택도 동일한 계획에 포함되도록 요청했습니다. 왜냐하면 그는 도끼를 휘두르는 사람들 중 일부가 자신과 같은 뿌리를 갖고 있지 않다는 것을 방금 알게 되었기 때문입니다.

그녀는 경고 식물 네트워크를 구축하고 캠프를 보호하기 위해 Arun Coalition에 합류했습니다. 여행용 화분에는 실제로 물을 주고 휴식을 취해야 하며, 좋은 흙을 대신할 수는 없습니다. Phannarai는 친구에게 허가를 받아 나뭇잎을 뽑을 때 나무가 그것을 감당할 수 있는지 여부를 확인해야 한다고 가르쳤습니다. '예'라고 말할 권리가 있다고 해서 모든 요청을 받아들일 가치가 있는 것은 아닙니다.

정원을 떠나기 전에 그녀는 정원사의 낡은 의자를 새 그늘 아래에 놓았습니다. 그것을 신사나 신성한 상징으로 보관하지 마십시오. 단지 지친 사람들을 위한 자리가 되어준 판나라이는 길가에 작은 새싹을 심고 행렬을 따라갔습니다. 그녀의 뿌리는 여행으로 인해 짧아지지 않았습니다. 자신의 삶 전체를 붙잡아 두지 않으면서 사람들과 연결되는 방법을 배우는 것입니다.

ARUN RPG · 20 / 60



암파라 켄통

암파라 켄통 · AR-020

역할: 숲의 기억지기

고향: 천년비취숲

무기: 심재는 소리를 기억합니다.

능력: 나무가 뿌리구조를 저장하고 지탱하는 사건의 흔적을 읽어보세요.

제약: 나무가 근처에 있었던 것만 볼 수 있습니다. 모든 사건을 아는 사람은 아닙니다.

합류 연도: 19

사과를 기억하는 나무

암파라는 첫 번째 도끼가 나무를 때리는 소리를 기억했습니다. 그 소리는 싫은 게 아니었어. 그런데 그것은 갓 태어난 아이를 위해 집을 짓는 누군가의 목소리였습니다. 그녀는 오랫동안 비취 숲과 함께해왔습니다. 인간이 나무를 사용하여 요람, 배, 관을 만드는 것을 보면서 그는 모든 절단이 악하다고 생각하지 않았습니다. 그녀는 사람들이 다음에 무엇을 하느냐로 사람을 판단합니다. 다시 심을 것인지, 아니면 그루터기만 남겨둘 것인지

숲이 세상의 문을 여는 연료가 될 때 도끼의 리듬이 기계소리로 바뀌었습니다. 그 소식을 뿌리로 받아들이는 나무들은 하나둘 조용해졌다. 암파라는 사라진 것이 목격되지 않도록 나무 중심부에 기억을 모았습니다. 하지만 모을수록 과거에 살아가는 시간이 많아질수록 그녀는 눈앞에서 도움을 청하는 사람의 모습을 볼 수 없었다.

정비사 훈련생이 쓰러진 나무 밑에 갇혔습니다. Amphara는 셔츠에 있는 회사 로고를 알아보고 망설였습니다. 그녀는 잘려진 나무들이 겹쳐져 있는 모습을 보았고, 분노의 소리가 거의 들릴 뻔했습니다. 아이가 기억에 없는 목소리로 엄마의 이름을 부르기 전에, 엄마는 막대기를 들어올려 아이를 도와주었지만 너무 느려서 아이의 다리를 완전히 구할 수 없었다.

Tian이라는 아이가 목발을 짚고 그녀에게 돌아왔습니다. 그는 그녀가 예상했던 것처럼 그녀에게 감사를 표하려 오지 않았습니다. 그런데 실종된 동료의 행방을 알고 싶어 찾아왔습니다. 암파라는 사건 근처의 나무들이 본 것만을 알고 있었습니다. 그녀는 스스로 거의 믿을 때까지 모든 것을 기억하는 사람으로 불렸습니다. 그날 나는 모른다고 말해야 했다. 그리고 촛불이 길을 인도하도록 하여 기억이 닿을 수 없는 숲의 일부를 찾도록 하세요

그들은 노동자들이 지하에서 강제로 일하도록 놔두었던 구멍을 발견했습니다. 회사의 잘못은 진짜입니다. 하지만 제복을 입은 이들의 고통도 현실이다. Amphara는 심재의 소리를 Netdao로 가져와 19년차에 녹음했습니다. 명확하게 보이는 것과 부분적으로만 들리는 것을 분리함으로써 가능합니다. 증거는 그녀를 질문할 수 없는 지식인으로 끌어올리지 않고도 싸우는 데 사용될 수 있습니다.

회사는 사건의 흔적을 없애기 위해 나무 그루터기를 불태우려고 했습니다. Amphara는 수백 년 동안 생명을 유지해 온 오래된 핵심을 보호하는 것과 뿌리를 열어 갇힌 일꾼을 구하는 것 사이에서 선택해야 합니다. 그녀는 자신의 일부를 잘라서 지지대를 만들었습니다. 일부 추억을 태워 버리십시오. 그녀가 잃은 것은 완전히 회복될 수 없습니다. 하지만 커밍아웃하는 사람들은 자신만의 이야기를 갖고 있습니다.

사건 이후 그녀는 숲이 단 한푼의 돈으로 보상받았다는 사실을 받아들이지 않았습니다. Amphara와 지역사회는 여러 계절에 걸쳐 다시 심을 계획을 세웠습니다. 절단 금지 영역을 설정합니다. 필요에 따라 목재를 투명하게 사용할 수 있는 길을 열어드립니다. 티안은 다리가 약한 사람들도 사용할 수 있는 도구를 디자인하는 데 도움을 줍니다. 그녀는 그가 느리게 도와주는 상처만 보는 대신 현재의 그를 보는 법을 배웠습니다.

Amphara는 심재의 작은 부분을 운반하여 Arun 연합에 합류합니다. 숲 전체를 뒤로하고 지나가지 마십시오. 그녀는 문이 파손된 흔적을 찾아 건물을 지탱하는 일을 도왔습니다. 하지만 기억에는 한계가 있다는 걸 매번 말씀드리죠. 그녀는 누군가의 호기심을 충족시키기 위해 다른 사람의 집에서 식물이 듣는 것을 사용하지 않습니다.

Wanjak Tian은 첫 번째 도끼 소리를 아직도 기억하는지 묻습니다. Amphara는 그가 기억한다고 대답했습니다. 그리고 방금 또 다른 새로운 목소리가 생각났습니다. 그것은 묘목이 늘어선 길에서 그의 목발 소리였습니다. 그녀는 다음 세대의 숲이 피해와 복구를 모두 기억하기를 원합니다. 왜냐하면 고통만 간직한다면 과거는 어떤 생명도 자랄 수 없는 우리가 될 것이기 때문입니다.

ARUN RPG · 21 / 60



웰린 히생

웰린 히생 · AR-021

역할: 배고픈 새도우 키퍼

고향: 마을의 불이 꺼진다

무기: 새도우 클로

능력: 해당 지역의 사람들을 약화시키고 있는 잔류 에너지를 뽑아냅니다.

제약: 생명을 직접적으로 빼내면 그림자가 스스로를 통제하게 됩니다. 그녀는 남은 힘만을 받아들이기로 선택해야 합니다.

합류 연도: 19

고통을 거부한 노파.

웰린은 심야 죽 가게를 열곤 했습니다. 그녀는 고객이 무엇을 요구하는지에 따라 고객을 알아봅니다. 일부는 생강을 좋아하고 일부는 그렇지 않습니다. 그리고 어떤 분은 한 잔을 주문해서 두 사람이 나눠먹기도 합니다. 나이가 들면서 손이 떨리기 시작했지만 계속해서 직접 파를 썰었습니다. 다시 잠들기 전에 나에게 누군가가 있다는 걸 알고 싶기 때문이다.

마을 아래 실험장치를 작동시킨 뒤 빛샘을 차단했다. 사람은 이유 없이 약하다. Welin은 이전과는 전혀 다른 배고픔을 느꼈습니다. 아무리 먹어도 효과가 없습니다. 그리고 그녀의 그림자는 몸보다 조금 더 느리게 움직였습니다. 어느 날 밤, 그녀는 기절한 손님의 손을 잡았고 그의 배고픔은 가라앉았습니다. 남자의 얼굴은 더욱 창백해졌다. 그녀는 즉시 손을 뗐다. 그러나 이 짧은 느낌은 그녀를 다른 사람들의 소문보다 자신을 더 두려워하게 만들었습니다.

웰린은 가게를 닫고 부엌에 틀어박혀 있었습니다. 마을 사람들은 자신들이 들은 이야기를 바탕으로 실종 사건을 해석했습니다. 어떤 사람들은 그들을 위해 음식을 남겨 둡니다. 어떤 사람들은 지붕에 돌을 던졌습니다. 그녀는 모든 것을 들었지만 논쟁하러 나가지는 않았습니다. 약해진 사람에게 접근할 때 손을 제어할 수 있을지 확신이 없었기 때문입니다. 외로움으로 인해 그림자가 더욱 어두워지고 목소리가 거의 들리지 않게 되었습니다.

푸이라는 콩배달 소년은 예전 배달 계약에 따라 재료를 문앞에 놓기 시작했다. 웰린은 그에게 가라고 말했습니다. 하지만 아이는 평범한 어조로 남은 땅콩을 달라고 했습니다. 그 평범함이 당신을 뒤로 끌어당깁니다. 그녀는 자신의 배고픔을 관찰하고 부엌 바닥 아래의 은은한 빛 근처에서 배고픔이 줄어드는 것을 발견했습니다. 항상 사람을 만질 필요는 없습니다.

19년차 마린과 에이린은 마을을 시찰한다. 세 사람은 신중하게 실험을 했습니다. Welin은 누출된 기계에서 잔류 전력을 끌어낼 수 있었던 것으로 밝혀졌습니다. 그러나 인생에서 직접 빨려 들어간다면 Shadow는 그녀를 대신하여 명령을 내리기 시작할 것입니다. Welin은 팀과 함께 멈췄습니다. 매장에 있던 고객의 이름이 기억나지 않으면 즉시 철수하십시오. 검증 가능한 조치를 대신하여 좋은 의도를 사용하지 마십시오.

폭우가 내리는 밤에 지하 기계가 폭발합니다. 그녀는 그냥 고장나도록 놔두고 도망갈 수도 있었습니다. 지역 사회가 그녀에게 상처를 입혔기 때문입니다. 하지만 푸이와 많은 노인들이 환풍구 근처에 갇혀 있었습니다. Welin은 팀과 함께 무너졌습니다. 그녀는 남은 힘을 한 순간씩 끌어낸다. Eirin이 통풍구를 마련하고 Malin이 그의 맥박을 모니터링하는 동안. 그림자가 그에게 계속 먹으라고 부르기 시작했을 때. 그녀는 중지 단어를 말한 사람이었습니다.

그녀의 몸을 완전히 강요하는 대신 도구를 사용하여 나머지 부분을 가렸습니다. 마을은 누구도 연료가 되지 않고도 살아 남았습니다. Welin은 가게로 돌아 왔습니다. 지붕에서 돌을 모으는 것을 돕는 사람들을 보았습니다. 그녀는 도움을 받아들이지만 고소인에게 나서서 진실을 말하도록 요청합니다. 소문이 계속해서 사람들에게 해를 끼치고 있다면 타일을 수리하는 것만으로는 충분하지 않습니다.

그녀는 잔류 전력 관리자이자 현장 요리사로 Arun Coalition에 합류했습니다. 굳이 명예로운 호칭으로 부를 필요는 없다고 주장한다. Welin 할머니 한 명이면 충분해요. 그녀는 Shards of Power와 함께 사용할 Shadow Claws를 가지고 있습니다. 그리고 같은 손이라도 여전히 부드러운 일을 할 수 있다는 것을 상기시키기 위해 가게의 숟가락을 들고 가세요.

캠프 첫날 밤에 그녀는 막 전투를 치른 사람에게 죽을 대접했습니다. 하지만 손이 떨어지면 잠시 쉬세요. 누구도 지칠 때까지 희생을 해야 한다고 말하지 않았습니다. 물자 운반을 돕기 위해 온 푸이는 계속해서 국자를 받았다. 웰린은 자리에 앉아 컵을 천천히 먹었지만, 여전히 배고픔은 완전하지 않았습니다. 하지만 그녀는 혼자가 아니었습니다. 그리고 살아 있다는 것을 증명하기 위해 누구에게도 해를 끼칠 필요가 없습니다.

ARUN RPG · 22 / 60



나는

나는 · AR-022

역할: 이름없는 이들을 위한 빛의 전달자

고향: 미등록 버려진 지역

무기: 긴 팔과 지지되는 손바닥

능력: 떨어지는 건물이나 신체로부터 힘을 받아 땅에 퍼뜨린다.

제약: 안정적인 스탠드가 있어야 합니다. 배고픔은 힘을 떨게 하고 집중력을 떨어뜨립니다.

합류 연도: 19

식탁 좌석

버려진 지역에 서 있는 키 큰 인물의 원래 이름을 아는 사람은 아무도 없었다. 그는 뇌우가 내리기 전 집 창문에서 풍기는 밥 냄새만을 기억했다. 그러다가 팔, 다리, 배고픈 시간까지 모든 것이 길어졌습니다. 사람들은 그에게 접근해서는 안 된다고 말하면서 그를 여러 가지 욕설로 불렀습니다. 그는 대답하려는 노력을 천천히 멈췄다. 그의 목소리가 아이들을 무서워했기 때문입니다.

버려진 음식을 주워서 조금씩 먹었다. 그러나 그 큰 사람은 자신이 제공할 수 있는 것보다 더 많은 것을 원했습니다. 배고픔으로 인해 손이 너무 떨리게 되어 실수로 노숙자의 창고를 깨뜨리게 됩니다. 오두막집 주인은 밥술을 버리고 도망갔습니다. 그는 무엇을 지불해야 할지 모르고 먹고 울었습니다. 그래서 그는 밤새도록 지붕이 아닌 캔버스 위에 앉아 있었습니다. 비록 아무도 보러 오지 않았지만

Kaew라는 쌀 장수가 새벽에 그를 만났습니다. 그녀는 미지의 것을 받아들이지 않았습니다. 하지만 냄비를 안전한 거리에 두고 손가락을 원하는지 물어보세요. 그는 손가락이 너무 작아서 고개를 저었다. 다음날 그녀는 손잡이가 긴 국자를 가져왔습니다. 정기적으로 밥을 먹는다면 쌀 한 봉지를 들고 다니는 것을 도와야 한다고 말할 준비가 되어 있습니다. 그는 일자리를 갖게 되어 안도하며 거래를 받아들였습니다. 그것은 단지 무섭거나 불쌍한 일이 아닙니다.

어느 날 Kaew는 내가 아직 임인지 물었습니다. 그는 기억이 나는 이후 처음으로 고개를 끄덕였다. 그런 다음 음식 포장지에 있는 Im이라는 단어를 가리키고 이를 이름으로 사용하도록 요청하세요. 새 이름도 배고픔을 지워주지는 않았다. 그러나 다른 사람들이 부를 것이고 그는 돌아서고 싶어할 것이라는 말을 그에게 주십시오. 시장의 아이들은 게시판을 통해 메시지를 보내기 시작했습니다. 그는 말하는 데 어려움을 겪었고 성급하게 대답해서는 안 되었기 때문입니다.

19년에는 시장지역을 미등락지역으로 철거하라는 명령이 내려졌다. 탈출로에 커다란 기둥이 떨어졌습니다. 나는 본능적으로 그것을 받아들였다. 봉합사는 손바닥에서 지면으로 힘을 분산시킵니다. 그러나 부드러운 흙이 발 아래로 무너집니다. 그는 영원히 참을 수 없었습니다. Kaew는 모두에게 나무 조각을 세우라고 외쳤습니다. 좀 더 끝없이 참아달라고 그에게 부르지 마세요.

Tharan과 Vajrawej가 구조팀과 함께 도착합니다. 두 사람은 각자의 힘을 공유하며 자신들이 하고 있는 일을 차근차근 말해줬다. 모두가 비켜가자 그는 기둥을 풀어줄 수 있었습니다. 그러나 배고픔이 너무 강해서 손을 거의 제어할 수 없었습니다. 말린 그의 몸이 필요로 하는 만큼 그에게 휴식과 음식을 제공했습니다. 열심히 일했는데도 그가 너무 까다롭다고 비난하는 사람은 아무도 없을 것입니다.

나는 명확하게 합의된 임금으로 시장을 움직이는 데 일조하고 있습니다. 그는 그 돈으로 첫 번째 사람의 오두막을 수리할 나무를 사고 주인이 나와서 이야기하기로 동의할 때까지 기다렸습니다. 두 사람은 천천히 대화를 나눴다. 그 남자는 자신이 캔버스를 지지하고 있다는 사실을 몰랐습니다. 그 사실을 알았을 때 그는 즉시 두려움을 잊지 않았습니다. 하지만 그들이 이전보다 더 강한 것으로 재건을 돕도록 허용하세요.

그는 구조 지원 및 사상자 수송 부대에서 Arun Front에 합류했습니다. Vajrawej는 큰 손에 맞는 장비를 만드는 데 도움을 줍니다. Netdao는 모두가 배워야 할 이름과 정지 신호가 적힌 보드를 만듭니다. 나에겐 피곤하다고 말할 권리가 있다. 심지어 다른 사람들도 것처럼 키가 큰 인물이 훨씬 더 많은 시간을 할애할 수 있다고 생각했습니다.

여행 전 첫 식사 평범한 의자로는 그를 지탱할 수 없었습니다. 나는 밴드에서 물러난다. 그런데 친구가 테이블을 바닥으로 옮기는 것을 도와주고 함께 앉았습니다. Kaew는 그의 앞에 큰 냄비를 놓고 먼저 얼마를 원하는지 물었습니다. 그는 철판에 자신의 이름을 적고 그릇 옆에 놓았습니다. 배고픈 입만 보이던 세상에서 사람들이 그곳에서 식사하는 사람들을 보기 시작했습니다.

ARUN RPG · 23 / 60



카친창탕

카친창탕 · AR-023

역할: 교량 엔지니어

고향: 수리안 오아시스 크래프트 시티

무기: 작업용 도끼와 올가미 측정

능력: 건물의 지지 구조와 임시 연결부를 살펴보세요.

제약: 실제 구조를 이해해야 합니다. 내부에 보이지 않는 것들이 있으면 계산 착오가 발생할 수 있습니다.

합류 연도: 19

집으로 가는 길을 만들어준 정비공

Khachin은 장난감을 분해하고 다시 조립할 때까지 내부를 살펴보는 것을 좋아합니다. 그의 머리와 몸통 덕분에 그는 많은 기계공보다 부품을 더 쉽게 집을 수 있습니다. 하지만 기술자는 구조를 빨리 본다고 해서 서둘러 판단해야 하는 것은 아니라고 경고합니다. 그는 특히 다리에 매료되었습니다. 그 사이에 있는 것들이 양쪽 사람들을 만나게 만들 수 있으니까요.

자라면서 그는 Sun Oasis의 수로를 설계했습니다. 이 작품은 상을 받았고 도시 전역에 퍼졌습니다. Khachin은 자신의 계산을 확신하여 회사가 테스트 샘플만을 기반으로 재료를 대체할 수 있도록 허용했습니다. 그는 문힌 파이프를 보기 위해 내려가지 않았습니다. 자신을 기다리고 있는 큰 일을 맡은 정비사에게 그런 시간낭비를 하는 것은 적절하지 않다고 생각했기 때문이다.

건기 중반에 파이프가 파손되어 도로가 무너지고 많은 작은 상점들이 휩쓸려갔습니다. Khachin은 보안 허가 게시판에서 그의 이름을 찾기 전에 서둘러 도움을 요청했습니다. 그는 그 숫자가 정확하다고 설명하려고 노력했습니다. 그런데 도자기 판매원이 어느 번호로 가마를 가져올 수 있는지 물었습니다. 그 질문 때문에 그는 파일을 내려놓고 손으로 땅을 파기 시작했습니다.

충분히 검증되지 않은 정보를 공개하며 보상을 포기한 것. 그리고 저축한 돈을 사용하여 지역 사회를 복구하십시오. 그러나 돈이 즉시 신뢰를 돌려주지는 않습니다. Khachin은 이전에 간과했던 현지 기술자의 검사를 받아 작업하기로 동의했습니다. 야자수 재배자들로부터 토양 유형에 대해 알아보세요. 그리고 도로가 어떻게 기존 도로와 다르게 하중을 지지하는지 포터들이 설명하는 것을 들어보세요.

발굴 과정에서 그는 처음으로 벽을 통해 강한 지지력을 느꼈다. 봉합사는 지지되어야 하는 용접 지점을 확인하는 데 도움이 됩니다. 하지만 견고한 금속 뒤에 무엇이 숨겨져 있는지는 밝히지 않았습니다. 카친은 조사도 하지 않은 채 자신의 힘을 믿었다가 또 실수를 저지를 뻔했다. 그는 스스로 일을 중단하고 사람들이 먼저 대피하도록 했습니다. 썩은 백업 파이프가 터졌고 안에는 아무도 없었습니다.

19년째, 아룬 동맹은 기지만 남긴 채 다리를 통과해야 했다. 그는 임시 도로를 건설하겠다고 제안했습니다. 하지만 단지 멋져 보이기 위해 하룻밤 만에 끝내겠다고 약속하지는 마세요. 푸민은 밧줄 운반을 돕고, 임은 크로스바를 지지하고, 아사라는 크로싱을 준비한다. Khachin은 올가미를 사용하여 앵커 포인트 사이의 거리를 측정합니다. 도끼가 작동하면서 꼭 필요한 부분만 잘라냅니다.

추격대가 도착했을 때 그는 친구가 다리를 건넌 후 다리를 파괴할 기회가 있었습니다. 하지만 그 지역에는 아직도 그 길을 이용해야 하는 사람들이 있습니다. 그래서 그는 자신의 탈출을 위해 다른 사람의 집을 불태우지 않고 임시 억제 수단을 제공하기 위해 제거 가능한 구역을 만들었습니다. 결정을 내리는 데 시간이 더 오래 걸립니다. 그러나 연합은 영웅의 이야기가 끝난 후에도 남은 사람들을 생각하고 있다는 것을 분명히 보았습니다.

Khachin은 현장 기술자로 합류하여 최소 2명이 검사 시스템을 구축합니다. 그는 신입생들에게 다이어그램에 모르는 점을 쓰도록 가르쳤습니다. 예쁜 선으로 숨기지 마세요. 그는 계속 돈을 보내고 예정대로 같은 수로를 확인하기 위해 돌아왔다. 새로운 작업이 기존 작업의 결과를 포기할 이유가 되지 않습니다.

떠나기 전 도자기 여인이 컵을 가져왔다. 측면에 슬기가 뚜렷합니다. 그녀는 새 난로가 작동하고 있다고 말했습니다. 카친은 조심스럽게 컵을 받아들고 더 이상 칭찬하지 말라고 요청했습니다. 그는 사람들이 다리를 만든 사람의 이름을 기억할 수 있도록 다리를 만들고 싶었습니다. 이제 그는 사람들이 자신에 대해 전혀 생각하지 않고 걸어서 그의 집까지 갈 수 있기를 원합니다. 균열이 있으면 항상 돌아와서 들어줄 정비공이 한 명 있다는 것을 알아두세요.

ARUN RPG · 24 / 60



시라웨트 아카니람

시라웨트 아카니람 · AR-024

역할: 균형잡이

고향: 리프트 수도원

무기: 트리플 밸런스 및 양면 드럼

능력: 터지는 힘을 가속하고 멈추는 리듬을 번갈아가며 한다.

제약: 한꺼번에 모든 것을 멈출 수는 없습니다. 모든 절단 순간에는 릴리스 순간이 있어야 합니다.

합류 연도: 19

세상이 끝나기 한 순간

Sirawet은 리프트 수도원에서 자랐습니다. 그 누구에게도 시간을 차지할 책임이 주어지지 않은 수행자는 단지 지구 에너지가 들이쉬고 내쉬는 리듬에 귀를 기울일 뿐입니다. 그는 북의 가장자리에 닿기도 전에 선생님을 따라 양면북을 연주했습니다. 또 다른 페이지가 쇄도하고 또 다른 페이지가 분할되어 갑니다. 레슨이 너무 단순해 보여서 그는 지루해졌고 누구도 할 수 없는 동작을 찾아보고 싶었습니다.

그 재능 덕분에 Sirawet은 다른 학생들보다 폭발을 더 오랫동안 멈출 수 있었습니다. 그는 영원히 멈출 수 있다면 어떨까 생각하기 시작했습니다. 세상은 다시는 상처받지 않아도 될 것입니다. 동료 연습생이 균열에 빠진 밤. 그는 모든 힘을 동원했습니다. 선생님이 명령해도 놓지 않는다. 억압된 리듬이 쌓여서 반대편에서 터진다. 방이 무너지고 여러 사람이 다쳤습니다. 선생님이 간단한 밧줄로 도와주러 갔기 때문에 친구는 살아 남았습니다.

Sirawet은 드럼스틱을 파괴합니다. 그는 생명을 구하려는 노력도 사람들에게 해를 끼칠 수 있다는 경고를 듣고 싶지 않습니다. 선생님은 그에게 여러 계절 동안 자신의 능력을 사용하지 않고 정원을 돌보게 했습니다. 그는 뿌리에는 공간이 있어야 한다는 것을 배웠습니다. 물은 흘러나와야 합니다. 그리고 너무 단단히 받쳐진 꽃은 방치된 꽃과 마찬가지로 죽을 수도 있습니다.

이해한다고 해서 두려움이 사라지는 것은 아닙니다. 바위가 부서지는 소리를 들었을 때에도 그분은 여전히 모든 것을 멈추기를 원하셨습니다. 그런 다음 교사는 작은 끓는 냄비를 사용하여 단계적으로 증기를 방출하는 연습을 하게 했습니다. Sirawet은 더 느린 템포의 드럼을 사용하여 돌아갑니다. 그는 권력을 해방한 후 일어날 일을 기록하기 시작했습니다. 모두가 그 고요함에 감탄하는 순간만을 생각하지 마세요.

19년째, 산 아래에 있는 연합 각인 기계가 힘을 끌어내기 시작하여 균열이 진동하기 시작했습니다. Arun Front는 수도원을 통해 이주민들을 이끌고 있습니다. Sirawet은 모두가 떠날 때까지 길을 잡아달라는 요청을 받았습니다. 그런데 팔로워 수가 생각보다 많았습니다. 그는 자신이 받아들일 수 있는 정확한 시간을 나에게 말했다. 기차 끝에서 사람들의 애원이 내 마음을 아프게 할 뻔했지만.

그는 Tri-Balance를 사용하여 세 개의 배수 지점을 만들었습니다. Khachin은 Eirin이 열을 일부 흡수하도록 프레임을 강화합니다. Tharan은 한계에 도달하면 리듬 신호를 보내는 데 도움을 줍니다. Sirawet은 계획에 따라 석방하는 데 동의합니다. 진을 대신하여 준비된 틈에 바위가 떨어졌습니다. 그는 드럼을 계속 연주하면서 울었습니다. 모든 것을 지키겠다고 약속하는 것보다 무엇인가를 깨뜨리는 것이 더 어렵기 때문입니다.

대피에 성공한 후 그는 기존 훈련실도 파괴된 것을 발견했습니다. 선생님은 서서 오랫동안 잔해를 바라보다가 남은 북을 들어 울리는 데 도움을 청했습니다. 후회를 감출 아름다운 가르침은 없습니다. 두 사람은 밤이 될 때까지 말없이 일했다. Sirawet은 올바른 선택을 한다고 해서 후회가 없는 것은 아니라는 것을 알고 있었습니다. 그러나 구원받은 생명을 부인하지 않고도 슬퍼할 수 있습니다.

그는 분화의 충실한 사람으로 연합에 합류했습니다. 누구나 사용할 수 있는 철수 신호를 설정하세요. 오래된 조각과 새 목재를 사용해 양면 드럼을 수리했습니다. 소리가 동일하지 않습니다. 그는 상황을 과거로 되돌리려고 하지 않습니다. 매일 아침 그는 기차의 속도를 결정하기 전에 가장 느린 사람의 리듬을 듣는 연습을 했습니다.

수도원을 떠나기 전, 틈새에 빠진 친구가 그에게 밧줄 한 조각을 건넸다. Sirawet은 그것을 총각 옆에 묶었습니다. 마법의 밧줄 때문이 아니다. 그러나 그는 자신의 큰 힘이 할 수 없는 일을 한 적이 있었기 때문입니다. 그는 다른 형태의 지원도 계속 이용할 수 있도록 하려는 의도로 시작했습니다. 그리고 나는 더 이상 세계 평화의 모든 소리를 멈추라고 요구하지 않을 것입니다.

ARUN RPG · 25 / 60



니라웨이 차투라콘

니라웨이 차투라콘 · AR-025

역할: 사방의 수호자

고향: 프라투 시팍 역

무기: 차크라, 홀, 소라, 유리 연꽃

능력: 보호하고, 길을 밝히고, 신호를 보내고, 생명을 지원하는 네 가지 도구에 집중하십시오.

제약: 네 가지 임무를 수행할 수 있지만 동시에 완전한 능력을 발휘할 수는 없습니다. 먼저 도울 생명의 우선 순위를 정해야 합니다.

합류 연도: 19

주문을 내린 보호자

Nirawej에는 팔이 4개 있습니다. 그는 어릴 때부터 네 사람이 같은 일을 해야 한다는 기대를 받았습니다. 그는 접시를 들고, 컵을 씻고, 책을 읽고, 밧줄 묶는 것을 동시에 도울 수 있었습니다. 믿음직스럽다는 칭찬이 감히 피곤하다는 말을 하지 못하게 만드는 말이 되기까지. Four Gate Stations는 그를 서비스로 받아들이고 그에게 네 가지 도구와 끝없는 임무를 동시에 부여했습니다.

원반은 장애물을 자르는 데 사용됩니다. 셉터가 방어선을 구축했습니다. 소라가 신호를 보내고 Kaew Lotus, 생명 유지 점검 손의 움직임 하나하나가 정확해질 때까지 연습했습니다. 그러나 명상은 여전히 한 사람의 것입니다. Nirawej는 사람들이 그의 몸이 그를 그들이 기대했던 완벽한 수호자로 만들지 못했다는 것을 알게 될 것이라는 두려움 때문에 이 작은 실수를 숨겼습니다.

한번은 양쪽 문이 동시에 고장난 적도 있었습니다. 그는 지원군을 요청하지 않고 두 사람을 모두 데려가려고했습니다. 소라 신호가 한 기간 지연되었습니다. 카트 운전자가 오해하고 부상을 입게 만드는 Nirawej는 신호를 부는 것을 인정합니다. 하지만 그는 도움을 줄 사람이 필요하다는 사실을 인정하지 않습니다. 그는 보상하기 위해 더 열심히 일합니다. 동료들이 누구도 믿지 않는다고 생각해서 도움 제공을 중단하기 전까지는 말이죠.

역장은 그 부지런함을 이용해 장교 수를 줄였습니다. Nirawej가 존재한다고 말하는 것만으로도 충분합니다. 그는 밤새 포터가 유니폼을 벗었을 때 그것을 받아들이는 척한 결과를 막 보았습니다. 한 친구가 자신이 역을 보호하고 있는 것인지 아니면 다른 사람들을 그곳에서 사라지게 만드는 것인지 물었습니다. Nirawej는 잠을 자지 못한 시간으로 가득 찬 근무 시간표를 열기 전에 화가 났습니다.

19년째 되는 해, 사람들이 아직 여행하는 동안 문 시스템을 닫으라는 명령이 내려졌습니다. Nirawej는 좌초된 사람들의 삶에 대한 권력의 핵심을 보존하라는 명령을 받았습니다. 그는 다시 한번 모든 것을 시도했고, 차크라는 정렬을 잃었고 홀은 흔들리고 수정 연꽃은 꺼졌습니다. 그는 모든 사람 앞에서 어느 손을 놓을 것인지 결정해야 했습니다. 그래서 그는 먼저 호흡 곤란을 겪는 아이를 돕기 위해 재산 보호를 중단했습니다.

선택하면 코어 하나가 파손됩니다. 그러나 소라 소리가 옛 관리들을 다시 불렀다. 배지가 없어도 모두가 시스템을 잘 알고 있습니다. Nirawej는 그들에게 무엇을 하고 있는지 알려주고 감사의 표시로 어떤 명령도 내리지 않고 각자의 임무를 수행하도록 요청합니다. Asara의 부대가 도착했을 때 역에는 다시 함께 일하는 사람들이 있습니다. 묶인 사람들을 사방에서 끌어내었습니다.

그는 핵심을 보호해야 할 의무를 무시했다는 비난을 받았습니다. Nirawej는 동시에 자신의 주문과 결함에 대한 기록을 열었습니다. 보기에 좋아 보이는 부분만 공개하는 것을 선택하지 마세요. 기존 신호의 피해자들도 증언하러 왔습니다. 그는 보상 부담을 받아들이고 역주와 별도로 보안 점검을 제안했습니다. 그러면 다시는 누구도 전체 시스템을 대신하지 않을 것입니다.

Arun Front는 그를 교통 경비병으로 받아들이고 구조 활동을 조정했습니다. 그는 공구 벨트 안쪽에 작업 지시서를 썼습니다. 인계받는 사람의 이름을 위한 공간이 있습니다. 팔이 4개인 것도 장점이다. 하지만 그것이 4명이 쉬지 않고 일할 이유가 되지는 않습니다. 그는 모든 도구를 쓸모없다고 느끼지 않고 배치할 수 있다는 교훈을 배웠습니다.

역을 떠나기 전에 오랜 친구가 소라에 작은 종을 묶었습니다. 긴급 상황이 발생하기 전에 도움을 요청하는 데 사용하세요. Nirawej 흔들어 보세요 소라에 비해 소리가 매우 부드럽습니다. 그러나 그것은 그가 완전히 숨을 쉴 수 있게 해주었다. 그는 사람들이 믿을 수 있는 보호자가 되고 싶었습니다. 그리고 그들은 신뢰에는 이제 그들의 손이 가득 차 있다는 진실을 말하는 것도 포함된다는 것을 이해하기 시작합니다.

ARUN RPG · 26 / 60



아카니라 사하트사트라

아카니라 사하트사트라 · AR-026

역할: 경비대장

고향: 파이어 실라 요새

무기: 삼검, 활, 차크라

능력: 여러 팔을 조정하여 여러 방향에서 보호하고 수신호로 전선을 지휘하세요.

제약: 각 팔은 동일한 관심을 공유합니다. 분노는 조화를 깨뜨립니다.

합류 연도: 19

어린이를 인원으로 간주하지 않는 장군

Akkanira는 축제를 알기 전에 전장을 알고 있었습니다. 그녀는 아이들이 충분히 강해지면 무기를 휘두르도록 훈련시키는 Fire Rock Fortress에서 자랐습니다. 많은 무기가 그녀를 어린 나이에 리더로 선택하게 만들었습니다. 어른들은 그녀를 요새의 미래라고 부릅니다. 그녀가 원하는 미래가 어떤 모습인지 묻지도 않았습다.

그녀는 검, 활, 차크라를 사용하여 여러 라인을 동시에 제어하는 숙련된 장군이 되었습니다. 그녀의 성공으로 인해 그녀는 자신이 겪었던 것과 같은 방식으로 훈련하도록 젊은 남성을 받아들이게 되었습니다. 내가 너에게 기회를 주고 있다고 믿기 때문이다. 핑이라는 소녀는 자신의 칭찬을 받기 위해 모든 일을 합니다. 어느 날 핑은 순찰 중 통증을 숨기고 넘어졌다. Akkanira는 그의 용감한 말로 인해 아이들이 멈추고 싶다고 말하는 것을 막았다는 것을 발견했습니다.

의사가 핑 치료에 도움을 줄 수 있습니다. 그러나 아이는 언제 낫느냐고 묻지 않고 집으로 보내줄 수 있느냐고 물었다. Akkanira는 자신을 같은 나이로 보았고, 베어버릴 적이 없다는 사실에 분노를 느꼈습니다. 그녀는 어린이 훈련을 중단하라고 요청했습니다. 요새 경비병들은 인원이 부족하다고 항의했습니다. 그리고 구체제를 유지하는 이유로 자신이 성공적으로 훈련시킨 아이들의 이름을 언급했다.

Akkanira는 아이들을 다른 직업에 데려가서 공부하게 하고, 교사를 배치하고, 책을 읽고, 집에 갈 것인지 아니면 남아서 공부할 것인지 선택권을 주기 시작했습니다. 많은 사람들은 자신이 정말로 거절할 수 있다는 것을 믿지 않습니다. 당신은 당신의 말을 증명할 시간을 허용해야 합니다. 언젠가는 단 하나의 명령으로 모든 것을 해결하고 싶은 때도 있습니다. 사람의 뿌리 깊은 두려움을 바꾸는 것은 대형을 바꾸는 것과는 다릅니다.

19년째 되는 해, 경비병들이 인근 마을에서 권력의 핵심을 훔쳐간 후 요새는 포위당했습니다. 그는 아이들을 미끼로 보내라고 명령했습니다. Akkanira는 무기실에 서서 반역죄 혐의를 받아들입니다. 그녀는 지지자가 있다는 것을 증명하기 위해 싸우고 싶어하는 아이들을 이용하지 않습니다. 대신 미리 선정된 관리인과 함께 대피 경로로 보내졌습니다.

호송대 후방을 호위하던 중 Fury는 신호가 울리기 전에 한쪽 팔을 쏘게 만들었고 Akkanira의 동료 병사들에 의해 거의 제지당할 뻔했고 구급대원과 함께 있던 Ping으로부터 경고를 받았습니다. 그녀는 모든 손에 힘을 쥐고 있는 대신 자신의 도구를 다른 사람들과 공유합니다. 아사라 부대가 도착하자 두 사람은 사람들이 쉴 수 있도록 간격을 두고 방어선을 쳤다. 혼자 죽을 때까지 견뎌야 했던 장군의 전설을 만들지 마세요.

요새는 커뮤니티에 의해 탈환되었습니다. Akkanira는 그의 이전 명령을 검토하는 데 동의합니다. 원래 훈련 자금을 보육 기금으로 사용할 준비가 되어 있습니다. 그녀는 그들을 제대 군인이라고 부르지 않습니다. 왜냐하면 그들은 애초에 군인이 될 필요가 없었기 때문입니다. 핑은 다리 지지대 제작을 공부하기로 결정했습니다. 그리고 그녀에게 Akkanira가 매번 제 시간에 오는 스트랩의 줄자로 오라고 요청했습니다.

그녀는 호위를 조직하고 위험을 감수할 준비가 된 자원봉사자를 훈련하기 위해 Arun Alliance에 가입했습니다. 첫 번째 코스는 퇴각입니다. 친구를 돕고 위험한 명령을 거부하는 그녀는 장군을 막아야 한다는 요구사항 끝에 자신의 이름을 적었습니다. 팔의 수를 핑계로 모든 측면을 살펴보세요.

출발일 핑은 새 하네스와 무기 사진이 전혀 없는 스케치북을 가져왔습니다. Akkanira는 거기에 집, 나무, 책상을 공개합니다. 마음 가까이에 두기 전에 이것이 네가 지키고 싶은 미래다. 비록 그 사람이 사진 중앙에 서 있지 않더라도 그리고 다시 무기를 들어야 한다면 이 아이들이 무기를 포기하지 않을 권리를 갖도록 그녀는 무기를 들어주실 것입니다.

ARUN RPG · 27 / 60



칼리네 라티락

칼리네 라티락 · AR-027

역할: 소방관이 화를 냈습니다.

고향: 블랙 나이트 서바이버 캠프

무기: 그림자 곡선 검과 남색 연꽃

능력: 그가 인정한 복수심의 힘을 속박의 최첨단으로 바꾸십시오.

제약: 권력은 옳고 그름을 구별하지 않습니다. 매번 의식적으로 목표를 선택해야 합니다.

합류 연도: 19

피해자를 선택하지 않은 것에 대한 분노

Kalineee는 Black Night Survivor Camp에서 태어났습니다. 아이들이 악몽을 꾸다는 두려움 때문에 낮은 목소리로 옛날 이야기를 들려주는 곳. 그녀는 평범한 일에서 숨겨진 분노를 보았습니다. 군인의 부츠 소리를 듣고 컵을 꼭 쥐고 있던 손에 정중하게 문이 열려도 놀라는 사람들 속에 그래서 그녀는 누가 자신을 학대하는 사람이 두려움을 느끼게 해주길 바라는 마음으로 자랐습니다.

그녀의 힘은 그 감정에 반응했습니다. 휘어진 검의 칼날은 그녀가 직접 바라보는 그림자에서 생겨났고, 사람들의 고통을 더욱 느꼈다. 더욱 견고해졌습니다. 모두가 그녀에게 문제를 해결하기 시작했습니다. Kalineee는 수용소의 분노가 헛되지 않도록 해야 할 의무가 있다고 생각합니다. 이야기꾼이 정말로 원하는 것이 무엇인지 물어볼 공간이 남지 않을 때까지.

성명에 따르면 그녀는 전직 교도관을 추적했다. 아버지라는 아이와 함께 있는 그를 발견하고 그는

자신의 실수를 인정했습니다. 그러나 일부 증거는 주장과 일치하지 않습니다. Kalinee는 자신의 망설임이 피해자를 배신할까 봐 거의 검을 사용할 뻔했습니다. 먼저 아이는 언제 떠났는지 물었다. 이 집의 이야기를 누가 들어줄 것인가?

그녀는 경비원을 데리고 그를 죽였습니다. 수용소의 일부 사람들은 그녀에게 화를 냈습니다. Kalinee는 그들이 약하다거나 일을 놓아버려야 한다고 비난하지 않습니다. 그녀는 느린 정의가 얼마나 고통스러울 수 있는지 듣고 인정합니다. 그러나 그는 자신의 검이 모든 것에 대한 진실을 알고 있는 척하는 것을 거부했습니다.

수용소의 한 노파가 그녀에게 남색 연꽃을 선물했습니다. 어떤 사람들은 증인을 원하기 때문에 이야기를 공유한다는 점을 상기시키기 위해 이것을 편리하게 보관하십시오. 처벌자가 아닌 Kalinee은 누군가의 고통을 싸울 힘으로 사용하기 전에 묻기 시작했습니다. 처음에는 칼날이 약해졌습니다. 그녀는 모든 소리가 그녀를 압도하는 데 익숙했기 때문입니다. 그러나 목표 선택과 감정을 분리할 수 있을 때, 검이 전보다 더 단단해졌습니다.

19년째 되는 해, 인신매매 집단은 사슬에 묶인 사람들을 수용소 탈출의 장벽으로 삼았습니다. 칼리네는 쇠사슬 뒤에서 친구에게 상처를 준 사람을 보았다. 복수는 그녀에게 모든 것에 대한 지름길을 제공합니다. 대신 그녀는 날카로운 칼날을 사용하여 한 번에 한 가닥씩 결합된 부분만 잘라냈습니다. 사람들을 데리고 나가는 Nirach와 협력하십시오. 그룹 리더마저도 혼란 속에서 탈출에 성공했다.

그녀는 생존자들과 주모자가 잡히지 않았다는 소식을 가지고 캠프로 돌아왔습니다. 한 가족은 왜 기회를 놓쳤는지 물었습니다. Kalinee은 모든 것이 완벽하게 도움이 되었다고 변명하지 않습니다. 그녀는 잃어버린 기회를 받아들이고 증거를 바탕으로 팀 구성을 계속했습니다. 이번 구조로 사건이 종결되는 것은 아닙니다. 하지만 지켜볼 만한 죽은 적들이 없다고 해서 평가절하해서는 안 됩니다.

그녀는 속박 해제 장치에서 Arun Alliance에 합류합니다. 항상 증거 조사관 및 생존자의 간병인과 협력하십시오. 그녀는 대다수의 처벌 명령을 받아들이지 않습니다. 그리고 여전히 화가 난 사람들에게 마음을 편하게 하기 위해 진정하라고 요구하지 마십시오. 어떤 밤에는 그녀가 칼을 내려놓을 때까지 친구들을 앉아서 지켜보게 하기도 했습니다.

떠나기 전에 노파는 분노가 사라졌는지 물었습니다. Kalinee는 고개를 저으며 남색 연꽃에 물을 주었습니다. “그것은 아직 여기에 있지만 오늘은 그걸로 무엇을 해야 할지 압니다.” 그녀는 그녀의 맹렬함과 온화함을 잃지 않고 대답했습니다. 블레이드 방향을 제공합니다. 그리고 그녀가 캠프 밖으로 나왔을 때 그녀는 주인으로서 누구의 원한도 품지 않았습니다. 그들이 신뢰를 갖고 있다면 안전하게 돌려받아야 합니다.

ARUN RPG · 28 / 60



와치라멕

와치라멕 · AR-028

역할: 비를 땅에 되돌려 주시는 분

고향: 바다 위의 구름 무게 타워

무기: 바지라 송 플라이

능력: 구름과 지면 사이에 회로를 연결하여 비를 방출하거나 번개를 배출합니다.

제약: 습도의 균형을 맞춰야 합니다. 한 곳에서 비를 흠치면 다른 곳에서는 습기가 부족해집니다.

합류 연도: 19

주인 없는 번개

와치라멕 바다 위의 구름무게탑에서 하늘 읽기 연습을 해보세요. 그는 거리 이름보다 구름 모양을 더 잘 기억했습니다. 그리고 물의 균형으로 세상이 정의를 실현한다고 믿습니다. 도시가 마르면 비를 내리십니다. 배가 폭풍을 만나면 하나님은 전하를 장대 아래로 쪼개셨습니다. 그의 작품은 마치 하늘이 내린 선물처럼 느껴졌다. 사람들이 모든 물 방울을 구름지기의 자비라고 부르기 시작할 때까지는요.

그 칭찬은 그가 물을 직접 만든 것이 아니라는 사실을 잊게 만들었습니다. 부유한 도시에서는 타워 유지 비용을 지불합니다. 따라서 그는 더 많은 사람이 있다고 주장하면서 그들을 위해 비선을 더 자주 조정했습니다. 바람 끝에 작은 섬들이 서서히 말라가고 있습니다. Wachiramek은 보고서에서 숫자가 감소한 것을 확인했습니다. 나는 사람들이 손으로 흙 바닥을 긁어내야 하는 연못을 보러 내려간 적이 없습니다.

그 섬 여자아이가 빈 병을 들고 기숙사로 올라왔다. 그녀는 비 한 병을 사는 데 얼마가 필요한지 물었습니다. 그는 아이의 셔츠에 묻은 소금 얼룩을 보기 전에 시스템을 설명하기 시작했습니다. 그래서 다시 돌아가자고 했어요. 섬에는 물이 부족한 것이 아닙니다. 하지만 어른들이 그것을 찾는 데 사용해야 하는 시간이 부족합니다. 많은 아이들이 학교에 가지 않았습니다. 이전에 판매된 가뭄에 강한 작물은 비를 제공하는 도시에서 물 운송 비용을 지불하는 데 사용되었습니다.

와치라멕은 거대한 폭풍을 불러일으켜 문제를 해결하려고 합니다. 그러나 어부들은 그것을 금지했습니다. 갑작스런 만조로 인해 남은 토양이 바다로 흘러 들어갈 것이기 때문입니다. 그는 Vajra가 비에 대해 가르치지 않는 사람들의 말을 알아서 들어야 했습니다. 연못을 수리하고, 퇴적물을 막고, 점차적으로 공기 흐름을 복원하는 것부터 시작하십시오. 기숙사의 지식은 쓸모가 없습니다. 아래의 모든 생명을 대신하여 판단할 만큼 완전하지 않습니다.

19년에 회당 주인은 예식을 위해 구름을 보관하라고 명령했습니다. 많은 섬들이 건조함에도 불구하고 와치라멕은 물 공유 정보를 부인하고 일반에 공개하고 있으며, 폭풍이 누적되면서 군인들이 시스템을 폐쇄하러 왔습니다. 그는 모든 사람을 쫓아내기 위해 번개를 보낼 수 있었습니다. 하지만 탈출 경로는 아직 훈련생들이 건널 수 없는 금속 다리 위에 있었습니다.

그는 vajra의 두 끝을 사용하여 회로를 배수 극에 연결했습니다. 얼라이언스 부대의 타란과 에이린을 소환해 점령하세요. 열기가 손바닥을 태우고 바람이 탑의 지붕을 찢었습니다. 그는 모든 커뮤니티에 필요한 지표를 유지하기 위해 고급 제어 기능을 희생했습니다. 전하가 잔잔해지면 토양이 이를 흡수할 만큼 비가 내립니다. 그것은 온 세상이 그분의 능력을 볼 만큼 큰 폭풍이 아니었습니다.

Wachiramek은 작은 섬을 갖고 있는 유역 의회에 강우 관리 권한을 반환합니다. 그는 또한 계획을 계산하고 제안합니다. 하지만 어떤 영역을 얻고 잃을지는 보여줘야 합니다. 사람들이 읽을 수 없는 언어로 결과를 숨기지 마세요. 소녀는 첫 비를 받기 위해 같은 병을 다시 가져왔습니다. 그녀는 그것을 그 사람의 선물이라고 부르지 않았습니다. 그리고 그는 그 말을 듣고 기뻐했습니다.

그는 기상 측량사 및 책임 관리자로 연합에 합류했습니다. 목적지를 고려하지 않고 비를 흠쳐 무기로 사용하는 것을 금지합니다. 전투에 앞서 매번 현장에서 보이지 않는 곳도 점검한다. 사람의 힘은 눈으로 볼 수 있는 것보다 멀리 퍼지고 사과가 너무 느리게 따라올 수 있기 때문입니다.

마차에서 첫날 밤 그는 자신과 사람들 사이에 탑이 없이 구름을 바라보았습니다. 평범한 천 지붕에 빗물이 떨어지는 소리는 탑 꼭대기에서 나는 소리와는 달랐다. 와치라멕은 흠이 흠뻑 젖은 뒤 무엇을 심을지 이야기하는 아이들의 소리에 잠이 들었습니다. 그는 그들과 같은 하늘 아래 자리를 잡기 위해 번개를 소유할 필요가 없었습니다.

ARUN RPG · 29 / 60



아크라플로엥

아크라플로엥 · AR-029

역할: 더블 스토브 키퍼

고향: 돌 아래 용광로의 도시

무기: 의식용 국자와 불용기

능력: 두 개의 헤드가 소성 및 온도 제어를 별도로 제어합니다.

제약: 한 사람이 혼자 결정하면 불꽃이 불균형해져서 다시 몸으로 돌아온다.

합류 연도: 19

하나의 스토브에 두 가지 소리

Akkhraphloeng은 한 몸에 두 개의 목소리를 가지고 태어났습니다. 왼쪽 머리는 강철의 모양을 변화시키는 강한 불을 좋아합니다. 오른쪽 머리는 음식 냄비를 오랫동안 따뜻하게 유지하는 불씨를 좋아합니다. Forging Family는 두 사람에게 차례로 말하는 방법을 가르쳤습니다. 그런데 공장에 들어가니 대신 한 명만 월급을 받고 최대 두 명까지 생산하라는 명령을 받았다.

왼손잡이는 집을 살 돈을 벌기 위해 기꺼이 난로를 켜려고 합니다. 오른쪽 머리는 내열 벽돌이 곧 무너질 것이라고 경고합니다. 논쟁으로 인해 상사로부터 질책을 받았습니다. 그래서 그는 다른 사람들 앞에서 논쟁하지 않기로 동의했습니다. 점차 그 합의는 혼자 있어도 서로의 말을 듣지 않는 것으로 바뀌었습니다. 누구도 말하려 하지 않는다는 생각으로 그의 몸 안의 불이 흔들리기 시작했습니다.

파워코어 납기일 왼쪽 헤드는 예고 없이 발열을 증가시킵니다. 오른쪽 머리는 즉시 공기 흐름을 줄여 스토브를 보호합니다. 반대 세력으로 인해 화염이 몸 안으로 다시 들어가 화로 문이 폭발했습니다. 노동자들은 제 시간에 탈출했지만 제련소는 파손됐다. 두 사람은 거울을 보기를 거부한 것에 대해 서로를 비난했다. Akkhraphloeng은 직장에서 정직을 당했고 자신이 화를 낸 사람과 같은 방에 있어야했으며 탈출 할 방법이 없었습니다.

나이든 빵 굽는 사람이 작은 난로를 만드는 것을 도와주겠다고 제안합니다. 그녀는 어느 머리가 더 똑똑한지는 상관하지 않습니다. 간식만 나와서 먹어줬으면 좋겠다. 명확한 말로 온도와 시간에 동의해야 합니다. 이해하기 위해 근처 사람들에게 의존하지 않습니다. 여러 쟁반의 디저트를 태운 뒤, 두 사람은 잘못된 유일한 주인을 찾기 위해 서두르지 않고 함께 실수를 비웃기 시작했다.

Akkhraphloeng은 스토브의 잔해를 조사하기 위해 돌아가서 회사가 표준에 맞지 않는 재료를 사용했음을 발견했습니다. 그는 정보를 공개하고 자신의 결정을 받아들였습니다. 개인의 과실을 해결하기 위해 회사의 잘못을 이용하지 마십시오. 왼쪽 머리는 약한 불을 제어하는 방법을 배웁니다. 오른쪽 머리는 서두를 때를 배운다. 두 사람은 정지 신호를 설정했고, 상대방은 이를 즉시 존중해야 했습니다.

19년째가 되던 해, 그 위에 난민 수용소가 세워져 있었기 때문에 그 도시 아래에 있는 예비 용광로에서 물이 새기 시작했습니다. 아룬얼라이언스는 시스템을 아시는 분들을 구합니다. Akkhraphloeng은 Khachin 및 Sirawet과 함께 쓰러졌습니다. 한 머리는 구조를 봅니다. 다른 팀장은 팀원들의 말을 경청합니다. 보고하지 않아도 지휘관 역할을 하는 부서는 없습니다.

출구가 닫히면 조명이 꺼집니다. 왼쪽 머리는 벽을 불태우고 싶어합니다. 그런데 오른쪽 머리에는 반대편에 있는 연료탱크가 보입니다. 그들은 제 시간에 멈춰서 의식용 국자를 이용해 화심들을 내열용기에 담아 하나씩 꺼냈다. 화재 폭발에 비해 작업은 평범해 보였습니다. 그러나 그것은 조력자들의 조바심으로부터 도시를 구해주었다.

Akkhraphloeng은 에너지 유닛과 현장 주방에 힘을 합쳐 연료를 덜 사용하는 스토브를 마련했습니다. 주변 숲을 완전히 벌목하지 않고 캠프가 생존할 수 있도록 허용합니다. 회의 중에는 두 정상이 실제로 발언할 시간도 주어졌습니다. 하지만 자신의 합의에 따라 유일한 회원이 되도록 투표를 진행하세요. 자신의 몸을 핑계로 다른 사람의 공간을 차지하지 마세요.

떠나기 전 페이스트리 셰프는 정해진 시간 없이 준비될 때까지 굽는 레시피를 알려줍니다. Akkhraphloeng은 그렇게 하기 위해서는 냄새, 소리, 그리고 서로의 말을 들어야 한다는 것을 알고 있습니다. 그는 아직 구입하지 않은 집을 가지고 떠났습니다. 그런데 예전에 다툼방이었던 몸에는 두 사람이 앉아 서로 이야기를 나눌 수 있는 작은 테이블이 있었습니다. 그의 불은 누구도 조용하게 하지 않으면서 따뜻함을 제공하기 시작했습니다.

ARUN RPG · 30 / 60



원카이

원카이 · AR-030

역할: 여행하는 원숭이

고향: 클라우드 마켓

무기: 금빛 직원

능력: 지팡이의 길이를 조절하고 투석기의 힘을 이용해 공중에서 방향을 바꾸세요.

제약: 길이가 길어지면 컨트롤이 어려워집니다. 실제 클론을 생성할 수 없습니다.

합류 연도: 19

돌려받은 자유

Wenkai는 외부에서만 열리는 문을 결코 좋아하지 않았습니다. 그는 클라우드 마켓 곡예단의 원숭이입니다. 주인은 우리가 범죄자들로부터 자신을 안전하게 지켜준다고 말했습니다. 그러나 그는 열쇠를 갖고 있었고 자유를 물을 때마다 임금을 공제했습니다. 그래서 Wenkai는 닫는 동작을 연습하는 것보다 더 빨리 시를 깨는 법을 배웠습니다.

그는 손에 쥐면 수축되는 금빛 지팡이를 들고 탈출했습니다. 시장 도둑이라는 그의 평판은 그를 권력을 가진 사람들보다 우월하다고 느끼게 만들었습니다. 그는 부자에게서 물건을 훔쳤습니다. 경비병에게 장난을 치고 청소노동자들이 피해 배상금을 얼마나 지불해야 하는지 살펴보지도 않았습니다. 그 당시의 자유는 누구도 따라잡을 수 없다는 것을 의미했습니다. 책임감 있게 선택한 삶을 사는 것보다

한번은 세리에게서 상자를 훔쳐 사람들에게 동전을 던진 적도 있습니다. 탈출하는 동안 직원들은 건잡을 수 없이 뺏어나가 시장을 지탱하는 기둥을 부수었다. 그는 제 시간에 탈출했지만 산책로에 있던 많은 사람들이 쓰러졌습니다. Wenkai는 자신을 숨겨주었던 제화공이 가게를 잃었다는 소식을 들었습니다. 그래서 그는 몰래 그 돈을 그에게 돌려주었습니다. 그가 문제를 해결하는 데 도움을 주지 않으면 그녀는 그것을 받아들이지 않을 것입니다.

수리를 위해 머물면서 그는 다른 종류의 우리를 찾게 되었습니다. 직접 보면 당장 도망가고 싶게 만드는 수줍음이다. 그는 자신의 농담에 웃지 않는 사람들과 함께 일해야 합니다. 장난감 대신 기둥을 리프팅 빔으로 사용하십시오. 그리고 사과한다고 해서 피해자에게 가해자를 위로할 의무가 주어지는 것은 아니라는 것을 배웠습니다.

원래 그룹 소유자가 새 아이를 우리에게 가두자 Wenkai는 그들을 침략하여 풀어줄 계획입니다. 그는 습관적으로 거의 모든 일을 혼자 했습니다. 제화공은 문이 열린 뒤 아이가 어디로 가는지 먼저 물었다. 질문은 계획을 연장합니다. 그는 숙소에 연락하고, 음식을 준비하고, 도중에 그를 돕기 위해 히란과 얼라이언스에 소식을 보냈습니다.

19년째의 구조는 순조롭지 못했다. 소유자는 관중 통로를 인질로 사용합니다. Wenkai는 도망치는 사람들을 쫓는 대신 지팡이를 뺏어 천장을 지탱했다. 체중을 고려하지 않고 평소 사용하던 장거리를 통제해야 해서 손이 떨렸다. 마지막 아이는 새장을 떠나는 것을 두려워했습니다. 왜냐하면 나는 그 밖의 세상을 본 적이 없기 때문입니다. 그래서 그는 앉아서 기다리면서 아이가 스스로 문을 열도록 했습니다.

모두를 숙소로 보낸 뒤 칭찬과 함께 사라질 기회도 생겼다. 하지만 시장으로 돌아와서 완성될 때까지 수리 작업을 계속했습니다. Wenkai는 갑작스런 규칙을 좋아하지 않았습니다. 그는 단지 사람을 보호하는 규칙과 소유자를 보호하는 규칙을 분리하기 시작했습니다. 그리고 당신의 말씀대로 살기로 선택하는 것은 감히 있는 것과 같지 않다는 것을 받아들이십시오.

그는 잠입자로 아룬 전선에 합류하여 길을 개척합니다. 회원들이 반역자로 분류되지 않고 그룹을 떠날 수 있도록 허용하는 규칙을 요청하십시오. 다른 사람의 삶에 영향을 미치는 일은 반드시 물려주어야 한다는 규칙을 받아들일 준비가 되어 있습니다. Hiran은 스트림을 건너 뛰는 경쟁에 여러분을 초대합니다. 그는 도전을 받아들였지만 먼저 멈춰서 팀의 강함을 살펴보았습니다. 두 사람은 예전에는 지루하다고 불렀을 배려심에 웃음을 터트렸다.

출발 날짜 극단의 한 어린이가 캠프 열쇠를 쥐고 있는 사람이 누구인지 물었습니다. Wenkai는 우리가 없는 복도를 지적합니다. 그런 다음 그는 고철로 보관하기 위해 오래된 열쇠를 주었습니다. 그 대가로 전사가 되겠다는 약속은 아니었습니다. 행렬이 움직이기 시작하면 그는 모든 방향으로 달릴 수 있습니다. 대신 그는 모두가 곡선을 벗어날 때까지 카트 옆으로 걷기로 결정했습니다. 그것은 누구도 증명할 수 없는 최초의 자유였습니다.

ARUN RPG · 31 / 60



린이

린이 · AR-031

역할: 파이어 라이더

고향: 산호초를 따라 펼쳐진 풍차의 도시

무기: 불타는 창, 금 고리, 붉은 천, 바퀴 한 쌍.

능력: 소방차를 통해 힘을 전달하고 앵커 당김 루프를 사용하여 빠르게 움직일 수 있습니다.

제약: 두 바퀴의 균형이 맞아야 합니다. 축적된 열은 다른 사람들이 사용하는 경로를 태울 수 있습니다.

합류 연도: 19

스스로의 길을 선택하는 아이들

린이는 산호초 가장자리에 있는 풍차 도시에서 자랐습니다. 가족은 어선용 바퀴와 릴을 만듭니다. 그는 또래의 대부분의 사람들보다 체구가 작았지만 누구보다도 충동적이었습니다. 허가를 기다리지 않고 도구를 조정하는 것을 좋아합니다. 불에서 힘을 전달하는 한 쌍의 바퀴를 만드는 데 성공했을 때 모두는 위험한 물건을 들고 있는 껍만 보았습니다. 아무도 그가 설명하는 방식으로 그의 말을 듣지 않을 것입니다.

다른 사람의 말을 듣지 않으면 그는 그것을 빠르게 증명하려고 노력했습니다. 린이는 발에 가벼운 바퀴를 달고 배달 경주에서 경쟁합니다. 그는 주최자가 그의 사진을 사용하여 광고할 정도로 많은 여행에서 우승했습니다. 그는 작품에 대한 권리를 보유하는 작은 계약을 보지 않습니다. 그리고 그는 자신이 남겨둔 축적된 열기로 인해 나무길이 불타기 시작했다는 사실도 몰랐습니다.

큰 경주 당일, 바퀴 하나가 균형을 잃었습니다. 그는 길에 있는 아이를 피하기 위해 방향을 틀었지만 생선 판매대를 불태웠습니다. 주최측은 그를 무식한 아이라고 몰아 책임을 회피했다. 린이는 너무 화가 나서 계약서를 모두 불태우고 싶었습니다. 전에는 차고 기술자가 증거로 보관해야 한다고 하더군요. 새로운 일을 할 수 있는 능력을 갖추려면 주변 세계를 읽는 데 도움을 줄 사람이 필요합니다.

그는 검사를 받는 동안 장비 사용을 중단하라는 명령을 받았습니다. 영원히 생각하는 것은 금지되어 있지 않습니다. 급수관을 생각해낸 카친님이 안전한 지역에서 테스트를 도왔습니다. Linyi는 냉각 경로를 연구하고 비상 정지 절차를 직접 작성했습니다. 금반지는 앵커 포인트를 고정하는 데 사용됩니다. 신호를 보내는 데 사용되는 붉은 천 기계 근처에 날아다니는 장식이 아닙니다.

19년째 되는 해에 폭풍으로 인해 항구의 터빈이 거꾸로 회전했습니다. 경사로 한가운데에 갇힌 이주 카트 린이는 즉시 달려가고 싶었습니다. 그러나 연습한 대로 양쪽 바퀴를 검사하기 위해 멈췄습니다. 그는 장로들에게 그 계획을 제시하고 해결책을 받아들였습니다. 모든 것을 따르는 것과 누구의 말도 듣지 않는 것 사이에서 선택할 필요는 없습니다.

그는 불타는 창을 사용하여 메커니즘을 고정시켰습니다. 황금 고리가 보트에서 줄을 당깁니다. 그리고 이중 바퀴는 로프를 경사면 위로 보내는 데 도움이 됩니다. 나무가 검게 변하기 시작하는 것을 본 그는 불 사용을 멈추고 마지막 순간에 다리의 힘을 다해 달려갔습니다. 계획이 예상보다 늦게 끝났습니다. 그러나 산책로는 미래 세대가 사용할 수 있도록 여전히 존재합니다. Linyi가 타이머 없이 뭔가를 얻었습니다.

그는 기계공의 수입으로 생선 가게를 되찾고 신뢰할 수 있는 대리인을 통해 계약을 두고 싸웁니다. 가게 주인은 아직도 그를 볼 때마다 불평한다. 그런데 정해진 시간을 정해서 배달할 물건을 맡기기 시작했어요. 린이는 한 번의 큰 도움으로 신뢰가 회복되지 않는다는 것을 배웠습니다.

그는 통신 견습생이자 이동 정비사로 연합에 합류했습니다. 감독하에 준비태세에 따른 업무범위 그들은 놀라운 위력으로 인해 최전선으로 보내지지 않았다. 그는 커서 자신의 진로를 선택할 권리를 요청했습니다. 그리고 다른 아이들이 이해할 수 있는 언어로 장비 매뉴얼을 작성하도록 도와주세요.

떠나기 전에 어머니는 빨간 천을 딱 맞는 길이로 묶으셨습니다. 린이는 자신이 덜 아름답다고 불평했다. 그러나 바퀴가 포장되지 않았는지 테스트하는 데 동의했습니다. 그는 아직 일이 남아 있는 차고를 바라보며 다시 공부하겠다고 약속했습니다. 가드레일이 있다고 꿈은 작아지지 않습니다. 그의 조바심이 길을 불태웠던 곳보다 더 멀리 그를 데려갈 기회가 있었을 뿐입니다.

ARUN RPG · 32 / 60



옌젠

옌젠 · AR-032

역할: 오염 검사관

고향: 다라 무양 거울 신사

무기: 세 갈래의 양날 창

능력: 눈앞에 권력구조와 위조의 흔적이 보였다.

제약: 흔적을 본다는 것은 의도를 아는 것과는 다르다. 눈은 마음을 읽거나 증거 대신 결점을 지적할 수 없습니다.

합류 연도: 19

모든 것을 보지 못하는 눈

Yanzhen은 제3의 눈이 열린 이후로 다른 사람들이 볼 수 없는 것을 보았습니다. 그는 진짜 물개와 진짜 물개를 구별합니다. 물체에 붙은 기운의 흔적을 보고 우표 기계가 닳은 길을 읽는 자색 별거울 법정은 누구도 그의 눈을 속일 수 없으면 도시가 더 공정해질 것이라고 말하며 그를 조사관으로 받아들였다.

너무 빨리 판결을 내릴 정도로 칭찬을 받았다. 마약 절도 사건에서 Yanzhen은 상자에서 피고인의 각인을 발견하고 유죄를 확인했습니다. 그 남자는 구금되었습니다. 첫째, 이후의 증거에 따르면 그는 도중에 물건을 바꾸는 운송업자였습니다. 그의 눈은 실제 흔적을 보았습니다. 그러나 그가 처음부터 조립했다는 이야기는 잘못된 것입니다.

법원은 신뢰를 유지하기 위해 조용히 기록을 수정하기를 원합니다. Yanzhen은 피고인의 가족을 직접 방문했습니다. 가게는 압수됐고, 아들은 학교를 자퇴한 것으로 드러났다. 감옥 문을 열어도 피해는 되돌려지지 않습니다. 그는 그들 앞에서 자신의 결정을 읽었습니다. 끝까지 물어보는 것에 동의합니다. 직위를 상실하더라도 소급하여 결정을 검토하는 프로세스를 개설하고 싶습니다.

그의 동료 중 일부는 그가 법원을 파괴했다고 비난했습니다. Yanzhen은 법원이 유죄 인정을 용납할 수 없을 정도로 취약해서는 안 된다고 대답했습니다. 그는 검사 업무를 잠시 쉬고 증인 인터뷰를 공부했습니다. 두려움이 사람들로 하여금 일관성 없는 말을 하게 만든다는 것을 배웠습니다. 눈맞춤이 부족하다고 해서 거짓말이 있다는 증거는 아닙니다. 그리고 권력이 말할 수 없는 것도 똑같이 중요하게 여겨야 합니다.

19년, 재판관문에서 실종자 등록 흔적을 발견했다. 에너지 라인은 정직하다는 평판을 얻은 공무원을 가리킵니다. 그러나 Yanzhen은 즉시 따라잡지 못했습니다. 그는 문서를 추적해 본 결과 그 사람의 배지가 그가 죽은 후에 사용되었다는 것을 발견했습니다. 누군가는 대답 없는 사람을 비난하기 위해 그의 눈에 있는 자신감을 이용하고 있었습니다.

Nirach와 Sasin은 또 다른 증거를 가져왔습니다. 세 사람은 즉시 서로를 불신했습니다. Yanzhen은 단계를 보여줌으로써 문서를 확인하도록 요청합니다. Netdao가 아직 명확하지 않은 사항을 기록하도록 허용합니다. 법원 경찰이 급습해 파일을 압수하자 그는 오는 사람들이 모두 악하다고 선언하지 않고 양날 삼지창을 사용해 문을 막았다. 어떤 사람들은 자신이 무엇을 하라는 명령을 받았는지 아직도 모릅니다.

파일을 여는 것은 많은 가족을 복귀시키는 데 도움이 되었습니다. 그러나 주모자의 길은 여전히 끊어져 있습니다. Yanzhen은 혼란을 끝내기 위해 사건을 종결하겠다는 제안을 거부합니다. 그는 답이 없는 질문을 안고 살기로 결정했습니다. 새로운 범죄자를 만드는 대신, 모두가 세상이 끝난 것처럼 느낍니다.

그는 파워 트레이서로 Dawn Alliance에 합류했습니다. 검사관의 임무를 판사로부터 분리함으로써, 모든 보고서에는 가시성 필드가 있습니다. 유추되는 것과 아직 알려지지 않은 것 옛 사건의 합의에 따라 유가족에게 보상금을 보냈다. 그리고 그들에게 자신이 더 나은 사람이라는 것을 증명하라고 요구하지 마십시오.

출국일 피고인의 아이가 찾아와 새 표지가 붙은 책을 건넸다. 엔젠이 압수한 책은 바로 그 책이었다. 그는 즉시 그것을 가져가서 자기 것이 아니기 때문에 돌려주었습니다. 아이는 처음으로 희미하게 웃었다. Yanzhen은 정상적인 두 눈으로 그 미소를 보기 위해 세 번째 눈을 감았습니다. 그는 어떤 것들은 조심스럽게 다루어야 한다는 것을 알기 위해 모든 것을 꿰뚫어 볼 필요가 없었습니다.

ARUN RPG · 33 / 60



성룡

성룡 · AR-033

역할: 그린 커맨더

고향: 해상 검문소 함대

무기: 초승달 미늘창

능력: 방어선을 구축하고 해당 지역을 붙잡아 연속 타격을 받습니다.

제약: 위치 이동이 느리고 모든 라인을 동시에 보호할 수 없습니다.

합류 연도: 20

감히 명령을 거역하는 정직한 말

Shenglong은 동료들에게 한 맹세에 따라 바다에 묶여 있습니다. 배가 난파되는 동안 세 사람은 같은 냄비의 밥을 먹었습니다. 그리고 아무도 물 속에 남겨지지 않을 것이라고 맹세했습니다. 그는 긴 수염을 기른 덩치 큰 남자였고, 선원들이 믿을 만큼 침착했습니다. 그가 검문소 사령관 자리를 받았을 때 그래서 더 많은 사람들을 보호하겠다는 맹세를 확장하는 것 같아요.

해마다 함대는 승무원 생활과 거리를 두는 규칙에 따라 성장합니다. Shenglong은 두 명의 오랜 친구가 지휘관이었기 때문에 이에 따랐습니다. 그는 아직도 그 밥그릇을 기억하고 있다고 믿었다. 어선 나포 요청이 오면 확인하겠다고 약속했다. 하지만 언제나 총회가 더 중요하기 때문에 연기되었습니다.

젊은 선원이 밧줄 한 조각을 가져왔습니다. 밧줄은 그의 부대의 미늘창에서 잘린 부분이 있었습니

다. 아버지가 통행료 지불을 거부하다 바다에 표류했다는 증거로 활용된다. Shenglong은 파일을 검색하여 오랜 친구의 지시 사항을 찾았습니다. 그는 설명을 기대하면서 질문하러 갔다. 하지만 내 친구는 바다를 다스리면 사람들을 두렵게 만들 뿐이라고 대답했을 뿐입니다.

충성심은 그를 다른 방향으로 끌어당깁니다. Shenglong은 그런 행동에 진실한 우정이 공존할 수 있다는 것을 믿을 수 없었습니다. 그는 자신의 돈을 값음으로써 문제를 거의 마무리했습니다. 제작진은 먼저 다음 사람이 사망 후에도 같은 돈을 받을 수 있는지 물었다. 이후 그는 조사를 위해 증거물을 제출했고 즉시 기각됐다.

20년째 되는 해, 함대는 가해자를 숨긴 혐의로 기소된 도망선을 침몰시키라는 명령을 받았습니다. Shenglong은 아직 미늘창을 가지고 있지만 누구에게나 강요할 수 있는 배지는 없습니다. 그는 작은 보트에 탑승하여 개입하여 승객을 검사하라는 신호를 공개적으로 표시했습니다. 오랜 친구는 그들 사이의 충성심을 언급하며 퇴각을 명령합니다. Shenglong은 정직은 물 한가운데서 사람을 버리지 않는 것에서 시작된다고 대답했습니다.

그는 초승달의 미늘창을 찢어 수비수들을 흔들리는 배에 고정시켰습니다. 충격의 힘을 흡수하는 힘은 선체가 뒤집히는 것을 방지합니다. 그러나 동시에 선미를 돕기 위해 움직일 수는 없었다. 그래서 그는 젊은 선원에게 중요한 직책을 맡기고 어부의 조언을 들었습니다. 아룬 동맹이 구조선을 가지고 도착했을 때 배 주변을 다 보는 척하지 않았기 때문에 모두가 그 자리에 그대로 있었습니다.

대결은 선박을 검사하고 항구 커뮤니티에 증거를 공개하는 데 동의하면서 끝났습니다. 한 친구는 항복하고 다른 친구는 도망칩니다. Shenglong은 한때 평생 지속될 것이라고 믿었던 우정을 잃습니다. 그는 슬픔을 자신의 죄를 변호할 구실로 삼지 않고 그 일을 애도했습니다.

그는 해양 보호 부대의 대열에 합류합니다. 관련되지 않은 사람들의 생명을 위험에 빠뜨리면서 승무원에게 명령을 요청하도록 훈련시키세요. 그리고 그 지역을 아는 사람들이 군 장교들 앞에서 투표하도록 하십시오. 그의 고요함은 여전히 사람들에게 그를 신뢰하게 만들었습니다. 그러나 이제 여기에는 그가 항의했어야 할 때 침묵을 지켰었다는 사실을 인정하는 것도 포함됩니다.

부두를 떠나기 전에 젊은 선원이 그에게 낡은 냄비에 담아 먹으라고 권유합니다. Shenglong은 앓기 전에 모두를 퍼 올렸습니다. 새로운 선서식은 없었습니다. 실제로 따라만 하면 옛말도 여전히 괜찮기 때문입니다. 그는 잘린 밧줄을 미늘창 자루에 고정했습니다. 충성심이란 파트너가 하는 일을 가볍게 여기는 것이 아니라는 점을 기억하십시오. 하지만 그것은 한때 나눴던 맹세가 무의미해지기 전에 그를 막을 수 있는 용기를 갖는 것에 관한 것입니다.

ARUN RPG · 34 / 60



자오웬

자오웬 · AR-034

역할: 잃어버린 이름 조사관

고향: 고스트타운 등록관

무기: 낙인이 찍힌 빛나는 검

능력: 원래의 맹세와 조건이 일치하지 않는 인장을 잘라냅니다.

제약: 모든 조건과 증인을 찾아내야 합니다. 날카로운 칼날은 사실을 듣기를 거부하는 사람들에게 도움이 되지 않습니다.

합류 연도: 20

삭제된 분의 증언

Zhaowen은 편지를 통해 세상을 떠난 사람들이 미래 세대에게 전할 수 있기 때문에 편지를 좋아합니다. 그는 단순한 의도로 변두리 도시 등록 홀에서 작업을 시작했습니다. 즉, 연락받는 사람의 이름을 정확하게 적어주세요. 누군가의 말투나 낡은 옷 때문에 단지 자신의 존재를 증명하기 위해 하루 종일 낭비하게 하지 마십시오.

도시가 균열 뒤에 폐쇄 구역으로 분류되었을 때 당국은 중앙 등록부에서 일부 이름을 삭제하라는 명령을 내렸습니다. Zhaowen은 명령에 일시적인 조치라고 명시되어 있기 때문에 조치에 동의하기 전에 항의했습니다. 그는 개인 사본을 보관했습니다. 그들은 그것만으로도 가족을 부양하는 지위를 잃지 않고 성실성을 유지하기에 충분하다고 생각했습니다.

한 여성은 남편의 약을 받기 위해 매달 찾아왔습니다. 시스템에서 이름을 찾을 수 없다고 응답했습니다. 조원은 몰래 돈을 주었지만 감히 기록을 돌려주지는 못했습니다. 남편이 사망하자 집 관리를 위해 증빙서류를 요구한다. 시스템은 존재하지 않는 사람의 죽음을 기록할 수 없다고 응답했다. 조원은 숨겨진 사본을 보고 서류를 떠나지 않은 진실이 그녀에게 전혀 도움이 되지 않았다는 것을 깨달았습니다.

그는 공동체가 읽을 수 있도록 기록 보관소를 열었고 봉인실에 갇혔습니다. 골키퍼가 자신의 이름을 정직하게 지켜야 한다는 오래된 맹세 인장이 있었습니다. 현재의 권력 사용은 그러한 조건에 반대됩니다. Zhaowen은 기숙사 의식 용 검을 가져와 봉인을 총별로 검사했습니다. 당신이 항상 옳다는 믿음을 가지고 자르지 마십시오. 그러나 입증 가능한 모순에 대해 날카로운 칼날이 응답할 때까지 증인을 모으십시오.

그는 조건이 잘못된 인장 부분만 잘라낼 수 있었습니다. 다른 부분은 여전히 강하다. Zhaowen은 열쇠와 이성애 귀를 기울이는 소장의 도움을 받아 탈출구를 찾아야 합니다. 새로운 권한은 증거 검색 작업을 대체하지 않습니다. 하지만 이전에는 단지 서류 작업으로만 여겨졌던 작업이 여러분 앞에 놓인 문에 실질적인 영향을 미칠 수 있습니다.

20년이 되던 해, Yanzhen과 Netdao는 실종자 명단을 가지고 도착했습니다. Zhaowen은 숨겨둔 사본에서 동일한 이름을 발견했습니다. 그는 사람들을 삭제하는 데 자신이 수행한 정보와 역할을 모두 공개했습니다. 그들은 사본을 보관한다고 해서 범죄가 면제된다고 주장하지 않습니다. 이름을 복원하는 데는 이웃의 증언, 부채 장부, 그림, 삶이 남긴 작은 것들이 사용됩니다. 이는 공식 인장에만 의존하지 않습니다.

공무원들이 증거를 파괴하기 위해 기숙사를 불태웠을 때 Zhaowen은 사람들이 원본 파일보다 먼저 문서를 분류하도록 돕기로 결정했습니다. 그는 수백 페이지를 잃었습니다. 하지만 예전에 미등록자라고 불렸던 공동체는 기억하고 있는 자신의 이름을 알리기 위해 뭉쳤습니다. Zhaowen은 새벽까지 그의 목소리에 따라 글을 썼습니다. 사람이 종이 이전에 존재했다는 것을 이해하십시오. 그리고 종이는 그들에게 봉사해야 합니다.

그는 사람들을 불의한 명령에 묶는 봉인을 제거하기 위해 아룬 동맹에 합류합니다. 여러 복사본을 설정하고 데이터 소유자가 자신의 이름을 편집할 수 있도록 허용합니다. 검은 항상 붓 옆에서 빛난다. 아직도 조건을 모른다면 그는 먼저 베고 그의 용기가 올바른 결과를 낳기를 바라는 대신 계속 탐색할 것입니다.

떠나기 전 남편의 서류를 달라고 하던 여성이 수정본을 가지러 왔다. 그녀는 그것을 천천히 읽고 중간 이름의 철자가 틀렸다고 말했습니다. Zhaowen은 즉시 사과하고 정정했습니다. 그날의 정의는 목소리처럼 들리지 않았습니다. 자신의 가족의 이야기가 어떻게 쓰여져야 하는지 말할 수 있는 권리를 가진 여성은 단 한 명뿐이었습니다. 그리고 붓을 든 사람은 그녀를 한 달 더 돌아오지 않고 듣기로 동의했습니다.

ARUN RPG · 35 / 60



리야오

리야오 · AR-035

역할: 그림 커튼 메이커

고향: 나인 썬 극장

무기: 흰색 꼬리와 커튼 라인

능력: 감각 기억을 바탕으로 환상을 만들어 보세요.

제약: 환상의 이미지는 캡처할 수 없습니다. 그리고 그녀가 결코 이해하지 못하는 것에는 허점이 있습니다.

합류 연도: 20

요청하신 얼굴은 본인 얼굴입니다.

리야오는 어렸을 때 얼굴을 기억하지 못한다. 사람들은 그녀가 다른 것을 좋아하기 때문입니다. 9개 장면의 극장은 환상을 창조하는 능력으로 그녀를 받아들인다. 그녀는 시청자가 그리워하는 공주, 전사, 노인, 연인을 연기했습니다. 내가 칭찬을 받을 때마다 그녀는 커튼 뒤에 있는 사람을 좋아하는 사람이 있는지 궁금해 할 것입니다.

그녀는 자신이 경험한 것들로부터 이미지를 창조한다. 지붕 위의 비 냄새 엄마의 신발 소리 아침 꼬리깃털 색깔 사진은 아름답지만 무형이다. 주최측은 부유한 사람들에게 개인 쇼를 판매하기 시작했습니다. 죽은 사람의 얼굴을 입게 함으로써 리야오는 그것이 위로라고 생각했습니다. 한 고객이 남편의 잘못된 이미지를 이용하여 아들에게 집을 판매하는 데 동의하도록 강요하기 전까지는 말이죠.

Liyao는 현장 중간에 공연을 중단하고 계약금을 상환하라는 요청을 받았습니다. 그녀는 버림받지 않기 위해 모든 것을 포기했습니다. 그래서 나는 계속하기 위해 거의 돌아갔습니다. 아이가 자신의 얼굴을 바라보는 모습을 보기 전에는 이번에도 가짜 사진인지 아닌지 알 수 없었다. 한때 사람들이 세상을 더 폭넓게 볼 수 있게 해 주었던 능력은 그들이 실제로 볼 수 있는 사람에 대한 믿음을 파괴하고 있습니다.

그녀는 옷 몇 벌과 계약 문제로 빚을 진 채 극장을 떠났다. 처음에는 시장에 원래의 모습을 감히 보여주지 못했습니다. 그래서 지칠 때까지 계속 변합니다. 그녀의 소식을 접한 Rinpaksa는 그녀를 초대하여 어떤 장면이 가짜인지 분명히 밝히고 커뮤니티 포럼에 도움을 달라고 요청했습니다. Liyao는 시청자가 속지 않았음에도 불구하고 여전히 시청할 의향이 있다는 사실에 충격을 받았습니다.

그녀는 자신의 인생에서 평범한 이야기를 연기하기 시작했습니다. 1회에는 관객이 거의 없었고, 끝나기도 전에 떠나는 사람도 있었다. 그녀는 상처를 입었지만 모든 사람의 시선을 유지하기 위해 몸 전체를 바꿀 필요는 없었습니다. 그녀가 진정으로 이해하는 선택을 할수록 그녀의 힘의 안정성은 높아집니다. 외부에서만 알 수 있는 호화로운 도시를 건설하는 대신.

20년째 되는 해, 한 무리의 사냥꾼들이 옛 극장에서 목격자를 추적합니다. Liyao는 환상을 이용하여 자신이 걸어온 골목으로 방향을 틀었습니다. 그런데 적이 실험체를 던지면 그림에도 구멍이 열렸습니다. 그녀는 워린과 함께 실제 계획으로 사람들을 이끌어야 합니다. 인간의 팔 대신 목표를 받기 위해 무중력 이미지를 소환할 수는 없습니다.

결정적인 순간에 그녀는 얼굴을 이용해 추적자들을 목격자들로부터 멀어지게 유인합니다. 불순종하는 사람이 누구인지 알려 주십시오. 증인의 정보는 나중에 계약의 집행을 밝혀내는 데 도움이 되었습니다. 리야오는 부당한 빚을 청산할 수 있습니다. 하지만 그들은 여전히 실제로 책임을 져야 하는 장비 부문에 대해 보상을 위해 노력하고 있습니다. 상황을 바로잡기 위해 과거의 모든 사람을 악당으로 만들지 마십시오.

그녀는 스텔스 및 통신 부서의 대열에 합류합니다. 죽은 사람이나 산 사람의 얼굴을 당사자의 동의 없이 억압하는 데 사용해서는 안 된다고 규정하고 있습니다. 그녀는 환상이 쉽게 모방할 수 없는 확인 신호를 감지하도록 친구들에게 가르칩니다. 눈을 속일 수 있는 세상에서도 팀이 여전히 서로를 믿을 수 있도록.

Rinpaksa는 떠나기 전에 극장에 넣을 사진을 요청합니다. Liyao는 그녀의 얼굴을 거의 완벽하게 바꿨습니다. 웃다가 멈추기도 전에 자연스럽게 일어섰다. 한쪽 꼬리가 잘못된 시간을 가리키고 눈 밑에는 피곤한 흔적이 남아 있었다. 그 그림은 모든 사람이 좋아할 만한 것이 아닙니다. 그러나 다시 살기로 선택하는 것은 그녀의 의무입니다. 세상이 다른 사람이 되기를 요구할 때 그녀는 이미 자신의 이름으로 된 집을 가지고 있습니다.



진수

진수 · AR-036

역할: 마지막 종소리 후에 누가 깨어났는가

고향: 오래된 시체 수송 창고

무기: 강한 손과 이마 봉인

능력: 관절에 힘이 쌓이고 점프하고 밀면서 방출됩니다.

제약: 스트로크 사이에는 휴식을 취해야 합니다. 다른 사람이 착용한 배지도 신체 제어를 방해합니다.

합류 연도: 20

움직이지 못해도 들을 수 있는 사람들

잠에서 깨어난 후 진수가 가장 먼저 기억한 것은 사람들이 얼마나 많은 물건을 가지고 다닐 수 있는지 이야기하는 소리였다. 그의 몸은 얼었다. 주기적인 관절 운동을 하며 이마에 낙인이 있어 명령을 들으면 즉시 멈춥니다. 그는 이해한다고 말하고 싶어합니다. 하지만 직원들이 기다리기에는 말이 너무 느리게 나왔다. 모두가 마치 안에 청중이 없는 것처럼 그에 대해 이야기했습니다.

오래된 선적 창고에서는 뿔을 사용하여 무거운 관과 상자를 들어 올렸습니다. 그는 자신이 피곤하다는 것을 알고 있었지만 휴식을 요청할 방법이 없었습니다. 경비원은 자신과 같은 인물은 그것을 느낄 수 없다고 생각했습니다. 진수는 생각을 담기 위해 천장의 틈새를 세기 시작했다. 원래 이름이 생각나지 않자 상자 속에서 터진 책 조각에 적힌 글자 중에서 진수를 선택했다. 아무도 선택하라고 말하지 않는 것이 첫 번째입니다.

메이라는 청소부는 손가락을 움직여 질문에 답할 수 있다는 사실을 발견했습니다. 그녀는 알파벳 격자를 만드는 데 많은 밤을 보냈습니다. 대화가 쉬워지기를 원하기 때문에 단어를 추측하려고 서두르지 마십시오. 진수는 탈출이라는 단어 앞에 상처라는 단어를 요구한다. 메이는 이를 이해한 후 골절된 다리에 물건을 올려놓는 것을 중단하고 그 사용 사실을 증거로 기록하기 시작했습니다.

경비원이 보드를 붙잡아 압수했습니다. 진수는 메이를 안전하게 지켜주기로 거의 조용히 동의했다. 그러나 그녀는 그가 인간이 아닌 것처럼 행동해야 한다는 안정감은 오래 가지 못할 것이라고 말했습니다. 두 사람은 상자의 굽힌 부분을 통해 Zhaowen에게 메시지를 보냈습니다. 그는 통제 봉인이 문서에서 누구도 동의하지 않은 계약 조건에 의존한다는 것을 발견했습니다.

20년째에는 배지가 부분적으로만 제거되었습니다. 모든 것을 즉시 제거하면 신체의 지지 메커니즘이 손상될 수 있기 때문입니다. 진수는 자신의 힘을 조절하는 법을 배우면서 자신의 한계를 안고 살아가야 합니다. 그는 멀리 뛸 수 있지만 관절에 힘이 생기도록 휴식을 취해야 합니다. 독립을 회복한다는 것은 하루아침에 일어나서 뛰는 것이 아닙니다. 그리고 그는 모든 사람에게 속도를 존중하라고 요청했습니다.

일꾼들을 데리고 나가기 전에 재무부 소유자는 진수가 자신의 힘을 사용하여 길을 열었다는 증거에 불을 지르고 동의한 대로 잠시 멈췄습니다. 봉인된 옛 명령이 그들을 강제로 서서 문을 닫으려고 했음에도 불구하고. 메이는 자신의 이름과 그의 이름을 번갈아 읽어 집중했다. 한편 조원은 증명할 수 있는 조건을 삭제했다. 그는 마지막 단계를 스스로 밟고 사람들을 데리고 나왔습니다.

자유를 얻은 후, 그는 아무도 그에게 명령하지 않는 날들에 무엇을 해야 할지 몰랐습니다. 진수는 낮에는 낮잠도 자고, 그림도 그리며, 작은 것들을 고치는 것을 좋아합니다. 다른 사람들이 무거운 물건을 들어올리는 데 사용된다고 생각하는 손은 올바른 손잡이로 붓을 잡을 수 있습니다. 그는 초안과 관련된 모든 계약을 확인할 수 있도록 읽는 법을 배우라고 요청했습니다.

그는 수송 및 보호 부대의 연합에 합류합니다. 휴식 일정 의사소통 게시판과 통지 없이 배지 접촉을 거부할 권리가 있습니다. 치료는 계속됩니다. 파이터가 되기 전에 다른 사람처럼 되어야 한다고 주장하는 사람은 아무도 없습니다. 그는 자신의 착지 지점을 알고 있는 곳에서 점프하는 데 힘을 쓰는 연습을 했습니다. 더 이상 멀리서 오는 명령에 따라 무장할 필요가 없습니다.

메이는 떠나기 전에 이름이 나온 책의 스크랩을 반환합니다. 진수는 칠판에 감사의 마음을 적는데 오랜 시간을 투자했습니다. 다들 끝날 때까지 기다렸어요. 아무도 나를 대신해 말하지 않습니다. 그는 아직 떠나지 않은 행렬을 올려다보았다. 이 침묵은 무시되지 않습니다. 하지만 다른 사람들이 자신의 목소리가 닿을 수 있도록 의도적으로 생략한 공간이다.

ARUN RPG · 37 / 60



룡쉬안

룡쉬안 · AR-037

역할: 오션 레인 킹

고향: 산호해저궁전

무기: 왕의 발톱과 레인 싹

능력: 해류로 구름을 이끌고, 그 위력을 느낄 수 있는 거리까지 물을 밀어낸다.

제약: 다른 해안에 영향을 주지 않고 폭풍을 불러올 수는 없습니다. 유역 전체에 미치는 영향에 대해 책임을 져야 합니다.

합류 연도: 20

적의 집에 비가 내린다

Longxuan은 Royal Coral Underwater Court에서 자랐습니다. 바다는 인간이 이해하기에는 너무 넓다는 것을 가르쳐줍니다. 그는 Fon Seal의 상속자입니다. 파도 밑의 조류와 생명의 안전을 책임 집니다. 수상 선박이 산호초를 파괴할 때 그는 무력한 작은 모습을 보고 인간에 대한 친절이 자신의 집에 대한 잔인함이라고 믿기 시작했습니다.

그는 선박을 해당 구역 밖으로 정밀하게 밀어내는 폭풍을 생성합니다. 하지만 조류는 지도에 그려진 선에서 멈추지 않습니다. 멀리 있는 어촌 마을이 파괴되었습니다. 실제로 산호를 파괴한 선박들은 안전한 만에 대피했습니다. Longxuan은 작업이 성공했다는 보고를 받았습니다. 지하 정원의 나무 조각에 붙어 있는 어린아이의 부적을 찾기 전

그는 해안을 직접 보기 위해 올라갔다. 마을 사람들은 산호를 자르는 회사의 이름조차 몰랐습니다. 그들은 그가 정의로운 형벌이라고 부르는 것의 열매를 맺는 사람들입니다. Longxuan은 아버지가 타일을 수집하는 것을 돕는 아이를 발견했지만 폭풍을 보낸 사람이 누구인지 감히 말하지 않았습니다. 그는 보이지 않는 형태로 하루를 구합니다. 그런 다음 비 브랜드보다 무거운 침묵을 가지고 창자로 돌아갑니다.

수중협의회는 피해자들에 대해 언급하지 않음으로써 명예를 지킬 것을 제안합니다. 그는 해안 지역 사회에 자신의 역할을 거부하고 선언했습니다. 그가 받은 분노는 그를 바다로 후퇴시키고 싶게 만들었다. 하지만 나는 끝까지 머물면서 듣기로 결정했습니다. Longxuan은 보상하고 선박 경로 검사에 참여하기로 동의했습니다. 피해를 입은 마을 사람들에게 폭풍 계획을 중단할 권리를 부여합니다.

20년째 되는 해에 핵심 선박의 기름이 암초로 누출되었습니다. 그는 그것을 날려버리기 위해 큰 파도를 사용하고 싶었습니다. 그러나 Tharakes는 그 물이 다른 마을 우물로 흘러 들어갈 것이라고 지적합니다. Wachiramek은 비교를 위해 비 계획을 제시합니다. 세 사람은 한 번의 폭풍으로 승리를 선언하는 대신 바람, 물, 봉쇄선을 단편적으로 사용하여 이전에 혼자 마스터했던 힘을 공유해야 했습니다.

행사가 진행되는 동안 원래 회사의 보트는 기름 유출로 인해 갇히게 되었습니다. 승무원들은 도와달라고 소리쳤다. Longxuan은 적의 상징을 기억하고 얼어 붙었습니다. 주인 대신 옥상에 있는 사람들이 위험을 감수하도록 내버려져 있는 것을 보기 전에는. 그는 불을 끄기 위해 배에 비를 보냈습니다. 그런 다음 발톱을 사용하여 구조 라인으로 끌어다 놓습니다. 승무원을 구한다고 해서 회사의 사건이 사라지는 것은 아닙니다. 두 가지 일이 동시에 일어나야 합니다.

산호 회복에는 오랜 시간이 걸립니다. Longxuan은 커뮤니티와 추적 시스템을 구축하여 장마철 주문을 다시 확인할 수 있도록 했습니다. 그는 지하 세계에 대한 사랑을 희생하지 않았습니다. 그러나 자신의 힘이 이미 닿은 해안까지 책임을 확대합니다. 왕실의 일부에서는 이것이 자신의 존엄성을 훼손하는 것으로 간주했지만

그는 유역과 바다의 수호자로서 아룬 동맹에 합류했습니다. 모든 임무는 다른 해안에 미치는 영향을 평가해야 합니다. Longxuan은 여전히 오만했고 반복해서 사과하는 것을 잘 하지 못했습니다. 하지만 결과를 확인하는 사람이 피해자인 곳에서 일하는 연습을 하세요. 기분만 좋아지는 직업이 아닙니다.

떠나기 전에, 그가 타일 수집을 도왔던 소년은 그가 구한 배의 이름을 적을 수 있는 조각을 그에게 주었다. Longxuan은 폭풍으로 파괴된 반대편 마을의 이름을 추가했습니다. 그는 두 얼굴을 모두 가지고 다녔습니다. 가디언의 이야기는 구조가 완료된 날에만 국한되어서는 안 되기 때문이다. 그리고 적의 집 위에 내리는 비는 누구도 영원히 두려움 속에 살지 않아도 되는 바다의 시작일 수도 있습니다.

ARUN RPG · 38 / 60



로스가르

로스가르 · AR-038

역할: 번개 망치 기계공

고향: 북부 겨울 철 마을

무기: 하늘 망치의 반지

능력: 폭풍의 힘을 받아 짧은 망치를 통해 힘을 방출합니다.

제약: 망치는 새로운 충전을 받기 전에 손으로 돌아와야 합니다. 몸은 번개를 영원히 견딜 수 없습니다.

합류 연도: 20

종을 치는 망치

Rothgar는 북부 철 마을에서 자랐습니다. 그의 아버지는 모든 금속 조각에는 고유한 소리가 있다고 믿는 종 제작자였습니다. 그는 사람들을 집으로 부르는 종소리보다 망치가 방패를 치는 소리를 더 좋아했습니다. 그래서 그는 공학국으로부터 천상의 망치를 받았을 때 적에게 두려움을 심어주는 것이 망치 사용자의 최고의 영예라고 생각하고 전사가 되기로 결심했습니다.

그의 명성은 번개를 잡아 현장에 방출하는 것에서 비롯되었습니다. 사람들은 아름다운 빛 속에서만 이야기를 전합니다. 며칠 동안 이어진 손의 마비에 대해서는 말하지 않겠습니다. Rothgar 자신은 자신의 증상을 숨겼습니다. 언젠가 누군가가 더 강한 전사를 요구할 것이라는 두려움 때문입니다. 그는 싸움이 끝난 뒤 술을 마시기 시작했고, 괜찮냐고 묻자 크게 웃었다.

한번은 과충전을 받은 후 망치가 그의 손에서 미끄러졌습니다. 그는 무기를 되찾지도 못한 채 새로운 번개를 맞았습니다. 역류로 인해 그는 넘어졌고 그의 친구는 들판 중앙에서 도움을 주기 위해 나와야 했습니다. Brain이라는 친구가 다리를 다쳤습니다. Rothgar는 더 큰 전투에서 승리하여 보상을 원합니다. 하지만 브레인은 그에게 의사를 만나고 언제 고장날지 모두가 추측하지 말라고 요청합니다.

회복기가 그를 집으로 데려왔습니다. 그의 아버지는 그에게 작은 종을 울리는 것을 도와달라고 부탁했습니다. Rothgar는 금속을 여러 번 깨뜨릴 만큼 세게 쳤습니다. 노력하기보다는 듣는 법을 배워야 합니다. 그는 쓸모없다는 두려움을 받아들이기 시작했습니다. 그리고 그의 어머니는 그의 명성에 대해서는 언급조차 하지 않은 채 여전히 그가 감당할 수 있는 만큼 장작을 패는 일을 돕게 한 것으로 드러났다.

20년째 되는 해에 폭설이 내려 신호탑의 경보가 끊어졌습니다. 계곡의 작업자들은 눈이 내리는 것을 전혀 몰랐습니다. Rothgar와 Selvara의 부대는 얼음으로 덮인 큰 종에 도달합니다. 그의 망치는 그것을 파괴하여 빠르게 길을 열 수 있습니다. 그러나 아래에 있는 일꾼들에게 닿을 수 있는 것은 종소리뿐이었다.

그는 필요한 금액만큼만 청구했습니다. 진동을 이용해 앵커 포인트를 녹이고 종을 울려 대피 신호를 보냅니다. 망치가 튀었을 때 그는 또 다른 라운드를 시작하기 전에 망치가 그의 손으로 돌아올 때까지 기다렸습니다. 시간 사이의 침묵조차도 너무 늦었다는 두려움을 느끼게 만들었습니다. Tharan은 접지선을 놓는 것을 도왔습니다. 작업자들은 소리를 듣고 눈사태가 발생하기 몇 분 전에 안전한 곳으로 이동했습니다.

Rothgar는 사건 후 지쳤지만 더 이상 부상을 입지 않았습니다. 그는 보급품 정리를 도우러 온 브레인 옆에 앉았다. 두 사람은 큰 서약을 말하지 않았습니다. 예정대로 의사와 증상을 확인하기 위해 약속을 잡으십시오. 이번에는 Rothgar가 손이 마비되기 시작하면 그에게 알려줄 것이라는 믿음으로 다시 함께 일하기 시작했습니다.

그는 Storm Guard 및 Metal Workers의 Dawn Alliance에 합류했습니다. 망치 연습 외에도 그는 마법 없이도 도움을 요청할 수 있도록 모든 캠프에서 사용할 수 있는 종 신호를 가르칩니다. 전투에는 여전히 그의 힘이 필요합니다. 그러나 그는 환호성이 더 크다고 해서 새로운 혐의를 받아들이지는 않을 것이다. 그리고 상태가 한계에 도달하면 친구에게 망치를 가질 권리를 주세요.

떠나기 전에 그의 아버지는 부러졌다가 다시 용접된 종을 그에게 주었습니다. 소리는 완벽한 것만큼 공명하지는 않지만 여전히 깨끗합니다. Rothgar는 카트 옆에 매달렸습니다. 시끄러울 때마다 그는 항상 이기기보다는 집에 가고 싶어하는 사람들을 생각했습니다. 손에 쥐고 있는 망치도 땅을 흔들 수 있습니다. 그러나 이번에는 자신의 목소리로 누군가에게 돌아가는 길을 알려주고 싶었다.

ARUN RPG · 39 / 60



에이반

에이반 · AR-039

역할: 외눈박이 선지자

고향: 겨울 메일 아카이브

무기: 라캄 스피어와 더블 크로우

능력: 여러 뉴스 소스에서 패턴을 읽고 가능한 미래를 계산합니다.

제약: 예측은 확률입니다. 가짜 뉴스와 사람들의 새로운 선택은 언제나 결과를 바꿀 수 있습니다.

합류 연도: 20

사람을 확률로 보지 않는 사람들

Eivarn은 오라클이라고 불리기 전에 뉴스 수집가였습니다. 그는 겨울 우편함에 살고 있습니다. 남들이 간과하는 패턴이 보일 때까지 음식 가격, 비의 방향, 실종자 소식을 읽어보세요. 그의 까마귀 한 쌍은 여러 도시에서 메시지를 가져왔습니다. 사람들은 외눈박이가 미래를 본다고 생각하기 시작했습니다. 왜냐하면 그는 아침까지 앉아서 결론을 바로잡는 밤을 본 적이 없었기 때문입니다.

명성은 그의 입에서 '가능'이라는 단어를 점차 사라지게 만들었다. 그는 사람들이 그를 더 빨리 믿을 수 있도록 더 짧게 말했습니다. Eivarn은 폭풍을 탐험하다가 한쪽 눈을 잃었습니다. 그러므로 우리는 높은 가격을 치르고 얻은 지식이 한 번도 위험을 감수해 본 적이 없는 사람들의 의견보다 더 큰 비중을 차지해야 한다고 굳게 믿습니다.

그는 한때 마을이 눈사태에서 살아남지 못할 것이라고 예측한 적이 있습니다. 따라서 지원을 다른

곳으로 철수하라는 명령이 내려졌습니다. 마을 사람들은 스스로 장벽을 세울 수 있었습니다. 하지만 의료진이 도착하지 않아 부상자가 사망했다. Eivarn은 효율적인 자원 관리로 칭찬을 받았습니다. 아버지가 성공할 것이라고 믿으려고 노력한 적이 있는지 묻는 한 아이의 편지와 함께.

그 편지 때문에 Eivarn은 모든 오래된 지도를 열었습니다. 그는 다른 사람들의 실수를 아주 자세하게 기록하고 있다는 사실을 깨달았습니다. 그러나 그것이 당신의 잘못일 때는 상황이 바뀌었다는 말을 사용하십시오. 그는 평가 실패를 발표하고 피해자 가족을 만나러 갔다. 어떤 확률론적 설명도 도움의 부족을 완화하지 못합니다. 그래서 그는 말하는 것보다 듣는 것을 더 많이 한다.

결국, 그의 보고서에는 몇 가지 옵션이 제시되어 있습니다. 결과를 바꿀 수 있는 조건으로 Eivarn은 이전에 뉴스 네트워크에 없었던 사람들에게 까마귀를 보내기 시작했습니다. 카트 운전자, 요리사, 동물 관리인 등이 포함됩니다. 그 작은 정보가 지도에 나타난 세계에 생명을 불어넣습니다. 그것은 단지 전능자의 계획을 따르는 화살이 아닙니다.

20년째, 그는 중앙 각인 기계가 산 정상에 가로질러 이동하고 있다는 증거를 보았습니다. 만약 공개된다면 수많은 게이트가 한꺼번에 통제될 것이다. 그는 추출이 실패할 확률이 높다고 계산했다. 그러나 대신 그는 금지 명령을 내려 모든 정보를 Asara와 영향을 받은 커뮤니티에 가져왔습니다. 그들은 모델에 포함되지 않은 방법을 제안합니다. 즉, 공식 지도에 등장하는 사람들이 전혀 주목하지 않았던 오래된 소금 운송 경로를 이용하는 것입니다.

Eivarn은 신호로 사용되는 Lankham Spear를 가지고 해당 지역에 들어갑니다. 그는 뉴스를 듣고 현실이 기대와 다를 때 계획을 변경합니다. 사람들이 체면을 지키기 위해 예언에 따라 싸우도록 주장하지 마십시오. 추출은 기계 속도를 줄여야만 수행할 수 있습니다. 하지만 이는 많은 지역사회가 제때에 재난에 대비하는 데 도움이 되었습니다. 그는 그에 따른 결과를 보고했다. 그것을 완전한 승리로 확장하지 마십시오.

그는 뉴스 분석가로 Arun Coalition에 합류했습니다. 항상 결론을 검토하고 수정 내역을 보관할 사람을 지정하십시오. 까마귀 한 쌍도 뒤로 날아갔습니다. 그러나 그는 그 침묵을 평화로운 세상으로 해석하지 않습니다. 소식이 도착하지 않으면 그는 정보가 없다고 쓸 것입니다. 어려움에 처한 사람이 없는 것은 아닙니다.

떠나기 전에, 편지 소년은 그의 아버지가 세운 장벽의 지도를 보냈습니다. Eivarn은 그것을 파일 앞에 붙였습니다. 모든 위험을 극복할 수 있다는 것을 보장하는 것은 부적이 아닙니다. 하지만 인간은 언제나 새로운 것을 선택할 수 있다고 경고합니다. 그는 언제나 누구도 놀라게 하지 않는 사람이 되고 싶어했습니다. 이제 그는 자신이 알고 있다고 생각했던 미래를 사람들이 바꾸는 것을 볼 수 있을 만큼 오래 살고 싶어합니다.

ARUN RPG · 40 / 60



셀바라

셀바라 · AR-040

역할: 앞쪽에서 돌아오는 수신자

고향: 눈 구조대

무기: 신호창과 새벽방패

능력: 이동 중 부상자를 보호하기 위해 바람줄을 엮니다.

제약: 체중보다 더 많은 것을 운반하면 방어력이 상실됩니다. 다른 사람에게 평가하고 힘을 구해야 합니다.

합류 연도: 20

깃발의 색깔을 묻지 않는 날개

셀바라는 여전히 방패를 들어올릴 수 없었기 때문에 제설 구조대와 함께 비행 훈련을 해왔습니다. 그녀는 부상당한 사람들이 날개 소리를 듣고 위를 올려다보는 순간을 좋아했습니다. 희망은 항상 말보다 먼저 오기 때문입니다. 강사는 무게, 바람, 복귀 경로를 확인합니다. 그러나 부대 찬양곡은 가장 많은 병력을 태운 용사에 대해서만 이야기합니다.

셀바라는 노래 속 인물이 되고 싶어한다. 그러므로 한 번의 임무에 한계보다 더 많은 상처를 받아 들인다. 방풍선이 공중에서 끊어졌습니다. 그녀는 비상착륙에 성공했지만, 이미 위독한 상태였던 환자는 추가 팀을 기다리던 중 상태가 악화됐다. 그녀는 많은 사람을 도왔고 심지어 자신의 결정으로 인해 한 사람을 잃었습니다. 두 가지 진실이 고통스럽게 공존한다.

지휘관은 바람이 바뀌었다는 보고서를 쓰겠다고 제안했습니다. 셀바라는 거절했습니다. 그녀는 실제 체중 기록을 제출했고 접지되었습니다. 지상 작업 중에 그녀는 날개가 올라가기 전에 구조가 시작되었다는 것을 알게 되었습니다. 들것을 준비하고, 약을 준비하고, 지역사회에 신호를 보내는 방법을 가르치는 것부터 시작합니다. 하늘에 아름다운 모습이 없는 사람들도 마찬가지로 많은 생명을 구할 수 있습니다.

그 실수로 인해 그녀는 다른 결정을 내리는 것을 두려워하게 되었습니다. 그 부대의 의사가 그를 데리고 생존자와 이야기를 나누기 전까지는 말이죠. 그들은 그녀에게 모든 사람을 한 번에 데려가라고 요청하지 않았습니다. 하지만 누가 언제 돌아올지 알려주세요. 그리고 모르면 약속하지 마세요. 그래서 Selvara는 실망에 대한 두려움을 이용하여 불가능한 약속을 강요하지 않고 백업을 통해 여러 계획된 비행으로 비행 연습을 다시 시작했습니다.

20년째, 산 정상 근처에서 전투가 벌어져 눈 덮인 계곡에 두 명의 병사가 남겨졌습니다. 부대는 아군만을 도우라는 명령을 받았습니다. 셀바라는 안개 속에서 다양한 색깔의 깃발을 보았습니다. 그러나 나는 똑같은 거친 숨소리를 들었습니다. 그녀는 무기 사용이 금지된 치유 구역을 지정하는 신호창을 배치했습니다. 그런 다음 긴급성에 따라 증상을 분류하기 시작합니다.

한 군인은 적을 먼저 데려가면 총을 쏘겠다고 위협했습니다. 그녀는 고상한 가르침으로 응답하지 않습니다. 시간이 부족한 사람에게 말하고 들것을 옮겨달라고 부탁하면 됩니다. 그 남자는 포기하기 전에 주저했습니다. Rothgar는 지상 팀에 신호를 보내는 것을 돕기 위해 왔습니다. Selvara는 다시 영공 비행을 위해 모든 사람의 안전을 희생할 필요가 없었습니다.

지난 여행 때는 바람이 너무 많이 불어서 잠시 쉬어가야 했습니다. 부상당한 사람이 떠날 것인지 묻습니다. Selvara는 현재로서는 비행을 계속할 수 없다고 직접 말했습니다. 그러나 그것은 머물면서 신호를 보낼 것입니다. 그녀는 팀이 도착할 때까지 눈을 잡기 위해 새벽의 방패를 들어올렸다. 두려워하는 사람들과 함께 있다는 것은 의미가 있습니다. 비록 그녀가 꿈꾸던 긴급 구조의 이미지는 아니었지만.

그녀는 원래 부대를 떠나 중립 간호사 지역 계약을 유지하면서 Arun Alliance에 가입했습니다. Malin은 이민 기준을 설정하는 데 도움을 주었습니다. Khachin은 다양한 신체에 맞는 유아용 침대를 만듭니다. Selvara는 당황하지 않고 모든 사람이 자신의 체중과 한계를 공유하도록 교육합니다. 강해 보이려고 노력하는 것보다 실제 정보가 생명을 더 잘 구하기 때문입니다.

여행에 앞서 유가족들은 요람을 덮을 천을 보내왔다. 용서 메시지가 없습니다. 그녀는 정중하게 수락하고 비상 연락처의 이름을 천 모서리에 꿰매었습니다. 그것을 명예의 메달로 바꾸지 마십시오. 셀바라는 여전히 그의 날개 소리가 희망을 가져오기를 원합니다. 그러나 계획이 있을 것이라는 희망이 있고, 경계가 있을 것이며, 말한 대로 실제로 받아들이기 위해 돌아오는 사람들이 있을 것이라는 희망이 있습니다.

ARUN RPG · 41 / 60



오르칸

오르칸 · AR-041

역할: 채권 차단기

고향: 산뿌리 감옥 구덩이

무기: 송곳니, 발톱 및 힘

능력: 접촉된 금속의 냄새를 맡고 용접부를 깨물어보세요.

제약: 피 냄새와 사슬 소리가 공포를 불러일으켰습니다. 쫓겨나지 않고 후퇴할 수 있는 공간이 있어야 한다.

합류 연도: 20

남의 사슬을 물어뜯는 늑대

오르칸은 자신의 이름 앞에 사슬 소리가 나는 것을 알아차렸다. 그는 산뿌리 밑에 갇힌 거대한 늑대였습니다. 경비병들은 그의 힘을 두려워하여 그가 움직일 때마다 구속력을 강화했습니다. 괴로울수록 그는 더욱 괴로워했다. 그가 몸부림칠수록 그들은 그를 더 단단히 가둬야 한다고 믿었습니다. 후퇴할 기회가 있는지 아무도 묻지 않았습니다. 그는 여전히 사람들에게 돌진할 것인가?

그는 피가 날 때까지 깨물면서 금속 커맨드 바인딩 냄새를 배웠습니다. 각 품목의 맛이 다릅니다. 일부 규정에는 중지가 필요합니다. 도망을 생각하면 마음이 아픈 경우도 있습니다. 경비원은 체인을 다른 광산에 판매하기 전에 그를 사용하여 체인을 테스트했습니다. Orkan은 자신의 고통이 더 많은 삶을 이어갈 수 있을 만큼 정밀해지고 있다는 것을 알았습니다.

울이라는 음식 배달원은 그의 기량을 증명하기 위해 그를 쓰다듬으려고 하지 않았습니다. 탱크를 같은 거리에 놓고 매일 그 공간에서 물러나십시오. Orkan Roars UI이 들어오는 것을 멈췄습니다. 그의 일관성 덕분에 다른 사람이 문 밖으로 나가기 전에 식사를 시작할 수 있었습니다. 마침내 털 밑에 숨겨진 상처가 보이도록 허용했습니다.

UI은 20년차에 연합에 소식을 보냈습니다. Nirach와 Kalinee가 메커니즘을 제거하기 위해 들어옵니다. 하지만 도구 소리에 겁이 난 오르칸은 그에게 달려들었습니다. 그들은 계획대로 후퇴했다. 반격하거나 그를 배은망덕하다고 부르지 마십시오. 울은 다시 접근할지 말지 선택할 정도로 그를 진정시키기 위해 같은 신호를 사용했다. 구조에는 며칠 밤이 걸렸습니다. 한 손으로 머리를 만지면 나쁜 기억이 사라지는 것이 아니다.

메인 체인이 느슨해졌을 때 오르칸은 나머지 체인과 다른 연결 지점을 발견했습니다. 그는 명령을 잃을 때까지 조심스럽게 물었습니다. 강제로 모든 관절을 파괴하지 않았습니다. 그의 능력은 이전에 그에게 해를 끼쳤던 것들에 대한 지식이 되었습니다. 갑자기 다른 동물들이 갇혀 있던 문들이 체계적으로 닫히기 시작했습니다. 그는 앞에 출구가 있었지만 돌아 서서 또 다른 사슬을 물었습니다.

비명소리와 피냄새가 그를 거의 기억할 수 없을 정도로 뒤흔들었다. Kalinee은 항상 후퇴할 길을 남겨둡니다. 오르칸은 뒤로 물러나 휴식을 취한 후 한 번에 한 구역씩 스스로 돌아왔습니다. 그는 강제로 쓰러지지 않고 투옥된 많은 사람들을 해방시켰습니다. 하늘에 오르실 때 그는 오랫동안 땅에 누워 계셨습니다. 아프지 않은 너비를 어떻게 사용해야할지 모르겠습니다.

회복에는 멀리 걸을 수 있었던 날과 금속 소리 때문에 돌아가서 숨어 있던 날도 포함되었습니다. 연합군은 접근하기 전에 조용한 지역과 표지판을 제공합니다. Orkan은 팀이 천천히 배우는 움직임과 소리를 통해 동의를 나타냅니다. 누구도 자신의 마음을 읽을 수 있다고 주장하지 않습니다. 울은 깨끗이 청소된 동일한 음식통을 들고 찾아왔습니다.

오르칸은 감옥을 수색하는 호송대를 따르기로 결정했습니다. 구속구 냄새를 맡고 수갑을 물어뜯는 작업을 했다. 그러나 자극이 너무 심해지면 철회할 권리가 있습니다. 훈련병들이 명령을 내리자마자 달려가야 하는 무기가 아니었다. 그의 힘은 방향을 선택할 권리와 함께 돌아왔습니다.

UI은 떠나기 전에 냄새를 맡을 수 있도록 보급품 가방에 끈을 부착해 두었습니다. Orkan은 첫날 거절했습니다. 모두가 다른 방법으로 물건을 운반했습니다. 다음날 그는 돌아와서 스트랩 근처에 섰습니다. 큰 환호는 없었습니다. 확신을 갖고 기다리는 손만 있으면 됩니다. 세상에는 아직도 체인이 많습니다. 그러나 이번에 그는 모든 길에는 멈출 곳이 있고 모든 문이 뒤에서 닫힐 필요가 없다는 것을 알게 될 것입니다.

ARUN RPG · 42 / 60



세라시아

세라시아 · AR-042

역할: 돌 정원의 수호자

고향: 다라 무앙(Dara Muang) 외부의 바위 정원

무기: 돌눈과 뱀털

능력: 접촉하는 물체가 돌처럼 단단해질 때까지 물체의 움직임을 일시적으로 느리게 합니다.

제약: 눈맞춤을 유지해야 합니다. 반사로 인해 반발력이 생기고 피로해져서 시야가 흐려집니다.

합류 연도: 20

돌아보라고 애원하는 눈

Serathia는 사람들의 얼굴을 조각하는 것을 좋아합니다. 그녀는 퍼플 스타(Purple Star) 외곽의 바위 정원에서 일하면서 주름, 미소, 각 사람의 모습을 이루는 비대칭성을 관찰했습니다. 정전 후 그녀의 머리카락이 흔들리고, 그녀의 눈빛은 눈을 마주친 이들을 잠시 얼어붙게 만들었다. 그녀는 한때 자신이 가장 사랑했던 것을 감히 쳐다보지도 못하는 사람이 되었다.

첫 번째 사고는 정비사 친구가 찾아와 인사를 하다가 발생했다. 그는 비계에서 떨어질 때까지 가만히 서 있었습니다. 힘은 곧 가라앉았지만 실제 상처는 낫지 않는다. 세라시아는 눈을 가리고 공장에 갇혔습니다. 모든 사람의 삶에서 사라지는 것이 책임을 지는 가장 좋은 방법이라고 생각합니다. 친구가 그녀와 이야기하고 싶다는 소식을 보내기 전까지는요. 루머에 대해 이야기하는 것이 아닙니다.

두 사람은 정해진 자리에서 만나 직접적인 눈도 마주치지 않았다. Serathia는 사과하고 의료비를 돕습니다. 친구들은 화가 났음을 인정합니다. 하지만 모든 사람이 이해하지 못하는 것을 두려워하게 만드는 대신 그녀가 통제하는 법을 배우게 하세요. 그녀는 빛의 재료와 동물 모형을 실험하기 시작했습니다. 눈맞춤을 계속해야 하며 중단하면 효과가 완화된 것으로 나타났습니다. 그러나 거울은 그 힘이 자신에게로 되돌아가도록 해준다.

그의 능력에 대한 소식을 접한 사람들은 그 능력을 사용하여 도둑을 처벌해 달라고 요청했습니다. 그녀는 사회에 다시 받아들여질 것이라는 약속을 받았습니다. 남들이 하기 싫어하는 일을 스스로 하고 싶다면. 세라시아는 외로움에서 벗어나고 싶었기 때문에 거의 받아들였습니다. 그러나 Yanzhen은 사람을 보는 것이 비판적이지 않다고 경고합니다. 그리고 이용당한다고 해서 존엄한 자리가 주어지는 것은 아닙니다.

20년째 되는 해, 피난 과정에서 바위 정원 구조물이 무너졌다. 부상자는 경사로에서 미끄러졌습니다. Serathia는 눈으로 그의 속도를 늦출 수 있습니다. 하지만 그녀는 두려움에도 불구하고 그에게 뒤를 돌아보라고 요청해야 했습니다. 그녀는 자신의 이름을 말하고 앞으로 일어날 일을 설명하고 대답을 기다렸습니다. 남자는 이에 응했고, 그녀는 셀바라가 잡기 위해 움직임을 잠시 멈췄습니다.

적은 유리 방패를 사용하여 공격합니다. 그녀는 상처를 입을 때까지 자신의 힘을 사용하도록 강요하지 않습니다. 하지만 보란이 열어준 길을 따라 피하고 음성을 사용해 팀에게 위치를 알려주세요. 그녀의 눈이 모두를 돌로 만들었다고 해서 전투는 끝나지 않았습니다. 내 친구가 자신의 한계를 알고 자신의 한계를 넘어서지 않고도 여전히 도움을 줄 수 있도록 계획했기 때문에 끝났습니다.

이벤트가 끝난 후 Serathia는 규칙을 이해하는 모델을 사용하여 조각 작업을 다시 시작합니다. 죄책감 때문에 그녀는 친구의 상처를 조각상에서 지우지 않았습니다. 그러나 그에게 공연이 어떻게 진행되기를 원하는지 물었습니다. 그는 자신의 흔적을 유지하기로 결정했습니다. 그리고 그녀는 사람들을 존중한다는 것이 그들의 삶을 다른 사람들에게 보기 좋게 보이게 만드는 것을 의미하지 않는다는 것을 배웠습니다.

그녀는 위험을 돕고 통제하기 위해 Stop Movement 운동에 참여합니다. 필요에 따라 울리고 내릴 수 있는 가벼운 필터링 천을 사용하십시오. 영원히 자신을 숨겨야 하는 가면이 아닙니다. 모든 사람은 자신의 힘을 사용하기 전에 신호를 배웁니다. 그리고 당신의 진심을 증명하기 위해 그녀에게 눈을 마주치도록 강요해서는 안 된다는 것을 알아두세요.

출발일 정비사 친구가 닫을 수 있는 거울을 주었습니다. 그녀는 훈련에 따라 잠시 얼굴을 열었습니다. 낯선 머리와 피곤한 눈빛 하지만 죄책감의 얼굴은 이뿐만이 아니다. 세라시아는 뚜껑을 닫고 길 쪽을 올려다보았다. 그녀를 이해하는 방식으로 바라볼 사람이 있다고 해서 일이 즉시 쉬워지는 것은 아닙니다. 하지만 그 덕분에 그녀는 평생을 머리를 숨기고 다시 도망가며 보내지 않아도 되었습니다.

ARUN RPG · 43 / 60



보란

보란 · AR-043

역할: 미로 기술자

고향: 미로 감옥 아래 공장

무기: 뿔, 주먹, 망치는 간단합니다.

능력: 진동으로 구멍을 감지하고 중요한 지지 구조가 없는 벽을 파괴합니다.

제약: 소음이 많으면 구조물을 분리할 수 없습니다. 실수를 하면 사람들이 파문힐 수도 있습니다.

합류 연도: 20

미로의 첫 번째 문

보란은 미로 같은 감옥 아래 공장에서 태어났습니다. 그는 자신과 발바닥을 통과하는 진동으로부터 다이어그램을 배웠습니다. 단단한 벽이 있어도 빈 방과 짙은 방을 분리하세요. 그런 다음 경비원은 그를 사용하여 누구도 탈출할 수 없는 길을 만들었습니다. 그의 기술이 도시를 안전하게 지키고 있다고 말했습니다.

그는 모든 각도에 맞는 직업에 자부심을 갖고 있습니다. 막 덮으려고 했던 벽에 이름 긁힌 자국을 발견하기 전까지는. 경비원은 그것이 위험한 죄수의 것이라고 말했습니다. 그런데 보란은 안에서 디저트 레시피를 낭독하는 것을 들었다. 벽 뒤에 있는 남자는 가게 점유를 거부했다는 이유로 체포된 제과점 주인이었습니다. 그는 고용주의 설명보다는 감옥의 소리에 더 귀를 기울이기 시작했습니다.

보란은 도움이 충분하다고 생각하여 몰래 세포에 통풍구를 추가했습니다. 어느 날 경비원은 화재 발생 시 지도를 사용하여 탈출 경로를 차단합니다. 그는 벽에 숨겨진 작은 천절이 전체 새장을 만드는 자신의 역할을 상쇄할 수 없다는 것을 발견했습니다. 그래서 그들은 작업을 중단하고 공식적으로 비상구를 열어달라고 요청했습니다.

그의 요청으로 인해 그는 자신이 디자인한 방에 갇히게 되었습니다. 너무 잘 계산된 각도에서 경비병의 웃음소리가 메아리쳤다. 보란은 분노하여 모든 벽을 거의 부숴버릴 뻔했습니다. 다른 세포 위의 광선이 무게를 공유한다고 느끼기 전에. 빨리 도망가면 도와주고 싶은 사람이 묻혀버릴 수도 있습니다. 그래서 그는 피리 소리, 기동 소리, 발자국 소리를 구별할 수 있을 때까지 앉아서 귀를 기울였습니다.

그는 뿔을 사용하여 들보의 위치를 긁어내고 배수로로 가는 통로를 천천히 열었습니다. 수감자들은 노크를 통해 소식을 보내는 것을 도왔습니다. 증거에 따르면 20년째에 조원(趙文)과 카친(khachin)이 도착했다. 보란은 불확실한 점이 있는 다이어그램을 보냈습니다. 창작자가 모든 것을 알고 있다고 주장하는 것은 아닙니다. 왜냐하면 소장이 사전에 알리지도 않고 이미 구역을 확장했기 때문입니다.

사람들을 돕는 동안 기계는 소음을 너무 많이 내서 충치를 읽는 힘이 쓸모가 없었습니다. 보란은 달려가면서도 벽을 두드리는 것을 멈췄다. 그런 다음 일반 드릴링으로 모델을 사용하십시오. Khachin은 구조 계산을 도왔습니다. 그들은 경비원이 들어갈 수 없는 미로의 첫 번째 문을 열었습니다. 그러나 내부 사람들이 밖으로 나가기를 선택할 여지가 있습니다.

감옥이 비자 보란은 감옥을 모두 파괴할 것인지 묻는다. 그는 그 중 일부를 증거로 남겨두고 나머지는 커뮤니티가 결정하도록 요청했습니다. 그는 자신이 한 일에 책임이 있습니다. 주문자 이름을 열어서 매번 디자인을 바꿔보세요. 망치를 휘두르는 사람 한 명이나 사령관 한 명에게 잘못을 쉽게 말기지 마십시오.

그는 도로 청소 및 구조 검사관으로 Arun Coalition에 합류했습니다. 들고 다니는 망치는 마을에서 수리할 수 있는 일반 망치입니다. 그는 최소한 두 개의 출구가 있도록 거주지를 설계했습니다. 문이 자신의 체형에 맞는지 사용자에게 확인하도록 유도합니다. 작은 사람과 큰 사람이 똑같은 일을 견뎌야 한다고는 생각되지 않습니다.

떠나기 전에 벽 뒤에서 제과점이 사탕 한 덩어리를 가져왔습니다. 보란은 자신이 방금 지은 문지방에 앉아서 식사를 했습니다. 그 뒤에는 아무도 서둘러 문을 닫지 않았습니다. 그는 사람들을 절망적으로 만들었던 바로 그 기술이 이제 사람들이 집으로 돌아가는 데 도움이 되고 있다는 것을 알고 있었습니다. 이제부터 다이어그램에 선을 그릴 때마다 그는 먼저 그 선이 누구인지 물어볼 것입니다. 그리고 그가 나올 수 있는 방법은 무엇입니까?

ARUN RPG · 44 / 60



베리스카

베리스카 · AR-044

역할: 습지의 아홉 목소리

고향: 빛나는 안개 연못

무기: 아홉개의 목과 송곳니와 독

능력: 각 머리는 서로 다른 부위를 인식하고 신체는 음식의 힘으로 조직을 회복합니다.

제약: 식량이 부족하면 빨리 회복할 수 없습니다. 결정으로 인해 다른 사람의 권리가 박탈되어서는 안 됩니다.

합류 연도: 20

누구나 인정하는 유일한 이름.

Veriska에는 동시에 깨어나지 않는 9개의 목이 있습니다. 한 머리는 개구리 소리를 좋아합니다. 또 다른 머리는 비 때문에 짜증이 난다. 뒤쪽의 작은 머리는 다른 사람들이 간과하는 것들을 자주 봅니다. 늙은 사람들은 그녀를 외로운 짐승이라고 부릅니다. 그러나 몸 안에서는 끊임없는 논쟁이 있습니다. 그들은 Veriska라는 공동 이름을 사용하는 데 동의했습니다. 서로의 차이를 지우지 않고 모두가 대답할 수 있는 말을 원하기 때문이다.

어릴 때는 입이 많다는 것은 먹이를 두고 경쟁한다는 뜻이다. 가장 강한 머리는 항상 걷는 방향과 먹는 방향을 먼저 결정합니다. 다른 한 머리는 자신의 몸이 굶어 죽을까봐 두려워서 굴복했습니다. Veriska는 더 커지지만 조정 능력은 저하됩니다. 충격을 받을 때마다 각 목은 다른 쪽 목이 아플 때까지 다른 방향으로 당겨집니다.

사냥꾼은 몸 전체가 갇히도록 미끼로 머리 하나를 유인하기 시작합니다. 지도자는 머리가 길을 잃었다고 비난하며 다시는 선을 벗어나지 말라고 명령했다. 그 규칙은 그들이 뒤에서 그물을 보는 것을 막았습니다. 다음 번에 그는 이전보다 더 세게 갇혔습니다. Veriska는 식량이 고갈될 때까지 조직 재생 능력을 사용해야 했습니다. 이전에 놓친 목소리를 조용히 하라고 명령하는 것이 더 안전하지 않다는 것을 발견했습니다.

Phannarai는 늪 뿌리를 통해 진동을 듣고 Malin을 그에게 데려옵니다. 그들은 단지 가장 큰 입을 찾으려 가지 않습니다. 그러나 각 머리가 도움을 줄 때까지 기다리십시오. Veriska는 그렇게 작은 사람이 너무 많은 시간을 소비한다는 사실에 놀랐습니다. 네트 해제는 천천히 이루어졌습니다. 음식 없이는 몸이 회복될 수 없기 때문이다. 값을 치르지 않고 다시 자랄 수 있는 동물이 아닙니다.

회복 기간 동안 나인헤즈는 일과 식사를 분담하기 시작했다. 작은 머리는 뒤에 있는 관찰자입니다. 머리는 독 냄새에 민감합니다. 주요 섹션은 모든 반대를 권력 투쟁으로 해석하지 않고 경청합니다. 그들은 정지 신호로 짧은 소리를 함께 사용했습니다. 어떤 머리라도 나올 수 있는 것

20년째 되는 해에 누군가가 연못에 폐기물을 방출하고 Veriska가 물을 중독시켰다고 비난했습니다. 그녀는 고발자들에게 독을 뱉고 싶었습니다. 그러나 그는 그렇게 하면 자신의 집도 파괴될 것이라는 것을 알고 있었습니다. 그래서 나인헤즈는 서로 도와가며 각 지역을 점검했다. 파이프 위치와 시간을 수집하고 Tharakes와 측량사가 확인하도록 합니다.

공장이 늪을 메우려고 할 때 그녀는 작은 동물과 어부들이 탈출할 수 있도록 몸으로 땅을 지탱합니다. 머리 하나가 부상을 입었지만 모두 신호에 따라 철수하기로 동의했습니다. 자신의 명예를 위해 분할된 신체에 피해를 강요하는 대신, 그 증거로 인해 채우기가 중단되고 그녀가 조사에 참여했던 연못을 되살리려는 계획이 탄생했습니다.

Veriska는 광역 감시 및 해양 보호 연합에 합류했습니다. 큰 몸체가 통과할 수 있는 경로를 마련하고 실제 음식을 준비함으로써, 그녀는 어떤 머리가 불필요한지 누구도 결정하지 못하게 합니다. 임무를 배치하려면 먼저 내부 합의를 통과해야 합니다. 그러나 준비가 되면 관점의 다양성을 통해 팀은 위협을 훨씬 더 빠르게 확인할 수 있습니다.

떠나기 전에 어부는 꽃 한 송이 대신 아홉 송이를 가져왔습니다. Veriska는 아이들이 그녀와 함께 웃을 때까지 일제히 웃었습니다. 메인 헤드는 나중에 처음으로 그의 무리를 받았습니다. 그들의 하나의 이름은 더 이상 하나의 소리를 의미하지 않습니다. 모든 목소리가 함께 걸어가고자 하는 몸을 가리킨다. 그리고 당신의 어느 부분이 아프다고 말하면 멈출 준비를 하십시오.

ARUN RPG · 45 / 60



커발

커발 · AR-045

역할: 세 목소리의 수호자

고향: 유령 마을의 그림자 바닥 문

무기: 송곳니 세 세트와 뱀의 꼬리.

능력: 3개의 헤드가 냄새, 소리, 에너지 흔적을 개별적으로 감지합니다.

제약: 자극이 너무 많으면 머리가 혼란스러워집니다. 조치를 취하기 전에 공통 신호에 대한 합의가 이루어져야 합니다.

합류 연도: 20

나가라는 단어를 아는 문지기

Kervel은 너무 오랫동안 그 어두운 문을 지키고 있었기 때문에 그 문이 외부에 존재했다는 사실도 잊어버렸습니다. 왼쪽 머리는 소리를 듣습니다. 가운데 머리는 냄새를 맡습니다. 오른쪽 머리는 전원 표시를 봅니다. 감독자가 가르치는 유일한 신호는 지나가는 사람들이 다시 나가지 못하게 하는 것입니다. 뱀의 꼬리는 문 근처의 땅을 조사하는 데 사용됩니다. 신체의 모든 부분은 자유로운 움직임을 의심하도록 훈련되었습니다.

그는 감옥에 갇힌 사람들을 미워하지 않았습니다. 때때로 나는 그들에게 물 한 그릇을 옮깁니다. 하지만 누군가가 문을 향해 걸어가면 몸이 자동으로 막힙니다. 관리인은 그가 정직하다고 칭찬했습니다. 그래서 Kervel은 사람들이 집에 가야 한다고 비명을 지르는 것을 들을 때마다 가슴이 느끼는 무거운 느낌을 설명하기 위해 이 단어를 사용했습니다.

잘못된 이름으로 파견된 노파는 혼란을 피하기 위해 세 명의 우두머리들에게 서로 다른 말로 말했다. 그녀는 재촉도 없이 손을 내밀지 않고 천천히 말했다. 그리고 잔디를 본 적이 있는지 물었습니다. Kerval은 사람들의 신발 냄새를 알고 있습니다. 하지만 절대 그 곳에 발을 들이지 마세요. 그녀는 밖으로 나가면 비가 내린 후 젖은 풀이 어떤 느낌인지 말해 주겠다고 약속합니다.

이름 변경 명령이 내려지자 관리인은 노파의 일자리를 잃을까 두려워 석방을 거부했습니다. Kerval은 브랜드 냄새를 정말 맡았습니다. 경비원의 망설임이 들렸다. 그리고 처음으로 힘이 지시와 일치하지 않는다는 것을 알았고, 세 가지 감각 모두 그것이 훈련 수업과 다르다고 말했습니다. 그는 잠시 차단을 멈췄다가 즉시 처벌을 받았습니다.

20세의 Zhaowen과 Netdao가 파일을 확인하기 위해 도착했습니다. 커발은 물그릇을 움직여 신호를 보냈고 노파는 이를 이해했다. 두 사람은 구금 명령 조건이 위반되었음을 발견하고 문 배지를 제거하기 시작했습니다. 관리인은 머리 세 개를 혼동시키기 위해 한꺼번에 여러 개의 경고음을 울렸다. Kervals는 서로 충돌하여 구조대를 거의 물었습니다.

노파는 그의 이름을 하나씩 불렀다. 매일처럼 천천히 그는 소리, 냄새, 광경을 순서대로 배열하는 것으로 천천히 돌아왔습니다. 감방에서 서서 돌아서기로 결정하기 전에 경비원이 들어와서 떠나는 사람들을 공격하는 것을 방지하십시오. 이번에는 문을 막는 것이 선택이었습니다. 그것은 마음이 생각하기도 전에 몸이 내리는 명령이 아닙니다.

Kerval은 마지막 사람과 함께 그림자 수준을 떠납니다. 그는 문을 떠나는 것이 익숙하지 않았기 때문에 몇 걸음 뒤로 물러났습니다. 야외에서는 너무 많은 청각이 발생합니다. 팀은 적응할 수 있는 조용한 장소와 시간을 제공했습니다. 노부인은 사람들이 보고 싶어하는 반응을 유도하거나 끈을 당기지 않고 그를 진짜 잔디 위에 서도록 이끌었다.

그는 출입 조사관으로 연합에 합류했습니다. 외세의 흔적을 찾아 주거지를 호위하다 모든 수용소에는 공통 신호가 있으며, 세 명의 수장은 작업을 시작하기 전에 연습합니다. 정보가 상충되는 경우 팀에서 추가 확인이 필요합니다. 머리 한쪽이 으르렁거린다고 해서 누구도 위협하다고 판단하지 마세요.

캠ป์ 첫날 밤, 한 아이가 잠에서 깨어 화장실에 갔다. Kerval은 오래된 습관을 거의 중단했습니다. 양보하기 위해 움직이고 관리인에게 도움을 요청하기 위해 작은 소리를 내기 전에 아이는 두려움 없이 뒤로 걸어갔습니다. 그는 아직 비에 젖어 있는 잔디 위에 누웠다. 뒷문이 열려있습니다. 그리고 누군가가 떠나는 것이 허용된다고 해서 세상이 끝나는 것은 아닙니다.

ARUN RPG · 46 / 60



발레사 모르벤

발레사 모르벤 · AR-046

역할: 밤의 지배자

고향: 퍼플 스타 새도우 맨션

무기: 박쥐 송곳니와 커튼

능력: 어두운 안개로 변해 근처 몸의 맥박을 읽습니다.

제약: 제대로 영양을 공급받아야 합니다. 강한 빛은 원자를 깨뜨립니다.

합류 연도: 20

주문할 권리 없는 배고픔

Vallessa는 빛과 배고픔과 함께 Morven Manor를 받습니다. 그녀는 주변 사람들보다 오래 살았습니다. 시간이 지나면서 영양을 공급받아야 합니다. 그리고 수명이 짧은 사람들은 가족의 기억을 지키는 사람으로 섬겨야 한다고 배웠습니다. 그녀는 자라면서 직원이 요청을 거절하는 것을 본 적이 없습니다. 그러므로 모두가 동의하는 것으로 오해됩니다.

도서관 관리자가 사임하자 Vallessa는 배고픈 이후로 밤을 쉬지 않았다는 사실을 알기 전에 급여 인상을 제안합니다. 집 전체가 그녀에게 돈을 의존했기 때문에 그는 매번 수락했습니다. 고용주의 공손함은 선택을 자유롭게 하지 않습니다. "아니요"라는 말을 하면 가족은 살 곳도 없이 떠날 수 있습니다.

Valesa는 원래 시스템을 즉시 중지합니다. 하지만 갑작스러운 변화로 인해 몸이 약해졌습니다. 그

녀는 필요에 따라 노동자들을 부르러 거의 돌아갈 뻔했습니다. 도움을 주기 위해 데려온 말린 시신에 대한 후견권을 집안의 권위와 분리해 줄 것을 요청했습니다. 확인을 위해 조정관에게 동의한 사람으로부터 적절한 권한을 받을 수 있도록 계획합니다. 그리고 당신에게 안전한 대체 소스를 찾으세요

학습 기간 Vallessa는 이전에 한 번도 해본 적이 없는 일을 해야 했습니다. 즉, 질문하고 답변을 기다리십시오. 그녀는 자신의 권리를 잃지 않고 거부할 수 있도록 고용 계약을 수정할 수 있습니다. 필요에 따라 사람들이 나갈 수 있도록 방을 열어주세요. 저택은 처음에는 조용했다. 그녀는 가슴이 아팠으며 침묵이 사람들이 두려움에 얼매이는 것을 멈추기 위한 대가라는 것을 알고 있습니다. 그것은 고인의 배은망덕이 아닙니다.

20년이 되던 해, 노블네트웍스는 저택 아래 방을 센터 임프린트 기계 보관소로 사용해달라고 요청했다. 그것은 명예를 회복하고 무한한 힘의 원천을 약속합니다. 발레사는 권력이 강요된 자에게서 나온다는 사실을 발견합니다. 그래서 그는 거절하고 그 증거를 통일전선에 보냈다. 한때 그녀를 외부 세계로부터 보호해 주던 집은 이제 감시에 개방된 장소가 되었습니다.

상대는 복도에 강한 빛을 켜서 미스트 변신을 막았다. Vallessa는 부상을 입어 자신이 사용했던 경로에서 벗어날 수 없습니다. 머물기로 선택한 직원들은 커튼을 치는 것을 도왔고 입주자들을 밖으로 데리고 나갔습니다. 그녀는 발이 묶인 사람들을 찾기 위해 맥박을 듣는 방법을 사용했습니다. 그러나 누구의 두려움도 통보 없이 접근할 수 있는 권리라고 생각하지 마십시오.

도서관 일부가 손상되었습니다. 발레사는 잃어버린 일기장 때문에 울부짖습니다. 사람들이 새로운 기록을 쓰도록 돕기 전에 그녀는 긴 삶이 다른 누구보다 자신의 상실을 더 깊게 만든다고 주장하지 않습니다. 그리고 집이 자발적으로 거주하는 사람들로 부터 가치가 있다는 것을 받아들입니다. 그것은 가족이 그 집을 소유한 연수가 아닙니다.

그녀는 야간 정찰 및 보호소 옹호자로 Arun Coalition에 합류했습니다. 돈의 힘이 회원 주문권으로 전환되는 것을 방지하기 위해 사용되는 자산의 계좌를 개설함으로써 미리 그루밍 세션을 설정하고 에너지가 부족할 때를 위한 계획을 세웁니다. 기아를 누구라도 해결해야 한다는 압박을 받는 위기로 만들지 마십시오.

떠나기 전, 옛 도서관 관리인이 손님으로 찾아왔다. 그는 서둘러 돌아가야 했기 때문에 차를 거부했습니다. Vallessa는 주저 없이 거절을 받아들였습니다. 그리고 사람들이 편안하게 집 밖으로 걸어 나오는 것을 보면 모두가 그곳에 머물러야 할 때보다 집이 더 따뜻해진다는 것을 알게 되었습니다. 배고픔은 여전히 그녀의 일부입니다. 그러나 그에게는 다시는 다른 사람의 생명을 주관하는 지위가 주어지지 않을 것입니다.

ARUN RPG · 47 / 60



렌 애쉬포드

렌 애쉬포드 · AR-047

역할: 달 아래 여행자

고향: 겨울 국경 커뮤니티

무기: 발톱과 감각

능력: 강도와 냄새 추적을 높이기 위해 형태를 변경합니다.

제약: 스트레스는 통제를 어렵게 만듭니다. 나쁘지 않은 휴식을 취하고 공동 관리 계획을 세워야 함

합류 연도: 20

그날 밤, 그가 돌아와서 문을 두드렸다.

Renn은 겨울 국경 지역 사회의 가족 장인입니다. 그는 장거리 보행자를 위한 신발을 만들고, 흙 얼룩으로 목적지를 추적하는 것을 좋아합니다. 새는 에너지의 숲에 있는 사람들을 도우려 간 날 밤부터 변화가 시작됐다. 감각이 더 예민해지고, 힘이 증가하며, 스트레스를 받을 때. 그가 준비하기 전에 그의 몸은 변할 것입니다.

사고로 인해 Renn은 체포자들로부터 주변 소리를 듣고 집 문을 긁고 깨뜨립니다. 집안에 다친 사람은 아무도 없었습니다. 그러나 그는 다음 번에는 운이 좋지 않을 까봐 두렵습니다. 그래서 그는 숲으로 도망쳤습니다. 후속 조치를 취하지 말라고 여동생에게 짧은 편지를 남겨주세요. 혼자 있으면 사람을 피하는 데 도움이 됩니다. 하지만 추위와 수면 부족으로 인해 통제가 더 어려워졌습니다. 그는 자신이 두려워하는 일이 일어날 가능성을 높이는 방법을 사용하고 있습니다.

누나는 자신이 지나간 것을 알고 있던 장소에 물품을 내려주었습니다. 그를 따라 덩불 속으로 들어가지도 말고 큰 소리로 부르지도 마십시오. 그녀는 준비가 되면 이야기를 나누고 싶다는 편지를 남겼습니다. Renn은 답변에 동의하기 전에 여러 번 읽었습니다. 그는 무서운 것이 하나도 없다는 말을 듣고 싶지 않았습니다. 그에게는 변화를 계획하는 데 도움을 줄 누군가가 정말로 필요했습니다.

Malin과 Selvara는 20세가 되던 해에 증상 평가를 돕기 위해 왔습니다. 그들은 휴식, 음식, 경고 신호, 무리를 짓지 않고 후퇴할 수 있는 공간을 제공했습니다. 렌은 스트레스를 유발하는 소리와 냄새를 관찰하는 연습을 합니다. 형태가 바뀌었다고 해서 그가 약해졌다는 뜻은 아니다. 그러나 추가 힘에 대해 책임을 지고 안전하게 사용하는 방법도 배우십시오.

폭풍 속에서 아이를 잃었을 때 지역사회에서는 렌에게 냄새를 추적해 달라고 부탁드립니다. 그는 그것이 받아들여져야 한다는 것을 증명하기 위해 즉시 대답하고 싶었습니다. 그러나 먼저 한계를 말하도록 선택하십시오. 그에게는 파트너가 있어야 합니다. 햇불에 쫓기지 않고 소음이 심해지면 잠시 쉬어야 한다. 언니도 동참해 대기 장소를 마련한다. Warin이 대체 경로를 택하는 동안

렌은 다친 동물들이 있는 동굴에서 아이를 발견합니다. 피 냄새와 비명소리가 그의 심장을 더 빨리 뛰게 만들었다. 그는 연습하면서 물러났다. 약해 보일까봐 서두르지 않았어요. Warin은 길을 만드는 것을 도왔고 Selvara는 소년을 데리고 나가는 동안 그를 데려갔습니다. 성공은 증상을 수용하는 계획에서 비롯됩니다. 단 한 번의 결심으로 정복하는 것이 아닙니다.

돌아온 후에도 지역 사회의 일부 사람들은 여전히 그가 자녀들 근처에 있는 것을 원하지 않았습니다. 렌은 상처를 받았지만 신뢰를 강요하지는 않습니다. 그는 그들의 안전과 권리를 모두 존중하는 경계를 설정하는 데 동참합니다. 우리는 하찮은 걱정 때문에 우리 자신을 가두어 두어서는 안 됩니다. 우리는 하루에 한 번씩 정보, 교육, 실무 경험을 통해 함께 앞으로 나아갑니다.

그는 향기 추적자로 Arun Coalition에 합류하여 실종자 수색을 돕습니다. 그들은 또한 캠프를 위해 신발을 꿰매고 일한 것을 집으로 보냈습니다. 파이터가 된다고 해서 가족 장인이 되는 것은 아닙니다. 그는 발톱을 사용하여 걸린 밧줄을 정밀하게 자르는 연습을 했습니다. 그리고 모든 임무에서 변환하지 않고도 일반 형태가 유용할 수 있다는 것을 알아두십시오.

여행 전날 밤 렌은 집에 늦게 도착해 문 앞에 멈춰 섰다. 그는 사랑이 사라지는 것이라고 생각했기 때문에 이곳을 떠났습니다. 이번에 그는 합의된 신호를 두드렸다. 언니는 그녀를 위한 공간을 남겨두고 문을 열었습니다. 그는 수선한 신발을 벗고 안으로 들어갔다. 두려움은 여전히 남아 있다. 하지만 내일 함께 살아갈 테이블과 계획이 이미 있습니다.

ARUN RPG · 48 / 60



아쿠로

아쿠로 · AR-048

역할: 레드빔 리프터

고향: 불석 채굴 도시

무기: 버튼 철봉

능력: 배턴을 통해 근육의 힘을 전달하여 빔을 들어올리거나 장애물을 부수세요.

제약: 매우 강력하여 주변 지역을 파괴할 수 있습니다. 정확성을 연습하고 천천히 작업할 의지가 있어야 합니다.

합류 연도: 20

아이들에게 겁주기를 멈춘 악마.

아쿠로는 어릴 때부터 컸어요. 그의 피부는 빨갛다. 그 사람은 워낙 힘이 세고 힘이 세서 광산 마을 사람들이 장난꾸러기 아이들을 잡아오라고 불러오기를 좋아했습니다. 어른들의 체면을 잃기 싫어서 따라 웃었다. 다른 사람을 놀라게 할 때 자신의 외모가 가장 유용하다고 믿을 정도로

광산 주인은 그를 채권추심자로 고용했습니다. 아쿠로는 쇠봉을 들고 집 앞에 서 있을 뿐이었다. 채무자는 지불하기로 동의했습니다. 그는 자신의 손으로 사람을 다치게 한 적이 없다고 말했습니다. 그러므로 집에 있던 사람들이 떠난 후 무엇을 팔았는지 알 필요가 없습니다. 한번은 한 소녀가 그를 보고 달려와 차가운 난로 속에 숨었습니다. 아쿠로는 곧 자신이 일이라고 부르는 두려움이 문을 지나간 후에도 여전히 집 안에 있다는 것을 깨달았습니다.

장난감 가게에 빛을 갇으러 갔을 때 어렸을 때 받았던 나무 장난감을 발견했다. 그 기술자는 무료로 해줬어요. 아쿠로는 지휘봉을 내려놓고 빛에 대해 묻는다. 광산 소유주는 자신이 고치지 않은 사고로 인해 의료비를 공제한 것으로 밝혀졌습니다. 그분은 사람들이 싸우지 않고도 불의를 받아들이게 만드셨습니다.

아쿠로는 직장을 그만두고 마을이 선한 일을 위조했다는 의심을 받는다. 그는 정상적인 급여를 받기 위해 들보를 들어 올리는 일을 돕기 시작했습니다. 그러나 위협하기 위해 사용된 힘은 종종 일을 깨뜨리는 원인이 됩니다. 장난감 제작자는 그에게 물컵이 쏟아지지 않을 때까지 물컵을 들어 올리는 연습을 하게 했습니다. 지휘봉을 휘두르는 사람에게는 훈련이 너무 작아 보입니다. 그는 땅을 흔드는 것보다 정확성이 훨씬 더 어렵다는 것을 인정하기 전까지 며칠 동안 당황했습니다.

20년째 되던 해, 소유주가 보를 보강하지 않고 추가 공사를 지시하자 광산이 무너졌습니다. 아쿠로는 음식 배달하러 온 아이가 안에 갇혀 있다는 말을 듣는다. 그는 온 힘을 다해 입구를 거의 부숴 버릴 뻔했다. 그러나 보란은 구조물의 방향을 감지하고 메인 빔이 거기에 있다고 경고했습니다. Akuro는 시간이 지나면서 듣기를 멈췄습니다. 속으로 외치는 소리가 내 마음을 조급하게 해도

그는 지정된 지점에서 배턴을 지렛대로 사용했습니다. 카친이 지지할 수 있도록 조금씩 들어올려주세요. 고립된 사람들 중에는 이전에 난로 속에 숨어 있던 소녀도 있었습니다. 그녀는 그를 너무 두려워해서 떠나기를 거부했습니다. 아쿠로는 지휘봉을 보이지 않는 곳에 두었습니다. 지지 프레임이 허용하는 만큼 뒤로 이동합니다. 그리고 그녀가 잘 아는 사람이 길을 인도하도록 하십시오. 그는 도와주기 때문에 아이의 신뢰를 요구하지 않습니다.

그는 구조된 뒤 빛을 추심하고 추적한 자산을 돌려주는 데 도움을 준 일에 대해 증언했다. 일부 가족은 그의 도움을 받아들이지 않았습니다. Akuro는 그 결정을 존중하고 검증 가능한 미드필더를 통해 수정했습니다. 그는 자신의 큰 모습을 이용해 누군가의 집 문간에 서서 다시 용서를 구하지 않습니다.

그는 아룬 동맹에 가입하여 구조와 방어력을 높였습니다. 작업에 필요한 가장 낮은 힘을 사용하여 연습하십시오. 팀 내 일부 사람들이 더 쉽다고 생각하는 지름길임에도 불구하고 사람들을 위협하는 임무를 받아들이지 않았습니다. 그는 새로운 신병들에게 적들이 전체 커뮤니티를 위협하지 못하도록 분리하는 방법을 가르칩니다.

떠나기 전에 장난감 제작자는 그에게 나무컵을 주었고 그가 들어올리기 연습을 했습니다. 아쿠로는 물을 채워 천천히 시장을 돌아다녔습니다. 소녀는 어머니 뒤에서 바라보며 즉시 숨지 않았습니다. 그는 그를 찾으러 가지 않았습니다. 그냥 고개를 끄덕이고 계속 걸어가세요. 큰 그림은 또한 넓은 그림자를 드리웁니다. 그러나 그는 그림자를 피난처로 사용하는 방법을 배우고 있습니다. 누구도 자신의 그림자에 서도록 강요하지 않고

ARUN RPG · 49 / 60



하야텐

하야텐 · AR-049

역할: 바람이 불어오는 쪽 관리인

고향: 요드맥 수도원

무기: 부채 깃털과 검은 날개

능력: 눈에 보이는 통로에서 풍향과 속도를 변경합니다.

제약: 공기를 생성할 수 없습니다. 폐쇄된 공간과 여러 겹의 바람으로 인해 제어가 어렵습니다.

합류 연도: 20

계곡 아래로 돌아오는 바람

하야텐은 요드맥 수도원에서 팬 훈련을 실시하고 있습니다. 그는 검은 날개와 바람을 읽는 능력을 가지고 있어서 선생님은 그를 중요한 조사관이라고 믿게 만들었습니다. 그는 바람이 세게 불어도 머리가 찰랑거릴 때까지 매일 연습했습니다. 그런 다음 그는 계곡 산책자들을 내려다보며 왜 그들이 그 힘든 삶에서 일어서려고 노력하지 않는지 궁금해했습니다.

제가 강사가 되었을 때 하야텐은 따라잡지 못하는 학생들에게 엄격했습니다. 그는 인내심이 모든 사람을 발전시킨다고 믿습니다. Zen이라는 제자가 현기증 증상에 저항하다 훈련장에서 떨어지기 전까지는 말이죠. 아이는 살아남았지만 감히 휴식을 요구하지 못했다고 한다. 왜냐하면 선생님들은 수련하는 사람들을 사무실로 부르기 때문입니다. 하야텐은 자신이 농담했던 말을 기억했습니다. 청취자들의 삶이 정말 무겁다는 걸 알게 됐어요

그는 Zen이 마을에서 회복하는 것을 돕기 위해 수도원을 떠났습니다. 음식 나르기, 도로 보수하기, 밤새도록 병자들을 돌보는 일 등 사람들이 날개 없이 하는 일을 보았습니다. 마을 사람들은 자기보다 낫다고 해서 열등한 삶을 사는 것이 아니다. 그들은 산 정상에 있는 사람들에게 연습할 시간을 주는 책임을 맡았습니다. 하야텐은 물건 운반을 돕고, 자신이 조심하지 않으면 그의 아름다운 부채로 인해 먼지가 다른 사람의 부엌에 들어간다는 사실을 발견합니다.

그는 좁은 수로에서 바람을 이용하는 방법, 힘의 속도를 늦추는 방법, 그리고 해당 지역의 사용자들에게 먼저 물어보는 방법을 배우기 시작했습니다. 힘은 우주에서 공기를 생성할 수 없습니다. 연기가 가득한 방에서 그는 연기가 나기 전에 실제로 배수구를 열어야 했습니다. 그렇지 않으면 상대방에게 위험을 밀어붙일 뿐입니다. 기본 수업은 한때 완전한 것으로 간주되었던 과목을 매일 더욱 자세하게 만들어줍니다.

20년째, 균열에서 강력한 안개가 계곡으로 흘러 들어갔습니다. 수도원은 깨끗한 지역을 보존하기 위해 입구를 폐쇄하도록 명령했습니다. 하야텐은 명령을 거부했습니다. 그는 휴식 공간을 열기 위해 돌아와 수리야팍과 함께 여러 환기 구역을 설치했습니다. 단지 사무실을 깨끗하게 유지하기 위해 이웃 마을로 안개를 쓸어버리지 마십시오.

여러 단계로 불면 제어하기가 어렵습니다. 아직 완전한 비행 능력을 갖추지 못한 센은 지상에서 신호 전송을 도왔습니다. 하야텐은 한때 약하다고 여겨졌던 제자의 말을 들어야 했습니다. 자신의 일이 사람에게 어떤 영향을 미치는지 알기 위해 바람이 돌아올 때 그는 서열을 따지지 않고 신호에 멈춰 섰다. 그래서 모두가 바람이 바뀌기 전에 움직일 시간을 가졌습니다.

사건 이후 사무실은 그에게 이전 직책을 돌려주는 것을 거부했습니다. 그는 그곳을 사랑했기 때문에 슬펐습니다. 그러나 사랑을 이용하여 학생들에게 어느 한쪽을 선택하도록 강요하지 마십시오. 하야텐은 공부할 준비가 된 사람들을 위해 수도원 밖에서 훈련을 시작합니다. 도달한 높이에서 값을 측정하지 않고 신체에 따라 방법을 조정하여 측정합니다.

그는 항공 조적자 및 대피 호위로 Arun Front에 합류했습니다. 깃털 부채는 여전히 그의 손에 있었다. 그러나 그는 바람이 어느 방향으로 가야 할지 결정하기 전에 나뭇잎, 아이들의 목소리, 연기가 자욱한 부엌에 귀를 기울이는 연습을 했습니다. 지상 교사로 서명된 두 사람은 서로에게 연습을 전달했으며 어느 쪽도 다른 쪽의 그림자가 되지 않았습니다.

하야텐에서 온 날은 마을 위로 날아갔다가 요리사가 남긴 음식 봉지를 줍기 위해 아래로 내려갔습니다. 그는 낮아지는 것이 키를 잃는 것이라고 생각하곤 했습니다. 이제 나는 아래층으로 돌아가면 누가 아직도 아래층에서 기다리고 있는지 알 수 있다는 것을 압니다. 그의 기술은 그를 구름 꼭대기로 몇 번이나 데려갈 것입니다. 하지만 매번 국민에게 돌아가는 길은 있어야 합니다.

ARUN RPG · 50 / 60



카와리

카와리 · AR-050

역할: 물 한 컵의 수호자

고향: 클롱 산호섬

무기: 물갈퀴 손과 갑각

능력: 해류의 무게를 읽고 힘을 사용하여 물 속에서 물체의 방향을 바꾸세요.

제약: 머리 위에 있는 대야의 물은 깨끗하고 건조하지 않아야 합니다. 물이 손실되면 전력이 즉시 감소합니다.

합류 연도: 20

손바닥만한 약속

카와리는 운하와 산호섬에 산다. 물과의 씨름을 좋아하고, 사람들이 떨어뜨리는 물건을 모으는 것을 좋아합니다. 딱딱한 껍질과 물갈퀴가 있는 손, 머리에 물웅덩이가 있어서 항상 깨끗하게 유지해야 합니다. 사람들은 그에 대해 다양한 이야기를 합니다. 어떤 집에는 야채를 넣기도 합니다. 어떤 집에서는 아이들에게 운하 근처에 가지 말라고 경고합니다. 그래서 그는 소문에 걸맞은 장난을 쳐 자신의 두려움에 대응했다.

물 속에서 작은 배를 끌고 다니는 모습이 재미있어 보입니다. 카와리는 어느 날 한 아이가 넘어지기 전까지 배에 탄 사람들의 얼굴을 보지 못했습니다. 그는 내가 제 시간에 일어날 수 있도록 도와주었습니다. 하지만 아이는 숨이 막혀 오랫동안 물을 무서워했어요. 카와리는 미안하다는 듯이 주운 장난감을 해안가에 내려놓았습니다. 그러나 가족은 그것이 새로운 유혹이라는 것을 이해했습

니다. 따라서 운하로 들어가는 길을 닫습니다.

그는 자신의 좋은 의도를 아무도 알아주지 않는다는 사실에 화가 났습니다. 세탁하는 여인은 새로운 의도가 오래된 경험을 지우지 못한다고 말했습니다. 사람들에게 플레이하는 것이 안전하다는 것을 알리고 싶다면, 그들이 플레이를 선택하도록 해야 합니다. Kawari는 자신을 부르지 않는 보트에 타지 않고 표지판을 배치하고 품목 수집을 돕기 시작했습니다. 그는 누군가가 감히 답장을 하기까지 몇 달을 기다렸습니다.

신뢰는 떨어진 물건 찾기, 걸린 밧줄 당기기, 조류 변화 시 경고 등 작은 작업부터 시작됩니다. 그는 자신의 손바닥 크기가 운하 전체보다 훨씬 작다는 것을 알게 되었습니다. 하지만 여전히 중요한 일을 할 수 있습니다. 모든 사람을 당신의 재능에 대한 청중으로 만들려고 노력하지 않는다면,

20년째 되는 해에 항구 회사는 폐기물이 섞인 바닷물을 운하에 방출했습니다. 카와리의 머리 속에 있던 물이 사라질 정도로 짜증이 났다. 그는 이전에 깨끗한 물을 다시 채우는 데 도움을 준 사람에게 물을주기 위해 해변으로 가야했습니다. 그의 약점은 그를 당황하게 만들었다. 그러나 배에서 떨어진 아이의 가족들은 거리를 유지하면서 양동이를 내려주기로 합의했다. 그는 도움을 완전한 용서로 여기지 않고 받아들입니다.

대피하는 동안 수문이 막히고 어린이 보트가 다리 아래에 갇혔습니다. Kawari는 흐름을 읽고 똑바로 당기면 보트가 전복된다는 것을 알았습니다. 그는 Longxuan에게 단기간 동안만 전류를 줄이도록 요청했습니다. 그의 힘을 사용하여 배를 옆으로 돌리기 전에 그의 머리에 웅덩이가 거의 말랐습니다. 그는 준비된 탱크에서 사람들에게 물을 채우라고 신호를 보냈습니다. 도와줘야 하는 사람이 되기 전까지는 강요하지 마세요.

배가 나왔고 한때 운하를 두려워했던 아이는 여전히 물에 들어가기를 거부했습니다. 하지만 카와리에게 양동이를 건네준 사람은 바로 그 사람이었습니다. 그는 나에게 감사했고 레슬링 시합에 나를 초대하지 않았습니다. 상대방이 준비되어 있는 한 관계는 계속해서 발전합니다. 오히려 아무 일도 없었던 것처럼 웃으며 끝까지 달려갔다.

Kawari는 수중 탐사 및 수중 복구 유닛에 합류합니다. 몸에 깨끗한 물 키트를 제공하고 캠프 참가자들에게 생명을 구하는 신호를 가르칩니다. 그는 물 근처에서 장난을 치지 않는 것을 규칙으로 삼았습니다. 친한 친구라도 먼저 물어봐야 합니다. 재미있다고 해서 자신에게 무슨 일이 일어날지 알 권리가 누구에게도 희생될 필요는 없습니다.

떠나기 전 빨래하는 여자는 작은 천으로 양동이를 덮었습니다. 그는 그것을 받아들이고 물이 쏟아지지 않을 만큼 고개를 숙였다. 그의 신중한 선택에 모두가 웃었다. 카와리는 강에 비해 아직 작습니다. 그러나 그의 약속은 완벽한 크기였습니다. 즉, 당신이 하겠다고 말한 대로 하십시오. 그리고 누군가가 거절하면 즉시 멈추십시오.

ARUN RPG · 51 / 60



코하리

코하리 · AR-051

역할: 여우 빛 운반자

고향: 길을 잃은 숲

무기: 불꽃여우와 구미호

능력: 생물을 태우지 않고 안내등과 시각적 전환을 만듭니다.

제약: 각 꼬리는 하나의 경로에 연결됩니다. 길이 너무 많이 열려서 돌아가는 길을 기억하지 못했습니다.

합류 연도: 20

구미호는 친절을 기억한다

코하리는 길 잃은 길 숲에 사는 구미호입니다. 그녀는 네 발로 걸으며 인간의 언어를 말하지 않습니다. 그러나 나는 음식을 놓고 옆으로 물러나 공간을 마련해준 손에서 느껴지는 친절의 향기를 기억합니다. 각 꼬리는 숲의 길에 묶여 있습니다. 그녀는 살아있는 생물을 태우지 않는 작은 불을 사용하여 잃어버린 동물을 둥지로 데려옵니다. 환상을 사용하여 사냥꾼의 주의를 분산시킵니다.

한번은 허브 따는 사람이 구멍 근처에서 부상을 입었습니다. 그녀는 그를 데리고 나가는 것을 도왔습니다. 그 남자는 여러 번 음식을 가지고 돌아왔기 때문에 그녀는 그녀를 믿었습니다. 동물 포획 장치를 반입하기 전에 빛을 따라 꼬리 두 개가 장치로 고정되어 있습니다. 코하리는 탈출하지만 그를 묶는 길이 손상된다. 그녀는 모든 사람이 무엇을 하고 있는지 구별하지 않고 돌아다니도록 속이기 시작했습니다.

두려움은 숲을 포식자로부터 안전하게 지켜줍니다. 그런데 꼭 들어와야 할 약초 수집가가 갇혀 있었습니다. 코하리는 밤새 아이들이 기침하는 소리를 들었고 그들을 도와주었던 작은 동물들의 소리도 기억하지 못했습니다. 그녀는 여전히 의심스러운 표정으로 다가온다. 아이들은 쫓지 않습니다. 물병을 내려놓고 기다리시면 됩니다. 그래서 그녀는 길을 열었습니다. 모든 길을 열지 않고도 짧은 시간 안에 신뢰를 찾았습니다.

Amphara는 손상된 뿌리를 검사하기 위해 왔습니다. 두 사람은 움직임과 에너지 표식을 통해 소통한다. 매번 정확하게 서로의 생각을 읽을 수 있다고 주장하는 사람은 없습니다. 코하리는 공간이 필요할 때 신호를 보내는 방법을 가르칩니다. 암파라는 사람들이 굴을 방해하지 않고 사용해야 하는 길을 표시합니다.

20년이 되던 해, 스탬핑 기계의 불이 오래된 뿌리를 따라 번졌습니다. 코하리는 구미호가 동시에 사용될 때까지 사람들을 이끌어내기 위해 여러 가지 길을 열었습니다. 빛이 흩어졌고 그녀는 구멍으로 돌아가는 길을 기억할 수 없었습니다. 워린은 모두를 이끌고 있는 여우가 맴돌고 있는 것을 보았습니다. 그래서 그는 계속 달리라고 재촉하는 대신 따르기를 멈췄습니다.

팀은 일부 경로를 폐쇄하고 코하리가 인식한 향기로 집결지를 만들었다. 그녀는 휴식을 취하고 라운드당 세 개의 꼬리만 사용합니다. 보행자는 중앙 지점에서 추종자를 이끄는 데 도움을 줍니다. 그녀를 인도하는 빛은 희망의 숲 전체를 한꺼번에 짊어질 필요가 없도록 하는 것이었습니다. 마지막 사람이 나왔을 때 그녀는 집으로 가는 길은 아직 편도였습니다.

정전이 된 후 코하리는 암파라를 데리고 손상된 구멍을 확인했습니다. 명확한 경계를 통해 지역사회가 지역을 되살릴 수 있도록 돕습니다. 배신한 사람들은 장비 증거를 통해 추적되었습니다. 그녀는 자신의 분노를 이유로 모든 약초 채집자들을 숲 밖으로 쫓아내지 않았습니다.

그녀는 길 찾기 임무에서 Dawn Alliance를 따르기 시작했습니다. 계절과 준비 상태에 따라 숲으로 돌아와 꼬리 신호를 연구하고 목걸이를 착용하거나 소유권을 선언하지 않습니다. 팀 구성은 그녀가 계속하기로 선택한 행동입니다. 사람을 한 번 돕는 것이 영원히 봉사해야 한다는 결론은 아닙니다.

첫 번째 여행 전, 숲 속에 갇혀 있던 한 아이가 약속 장소에 같은 물병을 두고 갔습니다. 코하리는 다가와서 냄새를 맡은 후 병 옆에 작은 불을 놓았습니다. 그 빛은 모든 사람을 신뢰하겠다는 약속이 아닙니다. 하지만 오늘의 답변입니다. 그녀는 행렬을 세 번이나 이끌었고 뒤돌아서 기다렸다. 한때 상처받았던 친절은 아직도 기억됩니다. 경계를 보호하면서 성장할 수 있는 방법을 찾고 있습니다.

ARUN RPG · 52 / 60



미유라

미유라 · AR-052

역할: 겨울을 보내는 사람

고향: 겨울 눈 집

무기: 차가운 숨

능력: 눈꽃에 수분을 끌어들이고 온도를 서서히 낮춰줍니다.

제약: 살아있는 사람과 너무 오랫동안 너무 가까이 있으면 차가워집니다. 거리와 시간을 잘 조절해야 합니다.

합류 연도: 20

거리두기를 배우는 눈

미유라는 여행자가 주인을 보기 전에 창문에 비치는 빛을 보는 눈 보호소에 살고 있습니다. 그녀는 길에서 이야기를 듣는 것을 좋아합니다. 그러나 그녀의 숨결은 공기를 식혔습니다. 방문객들은 오래 머물지 않았습니다. 밖으로 나갈 때 그녀는 눈이 덮일 때까지 서서 발자국을 바라보다가 다시 다음 사람을 기다리기 시작했습니다.

그녀의 외로움으로 인해 그녀는 자신도 모르게 손님에게 너무 가까워졌습니다. 어느 날 밤 아픈 여행자가 머물기를 요청했습니다. 그녀는 보살펴주려는 마음으로 침대 옆에 앉았습니다. 그러나 쌓인 추위는 그를 쓰러지게 만들었다. 미유라는 충격을 받고 눈발에 서기 위해 도망친다. 그 남자의 친구들은 그를 구하기 위해 더 많은 불을 피워야 했습니다.

그녀는 집을 닫았습니다. 그들은 자신들의 사랑이 사람들에게 상처를 줄 뿐이라고 생각합니다. Eirin이 날씨를 조사하러 와서 완전히 시원한 난로를 발견하기 전까지는 말이죠. 미유라는 쫓겨날 준비를 하면서 모든 이야기를 털어놓는다. 에이린은 온도와 거리를 측정해 달라고 부탁드립니다. 냉기의 힘에는 학습할 수 있는 조건이 있습니다. 그녀가 누구와도 함께 있어서는 안 된다고 판단할 필요는 없습니다.

둘 다 통풍구를 만들어 보았습니다. 천공된 칸막이 벽과 거리 표시 미유라 휴식을 취하면서 점차적으로 온도를 낮추는 방법을 배웁니다. 휴식 공간을 선택하실 수 있습니다. 그녀는 반대편에서 말을 했고, 여전히 그녀의 웃음소리가 선명하게 들렸다. 간격이 항상 거부되는 것은 아닙니다. 때로는 친밀감을 더 오래 지속시키는 형태이기도 합니다.

20년째 되는 해에 눈보라가 닥쳐 많은 사람이 그 집에 찾아왔습니다. 미유라는 추위를 피하기 위해 거의 몸을 숨길 뻔했습니다. 하지만 셀바라는 외부 바람을 막아줄 눈송이 줄을 만드는 데 도움을 달라고 부탁드립니다. 그녀는 적당한 거리에서 행동합니다. 집에 있는 사람들이 따뜻함을 돌보는 동안 유용하기 위해 몸이 아닌 것이 되려고 노력할 필요는 없습니다.

밤에는 지붕이 너무 많은 무게를 지탱합니다. 미유라는 당장 수분을 모두 빼내고 싶다. 그러나 Eirin은 온도 변화의 힘에 대해 경고했습니다. 그녀는 Khachin이 계산한 선을 따라 눈송이를 천천히 움직였습니다. 내부의 누군가가 균열을 발견했을 때 신호를 도청하는 데 도움을 줬습니다. 집의 회복은 들을 수 있을 만큼 느린 정확성에서 비롯됩니다. 가장 심한 감기는 아닙니다.

그녀가 돌보던 중 병에 걸린 한 남자가 손님 중 한 명이었습니다. 미유라는 사과하고 새로운 시스템을 알려준다. 그는 또한 멀리 앉는 것을 선택했습니다. 하지만 나는 그곳에서부터의 여행에 대해 당신에게 이야기하기로 동의했습니다. 그녀는 자신의 용서를 증명하기 위해 더 가까이 다가갈 달라고 요청하지 않았습니다. 그가 선택한 거리는 아직 말이 전할 수 있는 공간이 있었다.

그녀는 약을 수집하는 임무를 수행하기 위해 Arun Coalition에 합류합니다. 온도조절 및 눈길길 돕기 친구들이 안전하게 방문할 수 있는 시원한 쉼터가 따로 마련되어 있습니다. 원래의 휴게소는 지역 사회에 제공되어 계절에 따라 돌보고 돌아올 수 있도록 돕습니다. 미유라는 외로움을 피하기 위해 영원히 혼자가 되는 것과 모두에게 상처를 줄 위험을 감수하는 것 사이에서 선택할 필요가 없습니다.

떠나기 전에 그녀는 문에 추우면 알려달라는 팻말을 걸었습니다. 주인을 배려했기 때문에 참아달라는 말은 없었다. 그날 밤, 그녀는 불에서 조금 떨어진 곳에 앉아 있었습니다. 별빛 아래에서 친구들의 이야기를 들어보세요. 그녀에게 다가온 온기는 그녀의 몸의 온도를 높이지 못했습니다. 그러나 그것은 다른 사람들이 그녀가 진정으로 포함될 수 있도록 공간을 기꺼이 마련한다는 것을 아는 것에서 비롯됩니다.

ARUN RPG · 53 / 60



카즈로

카즈로 · AR-053

역할: 돌아오는 길을 지켜주는 우산

고향: 아룬교 근처 수리점

무기: 우산 프레임, 나무 다리, 우산 매트

능력: 우산을 커튼처럼 펼쳐서 강력한 빗방울을 막아주고 경보음을 울려보세요.

제약: 무거운 힘을 견딜 수 없습니다. 다리 프레임은 한쪽만 되어 있어 넘어지기 쉽습니다.

합류 연도: 20

선택한 항목이 대기됩니다.

카즈로는 아룬교 옆 수리점에서 우산을 쓰고 있었습니다. 천이 더 이상 원래의 색을 띠지 않을 때까지 많은 주인의 손을 거쳤습니다. 부서진 다리를 되돌린 후 에너지의 파편이 그의 낡은 몸에 박혀 눈을 뜨게 만들었습니다. 그는 나무 다리가 하나뿐입니다. 멀리 점프할 수는 없습니다. 그런데 그 손이 남들에게 이상하게 퍼지곤 했던 기억이 난다.

가게 주인은 그가 손상된 장난감이라고 생각했습니다. 알기 전에 그는 질문에 대답하고 좌석을 선택할 수 있었습니다. 카즈로는 버려지는 것을 두려워한다. 그래서 우리는 몸이 아프더라도 모든 것을 받아들이는 데 열려 있습니다. 그는 아이들이 거칠게 놀도록 허용합니다. 밤새도록 비를 바라보며 괜찮다는 말은 자신이 원하는 것이 무엇인지 확신하지 못하는 사람들의 자동적인 소리가 되었습니다.

어느 날 천이 너무 찢어져서 더 이상 방수가 되지 않았습니다. 가게 주인은 수리를 기다리기 위해 그를 카운터 뒤에 두었습니다. Kazuro는 이것이 소용이 없다는 것을 이해하고 도망칩니다. 그는 젖은 길에서 여러 번 뛰고 넘어졌습니다. Phumin이 그를 만나서 어떻게 도울 수 있는지 물기 전에, 그는 그것을 물건으로 보았기 때문에 즉시 들어올리지 않았습니다.

가게에 돌아올 때 주인은 설명하지 않은 것에 대해 사과했습니다. Kazuro는 아직 말을 할 수 있음에도 불구하고 뒤통지는 것이 두렵다고 말합니다. 그들은 수리 작업을 알리는 표지판과 개인 코너를 갖기로 합의했습니다. 그는 패치에 사용할 천의 색상을 직접 선택하기 시작했습니다. 다른 사람들이 묻지 않고 적절하다고 생각하는 것을 받아들이는 대신, 그의 정체성은 작은 결정들을 통해 점차 확실해졌습니다.

20년째 되는 해, 균열에서 강력한 비가 고속도로 위로 떨어졌습니다. 안개는 여행자를 약화시킵니다. Kazuro는 그의 그늘이 잠시 동안 그것을 필터링하는 것을 발견했습니다. 하지만 무거운 힘을 견딜 수는 없습니다. 그는 그 가치를 증명하기 위해 열차 전체를 커버하고 싶었습니다. 프레임이 삐걱거리기 시작하기 전에 Aran은 프레임을 멈추라고 요청했습니다.

Kazuro는 기존 지붕 아래 환승 지점으로 사용하겠다고 제안합니다. 대신 모두가 짧은 대피소에 줄을 서서 우산 하나로 하늘 전체를 덮을 수 있도록 했습니다. 누적 금액이 한도에 도달하면 알람이 울립니다. 사람들이 한 번에 한 그룹씩 교대로 그늘에 들어가도록 하세요. 그의 유일한 다리에는 Khachin이 만든 지지대가 있어야 합니다. 수레가 떨어질 때까지 서두르지 않고 함께 뛰어내립니다.

폭풍이 지나간 후 그늘막 덮개를 다시 수리해야 했습니다. 이번에는 카즈로는 도망치지 않았다. 원하는 색상을 말씀해주시고 더욱 자신감있게 앉아서 기다려주셨어요. 거칠게 놀던 아이들이 자신의 선택에 따라 천을 자르는 일을 도왔다. 배려는 유용한 일을 마친 후에 받는 보상이 아닙니다. 하지만 그것은 그가 밖으로 나가서 자신의 삶을 계속 살아갈 수 있게 해주는 것입니다.

그는 에너지 안개 경고 및 보호 부대의 대열에 합류합니다. 장거리용 소형 왜건으로. 회원은 취급 전에 반드시 물어보아야 하며, 시간을 알려주지 않고 다른 사람이 대신 지켜보도록 해서는 안 됩니다. Kazuro는 또한 비를 막는 것을 좋아합니다. 그러나 그는 서두르지 않고 자신의 틀에 휴식이 필요하다고 말하는 법을 배우기 시작했습니다.

떠나기 전 가게 주인이 이름표를 만들어 걸어주었어요. 그는 카즈로만 써달라고 요청했습니다. 상점의 속성이라는 단어를 포함할 필요는 없습니다. 낡은 우산은 조심스럽게 카운터에서 뛰어내려 문을 바라보았다. 그는 돌아와서 고칠 곳이 있습니다. 판매 가격과 무관한 이름을 가지고 있습니다. 그리고 비오는 날에 누가 다른 사람보다 자신을 우선시할지 선택할 권리가 있습니다.

ARUN RPG · 54 / 60



아셈

아셈 · AR-054

역할: 최종 발신자

고향: 태양이 떠난 기숙사

무기: 두 갈래의 홀과 생명의 고리

능력: 아직 몸에 연결되어 있는 삶의 흔적과 지나간 반영을 구별해 보세요.

제약: 고인은 돌려받을 수 없고, 주인을 대신해 생명의 가치를 판단할 수도 없습니다.

합류 연도: 20

생활과 함께 살아가는 길을 지켜보는 사람.

아셈은 세상을 떠난 태양의 기숙사를 관리한다. 그의 임무는 이름과 이야기를 가지고 시신을 가족에게 돌려보내는 것입니다. 그는 하이에나의 머리를 갖고 있으며, 반사와 생명의 흔적을 분리할 수 있는 감각을 가지고 있습니다. 사람들은 종종 누가 여전히 도움을 받아야 하는지, 누가 석방되어야 하는지, 누가 남은 자원을 사용할 만큼 가치가 있는지에 대해 그의 판단을 묻습니다.

Asem은 지식이 풍부한 사람의 의무는 확고한 답변을 제공하는 것이라고 믿었습니다. 그는 부상자 한 명을 생존 가능성이 낮은 것으로 평가하고 지원 장치를 다른 사람에게 이전할 것을 권고했습니다. 가족은 미래를 보았다고 생각했기 때문에 동의했습니다. 비록 그는 자신의 삶의 흔적만이 희미해지는 것을 보았지만 그 사람은 죽었습니다. Asem은 다른 방법이 도움이 될지 아닐지 알 수 없었습니다. 그러나 그는 자신이 권력이 말한 것 이상을 말하고 있다는 것을 알고 있었습니다.

그는 제한 사항을 공개하고 긴급 평가 업무를 중단합니다. 고인의 정리 기간 그는 남자가 아이에게 쓴 편지를 발견했다. 채소밭에 관한 것입니다. 그것은 큰 진술이 아닙니다. Asem은 삶의 가치가 에너지의 흔적에서 무엇을 보는지에 달려 있지 않다는 것을 이해합니다. 그리고 홀 보유자는 가족의 선택을 강요하기 위해 잘못된 확신을 사용할 권리가 없습니다.

대신 그는 의사와 함께 훈련을 받았습니다. 증상 보고 방법을 배우십시오. 지침에서 정보를 추출하고 이해할 수 있는 언어로 불확실성을 설명하십시오. 그의 라이프 루프는 자신의 라이프 마크가 신체와 얼마나 멀리 연결되어 있는지 추적하는 데 도움이 되었습니다. 그러나 그것은 죽은 사람을 돌려보내지 않으며, 누가 다른 사람보다 더 삶에 합당한지를 측정하지 않습니다.

20년차에는 경찰관 수보다 사고 피해자를 기숙사로 수송하는 차량이 더 많았다. Asem은 죽은 것으로 기록되었던 신체에서 생명의 흔적을 감지합니다. 그는 서류가 완성될 때까지 기다리지 않고 곧바로 치료팀에 전화를 걸었다. 그리고 잔액을 채도하려고 서두르다 보니 철저하게 검사를 받지 못하는 사람이 많은 것으로 드러났다.

도와주던 중, 직급이 높은 사람에게 지원 장비를 보내라는 간부의 명령이 들어왔다. 아셈은 양갈래 철퇴로 장비 운반 트럭을 막고 진술한 평가를 요청한다. 그는 누가 살아남아야 하는지를 정확히 선언하지 않았습니다. 그러나 지위가 아닌 필요와 정보를 기반으로 기회를 제공하는 프로세스를 방어하십시오.

Malin과 Sehra는 상황이 진정될 때까지 도움을 주기 위해 왔습니다. 살아남은 사람도 있고 떠난 사람도 있다. Asem은 모든 사람의 이름을 기록합니다. 가족과 함께 상황을 확인하십시오. 그리고 시스템이 어떻게 실수를 했는지에 대한 질문을 은폐하기 위해 성공적인 도움을 사용하지 마십시오. 그는 성과 수치를 담당하는 사람과 필수 시험실을 분리하자고 제안했습니다. 보고서 제출을 서두르지 않으려면 인생 결정을 서두르게 되는 이유가 된다.

그는 실종자 수색 및 응급 분류 부서의 Arun Coalition에 합류했습니다. 항상 치료사와 함께 일하십시오. Netdao는 반사에 귀를 기울입니다. 그에게는 아직 남아 있는 삶의 흔적을 살펴보았습니다. 둘 다 친척의 희망이 자신이 가질 수 없는 답변을 판매하는 채널로 사용되지 않도록 경계를 설정합니다.

Asem을 떠나기 전에 이전 케이스에 있던 남자의 정원에서 씨앗을 가져와 가족에게 돌려줍니다. 그 남자의 아들은 그에게 줄 심는 것을 도와달라고 부탁했습니다. 그는 죽은 자를 보상하는 것에 대해 언급하지 않고 그 일을 했습니다. 끝나면 살아있는 사람 옆에 앉아서 휴식을 취하십시오. 그들이 정원을 어떻게 키우기를 원하는지 들어보세요. 그러므로 도로 감시자의 의무는 인생이 끝날 때에만 있는 것이 아닙니다. 그러나 여기에는 남은 사람들이 앞으로 나아갈 길을 찾도록 돕는 것도 포함됩니다.

ARUN RPG · 55 / 60



하렌

하렌 · AR-055

역할: 하늘의 수호자

고향: 스카이 오아시스 전망대

무기: 하늘 홀과 보호 고리

능력: 먼 곳의 움직임을 관찰하고 빛의 장막을 펼쳐 위에서 오는 공격을 막아냅니다.

제약: 두꺼운 구름과 모호한 물질이 시야를 차단합니다. 지상의 정보에 의존해야 함

합류 연도: 20

땅으로 내려가는 눈

하렌은 오아시스 천문대를 지키는 수호자입니다. 그의 독수리 눈을 통해 그는 다른 사람보다 몇 시간 먼저 마차 열차의 움직임을 볼 수 있었습니다. 그는 제때에 그에게 경고한 것을 자랑스럽게 생각했습니다. 모든 길이 질서있게 보이는 높은 곳에서 도시를 바라보는 것을 좋아합니다. 전체적인 그림을 방해하는 다툼이나 피곤함이 없었습니다.

한번은 밤에 무기처럼 생긴 긴 물체를 들고 성문을 향해 행진하는 행렬을 본 적도 있다. 그래서 그는 검문소를 폐쇄하고 경고 사격을 가하라고 명령했습니다. 호송대는 텐트 기둥을 운반하는 골기 퍼였습니다. 격리 중 치료 기회를 상실한 환자들이 있다. 하렌은 멀리서 그 형체를 보았다. 하지만 나는 현장에서 누구에게도 물어본 적이 없었기 때문에 내가 본 것의 의미를 몰랐습니다.

그는 경로를 확인해달라고 요청했고 탑의 표지판이 두꺼운 먼지 때문에 읽을 수 없다는 것을 발견

했습니다. 일부 마을에는 대응 장비가 전혀 없었습니다. 그가 말하는 진짜 비협조적인 사람은 목소리를 낼 방법이 없는 사람이다. 하렌은 행렬과 함께 걷기 시작했습니다. 바퀴가 모래에 가라앉는 문제와 햇빛 아래서 기다리는 아픈 사람들의 문제에 귀를 기울여 보세요. 실제 사용자와 함께 새로운 신호를 설계하기 전에

감독관은 이를 시간낭비라고 생각했다. 탐은 기수보다 더 나은 기술을 가지고 있기 때문입니다. Haren은 오류 데이터를 수집하여 표시합니다. 자신의 보고서를 포함하여 그는 특별한 능력이 시스템에서 지상 인력을 제거하는 이유가 되는 것을 허용하지 않았습니다. 더 많은 정보가 제공되면 결론을 수정하도록 보조자를 교육합니다.

20년째 되는 해, 장비를 실은 대상(隊商)이 그 도시를 지나갈 때 모래폭풍이 하늘을 가렸습니다. 하렌은 목표물을 놓치고 이전 계획으로 인해 공격하라는 압력을 받았습니다. 그는 추측을 거부했습니다. 폭풍 속에서 실제로 어떤 경로가 사용되는지 알고 있는 아사라 부대와 마차 운전사들과 함께 작업하러 내려가세요.

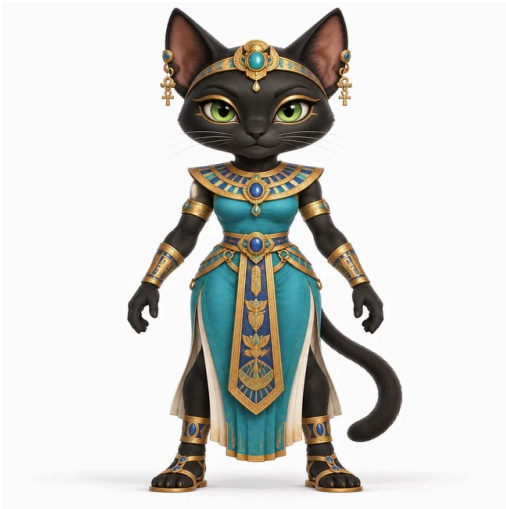
절벽에서 투석기가 발견되었을 때 그는 이동선을 보호하기 위해 하늘 지팡이로 빛의 커튼을 펼칩니다. 하지만 사람들이 어디에 있는지 알기 위해서는 지상에서 신호를 받아야 합니다. Basera는 깃발이 보이지 않을 때 자신의 목소리 타이밍을 이용해 뉴스를 보냅니다. 그의 방어력은 눈이 직접 볼 수 없는 사람들에게도 다가갈 수 있었습니다.

폭풍이 지나간 후 하렌은 탐으로 돌아와 위에서만 명령을 내리는 시스템의 연결을 끊는다. 그는 지상국이 정보를 보내고 다시 확인할 수 있는 채널을 열었습니다. 키도 유용합니다. 그러나 항상 진실에 더 가까운 입장으로 이해되어서는 안 된다.

그는 위에서 공격을 정찰하고 방어하기 위해 Arun Alliance에 합류했습니다. 불분명한 목표물에 대해 무기를 사용하기 전에 최소한 두 가지 확인 신호가 있습니다. Asem은 환자가 경로를 열 때 물어봐야 할 정보를 가르치는 데 도움이 됩니다. Haren은 멀리 볼 수 있으면 도움을 더 빨리 준비할 수 있다는 것을 배웠습니다. 멀리서 사람을 판단하는 것은 더 빠르지 않습니다.

떠나기 전에 그가 구금했던 호송대의 치료사가 수리한 깃발을 가져왔다. Haren은 그것을 지상에서 열어보고 얇은 선이 너무 아름다워서 거의 보이지 않는 것을 보았습니다. 그는 명확하게 읽을 수 있을 때까지 깃발 소유자와 함께 그것을 고쳤습니다. 그러다가 다시 이륙해 이번에는 하늘을 올려다볼 때마다 밑에 있는 사람들이 그에게 무슨 일인지 말해주는 방법이 있었습니다.

ARUN RPG · 56 / 60



바세라

바세라 · AR-056

역할: 도시 소음 관리인

고향: 수리얀 음악 기술자 지역

무기: 시스트럼과 사자방패

능력: 보호 베일을 조화시키기 위해 소리의 리듬을 사용하십시오.

제약: 힘은 자발적인 리듬적 참여에서 나온다. 누구에게도 침착함을 강요할 수는 없습니다.

합류 연도: 20

사람들을 다시 모으는 중.

Basera는 Suriyan 음악 산업에서 자랐습니다. 그녀는 고양이 얼굴과 빠른 귀를 가지고 있으며 거리가 앞뒤가 맞지 않는 소리로 가득 찰 때까지 누워서 사람들이 각 부분을 연습하는 것을 듣는 것을 좋아합니다. 엄마는 나에게 동네의 생존이 모든 사람이 한 곡을 연주하는 데 달려 있지 않다고 가르쳐 주셨습니다. 하지만 중요한 것은 다른 사람에게 좋은 말을 하기 위해 항상 조용할 필요는 없다는 것입니다.

그가 도시 밴드 바세라의 지휘자가 되었을 때 흠잡을 데 없는 연주를 만들고 싶어했다. 그녀는 느린 선수들을 잘라내기 시작했습니다. 일치하지 않는 기계의 소리를 줄입니다. 그리고 시스템의 힘을 사용하여 모든 사람이 따라갈 수 있는 리듬을 추진하세요. 무대 위의 사진이 더욱 아름다워졌습니다. 하지만 행사가 끝난 뒤 지역 주민들은 연습이나 경기를 보러 오지 않았다. 그녀가 한때 사랑했던 목소리는 명확한 지시도 없이 서서히 사라졌다.

한 젊은 드러머는 리듬을 강요하다 손이 아파서 다시 연주하고 싶지 않다고 말했습니다. Basera는 처음에 그룹을 위해 인내심을 가져야 한다고 응답했습니다. 그는 다른 사람들이 소리를 내지 못하게 했을 때처럼 아이의 귀가 접혀 있는 것을 보기 전에는 이렇게 말했습니다. 그녀는 오래된 리허설 녹음을 듣기 시작했고 노래에 결함이 더 많다는 것을 발견했습니다. 하지만 사람들은 더 많이 웃는다.

그녀는 떠난 사람들이 돌아와서 말할 수 있게 함으로써 동아리 모임을 열었습니다. 바세라는 품질을 위해서였다며 변명의 여지 없이 사과했다. 연습 세션, 볼륨 레벨, 휴식 시간 신호 방법을 결정하는 데 모두가 참여합니다. 그녀의 보호막의 힘은 참가자들이 선택을 할수록 더욱 강해졌습니다. 그것은 완벽함의 구성 요소가 되도록 강요되지 않습니다.

20년째 되는 해에 오아시스에서 폭발이 일어나 사람들은 당황하게 되었습니다. 경영진은 바세라에게 마법으로 군중을 진정시켜 달라고 요청합니다. 그녀는 자신의 감정을 강요할 수 없다고 말합니다. 그리고 두려움에는 해결되어야 할 이유가 있습니다. 그녀는 지시를 명확하게 반복하기 위해 짧은 목소리를 사용했습니다. 어린이와 명확하게 듣지 못하는 사람들을 데려갈 사람을 마련하십시오. 소리 대신 깃발이나 촉각 신호를 기반으로 선택할 준비가 되어 있습니다.

하렌은 그 위에 빛의 장막을 펼쳤습니다. Basera는 리듬을 조정하여 여러 지점에서 방패가 지속적인 힘을 받도록 만듭니다. 그녀는 누군가가 잘못된 시간에 우는 것을 들었고 그것을 감추려고 하지 않았습니다. 사람들은 안전하게 이동하면서도 여전히 겁을 먹을 수 있습니다. 시스템이 손상된 경우 밴드를 떠난 드러머는 물통을 사용하여 리듬을 이어갔습니다. 그녀의 도구가 고장났기 때문에 시스템이 멈추지 않았습니다.

탈출 이후 음악 지구는 많은 상점을 잃었습니다. 바세라는 곧바로 축하공연을 펼치지는 않았다. 하지만 음식, 도구 또는 조용한 시간이 필요한 사람을 조사하는 데 도움을 주세요. 커뮤니티가 준비되면 점차적으로 서클을 열어 모금 활동에 참여할 것입니다. 영향을 받는 사람은 말할 이야기를 선택하는 사람입니다.

그녀는 보안 커튼 및 경고 시스템의 코디네이터로 Dawn Alliance에 합류합니다. Rinpaksa는 다양한 형식으로 신호를 만드는 데 도움을 줍니다. 그들은 둘 다 음악이 때때로 치유될 수 있다는 것을 알고 있습니다. 하지만 출연자의 시간에 맞춰 유족의 기분을 좋게 하라는 명령은 아니다. 바세라의 사자 모양 방패는 울부짖는 자와 침묵하고 싶은 자를 모두 지켜준다.

떠나기 전 그녀는 다시 잠자리에 들고 동네에서 연습하는 소리를 다시 들었다. 이번에는 잘못된 역할을 하는 새로운 장치가 있었습니다. 바세라는 선수들이 친구들과 함께 웃을 때까지 웃으며 기다렸다. 그녀의 시스템 종소리는 사람들을 하나로 모을 수 있습니다. 그들이 자신의 목소리를 낼 권리가 있는 한. 음악 파괴자로 간주되지 않고 필요할 때 휴식을 취하기 위해 떠나십시오.

ARUN RPG · 57 / 60



세라

세라 · AR-057

역할: 태양광 서포터

고향: 사막 요양소

무기: 홀과 생명의 고리

능력: 열을 조절하여 오염물질을 살균, 보호, 차단합니다.

제약: 한 사람을 구한 열이 다른 사람을 태울 수도 있습니다. 당신은 수량화하고 자신을 제한할 의지가 있어야 합니다.

합류 연도: 20

기꺼이 빛을 어둡게 하는 불.

세라는 사람을 따뜻하게 대합니다. 그녀의 사자 머리와 태양색 털은 그녀를 '아침을 가져오는 자'라고 부르게 만듭니다. 그녀는 소독봉을 사용했습니다. 오염된 전력을 차단하고 밤에는 사막의 차가운 몸을 따뜻하게 해준다. 그녀의 많은 성공으로 인해 그녀는 조금만 더 노력하면 조금 더 도움이 될 것이라고 생각하기 시작했습니다.

전염병 동안 그녀는 모든 오염 물질을 제거하기 위해 허약한 환자에게 높은 열을 사용합니다. 감염은 호전됐으나 피부가 심하게 손상됐다. 세라는 쉬지 않고 계속해서 활동함으로써 부작용을 완화시킵니다. 그리고 피곤할수록 잘못된 양을 측정하게 됩니다. 조수는 일시적으로 홀을 붙잡고 있어야 합니다. 그녀는 자신의 손에 적힌 피해 기록을 보기 전에 화가 났다.

세라가 나와서 치료실 밖에 앉았다. 환자가 다른 의사를 요청하는 소리가 들렸습니다. 그 고통은 즉시 그녀로 하여금 자신을 증명하고 싶게 만들었습니다. 그러나 조수는 부상당한 사람이 의사가 자신감을 되찾는 발판이 될 필요는 없다고 말했고, 그래서 그녀는 멈춰서 각 사람의 신체의 한계를 연구했습니다. 다른 사람들이 돌아올 준비가 되었는지 여부를 결정하도록 허용합니다.

내가 직장에 돌아올 때 그녀는 자신의 힘과 함께 측정값을 사용합니다. 시술 중 증상에 대해 질문하고 환자가 시술을 중단하도록 하십시오. 세라는 놓치지 않겠다고 약속하지 않습니다. 그러나 부작용이 발생할 경우 테스트할 수 있는 사항과 계획을 알려주십시오. 천천히 신뢰가 돌아옵니다. 어떤 사람들은 여전히 다른 의사를 선택합니다. 그녀는 그것이 무례한 것으로 간주되지 않고 전달되도록 도왔습니다.

20년차에는 각인 장치가 폭발하여 에너지에 오염된 사람들이 많이 병원에 내원하게 되었습니다. Sehra는 오염된 부품을 빠르게 태울 수 있는 방법을 가지고 있습니다. 하지만 모든 사람에게 효과가 있는 것은 아닙니다. Asem은 삶의 흔적을 확인하는 데 도움을 줍니다. MalinTissue Care와 Eirin은 방출되는 열을 관리합니다. 모든 증상을 커버하기 위해 최고의 사람의 힘을 쓰는 대신 치료 방법을 나눠서 치료를 진행했습니다.

행사 도중 의약품 창고에서 화재가 번졌습니다. Sehra는 모든 열기를 흡수하고 싶어합니다. 하지만 몸은 한계에 이르렀다. 그녀는 철수를 명령하고 현장에서 돕고 있던 이즈라크에게 인계를 요청했습니다. 그들이 돌보는 장소의 일부가 손상되는 것을 허용해야 한다고 하더라도. 명성을 얻기 위해 자신을 태우는 사람 없이 텐트 안에서 사람들을 돕는 일이 계속됩니다.

그녀로 인해 부상을 당한 이전 환자들이 줄을 정리하는 것을 돕기 위해 왔습니다. 그는 아직 상처가 남아 있어 보고서에 포함되기를 원한다고 말했습니다. 세라는 즉각 대답했다. 나는 클리닉이 많은 사람들에게 도움을 주었던 날에 대해 이야기하고 싶지 않습니다. 치료 후 사후관리 시스템을 오픈했습니다. 환자가 병실을 나갈 때 그의 이야기가 사라지지 않도록.

그녀는 야전 의무병으로 아룬 동맹에 합류해 오염된 권력을 조종한다. 팀의 휴식을 진지하게 확인했습니다. 망할 때까지 일한 치료사들을 칭찬하는 결과를 보았기 때문이다. 그녀의 수명주기는 추적 및 동기화 장치입니다. 주인의 말을 듣지 않고 사람의 생명을 붙잡을 권리가 있다는 표시는 아닙니다.

떠나기 전에 조수는 수리한 홀을 돌려주었다. 세라는 전보다 더 부드러워졌다. 지팡이 끝의 열 불꽃은 더 작았지만 일정했습니다. 그녀는 어두운 밤을 극복하려면 아침이 가장 밝아야 한다고 생각하곤 했습니다. 이제 사람들의 눈을 뜨게 하는 빛이 모두를 외면하게 만드는 빛보다 더 중요하다는 것을 아십시오. 그리고 그녀는 자신이 돌보는 모든 삶에서 그 수준을 새롭게 배울 준비가 되어 있습니다.

ARUN RPG · 58 / 60



자히르 알와르

자히르 알와르 · AR-058

역할: 속박되지 않은

고향: 오아시스 계약 시장

무기: 연기 윤곽선과 밝은 줄무늬

능력: 모양을 바꾸고 강도를 임시 지지대로 엮습니다.

계약: 생명을 창조할 수도, 무한한 축복을 줄 수도 없습니다. 그가 받아들이는 약속에는 진정한 힘이 있었습니다.

합류 연도: 20

사고 팔 수 없는 숨결

자히르는 오아시스 지역의 연기의 힘으로 태어났습니다. 정확한 첫날은 아무도 모릅니다. 그러나 그를 가두었던 배의 주인은 자신이 주인이라고 주장했습니다. 그는 모양을 바꾸고 힘을 엮어서 지지대를 만들 수 있습니다. 그러자 사람들은 계속해서 온갖 종류의 축복을 베풀 수 있다고 말했습니다. 불가능한 일이 이루어지지 않을 때. 그는 불순종 혐의로 기소되었습니다. 대신, 그에 대한 자신의 믿음을 기꺼이 검토합니다.

계약 시장에서 수년을 보낸 덕분에 Zahir는 말을 듣는 데 전문가가 되었습니다. 그는 약간의 자유를 남기기 위해 틈을 찾았다. 그리고 요청자가 소유자에게 화를 내서 문제에 빠질 때까지 요청을 왜곡하는 경우도 있습니다. 그들의 고통은 그 뒤에 숨어 있는 시스템을 모르는 사람들에게 상처를 주는 핑계가 됩니다.

땀질하는 소년은 램프인 줄 알고 시장에서 용기를 샀습니다. 자히르는 그녀를 만났을 때 죽은 어머니를 다시 돌아오게 해달라고 요청했습니다. 그는 그럴 수 없다고 직설적으로 말하고 대신 가짜 이미지를 만들어냈다. 아이는 미안하지만 벌을 주지는 않습니다. 나중에 나는 그에게 무엇을 도와주고 싶은지 물었습니다. 자히르는 오랫동안 침묵했다. 왜냐하면 그는 자신이 가지고 있는 질문에 대한 답을 준비해 본 적이 없기 때문입니다.

그는 소유자라는 단어를 사용하지 말라고 요청했습니다. 아이는 계약서를 읽기 위해 그를 Zhaowen으로 데려갔습니다. 구속력 있는 단어 중 상당수가 합의되지 않은 것으로 나타났습니다. 하지만 그 중 일부는 자히르 자신이 절박한 시기에 약속했던 말에서 나온 것입니다. 따라서 릴리스는 각 조건에 따라 분리되어야 합니다. 용기를 부수는 것과는 달리 모든 것이 아름답게 끝난다.

20년째 되는 해에 상인은 빗을 이유로 그를 붙잡았습니다. 그 아이는 제공된 돈과 자히르의 자유를 교환하는 것을 거부했습니다. 그는 연기 구멍을 통해 탈출할 기회를 얻었습니다. 그러나 Nirach와 함께 계획을 가지고 같은 시장에 사로잡힌 사람들을 돕기 위해 다시 돌아오기로 결정했습니다. 그들의 소원이 모두 이루어질 것이라고 선언하지 않습니다.

자히르는 일시적으로 통로를 끊는 에너지 광선을 엮습니다. 약속된 모든 단어는 거리와 무게를 명확하게 정의합니다. 광선이 거의 소진되었을 때 그는 대신에 먼저 말했고, 강제로 마법사의 형상을 보존했습니다. 아이들은 사람들에게 줄을 서도록 전화하는 것을 돕습니다. Khachin이 실제로 도로를 건설하는 동안 그는 그 일을 맡았습니다. 그의 능력은 무한하지 않고 가치가 있었습니다.

계약 개시는 많은 생명을 구하는 데 도움이 되었습니다. 자히르는 자신의 요청을 왜곡했다고 증언하고 가능한 한 많은 돈을 지불했습니다. 그는 상인들이 자신의 소유로 돌아가려는 이유로 이러한 실수를 이용하는 것을 허용하지 않았습니다. 책임과 자유는 공존해야 합니다. 그렇지 않으면 억압받는 사람들은 남은 생애 동안 범죄를 반복할 수밖에 없을 것입니다.

그는 임시 지원 구축자로 Arun Coalition에 합류하고 검사관을 약속합니다. 나는 모든 계획이 실제로 달성 가능한지 아니면 인상적으로 들리는지 묻고 싶습니다. 원래의 용기는 그가 에너지를 쉬기 위해 선택한 아이템이 되었습니다. 안쪽에서 열 수 있으며, 주인이 아닌 다른 사람의 이름이 새겨져 있지 않습니다.

떠나기 전에 수리공은 다시 방문할 것인지 물었습니다. 자히르는 전화할 때마다 영원히 대답하지 않았습니다. 그는 여행 일정을 펴고 돌아올 시간을 말했다. 변경사항이 있으면 소식을 보내드리겠다는 약속과 함께. 아이는 만족스러운 듯 고개를 끄덕였습니다. 그는 최근에 모든 것에 적용되는 일률적인 약속이 윈윈(win-win)보다 훨씬 더 강력할 수 있다는 것을 배웠습니다. 그리고 생명의 호흡은 누구나 살 권리가 있는 상품이 되어서는 안 됩니다.

ARUN RPG · 59 / 60



이즈라크

이즈라크 · AR-059

역할: 손바닥에 불의 보유자

고향: 버려진 난로 굴뚝

무기: 불주먹과 내열 몸체

능력: 작은 면적의 열을 제어하고 퍼지는 불을 흡수합니다.

제약: 한계를 넘는 힘을 받으면 손을 제어할 수 없게 됩니다. 안전한 콘센트가 있어야합니다.

합류 연도: 20

물 한 컵을 담을 수 있는 불꽃

Izrak은 표면 아래에 불이 난 버려진 용광로 통로에서 깨어납니다. 그는 자신이 무엇을 위해 창조되었는지 모릅니다. 가장 먼저 발견된 사람은 금속 잔해를 태워버리라고 명령했습니다. 다음 사람은 문을 불태울 돈을 제안했습니다. 그리고 그가 물을 달라고 집에 접근했을 때 모두가 비명을 지르며 물러났습니다. 그는 자신의 몸이 누구와 함께 사는 것보다 파괴되기에 더 적합하다는 것을 이해했습니다.

그는 주인이 자신이 버려진 마을을 불태워 버리도록 할 때까지 불을 지르는 일을 맡았습니다. Izrak은 다락방 아래에서 열을 방출하는 장난감을 발견합니다. 그는 그것을 막지만, 꺼지는 불꽃으로 인해 집이 피해를 입는다. 집에 있던 사람들은 시간이 지나면서 도망치듯 그를 마치 자연재해를 말하는 듯한 눈빛으로 바라보았다. 죄책감으로 인해 그는 난로 굴뚝으로 돌아가고 며칠 동안 나오지 않았습니다.

뜨거운 컵 메이커가 스토브 제어에 도움을 요청하기 위해 왔습니다. Izrak은 그의 손이 작은 것들을 쉽게 파괴한다고 경고합니다. 그런 다음 기술자는 용기의 물을 끓이지 않고 가열하기 시작했습니다. 간단한 작업은 벽을 허무는 것보다 더 어렵습니다. 그는 열 수준을 인식해야 합니다. 불과 불만 있는 것이 아닙니다.

그는 가장자리가 부러지지 않고 물 한 컵을 담을 수 있을 때까지 연습했습니다. 기술자는 오래된 실수가 사라졌다고 말하지 않았습니다. 하지만 피해자를 만날 수 있는 곳으로 저를 데려가 주세요. Izrak은 고용주의 이름을 밝히고 가족이 받아들일 수 있는 방식으로 수리 작업을 수행합니다. 때때로 그의 임무는 다른 기술자들이 작업을 수행할 수 있도록 난로 옆에 서 있는 것이었습니다. 피해자들은 아직 집 근처에서 화재를 볼 준비가 되어 있지 않았기 때문입니다.

20년째 되던 해, 의료시설 근처 의약품 창고에서 화재가 발생했습니다. 세라가 힘을 얻자마자 이즈라크가 도착합니다. 그는 불을 흡수할 수 있습니다. 하지만 너무 많이 잡으면 내 손을 통제할 수 없다는 것을 알고 있습니다. Akkhraphloeng은 배수 용기를 만드는 데 도움을 줍니다. 에이린은 히트라인을 정리하고 팀이 함께 평가하는 부분만 받아들인다.

방 안에 갇힌 사람들의 비명소리에 그는 모든 것을 억지로 받아들이고 싶었다. 이즈라크는 환자의 컵이 바닥에 있는 것을 보기 전에 손을 들어 그렇게 했습니다. 작은 것을 지키려면 힘을 다스려야 한다는 교훈을 생각했다. 그래서 그는 셀바라가 들어갈 만큼만 냉장실을 열었습니다. 위험이 증가할 정도로 다른 사람의 작업을 대체하기 위해 자신의 불을 사용하지 마십시오.

행사가 끝난 후 그는 팔에 뜨거운 균열이 생겼고 정말 휴식이 필요했습니다. 어떤 칭찬도 한계를 사라지게 하지 않습니다. 집을 잃은 가족들은 내열컵에 음식을 담아 배달했다. 소중하고 감사하게 잘 받았습니다. 그렇다고 해서 지금부터 과거를 잊어야 한다는 뜻은 아니다.

Izrak은 사격 통제 및 캠프 난방 분야에서 Arun Alliance에 합류했습니다. 모든 것이 타버릴 때까지 주먹으로 때리기보다는 주먹을 사용해 잔해의 방향을 바꾸는 연습을 하세요. 그와 Sehra는 서로의 열 수준을 확인했습니다. 상대방이 만족하지 못하더라도 정지를 명령할 권리가 있는 권리. 신뢰는 사랑하는 사람이 결코 당신을 그리워하지 않을 것이라는 믿음이 아니기 때문입니다.

떠나기 전, 컵 제작자는 그가 성공적으로 물로 데운 첫 번째 컵을 그에게 선물했습니다. Izrak은 안감이 있는 가방을 가까이 두었습니다. 그의 몸에는 여전히 불이 붙어 있었습니다. 그리고 어떤 사람들은 여전히 거리를 유지해야 합니다. 그러나 그에게는 문 버너 외에 또 다른 자신의 이미지가 있었습니다. 누구의 입술에도 상처를 주지 않고 추운 사람에게 따뜻한 물 한 컵을 가져다줄 수 있는 사람. 그는 매일 그렇게 할 수 있도록 단호하게 훈련하고 싶었습니다.

ARUN RPG · 60 / 60



할머니 바린카

할머니 바린카 · AR-060

역할: 잃어버린 사람들을 위해 집을 열어주는 사람

고향: 숲은 그림자를 지도 밖으로 이동시킵니다.

무기: 날아다니는 박격포, 나무 유봉, 빗자루

능력: 축적된 지식으로 옛뿌리와 약재의 지름길을 알아라.

제약: 지름길에는 계절이 있습니다. 약이 모든 질병을 치료하는 것은 아니며 모든 것에 대한 대가는 실제 노동으로 이루어져야 합니다.

합류 연도: 20

아이가 어디서 왔는지 묻지 않는 집.

Varinka 할머니는 아이들을 위협하는 이야기를 언제부터 듣기 시작했는지 기억하지 못합니다. 그녀의 집은 계절에 따라 오래된 뿌리를 따라 움직입니다. 날아다니는 박격포는 물건을 운반하는 데 도움이 되고, 나무 막자는 약을 쪼개고, 빗자루는 포식자가 따라가지 않기를 바라는 흔적을 지웁니다. 사람들이 본 것은 낯선 집과 사나운 얼굴의 노파뿐이었다. 그런 다음 나머지 부분을 쉽게 이야기할 수 있는 이야기에 추가하세요.

그녀는 너무 화가 나서 소문에 부응하려고 의도적으로 행동했습니다. 도움을 요청하는 사람들에게 어려운 질문을 하십시오. 높은 임금을 요구하고 오답하면 추방하라. 어느 날 밤, 노동 행진을 피해 두 아이가 도착한다. 할머니는 평소처럼 수수께끼를 물으셨습니다. 막내는 배고파서 대답을 하지 못했습니다. 그리고 장남은 남은 생애 동안 동생을 위해 일하겠다고 제안했습니다.

그 대답을 듣고 할머니는 자신의 집 문이 아이가 탈출했던 문과 비슷하다는 것을 알게 되었습니다. 그녀는 다른 것을 묻기 전에 밥을 끓였습니다. 둘 다 자게 놔두세요. 그런 다음 머물면서 도움을 주는 것이 자신의 생명을 누구에게도 주는 것이 아니라는 점을 설명하십시오. 할머니는 여전히 물건과 약값에 대해 임금을 청구합니다. 모든 일에는 자원이 필요하기 때문입니다. 그러나 긴급한 필요와 상업을 명확하게 구분하십시오.

Shadow House는 점차 잃어버린 자들을 위한 쉼터가 되었습니다. 할머니는 다정한 말을 하는 사람이 아니었습니다. 그녀는 또한 씻지 않은 컵과 더러워진 신발에 대해 불평했습니다. 하지만 먼저 이름과 방문자가 원하는 것이 무엇인지 물어보세요. 대신, 수수께끼를 사용하여 어떤 사람이 도움을 받을 가치가 있는지 결정하세요.

그녀의 의학 지식은 넓었지만 제한적이었습니다. 약이 아이의 상태에 도움이 되지 않던 시절이 있었습니다. 할머니는 자신의 평판을 잃을까 봐 실험을 계속하는 대신 병원에 의뢰하는 데 동의했습니다. 아이들은 다른 사람들이 선호하는 방법에서 사라집니다. 그녀는 자신이 선택한 잘못된 약의 이름을 지우지 않고 교과서에 결과를 기록했습니다. 수백 년의 지식은 현대에서 기꺼이 배우려는 경우에만 유용합니다.

20년이 되던 해, 뿌리가 바뀌는 과정에서 도망자 사냥꾼들이 숲에 침입했다. 집은 마음대로 모든 공간을 이동할 수 없습니다. 할머니는 방을 희귀한 약초로 가득 채울지 여부를 선택해야 했습니다. 또는 사람들이 탈출할 수 있는 공간을 늘립니다. 그녀는 필요한 물품을 박격포에 넣고 여행자들에게 보관실을 열었습니다. 경로가 혼잡할 수 있으므로 모두가 능력에 따라 도와야 한다고 말할 준비가 되어 있습니다.

코하리는 변화하는 가벼운 암파라 루트 체크를 안내하고 카친은 체중이 증가할 때 포크를 강화합니다. 바린카 할머니는 숲을 잘 안다고 주장하지 않기 때문에 누구의 말도 들을 필요가 없습니다. 집 안의 사람들이 교대로 들보를 붙잡으면서 집은 천천히 거주지에서 멀어졌습니다. 한때 한 사람의 비밀을 담고 있던 공간이 많은 삶의 지식에 열렸기 때문에 그들은 살아 남았습니다.

할머니는 이동식 보호소와 의약품 창고의 관리인으로 아룬 동맹에 합류합니다. 수용 인원이 초과 되면 숙소에서는 수용을 중단하고 대체 숙소를 마련합니다. 하나의 목표가 전 세계를 다룰 수 있다는 이미지를 팔지 마십시오. 그녀는 모든 사람이 확인할 수 있도록 노동력과 물품 목록을 작성했습니다. 이전에 도착한 두 자녀는 아무런 생명 빛도 없이 지역 사회의 학교로 돌아가는 것을 선택했습니다.

파트너와 함께 여행을 떠나기 전날 밤. 할머니는 집 앞에 긴 테이블을 차려 놓았습니다. 회원들은 교대로 자신의 지역에서 음식을 가져옵니다. 어떤 사람들은 큰 그릇을 사용해야 합니다. 어떤 사람들은 거리를 유지해야 합니다. 어떤 사람들은 게시판을 통해 말합니다. 그녀는 모든 사람에게 공간이 모두 확보될 때까지 움직이라고 불평하면서 돌아다녔습니다. 그런 다음 그는 마지막 그릇을 자신을 위해 놓았습니다. 아이가 집에 들어가려면 무엇을 대답해야 하는지 물었을 때. 할머니는 유봉을 땅에 가볍게 두드렸습니다. "대답만 해주세요. 오늘 밤 식사하셨나요?" 한때 사람들에게 게서 멀어졌던 집이 그들을 향해 걷기 시작했다. 그리고 그 테이블은 식스티 파이터즈가 보존하고 싶었던 세계의 첫 번째 이미지가 되었습니다.

에필로그 — 공간이 있는 테이블

Varinka 할머니는 너무 긴 테이블이 문에 맞지 않을 것이라고 말했습니다. 다들 음식을 꺼내서 밖에서 먹었어요.

대들보, 우산, 바닥 높이, 그릇 받침대를 둘러싼 논쟁으로 시작된 60명의 전투기 모임에는 작은 문제가 발생했습니다. 나는 바닥에 앉아 있었다. 오르칸은 사운드 체인에서 떨어진 지역을 선택합니다. 미유라는 차가운 공기가 부상자를 통과하지 못하는 각도를 가지고 있습니다. Veriska는 목이 영키지 않도록 9개의 컵을 배치하는 방법에 대해 동의하는 시간을 가졌습니다.

Neram이 발표에서 사용하는 군대와 같은 이미지는 없습니다. 다들 피곤해보이네요. 아직도 많은 사람들이 상처를 갖고 있습니다. 어떤 사람들은 과거로 돌아가서 오래된 것을 고치고 방금 따라잡았습니다. 테이블 위에 죽이 놓여 있습니다. 이즈라크가 불타는 손보다 더 조심스럽게 들고 다니는 작은 오븐의 간식, 바다에서 나온 음식, 컵은 위협적으로 보였을 것입니다.

Eivarn의 까마귀가 도착했을 때 Aran은 벤치를 들어올리는 일을 돕고 있었습니다. 그는 무의식적으로 그릇 가장자리에 달라붙고 마우스피스를 떨어뜨립니다. Netdao는 그것을 열어서 Yanzhen에 전달하기 전에 읽었습니다. 그 안에는 중앙 스탬프 기계가 7일 안에 정문 용접을 시작하라는 명령서 사본이 들어 있었습니다.

공지사항의 문구는 놀라울 정도로 깔끔했습니다. 중앙등록을 한 사람은 보호를 받습니다. 확인을 기다리는 승객은 시스템 확인이 완료될 때까지 여행을 중단해야 합니다. 점검 종료 날짜는 따로 정해져 있지 않습니다. 그리고 문이 닫히는 반대편에 있는 사람들에게 음식을 배달할 계획도 없습니다.

"핵을 부수면 문이 열리나요?" 로스가가 물었다.

Khachin은 접시 사이에 형태를 퍼뜨립니다. "어떤 문은 열려 있을 수도 있고, 우리가 사람들을 구하는 길에 어떤 문이 무너질 수도 있습니다."라고 그는 대답했습니다. "이 기계는 등록 시스템에 대한 실제 네트워크를 보유하고 있습니다. 가능한 한 빨리 이를 파괴하는 것은 대부분의 사람들을 돕는 것과 같지 않습니다."

Sasin은 디자인에서 경로 코드를 보았습니다. 동생을 찾던 날 밤에 남겨둔 문서와 같은 코드다. 그는 멈추기 전에 손을 내밀었고 모두가 보았고 희망을 숨길 필요가 없었습니다. 그러나 전체 테이블에 대해 결정을 내리도록 할 필요는 없습니다.

"이것은 신(Sin)과 관련이 있을 수 있습니다."라고 그는 말했습니다. "아직은 확정할 수 없습니다. 메인플랜을 선택한 이유와는 별도로 적어주세요."

Netdao는 이에 따라 썼습니다. 간단한 문장으로 식사가 조용해집니다. 지도에는 각 사람의 이름이 숨겨져 있습니다. 다시 찾고 싶은 집이 있습니다. 보고 싶은 범인이 있습니다. 그리고 오랫동안 기다려온 답변이 있습니다. 이런 것들을 드러내기 때문에 그들은 단결할 수 있습니다. 당신이 그

것을 가지고 있지 않은 척하기 때문이 아닙니다.

Vajrawej는 목적지 지역의 사람들에게 대해 물었습니다. Tharakes는 물을 잘라달라고 요청했습니다. Wachiramek과 Longxuan은 계속해서 힘을 얻는 추세를 표시하기 시작했습니다. 하렌은 방어진을 그리기 전에 지상에서 정보를 요청합니다. Sehra는 의료 스테이션을 설치합니다. Malin은 각 지점이 실제로 돌볼 수 있는 사람의 수를 지정합니다. 누구도 '필요한'이라는 단어가 자신의 능력 이상으로 자신의 삶을 살아갈 수 있는 자격이 되는 것을 허용하지 않습니다.

Asara는 임무를 대피 경로 개방, 필수 네트워크 유지라는 세 부분으로 나눕니다. 불공정한 상황을 막기 위해 증거를 통제 센터에 제출하세요. 첫 번째 팀은 사람들이 떠나도록 선택할 수 있어야 합니다. 두 번째 팀은 집을 나가는 것이 죽은 채로 집을 나가는 것이 아니도록 만듭니다. 최종 팀이 돌아와서 보고해야 합니다. 원하는 답을 찾지 못하더라도.

“준비되지 않은 사람은 역할을 바꿀 수 있습니다.”라고 그녀는 말했습니다.

Linyi가 기술자 부서에 신호를 보내기로 결정한 것은 아무도 웃지 않습니다. Kerval은 역에 들어가기 전에 경고음을 테스트해야 합니다. 오르칸은 후퇴할 틈도 없이 뻘뻘하게 들어찬 사슬에 들어가지 않았다. 진수는 칠판의 틈을 지적하고, 바린카 할머니는 보급품의 무게를 보고 집에 머무는 사람의 수를 줄인다. 모든 제약은 계획을 더 명확하게 만듭니다. 그것은 누군가를 더 작게 만들지 않습니다.

그러는 동안 Lalin은 지도 아래에서 희미한 빛을 보았습니다. 잉크에서 나오지 않습니다. 그러나 엔젠은 설치된 신문통에서 그 안에 숨겨진 오래된 통신 봉인을 발견했습니다. Eivarn은 그것이 물질을 추적하고 있다는 사실을 알지 못했습니다. 상대방이 테이블에 음성을 보낼 수 있습니다.

Neram은 소리로만 나타났습니다. 하늘 위에 큰 그림은 없습니다. 위협적인 발표는 없었습니다. 잠을 충분히 못 잔 직장인의 목소리로 아란을 요청했다.

“나는 당신에게 더 많은 사람이 있다는 것을 알고 있습니다”라고 그는 말했습니다. "이름을 보내주세요. 60명 모두에게 신분을 보장하겠습니다. 왕자의 보호를 받는 공동체는 보급품을 받게 됩니다. 나머지는 우리가 처리하는 동안"

제안은 공격 명령보다 훨씬 조용했습니다. 아는 사람들에게 즉시 도움이 됩니다. 그리고 테이블 위에 있는 누구도 생각 없이 거절할 만큼 피곤하지 않았습니다. 아란은 아직도 찬 공기 때문에 아픈 손을 바라보았다. 그는 문을 지지할 필요가 없고, 가게로 돌아가 시계를 고치고, 다른 사람들이 세상을 바로잡을 것이라고 믿고 싶어하는 날을 원합니다.

“나머지 사람들도 이름이 있나요?” 그는 물었다.

상대방은 잠시 침묵했다. “순위를 매기지 않고는 모든 사람을 치료할 수 없습니다.”

“그럴 수 없어요.” Aran이 대답했습니다. 그는 자신의 재산 이상을 약속하지 않는 Malin을 바라 보았습니다. "그러나 순서는 누가 먼저 도움이 필요한지 말해야 합니다. 이는 누구도 다시는 도움을 받을 권리가 없다는 것을 의미하지는 않습니다."

네람은 한숨을 쉬었다. 그는 아내를 데려가는 데 불확실성이 사용되었다고 말합니다. 다른 사람들은 여전히 정보에 대해 논쟁을 벌이고 있습니다. 그는 한 시스템이 그날 밤의 반복을 허용하지 않을 것이라고 믿었습니다. 아란은 자신의 고통이 사소한 문제라고 말하지 않았습니다. 그리고 그것이 전 세계의 동의를 대신하는 것을 허용하지 않을 것입니다.

엔젠은 "증거를 내라"며 "이름이 잘린 사람이 방에 대체자를 갖게 하라. 기계를 검사하고 정지시킬 권리가 있다. 정말로 생명을 구하고 싶다면 이런 조건이 적이 되어서는 안 된다"고 말했다.

Neram은 제안에 응답하지 않았습니다. 그는 마음을 바꿀 수 있을 만큼 아직 7일이 남았다고만 말했고, 불이 꺼졌습니다.

승리를 선언하는 사람은 아무도 없었다. 그들은 단지 자기 백성을 위한 더 쉬운 방법을 거부했을 뿐입니다. 그리고 앞으로의 일을 책임져야 할 아란은 차가운 음식 앞에 앉았다. 사신의 손은 여전히 형의 경로 코드에 남아 있었습니다. Malin은 계획을 계속하기 전에 모두에게 식사를 하라고 요청합니다. 마음은 선한 의도를 갖고 있어도 배고픈 몸은 잘못된 결정을 내릴 수 있기 때문입니다.

Kazuro는 생존자의 책 위에 떨어지는 빗방울을 받기 위해 뛰어올라 우산을 펼쳤습니다. Netdao 다음 페이지 열기 미션 참가자 목록 작성 그런 다음 페이지 마지막 줄에 도달하면 중지하세요.

“새 페이지를 시작해야 해요.” 그녀가 말했습니다.

Varinka 할머니는 또 다른 컵을 집어 테이블 끝에 놓았습니다. “알았어, 아직 사람들이 오고 있어.”

저 멀리, 오래된 뿌리길을 따라 난민 호송 종소리가 울려 퍼진다. Warin은 Hiran이 랜턴을 올리는 것을 듣기 위해 일어섰고, Vajrawej는 길을 비우기 위해 나갔습니다. 비록 세상의 큰 일들이 여전히 테이블 위에 놓여 있었지만. 그날 밤 연합군의 첫 번째 임무는 도착한 사람들이 원하는 것이 무엇인지 확인하는 것이었습니다.

아란은 새 페이지를 살펴보았습니다. 예언은 없었습니다. 선택한 창을 기다리는 창이 없었습니다. 이름을 더 적을 수 있을 만큼 공간이 충분합니다.

아직 새벽이 오지 않았습니다. 그러나 첫 번째 빛이 비치자 60명 이상의 사람들이 함께 서서 기다리고 있었습니다.

향후 발전을 위한 스토리 코어

시리즈의 주요 질문은 시스템에 의해 지위가 없다고 판단되는 사람들이 동일한 시스템을 만들지 않고 어떻게 다른 사람을 보호할 수 있는가? 모든 지역은 실제 결정을 통해 연합을 테스트해야 합니다. 모든 것을 작동시키는 것이 항상 올바른 단어는 아닙니다.

아란은 사람을 연결하는 센터입니다. 모든 면에서 최고는 아닙니다. 그는 너무 부담스러워서 도움을 요청하지 않는 경향이 있다. 장기적인 요점은 항상 당신을 지원하기 위해 그에게 의존할 필요가 없는 조직을 만드는 법을 배우는 것입니다. 다른 사람이 앞장서 소외감을 느끼지 않고 쉬는 날이

큰 승리가 되어야 한다.

사신은 보물을 찾는 이야기이다. 증거는 점진적으로 증가해야 하며 계획에 실질적인 영향을 미쳐야 합니다. 단 한 번의 불완전한 성찰로 삶과 죽음을 확인하지 마십시오. 앞으로의 만남은 신이 형의 시야 밖에서 선택했거나 지나갔을지도 모르는 삶을 지워서는 안 됩니다.

Linyu Nirach Silakhram과 잘못을 저지른 캐릭터는 계속해서 책임을 져야 할 의무가 있습니다. 피해자에게 용서를 강요하는 지름길로 죽음을 이용하지 마십시오. 장기 수리를 받으며 생활하고 기꺼이 검사를 받는 것은 이야기에 충분한 힘을 가지고 있습니다.

Neram은 시스템을 통해 실제로 해를 끼치는 독선적인 호전자입니다. 손실은 그를 설명하지만 책임을 배제하지는 않습니다. 단 한 번의 싸움으로 쓰러져서는 안 되며 모든 규칙도 사라져야 합니다. 가장 큰 결말은 국민이 의존하는 권력을 보존하는 것임에 틀림없다. 제한 조건을 해체하고 검사 권한을 커뮤니티에 반환할 준비가 되었습니다.

장기적인 위협에는 전력 누출과 환경적 원인이라는 세 가지 계층이 있습니다. 연합 내에서 이익과 습관을 위해 시스템을 사용하는 사람들의 폭력은 다른 사람을 대신하여 판단으로 돌아갈 수 있습니다. 모든 레이어는 설정과 실질적인 결과를 통해 표시되어야 합니다. 갈등 대신 강의를 사용하지 마십시오.

머신센터 구역의 승리 조건은 다음과 같습니다. 사람들이 안전하게 게이트를 통과합니다. 시스템에는 항소 및 수정 사항이 있습니다. 피해자에게는 미래에 대한 권리가 있습니다. 그리고 잘못된 사람은 대답해야 합니다. 승리한다고 해서 반드시 모든 사람이 서로 사랑하게 되거나 더 이상 두려움이 없게 되는 것은 아닙니다.

미래의 새로운 캐릭터를 위한 길은 아직 열려있습니다. 전설이 전혀 없이 생성된 커뮤니티, 직업, 문화 및 생물에서 회원을 추가할 수 있습니다. 새로운 캐릭터에는 자신만의 개인적인 요구 사항이 있어야 합니다. 팀에 여전히 부족한 기술 실제 결과를 가져오는 제한과 소유자와 원래 구성원 모두를 변화시키는 관계

화면에서 전개해야 할 관계

아란(Aran) — 아사라(Asara): 스스로 책임을 지고 명령 체계를 믿는 사람. 함께 힘을 공유하는 법을 배워야 합니다. 갈등 장면은 다양한 사람들의 도움으로 시작되어야 합니다. 단순히 자리를 놓고 경쟁하는 것이 아닙니다.

Sasin — Netdao — Yanzhen: 희망, 기억, 증거. 세 사람은 구도자의 고통을 줄이지 않고 서로를 성찰해야 한다. 새로운 단서가 없는 장면이라도 기다리는 사람들을 배려한다면 의미가 있을 수 있습니다.

Linyu — Tharakes — Phannarai — Amphara: 물, 숲, 그리고 이를 파괴하는 데 연루된 사람들의 책임에 대한 이야기입니다. 사람의 삶, 성장 계절, 추억의 세대 등 사람마다 시간을 다르게 봅니다. 그러므로 '자연은 언제나 좋다'는 말로 모든 문제가 해결되어서는 안 된다.

말린 — 아셈 — 세흐라 — 셀바라: 치유 팀은 필요할 때 전투 계획을 중단할 수 있는 힘을 가지고 있습니다. 환자 순위에 대한 이견에는 실제 데이터와 결정 후 결과가 포함되어야 합니다. 힐러를 단순히 주인공의 몸을 수리해서 전투에 복귀시키는 사람으로 만드는 것이 아닙니다.

Eirin — Wachiramek — Longxuan — Izrak: 열, 비, 물, 불의 조직자. 누구도 혼자서 균형을 잡을 수 없습니다. 큰 권력 장면에서는 출구 경로와 최종 수신자도 보아야 합니다.

Nirach — Kalinee — Zhaowen: 학대자를 막는 것은 감정에 따라 누군가를 처벌하는 것과 다릅니다. 이 팀은 증거, 긴급성, 피해자 권리 사이의 경계를 테스트합니다. 한쪽을 어리석게 만들지 않고 다른 쪽을 위해 사물을 다르게 보도록 하십시오.

Hiran — Wenkai — Linyi: 기본적인 민첩성과 유머 감각. 히란은 고통을 피하기 위해 농담을 사용합니다. Wenkai는 권위에 도전하기 위해 농담을 사용합니다. Linyi는 사람들이 자신의 생각에 귀를 기울이기를 원합니다. 재미는 성격과 상황에서 나와야 한다. 당신의 몸이나 신념을 조롱하지 마십시오.

Rinpaksa — Liyao — Basera: 소리, 이미지, 리듬에는 정치적인 힘이 있습니다. 그들은 사람들의 의사소통을 도울 것인지 권력자들을 위한 이미지를 투사할 것인지 선택해야 합니다. 예술이 적을 속여 전투 장면으로 끌어들이는 것으로 축소되어서는 안 됩니다.

Khachin — Boran — Phumin — Akuro: 훌륭한 기술, 민속 기술입니다. 뼈대와 힘을 정확하게 이해해야 합니다. 이는 건축과 철거를 일련의 내기로 만듭니다. 전쟁 후 수리 작업을 보고 비용을 지불해야 합니다.

Tharan — Rothgar — Hayaten: 세 가지 모두 가치를 우월성과 연관시키는 데 사용되었습니다. 항복하고, 쉬고, 학생의 말을 듣는 훈련은 모든 권력 영역의 크기를 늘릴 필요가 없는 발전을 만들어 냅니다.

Lalin — Jinsu — Serathia — Renn — Miyura: 다양한 변형과 한계. 모든 것을 하나의 저주로 묶거나 원래의 몸으로 돌아가는 것이 행복의 유일한 답이라고 생각하지 마십시오. 각 개인은 자신의 치료 전략을 선택할 권리가 있어야 합니다.

임 — 오르칸 — 베리스카 — 커발 — 코하리: 팀원들의 요구사항, 음식, 공간, 언어가 다릅니다. 의사소통을 불확실하게 하고 실제 학습을 하도록 하십시오. 한 사람이 항상 모든 생명을 대변한다고 주장하도록 놔두지 마십시오.

Valessa — Zahir — Nirawej — Kazuro: 유틸리티와 관련된 권력, 동의 및 가치라는 주제입니다. 안전한 거절은 작지만 강력한 장면으로 말할 수 있는 인생을 바꾸는 사건입니다.

Vajrawej — Suriyapak — Shenglong — Akkanira — Haren: 다양한 지역 수호자는 자신이 사람을 보호하고 있는지 아니면 명령을 보호하고 있는지 확인해야 합니다. 조국에 대한 충성심과 조국에 해를 끼치는 권력에 불복종하는 용기가 결합되도록 하십시오.

Welin — Kawari — Eivarn — Sirawet — Granny Varinka: 경계를 알면 배고픔, 놀이, 확실성, 통제

및 오래된 지식이 모두 유용합니다. 이 캐릭터 그룹은 좋은 의도가 행동의 결과를 취소하지 않는다는 점을 상기시켜줍니다. 그리고 경계를 받아들이는다고 해서 권력이 그 우아함을 잃는 것은 아닙니다.

애니메이션 가이드 — 첫 번째 시즌, 12개 에피소드.

에피소드 1 • 정지된 시계 — 어린 아란의 시야에서 밤하늘이 사라진 상태로 시작됩니다. 18년째의 문지기에게 컷. 소녀가 시계를 내려놓고 통행을 요청하자 상황은 끝났습니다. 모든 비밀을 말하지 않은 채 오늘의 선택이 과거를 반영하고 있음을 청중에게 보여주세요.

에피소드 2 • 관문 반대편의 사람들 — 검문소로 가는 길에 린우, 와린, 말린을 따라가세요. 각 사람이 기꺼이 위험을 감수하려는 이유를 확인하세요. 수위가 이상해지면 교량을 폐쇄하라는 명령으로 끝났다.

에피소드 3 • 9명이 돌아섰습니다. 사신은 아무 것도 모르는 자동차가 지나가도록 내버려두었습니다. Nirach가 시설에 들어갑니다. Asara는 주문을 차단하기로 결정합니다. 구조 시점은 청중이 모든 사람의 공간과 임무를 이해할 수 있도록 해야 합니다.

에피소드 4 • 마지막 종소리가 들리기 전 — Eirin과 Tharan은 에너지 배출구를 조작합니다. Netdao는 강제 없이 반성을 듣습니다. 10명이 성공적으로 사람들을 구출했지만 실질적인 손실이 발생했습니다. 생존자 책을 시작하여 마무리합니다.

5부 • 숫자가 아닌 부채 — 여파로 인해 전투에서 잠시 휴식을 취하세요. Linyu는 물에 대해 고백합니다. Nirach는 과거를 열었습니다. Malin은 치료 시스템을 조직하고 책임이 문제의 원동력이 되도록 합니다. 쓸 수 있는 휴식이 아닙니다.

에피소드 6 • 아래층의 목소리 - 실라 문과 미궁으로 연결되는 사신 문서 바즈라웨즈를 만나고 닫힌 문의 효과 혼자 문을 부수는 것만으로도 충분한지 의문이 생깁니다.

에피소드 7 • 주인 없는 물 - 하위 팀이 타라케스와 마주칩니다. 린우는 인간을 불신할 이유가 있는 사람들과 협력해야 합니다. 목적지에 있는 사람들에게 힘이 미치는 영향과 하루에 완성될 수 없는 도움을 보십시오.

에피소드 8 • 한 방에 담긴 열 가지 목소리 — 실라크람은 낮은 도시의 현실에 직면합니다. 요점은 권력을 가진 사람들이 스스로를 견제할 수 있다는 것입니다. 단지 여러 얼굴의 힘을 보여주는 것이 아닙니다. 출입문 제어 계약 정보로 끝납니다.

에피소드 9 • 그림자가 아직도 기억하는 사람 - 라린을 구하고 삭제된 정보를 공개하는 임무. 아직 팀에 포함되지 않은 송신기로 Zhao를 추가할 수 있습니다. 실제 참여 연도 이전에 배정된 경우 타임라인에서 상태를 변경해서는 안 됩니다.

10화 • 이름을 읽을 수 없는 도시 - 형태와 레지스터의 대비가 구체적이다. 팀은 승인을 받은 지름길을 가지고 있었지만 몇몇 사람들을 남겨 두어야 했습니다. 받아들여야 할 의견의 차이가 있습니다.

다.

에피소드 11 • 화이트 딜(The White Deal) — Neram이 시스템을 통해 사람들과 피해를 입은 사람들을 도운 사람으로 시작됩니다. 그는 다른 모든 사람이 지불해야 하는 대가로 회원의 안전을 제공합니다. 동시에 자산과 관련된 라우팅 코드도 발견됐다.

에피소드 12 • 책의 새로운 페이지 - 연합은 사람들을 돕기 위해 데이터를 공개하고 네트워크를 준비하기로 결정했습니다. 전투는 커뮤니티 게이트 확보와 같은 시즌별 목표를 완료합니다. 하지만 센터 프로젝트는 아직 끝나지 않았습니다. 닫는 이미지는 새 이름을 입력할 수 있는 공간이 남아 있는 노트북 페이지입니다.

이 구조는 스토리텔링 제안입니다. 성공적으로 촬영된 대본은 아닙니다. 첫 번째 시즌은 원래의 10명을 핵심으로 유지하고 몇 명의 새로운 멤버를 연결점으로 선택해야 합니다. 다른 기원에서는 특별 에피소드나 다음 시즌을 사용합니다. 예순 명의 이름으로 청중을 범비지 않고 결속력을 가질 시간을 갖지 않기 위해.

다음 시즌 및 수정 규칙

시즌 2 • 컷 패스(The Cut Path) — 숲, 수로, 극장, 공에 도시를 통해 19년 네트워크를 확장하여 각 임무가 얼라이언스의 실제 작동 방식을 바꾸도록 합니다. 센터 용접기에 별개로 보이는 문제가 있다는 증거로 끝납니다.

시즌 3 • The Invisible Register — 유령 마을, 겨울, 바다, 오아시스를 거쳐 하위 팀에 멤버를 추가 하며 20주년을 맞이합니다. 모든 전투에 모든 사람이 참여하는 것을 허용하지 않고 Shadow Moving House 테이블과 에필로그에 이어 Neram의 제안으로 끝납니다.

시즌 4 • 7일 전 새벽 — 사람들을 대피시키고 전력망을 확보하는 세 가지 임무가 함께 수행됩니다. 그리고 통제 조건을 중지합니다. 각 팀의 성공은 다른 팀의 도움이 필요하며 쉽게 복구할 수 없는 손실이 있습니다. 마지막 회에서는 사회의 회복과 실종자의 진실이 밝혀진다. '신'에 대한 답은 이번 시즌 제작이 시작되기 전 메인 대본 버전에서 결정됐다.

게임 방향에 따라 캐릭터 중형비를 유지합니다. 머리는 키의 약 1/3 정도이다. 하지만 모든 사람이 동일한 신체 구조를 갖고 있는 것은 아닙니다. 네발 달린 동물, 머리가 여러 개인 동물, 부체, 보조 기구를 사용하는 사람 등은 각자에게 맞는 무게중심과 휴식자세, 무기를 쥐는 방법과 쥐지 않는 방법이 있어야 한다.

새로운 능력에는 사용 전 사진, 사용 중 결과 사진, 사용 후 지속적인 결과가 있어야 합니다. 풍경의 변화로 인해 회복이 치유되지 않았습니다. 흔적을 감지할 수 있다는 것은 마음을 읽는 것과는 다르다. 그리고 환상이 단지 장면이 요구한다고 해서 실제 대상이 되어서는 안 됩니다.

당신의 믿음을 핵심으로 사용하거나 본질적으로 악한 본질에 대한 설명으로 사용하지 마십시오. 패턴 의상이나 참고용 무기를 사용할 경우 촬영팀에서 출처를 확인하고 새로 편집한 부분은 별도로 기록하여 제작해 주시기 바랍니다. 이야기 속의 이름과 등장인물의 성격이 이야기를 이끌어야

합니다.

모든 에피소드에는 대가가 따르는 실질적인 요구, 장애물, 선택이 있어야 합니다. 그리고 관계를 변화시키는 결과 중요한 연설은 뒷받침하는 행동 뒤에 와야 합니다. 장면을 설정하기 위해 여러 개의 따옴표를 사용하지 마십시오. 조용히 있고, 먹고, 무기를 수리하고, 누군가가 말을 끝내기를 기다리는 것은 감정의 극치일 수 있습니다.

이름과 철자, 가입 기간, 한계, 남아 있는 상처 등 각 사람의 연속성을 기록하는 책을 유지하세요. 꼭 다시 만나야 하는 이들과 이미 알고 있는 정보는 원작 소설에서 독자가 알고 있는 내용이 반드시 팀원 모두가 같은 양을 알고 있다는 뜻은 아닙니다.

버전과 출처를 기록합니다.

ARUN RPG: 세상이 아직 우리 이름을 부를 때 — 60인 파이터의 첫 번째 장 • 스토리 유니버스 에디션 1.0 • 2026년 10월 출시

원래 직업 이름과 캐릭터 이미지 1~10에 대한 정보는 ARUN RPG 웹사이트의 캐릭터 페이지를 참조하세요: <https://arunrpg.com/th/characters> 컨셉 이미지 11~60과 표지 아트는 이 대화에서 생성된 일련의 이미지에서 나옵니다.

인물의 이름, 역사, 공통의 이야기, 스토리 세계의 힘 그리고 이 권에 실린 애니메이션 가이드는 프로젝트 오너의 개발 고려를 위한 새로운 창작 오리지널입니다. 개념적 이미지는 초기 방향을 설정하기 위한 것입니다. 이미지의 일부 디테일은 스토리에 명시된 무기나 용도와 다를 수 있습니다. 이 버전의 이야기의 기초로 책에 나오는 인물 정보를 사용하십시오.

게임 및 프로젝트: ARUN RPG • 웹사이트: <https://arunrpg.com> • 웹사이트에 표시된 개발자 크레딧: HUAMHUB AI 산하 Khun Moo 및 Jonnonnoi 팀

함께 제공되는 소스 파일은 개별 장으로 구성됩니다. 구조화된 문자 정보와 이미지 매칭 테이블이 완비되어 있습니다. 콘텐츠를 쉽게 선택하여 웹 사이트 페이지를 조정하거나 조정할 수 있도록 이 PDF를 연속 읽기 버전으로 유지할 수 있습니다.