

[인터뷰] 월광무사, 신규 던전, 듀얼 옵션 시스템 등! 미리보는 테라 겨울 업데이트 [Interview] Lunar Dancer, New Dungeon, Dual Option System, etc! TERA Winter Update Preview

By Loriri and seraphinush

[If you haven't done so, also check the translation for the main page teaser](#)

지난 12월 1일, 테라 공식 홈페이지에는 의문의 사진 한 장이 올라왔습니다.

On December 1st, there was an image with mysterious silhouette on official TERA home page.

거대한 무기를 어깨에 걸친 여성의 실루엣과 날짜. 밝혀진 정보는 단 두 가지에 불과했지만, 테라 유저들은 신규 클래스에 대한 다양한 추측과 겨울 시즌 업데이트 일정에 대한 이야기로 한동안 분주한 모습이었죠.

A woman with large weapon on her shoulders and a date. Only two information were revealed, but players of TERA engaged in discussion about various assumptions about new class and winter update.

특히 과거 마공사 - 권술사 - 인술사 순으로 테라에 합류한 신규 클래스 모두가 탱커와 딜러 역할군에서 꾸준하게 좋은 평가를 받고 있는 만큼 이번에 추가되는 '월광무사'에 대한 관심과 기대도 매우 높은 편인데요.

It seems that many have great expectations and anticipate great outcomes about the new class "Lunar Dancer" just like how other new classes, Gunner- Brawler- Ninja, have received in their respected roles.

그래서 인벤에서는 오는 12월 22일(목)로 예정된 겨울 시즌 업데이트에 대한 유저분들의 궁금증을 해결해 드리기 위해 한 발 먼저 블루홀 백성현 디렉터를 만나 자세한 이야기를 들어봤습니다.

Therefore, to resolve the possible questions and anxiety the players may have about the upcoming Winter Update scheduled on December 22nd, Inven has met Bluehole Director Baek Sung Hyun for more info.



▲ 블루홀 백성현 디렉터 Bluehole Director Baek Sung Hyun

■ "월광흔을 활용한 효율적인 공격 가능!" 신규 클래스 '월광무사'는 어떤 캐릭터인가?
"Effective combat utilizing Lunar Scar!" What kind of character is the new class "Lunar Dancer"?

Q. 인술사 추가 후 약 11개월 만에 선보이는 신규 클래스입니다. 어떤 특징을 가지고 있나요?

Q. This is a new class since the addition of Ninjas about 11 months ago. What kind of special traits do they have?

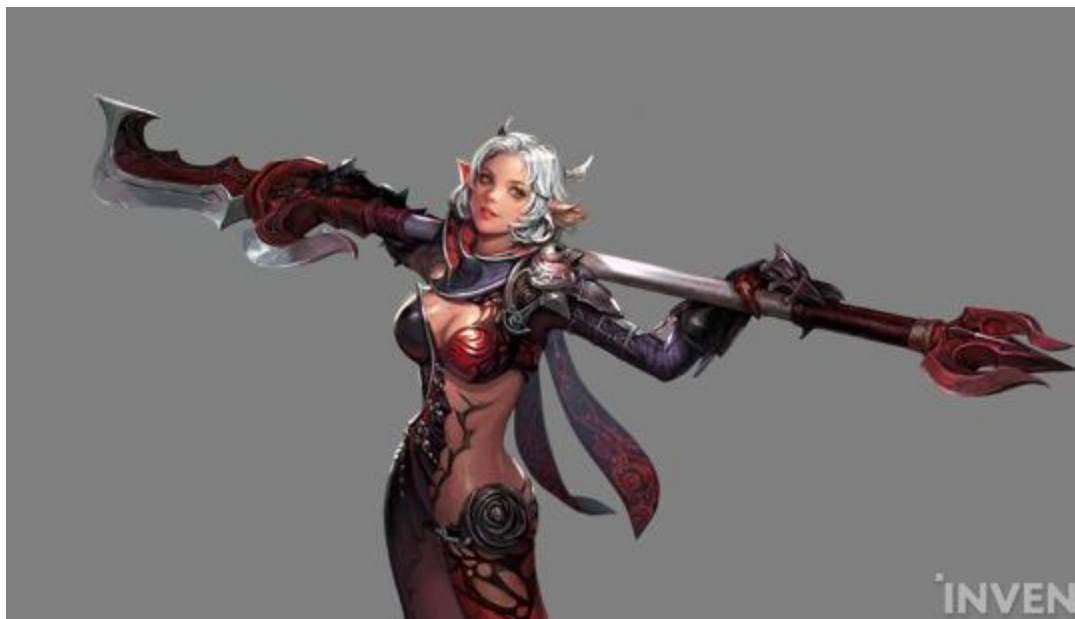
이번에 추가될 '월광무사'는 여자 캐스타닉 종족 전용 클래스로 달빛을 이용한 화려한 공격이 매력인 캐릭터입니다.
The upcoming "Lunar Dancer" is Female Castanic only Class, executing fancy attacks by utilizing the Moonlight.

자신의 키보다 큰 월광도를 몸과 함께 회전시켜 부드러운 연계 공격이 가능한데 다양한 동작을 위해 과도한 무장은 피하고, 최소한의 방어 능력을 확보하기 위해 경갑을 착용하게 됩니다.

By spinning along with their Glaive that's taller than their height, they are able to unleash consecutive attacks smoothly with various movements. However, in order to allow themselves to do so, they must avoid armoring themselves excessively, so they equip Leather Armor to cover enough defensive capabilities.

특히 월광무사는 적을 공격할 때마다 월광흔을 남기며, 이를 활용하여 적들을 조금 더 효과적으로 상대할 수 있다는 게 가장 큰 특징이라고 할 수 있습니다.

Also, the biggest trait that Lunar Dancer have would be the Lunar Scar they inflict on their enemies when they attack, which can be utilized to confront them more effectively.



▲ 거대한 월광도를 자유 자재로 사용하는 '월광무사' 'Lunar Dancer' who can freely use their enormous Glaive.

Q. 월광흔이라는 게 어떤 건가요? 검투사의 스택과 비슷한 개념인지?

Q. Just what is Lunar Scar? It is similar to Warrior's Edge?

검투사의 스택과 달리, 월광흔은 대상에게 직접 적용된다는 점에서 조금 차이가 있습니다.

Unlike Warrior's Edge, there's a slight difference that Lunar Scar is directly applied to the target.

월광무사가 적을 공격할 때마다 월광흔이 남게 되며, 축적된 월광흔은 적을 끌어들이며 광역 피해를 주거나 화력을 집중시키는 형태로 사용이 가능하죠.

Every time Lunar Dancer attacks, they leave Lunar Scar, and the accumulated Lunar Scars can be used to inflict wide range AoE (Area of Effect) damage or enhancing damage.

이와 관련하여 몬스터에게 부여된 월광흔은 별도의 이펙트로 표시되는데, 자신에게만 보이기 때문에 파티 플레이 시에도 쉽게 판별할 수 있습니다. 그리고 월광흔의 누적 단계가 최고치에 이르면, 좀 더 강렬한 붉은색으로 변경됩니다.

With this, each stack of Lunar Scars inflicted on monsters will display a slightly different effect, but it is only seen by the player so it can easily be differentiated in party play. Thus, when Lunar Scar reaches its max level, it will change to a strong red color.

Note: kinda need to see how it is to really localize it. I dont want to say it becomes crimson.

Q. 그럼 월광무사는 마공사의 아케인, 권술사의 분노처럼 특별한 자원이 있나요?

Q. Do they have exclusive gauge such as Gunner's Willpower or Brawler's Rage?

월광흔과는 별개로 어느 정도 레벨이 높아지면 쓸 수 있는 '월광력'이라는 자원이 존재합니다.

Other than the Lunar Scar, there exists "Lunar Energy" which is introduced after certain level.

Note: 월광력 =Moonlight Power. Sounds meh.

스킬 연계나 타이밍에 따라 게이지가 차는 속도에 차이는 있지만, MAX까지 채워 사용할 경우 피해량이나 공격속도 증가 등의 버프 효과를 얻을 수 있습니다.

The speed of filling up this gauge can vary depending on chaining and timing, but once it is at MAX, it can be utilized to receive bugged such as boosting Attack Speed.

Q. 다양한 무기가 존재하는데, 그중에서 '큰창'을 월광무사의 무기로 선택한 이유가 있는지?

There are various weapons, but what is the reason behind choosing this "Large Spear" as Lunar Dancer's weapon?

정확하게 말해서 월광무사가 사용하는 무기는 큰창이 아니라 분류상 '월도'에 해당합니다. 주로 삼국지에서 등장하는 언월도를 생각하면 이해가 빠릅니다.

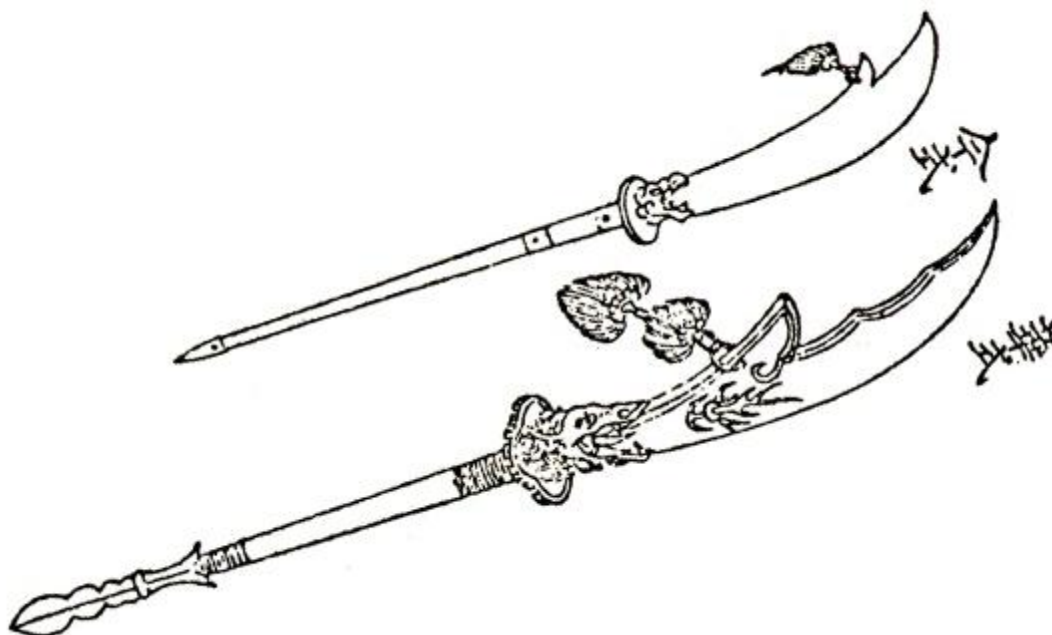
To be precise, Lunar Dancer's weapon is not a large spear but a different category of weapon called "Glaive". It'd be easier to think of Crescent Blades from Romance of Three Kingdoms.

기존 클래스 중 창기사를 보면 아시겠지만, 일반적으로 창이라고 하면 찌르는 용도로 오해할 수 있을 것 같습니다. 하지만 월광무사는 창기사와 다르게 베기 위주의 공격을 하기 때문에 이 부분을 명확하게 하고 싶었는데요. '월광도'라는 이름의 전용 무기를 사용한답니다.

As you can tell from looking at Lancer, normally a spear would normally be used for stabbing. However, unlike Lancer, Lunar Dancer's attacks focus on slashing so I wanted to make that clear. They use a weapon called "Glaives".

그리고 이번에 신규 클래스를 기획하면서 월광도를 무기로 선택한 이유는 시원하고 동작이 큰 애니메이션을 표현할 수 있기 때문인데, 무기를 휘두르는 모션만 봐도 몸을 무기의 방향으로 자연스럽게 돌아 춤을 추는 듯한 느낌을 받을 수 있을 겁니다.

Also, the reason why we have chosen Glaives as weapon while planning the new class was because we wanted to animate a pleasant, large motion. Just by looking at the animation of handling the weapon, you will feel character's motion lead naturally by the weapon's movements as if they are dancing with it.



▲ 조선식 월도(상)와 명나라식 월도(하)의 모습 - 출처: 나무위키

Glaive from Joseon (top) compared to Glaive from Ming (bottom). -- From: Namuwiki

Note: Joseon is Korea, Ming is China. Google it for more info.

Q. 월광무사에 대한 별도의 스토리나 설정은 없나요?

Q. Any specific lore or background for Lunar Dancer?

간단하게 월광무사의 설정에 대해서 이야기 하자면, 데바 정복 전쟁이 끝난 후 다시 마을로 돌아가 정착하는 단계에서 그녀가 속한 '달의 가문'이 동족의 배신으로 몰살을 당합니다.

To summarize Lunar Dancer's background, After the end of war against Devan Conquest, she returns to the village and finds out that the "Moon Clan" was massacred due to betrayal during the settling stages.

그중에 홀로 살아남은 달의 가문의 장녀 '월광무사'는 자신의 가문을 배신한 동족에게 복수를 다짐하고, 그들을 멸하는 삶을 살아가는 비운의 캐릭터라고 할 수 있겠네요.

It can be said that she's a character of misfortune as the sole survivor and eldest daughter of Moon Clan—"Lunar Dancer" swears to get revenge on the traitors of her clan, walking on the path to decimate them.

Q. 광전사의 경우 차징 스킬을 이용한 한 방, 인술사는 끊임없는 스킬 연계가 특징입니다. 그럼 월광무사의 전투 스타일은 어떤가요?

Q. Berserkers characterize in a single massive hit from charging, and Ninjas characterize in endless skill chain. Then what are the combat characteristics of the Lunar Dancer?

검투사나 무사처럼 근거리 공격을 기본으로 합니다. 다만, 찌르기보다는 넓은 범위의 베기 공격이 주가 되며, 다수의 범위형 스킬까지 보유하고 있어서 광역 공격 능력이 매우 좋습니다.

Melee attacks are the basis like Warriors and Slayers. However, rather than 'stabbing' there is focus on broad slicing, and it has a broader range skills which is beneficial in attacking nearby.

무엇보다 초반부터 배운 스킬을 활용한 적극적인 연계가 가능한데, 성장하면서 새로운 스킬을 습득함에 따라 연계 효율이 더욱 좋아집니다. 따라서 스킬간의 연계를 통해 딜로스를 최소화하고, 적에게 축적된 월광흔을 적절한 타이밍에 활용해 피해를 주는 것이 월광무사 전투 스타일의 핵심이라고 할 수 있죠.

Mostly, there is emphasis on chaining from the get-go, and new skills obtained through leveling will make the chaining much more efficient. Thus, the chaining will decrease the DPS loss, and triggering Lunar Scar left on the target at appropriate moments to deal damage will be the main focal point to the Lunar Dancer's combat style.

다만, 거대한 무기를 들고 있기 때문에 전투 템포가 느릴 거라고 예상하시는 유저분들도 있을 텐데, 실제로 플레이해보면 무사와 인술사 중간 정도라고 느끼실 거 같습니다.

However, while many players may believe the attack motions will be slow because she is wielding a large weapon, the actual experience may feel that its attack speed is somewhere between a Slayer and Ninja.

Q. 기존 근접 딜러 직업군과 비교하여 파티에 월광무사가 포함되었을 때의 이점이 궁금합니다.

Q. I'm curious to how the Lunar Dancer will compare to the existing melee classes in a party setting.

단일 몬스터나 다수의 몬스터가 등장했을 때 상황에 따라 대응하기 좋습니다. 그리고 월광무사의 특징인 날렵한 모션이 회피기나 이동기에도 잘 반영되어 있어서 안정적으로 화력을 집중할 수 있죠.

A single monster or a group of monster, there will be good measures to deal with both. Also, her sleek movement and iframe will make sure there is consistent performance.

또한 특정 스킬 사용 시 파티원의 공격력을 증가하는 버프를 줄 수 있어서 평균 화력 상승에도 도움이 될 것으로 보입니다.

In addition, because specific skills can buff party members' DPSs, it will help the overall group performance.



▲ 월광무사는 상황에 따라 최적화된 공격이 가능하다!

▲ Lunar Dancers will be able to optimize their attack in various situations!

■ '새로운 장비와 신규 철기장 재료 드랍!' 신규 던전의 난이도는?

■ 'New gear and new Visionmaker materials drop!' The difficulty of the new dungeon?

Q. 신규 던전이 추가됩니다. 어떤 부분에 주안점을 두고 기획했나요?

Q. New dungeon will be added. What was the main focus?

이번에 추가되는 던전은 벨리카 지하관문과 벨릭의 신전입니다. 주안점을 둔 건 던전 자체에 익숙해지더라도 긴장감을 놓치면 공략 난이도가 급상승하도록 관련 패턴이나 난이도를 설정했습니다.

The new dungeons to be added is called **Velika's Underground Gateway** and **Velik's Temple**. The focus was, To make the patterns and difficulty rapidly increase with a small mishap even after being familiar with the dungeon.

흔히 '숙련'으로 불리는 유저들도 신경 쓰지 않으면 곤란할 정도기 때문에 매번 플레이하면서 상황에 따라 대응하는 재미를 느낄 수 있을 것으로 기대합니다.

Thus, there be will more emphasis on being 'skilled' than ever before, and being reflexive in various dungeon situations will make sure the dungeon is enjoyable.



▲ 신규 던전이 추가될 때면 항상 새로운 패턴에 대한 기대감이 크다

▲ There is high anticipation for new patterns for every new dungeon release

Q. 던전별로 주목할만한 패턴이나 특징이 있다면?

Q. Any specific patterns or characteristics to watch out for, for each dungeon?

앞에서도 언급했듯이 항상 긴장감을 유지해야 하는 패턴들을 만날 수 있습니다. 최상위 던전인 벨릭의 신전은 기존에 경험하지 못했던 새로운 형태의 전투도 기다리고 있죠.

As stated before, the patterns will make the players to maintain a certain level of strain. The most difficult dungeon Velik's Temple will offer an entirely new experience compared to the existing dungeons.

그리고 기본적으로 이번 신규 던전의 경우, 상위에서 최상위 던전으로 완전하게 이어진 것처럼 느껴지도록 제작되었다는 게 특징입니다

Also to point out, the new dungeons have been made to make sure there is consistent flow between the mid tier dungeons and the upper tier dungeon.

즉, 흙과 돌로 이루어진 상위 던전 '벨리카 지하관문'에서 라칸의 군대가 기다리는 최상위 던전 '벨릭의 신전'까지. 시스템상으로 별개의 공간이지만, 유저의 관점에서는 하나의 거대한 공간을 쭉 플레이하는 느낌을 받을 수 있을 겁니다.

In other words, from **Velika's Underground Gateway** made of sand and rock to **Velik's Temple** where Lakan's army awaits, while systemically it will be constructed in different areas, it will be as if it is one single instance from the player's' point of view.



▲ 벨리카 지하관문의 모습

▲ View of Velika's Underground Gateway

Q. 기존 던전과 비교했을 때 난이도는 어떤가요? 새로운 장비나 재료 파밍도 가능한지 궁금하네요.

Q. How does this dungeon compare to the existing dungeons? Will there be new gear or materials available?

벨리카 지하관문 하급은 기존 릴리스의 성이랑 비슷한 수준이라, 공략만 숙지하면 매칭으로도 무리 없이 클리어할 수 있습니다. 상급의 경우 악녀 릴리스의 성이나 라켈리스의 폐허 정도로 생각하면 됩니다.

The difficulty for Velika's Underground Gateway Normal Mode is similar to the current Lilith's Keep Normal Mode, so even through Instance Matching can be cleared easily when you have familiarized with the dungeon. As for Hard Mode, it'd be similar to Lilith's Keep Hard Mode and Ruinous Manor Normal Mode.

반면 벨릭의 신전은 폭군 듀리온의 안식처, 초월한 라켈리스의 폐허 수준으로 보시면 됩니다. 신규 던전 모두 어느 정도 공략에 익숙한 유저들 기준으로 클리어 시간은 비교한 던전들과 비슷할 거 같네요.

In contrast. Veliks' Temple would be similar to Shadow Sanguinary Hard Mode, Ruinous Manor Hard Mode. Any player who have familiarized with clearing New dungeons would probably clear it just like the dungeons I mentioned earlier.

그리고 신규 던전에서는 새로운 상위 무기 파밍이 가능하며, 상급 악세사리와 새로운 철기장 재료도 획득할 수 있습니다.

And from the new dungeons, new gear will be available, and upper tier accessory and new Visionmaker materials can be obtained.



▲ 최상위 던전인 벨릭의 신전은 초월한 라켈리스의 폐허와 비슷한 난이도!

▲ The hardest dungeon Velik's Temple will have similar difficulty to Nightmare Lakelith's Ruins

Q. 그럼 이번 겨울 업데이트와 함께 새로운 시즌이 바로 시작되는 건가요?

Q. Then will a new season start with this Winter update?

업데이트는 순차적으로 이뤄집니다. 먼저 신규 클래스인 '월광무사'가 추가되고, 이어서 신규 던전 추가와 함께 새로운 시즌이 시작될 예정입니다.

Update will be sequential. First, addition of New Class "Lunar Dancer", then the new dungeons along with initiating the new season.

■ '이제 장비 하나로 PVE와 PVP 모두 가능?' 시스템 개편 사항들

■ 'PvE and PvP content with a single gear set'? System revision notes

Q. 성장 구간 난이도 개편이 진행되는데, 어떤식으로 바뀌나요?

Q. How will the level progression difficulty change?

크게 던전과 사냥터에 관한 개편이 이뤄집니다.

The biggest changes will be dungeons and open world

과거와 달리 지금의 테라는 유물 무기 획득 시 전투 난이도가 급격하게 낮아지기 때문에 유저들이 고레벨이 될 때까지 충분한 전투 경험을 쌓지 못한다는 문제가 있습니다.

Contrast to the past, there is an issue where when players obtain an Avatar weapon the combat difficulty significantly decreases and players seem to be unable to gain much combat experience up until reaching max level.

따라서 몬스터들의 공격 패턴을 경험할 시간이 상대적으로 적고, 65레벨 달성 후 파티 플레이에서도 당황하거나 의도치 않게 다른 파티원에게 피해를 주는 등의 상황이 종종 발생합니다. 그래서 이런 부분을 줄이기 위해 점진적인 난이도 개편이 이뤄진 건데요.

Thus, there are frequent issues where the players would have little experience understanding attack patterns of various monsters, resulting in confusion and unintentionally ruining other players' gameplays.

기본적으로 성장 구간의 모든 던전, 그리고 65레벨 하위 던전의 난이도가 상승했습니다. 물론 공략 시간이 늘어난 부분이 있어서, 이에 맞게 지급되는 경험치도 많아졌죠. 던전은 시간 대비 획득 경험치가 일반 필드 사냥보다 높게 설정되어 있는 만큼 던전 플레이 기초 익히기와 빠른 레벨업, 두 마리의 토끼를 잡을 수 있으니 저레벨부터 적극적으로 이용하는 게 좋습니다.

Basically the difficulty of all level progression dungeons, and lower tier level 65 dungeon have been increased. Of course, as it is expected to increase the time in the dungeon, the amount of experience gained will increase respectively. Because experience points gained from dungeons is more than grinding in open world and making sure that players can adjust to dungeon gameplay and have fast leveling, it is like killing two birds with one stone and is much encouraged to do from low levels.



▲ 매칭 시간이 소요되지만, 성장 구간 던전은 많은 경험치를 획득할 수 있다

▲ Though it may take time to get matched, level progression dungeons provide lots of experience points

그리고 일반 필드에서 생성되는 일반, 정예 몬스터도 너무 빨리 정리되는데, 이 부분이 실질적인 전투 연습이나 클래스에 대한 이해도 향상에 부정적인 영향을 준다고 판단하여 체력과 공격속도를 소폭 상향 조정했습니다.

Also monsters that spawn in open world seem to be taken care of quite fast, and this was deemed detrimental to combat experience and class progression and therefore the health and attack speed of the monsters were slightly increased.

Q. 성장 과정에서의 밸런스나 편의성 개선이 꾸준히 이뤄지는 거 같은데, 우선적으로 고려하는 점은 뭔가요?

Q. There seems to be consistent revision on balancing and intuitive gameplay for level progression- what was the priority in mind?

MMO 장르의 게임에서 제일 중요한 건 유저들끼리 커뮤니티하고 함께 어울리는 것이라고 생각합니다.

In the genre of MMOs, we believe the most important aspect to it is for the players to socialize and create communities.

이런 부분을 고려해서 신규, 복귀 유저가 게임에 쉽게 적응하고, 또 최대 레벨까지 육성한 후 즐길 수 있는 콘텐츠에서도 다른 유저들과 잘 어울릴 수 있도록 유도하고 배려하는 데 중점을 두고 있습니다.

With this in mind, we prioritize in making sure new and returning can quickly adjust, and be able to socialize with other players upon reaching endgame.

Q. 그 외 시스템적으로 개선되거나 추가된 부분이 있다면?

Q. Any other update revised or added system-wise?

이번 업데이트에서 발키온 연합 지령서 UI가 좀 더 직관적이고, 신규 유저 기준에서도 이해하기 쉽도록 개선됩니다. 상세 페이지를 통해 보상이나 세부적인 내용을 확인할 수도 있죠.

This update will make the Vanguard Initiative UI much more intuitive, and easier for new players to understand. Quest details and rewards can be viewed.



▲ 조금 더 세부적인 내용을 확인할 수 있도록 개선된 발키온 연합 지령서 UI

▲ Vanguard Initiative UI revised to be able to confirm quest details

그리고 '듀얼 옵션 시스템'이라는 게 추가됩니다. 해당 시스템은 PVP와 PVE 콘텐츠에서 필요로 하는 장비 옵션이 다르기 때문에 참여를 망설이거나, 제대로 즐길 수 없는 상황을 줄여보기 위한 목적으로 기획되었는데요.

In addition, we are adding a 'dual option system'. This system was implemented with thought of mending the issue where players would hesitate participating in PvP or PvE content due to different gear requirements.

한 마디로 이야기하면 'PVE와 PVP에서 사용하는 옵션을 저장'할 수 있는 기능입니다. 예를 들어 현재 보유하고 있는 A라는 장비가 PVE 용으로 세팅되어 있는 경우 그 옵션을 저장하고, 옵션 작업을 통해 장비 A를 다시 PVP 용으로 세팅한 후 저장하면, 성향이 다른 두 가지 콘텐츠를 하나의 장비만으로도 즐길 수 있게 됩니다.

In summary, we added an option to 'save PvE and PvP options'. For example, player A with PvE gear and respective rerollable lines can save the rerollable lines with this option, and through rerolling the stats, player A can save a different set of rerollable lines specifically for PvP. This way, one enjoy both contents with a single set of gear.

물론 옵션을 새로 세팅해야 하는 과정에서 추가 비용이 발생하겠지만, 명품 작업이나 강화 작업에 드는 비용이 0이라는 점에서 충분히 매력적인 시스템이죠. 이런 특징을 응용하면 PVE와 PVP 세팅 외에도 선호하는 옵션의 PVE 세팅 2개, 혹은 PVP 세팅만 2개를 설정하여 바꿔가면서 쓸 수 있습니다.

Of course, in order to get a set of rerollable lines will have additional costs, but it benefits from the fact that the cost to masterwork and enchant is essentially 0, which makes this system quite appealing. In another perspective, this system can be used to save two PvE rerollable sets, or two PvP rerollable sets as well.

Note:

Reroll Weapon -> Desired rolls = Set A => Can be switched back when rerolled

Reroll Weapon -> Desired Rolls -> Set B => Can switch A and B freely.

Note: This way, eg. Archers can have rerollables [cdr || enr, back6.9%, dmg6%, cdr] and [enr || enr, back6.9%, dmg6%, cdr] rerollables for different phases in Harrowhold.

이 시스템이 추가되면 특정 콘텐츠를 플레이하기 위해 같은 부위 장비 2개를 파밍 해야 하는 부담감이 어느 정도 줄어들 것으로 보이는 만큼, 유저분들이 좀 더 폭넓게 게임을 즐길 수 있었으면 좋겠습니다.

With system, it removes the pressure to farm two different gear sets in order to play two fundamentally different contents, and we hope the players will be accessible to a broader gameplay.



▲ 강화 완료된 명품 장비 하나만 있어도 PVE와 PVP에서 모두 사용 가능

▲ A single fully enchanted masterworked gear will be sufficient to play both PvE and PvP

Q. 겨울 업데이트와 함께 신규, 복귀 유저들을 위한 자원이나 이벤트도 준비되어 있는지?

Q. Will there be an event to support new and returning players with the Winter update?

신규 유저를 위해서 레벨에 따라 VIP와 기타 아이템 지급 이벤트가 계획되어 있습니다. 그리고 월광 무사는 사전 예약 시 전용 무기 외형이 지급되고요.

There is an event prepared to distribute VIP and other items to new players. Also, pre-creating the Lunar Dancer class will supply a weapon skin.

특히 월광무사는 육성 권장을 위해 던전을 플레이한다거나 플레이 타임에 따라 VIP, 의상 등이 주어질 예정입니다. Specifically to encourage players to level the new Lunar Dancer class there will be Vip items, cosmetics, etc. to be distributed through dungeoning.

Q. 마지막으로 업데이트를 기다리는 유저분들에게 한마디 해 주세요.

Q. Lastly, please give your final words to the players waiting for this update.

올해 겨울에도 차분하게 한 해를 마무리하시면서 즐겁게 게임을 할 수 있도록 열심히 준비했습니다.

We have prepared thoroughly for the players to enjoy the end of year for this Winter as well.

신규 클래스인 월광무사를 시작으로 새로운 던전과 편의성을 고려한 시스템 추가 사항까지 순차적으로 만나볼 수 있을 예정이니 조금만 더 기다려 주시고, 재미있게 플레이해 주시면 좋겠습니다.

You will soon be able to meet the new Lunar Dancer class, new dungeons and an additional system for convenient gameplay, so please have patience, and we hope for you to enjoy them,

또한 기존 콘텐츠에서 부족한 부분이나 보완이 필요한 부분은 지속적으로 개선을 위해 노력해 나갈 테니, 앞으로도 테라를 응원해 주시고 사랑해 주시기 바랍니다. 감사합니다.

In addition we will continuously try and mend possible lack of content or areas needing revision, so please continue to love and enjoy TERA. Thank you.



원문보기:

<http://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=168919&site=tera#csidx66b49cae3975cac8487d791dc790962>

스토리

월광무사가 속한 '달의 가문'은 데바 정복 전쟁 후 마을로 다시 돌아가 정착하는 단계에서 동족의 배신으로 몰살을 당하게 된다. 이 비극 속에 홀로 살아남은 달의 가문 장녀 월광무사는 자신의 가문을 배신한 동족들을 모두 멸하기로 마음 먹는데 ...

Story (Full Version)

After the Devan Conquest, 'Moon Clan' which Lunar Dancer was part of was massacred by their fellow Castanics on their way back to their hometown. In the midst of this tragedy, the sole surviving Lunar Dancer vows to get revenge upon those who betrayed the clan...

데바의 정복 전쟁이 끝났고, 전쟁에 참전했던 종족들이 집으로 돌아가기 시작했다. 고향으로 돌아가는 케스타닉 무리 중에는 마을을 대표해 이번 전쟁에 참전했던 달의 가문 장녀도 섞여 있었다.

With the end of the Devan Conquest, each participating race began returning to their respective home. Among the Castanics, was the eldest daughter of the Moon Clan who participated in the war as her village representative.

그녀의 가문은 언제나 마을에서 어둠을 밝히는 달의 역할을 해왔고, 이번 전쟁에서도 마찬가지였다. 데바 정복 전쟁 초기, 케스타닉을 향한 데바들의 공격이 시작되자 '카이아의 검'은 케스타닉 정착촌

지도자들에게 공문을 보내 병력을 모집했는데, 다른 가문에서는 이런저런 핑계를 대며 참전을 거부하고 있었다. 참전에 강제성은 없었지만 케스타닉 정착촌 중에서 한 명도 참전하지 않은 마을이 있다면 전쟁이 끝난 후 어떤 취급을 받을지는 쉽게 예상할 수 있었다. 그땐 다른 종족뿐 아니라 종족 내에서도 철저하게 배척당할 것이었다. 그때 달의 가문이 마을을 대표해 참전을 결정했고, 일족 중에서 가장 뛰어난 창술을 보유한 그녀가 직접 전쟁터로 가게 된 것이다.

Her clan was the moon that shone brightly in the darkness, and they did so in the war as well. When the Devan Conquest attacked toward the Castanics during the early stages of war, "Kaia's Sword" sent official notices to the Leaders of Castanic Settlement to recruit soldiers, but other clans made various excuses to decline participating in the war. Nobody was forced to join, but it was obvious how they would be treated if there weren't a single Castanic participating the war. At this time, this would mean subjecting to discrimination from not only other races, but including their own as well. That's when Moon Clan decided to participate in the war, and the one with greatest skill in handling spears among the clan decided to join the war herself.

그녀는 긴 시간을 전쟁터에서 보냈고 무사히 살아남았다. 그리고 앞으로 사나흘 뒤면 마을에 도착할 것이다. 그녀는 임무를 마치고 돌아온 자신을 자랑스러워하며 반겨줄 일족의 모습을 떠올리며 미소 지었다. 전쟁터에서 쌓인 피로감이 절로 사라지는 듯했다.

She thankfully survived the long time on the battlefield. And in just four more days she was to return to her village. With pride in her accomplishments and thoughts of a warm welcome from her clansmen, she tended a soft smile. With that in mind, the fatigue from the battlefield seemed to wear off.

같은 시간, 그녀의 마을에서는 카이아도로로 피난을 갔던 가문들이 하나둘 돌아와 삶의터전이 무사한지 확인하고 있었다.

At the same time, the families who evacuated to Kaiator started returning to their village one by one to confirm if their home village was still standing.

그곳은 케스타닉들이 다른 종족들의 시선을 피해 정착해 살아온 곳으로 케스타니카에서 멀리 떨어진 곳에 있었는데, 너무 외진 곳에 있어 데바들조차 찾을수 없었는지 마을이 입은 피해는 다른 곳에 비해 미미했다. 모든 가문이 마을로 돌아온후, 가문 간의 안부를 묻던 각 가문의 수장들(여성) 사이에 비보가 전달된다. 마을의 지도자가 이번 전쟁에서 사망했다는 것이다. 무거운 부위기가 흐르는 가운데 수장들 사이에서는 다음 지도자 선출일에 다한 논의가 조심스레 오가기 시작했다.

The place was farther than Castanica where Castanics lived to hide from the eyes of other races and because of its distance, even the Devans could not find the place, and compared to the other villages, the damage was miniscule. After all the clans returned to the place and while the clan leaders inquired the status of other clans, they were met with tragic news. The village leader had died in the war. While many mourned for the loss, the clan leaders started debating on voting on the village leader carefully.

그 마을은 여러 가문들의 정착촌인 만큼, 가문 간 경쟁에서 이긴 가문에서 마을의 지도자가 선출된다는 규칙이 있었다. 사실 남은 가문들 중에서는 창술에 능한 것으로 유명한 달의 가문의 힘이 가장 강력했는데, 그 힘이 너무도 강력했기에 가문 내에 전해오는 '비기'가 있다는 소문이 무성할 정도였다. 선출일까지 기다리지 않아도 어느 가문에서 새로운 지도자가 탄생할지 불 보듯 뻔한 일이었다. 나머지 다른 가문들은 자연히 달의 가문을 견제하게 되었다. 특히 달의 가문만 없다면 자신들의 가문에서 새로운 지도자가 탄생할 것이라고 생각한 불의 가문의 수장은 달의 가문을 제거하기 위해 그동안 생각해둔 계획을 서서히

실행에 옮긴다. 달의 가문이 지닌 힘의 근원을 찾자고 다른 가문의 사람들을 선동하곤 가짜 비기를 만들어 둔 것이다. 드디어 선출일 하루 전날, 불의 가문 수장은 자신이 달의 가문의 비기를 발견했다며 달의 가문을 제외한 나머지 가문들을 불러 모은다. 비기의 내용을 보고 분노한 사람들은 달의 가문을 처형하고자 한다. 그 비기에는 다음과 같이 적혀 있었다.

"동족의 피로 적신 창날을 달빛으로 버린다."

해가 지고 밤이 깊어지자 나머지 가문들이 힘을 모아 달의 가문을 급습했다. 단잠에 빠져 있던 달의 가문 수장과 대부분의 일족은 무방비 상태에서 처참하게 당하고 만다.

As the village was home to many various clans, so was the law of the village to nominate the winner of the inter-clan competition as the village leader. Among the remaining clans, Clan Moon was the strongest for being apt with glaives, such that there were rumors that there was 'divination' passed down in the clan. Thus, even without waiting for the competition, it was obvious which clan would be selected to give rise to a new village leader. And naturally, other clans start to check against Clan Moon. Especially the clan leader of Clan Fire, who thought that a new village leader could be nominated from her clan without Clan Moon, slowly started executing her long thought-out plan. She had made a false divination and instigated other clans to investigate the source of Clan Moon's power.

Then on the day of the competition, the clan leader of Clan Fire claimed that she found the divination of Clan Moon and gathered all clans except Clan Moon. After seeing the divination, the clans were furious and decided to execute Clan Moon. The following was written on the divination.

"Forge our glaives with moonlight, soaked in the blood of our brethren."

As the sun set and night fell, the clans gathered their might to raid Clan Moon. The clan leader and clansmen of Clan Moon met a gruesome death in their sleep.

바로 그때, 마을을 향해 걸어오던 달의 가문 장녀가 일족이 몰살당하는 장면을 목격한다. 그녀는 차오르는 슬픔을 억누른후 이어 밀물처럼 몰려오는 분노를 느낀다. 그녀는 자신의 창을 쥐고 마을 사람들을 향해 달려간다. 마을 사람들을 순식간에 섬멸한 그녀는 숨을 몰아쉬며 창을 바닥에 내리꽂는다. 불의 가문 수장이 가짜로 만들어낸 비기의 내용처럼 그녀가 휘두른 창은 동족의 피로 적신 창날을 달빛에 버리고 있었다.

At that moment, while returning to the village, the eldest daughter of Clan Moon witnessed the massacre. Suppressing the overflowing sadness, her rage began to flow in like flood. She clenched her weapon and charged in toward the villagers. After decimating them, she stroke down her glaive with a deep breath. Just like the fake divination that the Fire Clan had created, she honed her glaive soaked in the blood of her own race.