

소환사의 주 공격 기술

a. 도트

바이오/미아즈마 계열 마법의 지속 피해를 끊임 없이 유지

b. 에테르 순환 기술

생명력 흡수/흡입 기술을 통해 획득하는 '에테르 순환'을 남김 없이 사용

c. 소환수

카벱클/에기와 함께 싸운다.

에기 공급 및 점화를 통해 소환수가 기술을 전개하도록 명령

에테르 서약을 통해 피해량 증가 버프를 부여

d. 빙의와 데미-야만신 소환

바하무트 빙의를 통해 마법을 캐스팅 없이 전개

빙의를 거듭하여 데미바하무트/데미피닉스를 소환, 함께 싸운다

e. 루인술사

위 상황이 아닐 때 루인 계열 마법을 쓴다. (소환사의 평타와 같다)

용어 설명

1. 글쿨기

글로벌 쿨다운(Global CoolDown, 줄여서 GCD)기술의 줄임말.
이 글에서는 시전(캐스팅) 시간과 재사용 시간이 같은 마법 공격을 뜻함.

2. 논글쿨기

논 글로벌 쿨다운(Off Global CoolDown, 줄여서 oGCD)기술의 줄임말.
이 글에서는 즉시 발동(즉발)/독자적인 재사용 시간을 지닌 기술을 뜻함.

3. 도트기

도트(Damage over Time, 줄여서 DoT) 기술의 줄임말.
이 글에서는 지속 피해를 주는 마법 공격을 뜻함.

4. 스택

에테르순환, 에기공습, 루인자 등 '누적'되는 자원을 지칭할 때 씀
ex) 에테르순환 1스택을 소모 / 루인자 최대 4스택 누적 등

스킬 설명

‘도트기’와 ‘리필’에 관하여

소환사의 주 공격 방법이 소환수와 관련되었을 것이라는 믿음과 달리 소환사는 도트술사에 가깝다.

이 괴리가 이 직업의 혼란의 근저라고 생각한다...

1. 미아즈마(글쿨기)



66레벨이 되면 [미아즈마]가 [미아즈가]로 변화한다.
30초동안 유지된다.

2. 바이오(즉발 글쿨기)



[바이오]는 26레벨에 [바이오라], 66레벨에 [바이오가]로 변화한다.
30초동안 유지된다.

이 두 가지 도트기를 끊기지 않게 유지하는 것이 중요하다.

끊길 때쯤 새로 도트를 부여하는 것을 ‘리필’이라고 한다. (도트를 바른다고도 한다)
도트 리필에는 두 가지 방법이 있다.

3. 트라이디재스터(눈글쿨기. 이하 [트디]) 리필



56레벨에 습득하는 스킬로, [미아즈가]와 [바이오라/가]를 동시에 리필해준다.
또한 이 공격을 받은 대상에 대해 루인/발산의 위력을 30초 동안 증가시켜주었...

으나 5.1 이후에 이 효과는 삭제되게 된다.

대신, 5.1 패치 이후, 300의 위력을 지니게 된다.

도트기가 다 되어갈 때쯤 이것으로 리필을 하는 것이 보통이다.

[바하무트 빙의]/[피닉스 빙의] 때마다 쿨타임이 초기화되므로 이 점을 전략적으로 활용하게 된다. (자세한 내용은 후술)

4. 수동리필

[트디]를 사용할 수 없는데 도트가 다 떨어져가면 수동으로 리필(쌍 캐스팅 / hard-cast)해야한다.

시전 시간이 2.5초 정도이므로 **도트가 3초 남았을 때쯤부터 [미아즈마/가]>[바이오/라/가] 순으로 리필**한다.

[바이오]가 마지막 순서인 것은 [바이오]가 즉발기이기 때문이다.

[바이오] 등의 즉발 글쿨기를 시전한 뒤 글쿨이 도는 동안 논글쿨기를 알뜰살뜰 써먹는 것이 소환사의 기본이라고 할 수 있다. (자세한 내용은 후술)

5. 전염(논글쿨기)



대상에게 발려 있는 2종 도트를 주위 적에게 퍼뜨리는 기술이다.

대상에게 도트가 없으면 말짱 낡이다

[트디] 사용 시 발생하는 루인 계열 취약 효과도 함께 퍼뜨...렸지만 5.1에 삭제된다.

대신, 5.1 패치 이후, 78레벨 이상에서 전염 사용 시 무조건 지속시간이 최대화되어 확산된다.

다시 말해, 대상에게 2종 도트가 각 5초씩 남았다고 해도, 주위 적에게는 30초씩으로 묻게 되는 것이다.

‘에테르 순환’ 기술에 관하여

1. 생명력 흡수(논글쿨기)

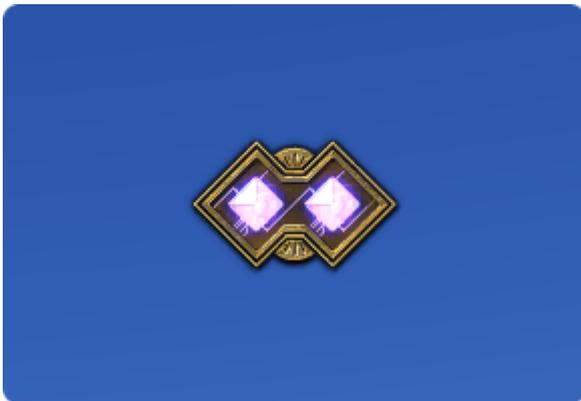


에테르 순환 2스택을 얻는다.
단일 대상(보스 등)을 상대로 쓴다.

2. 생명력 흡입(논글쿨기)



에테르 순환 2스택을 얻는다.
범위 공격으로, 적 3개체 이상일 때 쓰면 생명력 흡수보다 이득.



에테르 순환 자원을 얻으면 2스택 버프 아이콘과 함께 직업 HUD의 마름모에 불이 들어온다.

소비하면 불이 하나씩 꺼진다.

스택 상태는 버프 아이콘으로도 확인할 수 있다.

3. 미아즈마 버스트(논글쿨기)



에테르 순환 스택을 소비하는 주된 방법이다.

적에게 도트 2종이 모두 묻어 있을 때 300의 위력을 가진다.

도트가 1개일 때는 200, 0개일 때는 100이므로, 반드시 도트 2종이 발린 상태에서 사용해야 한다.

도트가 적용될 때까지 약간의 시간이 소요되므로, [트라이디재스터]나 [바이오]를 사용한 직후에 [미아즈마 버스트]를 사용할 시, 최대위력이 적용되지 않을 수 있다.

대상에게 디버프 아이콘이 생기는 것을 확인하고 기술을 쓰도록 하자.

4. 고통의 불길(논글쿨기)



범위 공격으로, 적 2개체 이상일 때 쓰면 [미아즈마 버스트]보다 이득...
이었으나 5.1 이후엔 위력 약화로 3개체 이상일 때가 더 이득이 된다.

에테르 순환 2스택은 매 30초마다 얻게 되며, 이것을 시기 적절하게 소모하는 것이 중요하다.

이 자원과 관련된 획득/소비 기술은 모두 논글쿨기이기 때문에, 글쿨 사이에 알뜰살뜰 끼워 써먹는 것이 용이하다. (자세한 내용 후술)

‘소환수’에 관하여

이제서야 소환사의 꽃...은 아닌 것 같지만 아무튼 소환수에 대해서 설명하게 되었다.
비술사는 두 마리의 카벙클을 부릴 수 있고, 소환사 잡 퀘스트를 통해 세 마리의 에기를 부릴 수 있게 된다.

1. 소환수들

a. 소환 1



이 스킬로 카벙클 에메랄드를 소환할 수 있다.
45레벨 잡 퀘스트를 완료하면 이 스킬로 가루다 에기를 소환할 수 있게 된다.
이들은 원거리 범위 공격형 소환수, 쉽게 말해 **캐스터형 소환수**이다.
쫄페(다수의 쫄병급 적들이 나오는 페이지즈)나 **몰이**(인스턴스 던전에서, 몇 몽치의 적들을 몰아서 한꺼번에 잡는 일) 때 유용하다.

b. 소환 2



이 스킬로는 카벙클 토파즈를 소환할 수 있다.
35레벨 잡 퀘스트를 완료하면 이 스킬로 타이탄 에기를 소환할 수 있게 된다.
이들은 소환자 보조형 소환수라고 한다.
단일 대상 공격, 범위 공격, 소환자 보호막 버프 등을 두루 갖추고 있어,
필드에서 혼자 적을 잡을 때, 퀘스트를 진행할 때, 보스를 상대할 때 유용할 수 있다.

그런데 30레벨에 이프리트 에기를 소환할 수 있기 때문에,
타이탄 에기의 입지는 애매한 상태다.
대지의 감웃으로 유사 마배리어를 쓰고 집어넣기?...
가루다 에기로 반동 기류를 친 뒤 타이탄 에기의 산 쪼개기를 넣기?...
이런 번거로운 일을 누가 해... 참나... 암튼 별로 쓸 일이 없다.

c. 소환 3



이 스킬로 이프리트 에기를 소환할 수 있다.

이프리트 예기는 근거리 단일 공격형 소환수, 쉽게 말해 **근딜(근거리 물리 딜러)형 소환수**이다.

단일 보스 등을 상대할 때 이 예기를 사용한다.

2. 예기 공습 1&2(즉발 글쿨기(5.1))



소환수가 없을 때는 이런 아이콘이지만, 소환수를 꺼내면 각 소환수에 맞게 아이콘이 변화한다. 둘을 묶어서 사용하곤 하기 때문에 함께 기술한다.

각각 최대 2스택 누적된다. 최대한 소모해서, 계속해서 쿨이 돌고 있는 상태를 유지하는 것이 좋다. (2스택에서 머물러 있으면 좋지 않다)

이 스킬을 사용할 때마다 [루인라]가 [루인자]로 변화하며, 이 [루인자]는 최대 4스택 누적된다.

[예기 공습]을 사용해 [루인자] 스택을 쌓아 모아두고, 그것을 불가피한 무빙 시나 [데미바하무트 소환] 시에 사용하는 것이 기본적인 운용법이다.

소환수 별 해당하는 공격은 다음과 같다.

a. 카벙클 에메랄드 > 가루다 예기



공습 1

하강기류 / 대기 난도질: 바람속성 범위 마법공격



공습 2

에메랄드의 반짝임 / 반동 기류: 바람속성 범위 마법공격 + 지속 피해 영역 생성

두 공격 모두 범위 공격이기 때문에 **몰이 시**에 유용하다.

다만, 공습 2는 사용한 후 **15초 이후에 사용**해야 한다. 그동안 지속 피해 영역이 유지되기 때문이다.

b. 카벙클 토파즈 > 타이탄 에기



공습 1

토파즈의 반짝임 / 대지의 갑옷: 소환자 보호막 버프



공습 2

토파즈의 빛 / 산 쪼개기: 땅속성 범위 마법공격(소환수 중심)

잘 사용되지 않는다. 여러분이 활용법을 개척해나갈 영역이다.

c. 이프리트 에기



공습 1

진홍 회오리: 불속성 단일 마법공격



공습 2

화염 작열: 불속성 범위 마법공격(소환수 중심)

단일 대상일 때 가장 강력한 소환수 기술들이다.

3. 에테르 서약&에기의 가호(논글쿨)



이 아이콘은 [에테르 서약]이다. 당신의 단축바에 올릴 수 있다.

이 스킬이 하는 일은 [에기의 가호]라는 스킬↓을 실행하는 것이다.



왜 이딴 바로가기 아이콘 식의 방식인지 모르겠다.

아무튼 [에기의 가호]는 15초 동안 파티원이 주는 피해량을 5% 증가시키는 버프 스킬이다.

주의할 점은, 이 스킬은 >소환수를 중심으로< 발동된다는 점이다.

에기가 파티원과 외따로 저 멀리 있을 경우 아무도 버프를 받을 수 없다...

이럴 때는 에기를 추종  하게 하여 자신 곁으로 데려오거나,

특정 위치로 이동  시킨 뒤 스킬을 시전하기 바란다.
또한, 이 스킬을 사용한 직후 바하무트를 소환하면, 스킬을 쓰다 말고 에기가 증발하기 때문에 버프가 적용되지 않는다.
반드시 버프가 적용된 것을 보고 바하무트를 꺼내도록 하자.

4. 점화(논글쿨)



소환수가 없을 때는 이런 아이콘이지만, 소환수를 꺼내면 각 소환수에 맞게 아이콘이 변화한다.

a. 가루다 에기



대기 폭발: 바람속성 범위 마법공격

b. 타이탄 에기



대지의 분노: 땅속성 범위 마법공격(소환수 중심)+지속 피해 영역

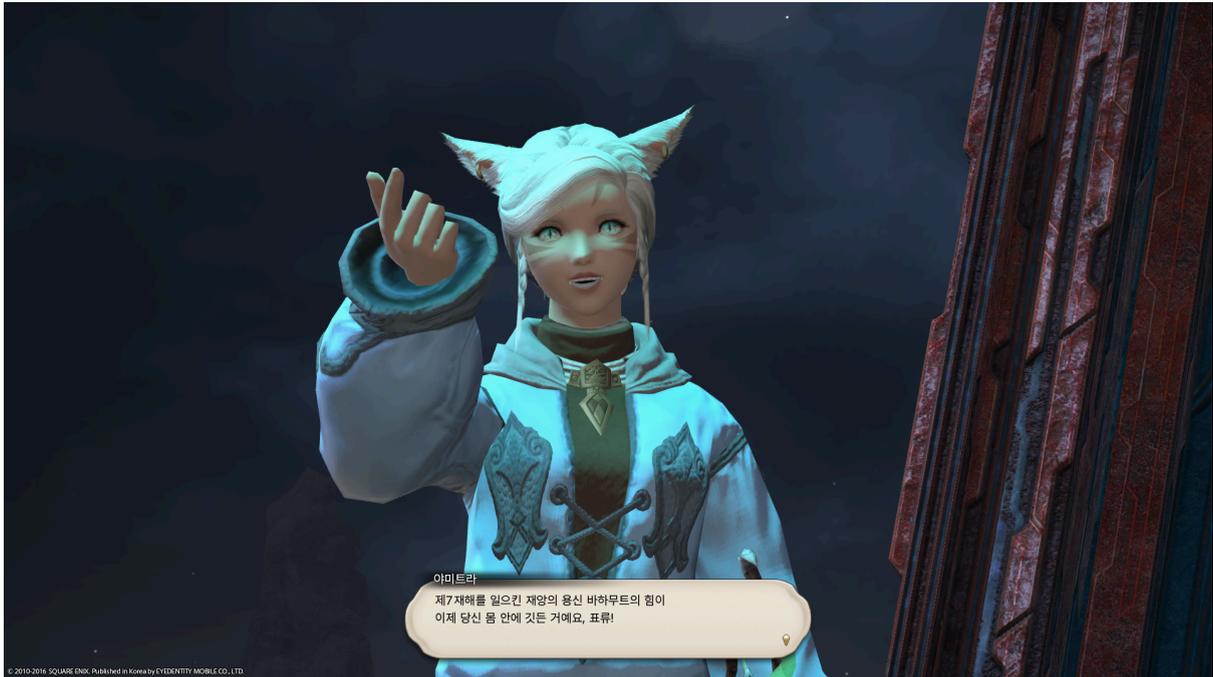
c. 이프리트 에기



지옥의 화염: 불속성 전방 부채꼴 범위 마법공격+지속 피해

이 스킬들은 피해량을 늘리기 위해 보통 **점화와 묶어 쓴다.**

빙의와 데미-야만신 소환에 관하여



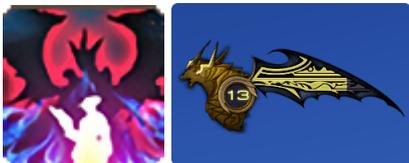
바-멘

50레벨까지의 소환사는 쿨 차면 [미아즈마 버스트]나 터뜨리는... 역병술사에 지나지 않는다.

그러나 60레벨이 되면 [바하무트 빙의]라는 새로운 공격법이 추가되기 때문에 재미있어진다.

70레벨부터는 데미바하무트와 데미피닉스를 소환할 수 있어서, 새로운 재미가 있을 것이다. 아마...

1. 바하무트 빙의



[바하무트 빙의]를 시전하면 15초동안 빙의 상태가 된다.

남은 시간은 직업 HUD에서 확인할 수 있다.

이 동안 모든 마법의 시전시간이 2.5초 줄어든다. 다시 말해, 모든 마법공격이 '즉시 발동' 상태가 된다는 것이다.

즉발 뒤 글쿨이 도는 동안 [에테르 순환] 또는 [에기 공습] 등의 논글쿨기를 소모한다 이것이 빙의 타임에 하는 일이다.

70까지의 소환사는 빙의 15초를 알뜰살뜰 썼지만,

80 소환사의 경우 15초보다 일찍 빙의를 끝내야하는 일이 종종 있다. (자세한 내용은 후술)



데스플레어 를 쓰면 바하무트 빙의가 강제로 종료된다.
 위력 400의 중요한 범위 공격이므로, 쓰기 전에 빙의 시간이 끝나지 않도록 유의한다.

2. 데미바하무트 소환



[바하무트 빙의]를 마치면 20초 동안 데미바하무트를 소환할 수 있게 된다.

70까지는 빙의를 2번 마쳐야 데미바하무트를 부를 수 있다.

80 소환사의 경우 빙의를 1번 마치면 바로 데미바하무트를 부를 수 있다.

이 때문에, 80 소환사의 공격에서 [바하무트 빙의]는 [데미바하무트 소환]을 위한 빠른 밀박 정도로 작용한다. (자세한 내용은 후술)

a. 비룡파



데미바하무트가 소환되어 있는 동안, 소환사가 적에게 공격 마법을 사용하면 데미바하무트는 비룡파를 실행한다.

즉, **루인가/루인자를 쓸 때마다 150 위력이 추가**로 들어가는 것이다.

b. 바하무트 점화&아크 몬



바-멘



바하무트 점화  를 사용하면 데미바하무트가 아크 몬  을 쏜다.
또다른 짱나는 바로가기 식 아이콘이다.

[아크 몬]은 위력 **650**의 대단히 중요한 범위 마법공격이다.

데미바하무트 소환 시간 동안 총 **2번** 쓸 수 있다. ([바하무트 점화]의 쿨이 10초이기 때문이다.)

이것을 놓치면 대단한 손해이므로, **반드시 [아크 몬]을 2번 모두 쓸 수 있도록** 해야한다.

데미바하무트는 매우 굵뜨기 때문에, 일전에 입력된 [비룡파]를 쏘다가, 또는 소환자를 따라 이동하다가 아크 몬을 쏘지 않고 퇴근하는 경우가 있다.

또, 적에게 [바하무트 점화]를 실행했는데, 적이 그새 죽는다면 [아크 몬]은 실행되지 않는다(또는 실행된 것으로 처리되나 데미지가 들어가지 않는다)

데미바하무트 소환 시간 동안은 HP가 충분히 남은 적을 타겟으로 삼으며, 전략적으로 무빙을 하도록 하자.

3. 데미피닉스 소환



72레벨이 되면 [피닉스 빙의] 스킬을 습득한다.

데미바하무트 소환 종료 후에 [바하무트 빙의] 아이콘이 [피닉스 빙의] 아이콘으로 변하게 된다.

80레벨이 되면 피닉스 빙의 효과가 향상되어, 이 스킬로 [데미피닉스 소환]까지 가능해진다.

[바하무트 빙의]와 마찬가지로 [피닉스 빙의] 상태에서도 마법 시전시간이 2.5초 줄어들어, 모든 마법공격이 즉발 상태가 된다.

그러나 그 외에는 마치 불규칙 동사처럼 [피닉스 빙의] 관련 스킬은 지금까지 설명한 방식과는 다른 너무나 독창적이고 개갯은 방식으로 운용된다.

a. 영검의 불꽃&연옥의 불꽃



피닉스에 빙의하게 되면 [루인가]가 [영검의 불꽃]으로 변화한다.

단일 대상 마법 공격이다.

그리고 10초 동안 [연옥의 불꽃]을 사용할 수 있는 상태가 된다.



한편 [발산]은 [연옥의 불꽃]으로 변화한다.

범위 마법 공격이다.

이것을 사용하기 위해선 [영검의 불꽃]이 선행되어야 한다.

b. 화염



데미피닉스가 소환되어 있는 동안, 소환사가 적에게 공격 마법을 사용하면 데미피닉스는 [화염]을 실행한다.

데미바하무트 소환 때와 마찬가지로, [루인가/자]를 쓸 때마다 150 위력이 추가로 들어가는 것이다.

c. 피닉스 정화&계시

한편, [데미피닉스 소환]이 가능해지면, [바하무트 정화]가 [피닉스 정화]로 변화한다.



피닉스 점화  를 사용하면 데미피닉스가 게시  를 쓴다.

이것으로 멍청한 바로가기 식 아이콘이 세 번째다.

[아크 몬]과 동일한 위력 **650**의 대단히 중요한 범위 마법공격이다.

소환 시간 동안 2번 모두 쓸 수 있도록 하자.

데미바하우트와 마찬가지로 피닉스도 멍청해서 명령을 씹어버리는 경우들이 있다.
주의하도록 하자.

d. 불사조의 날개



재생의 야만신답게, 데미피닉스는 소환시 주위 파티원의 HP를 20초 동안 지속적으로 회복한다.

회복력은 100으로 메디카라의 지속 회복력과 같다

‘루인’ 계열 마법과 기타 스킬들

이렇게 많고도 복잡한 소환사의 스킬들을 알아보았다.

하지만 여기서 끝이 아니다.

도트 리필이 끝난 소환사의 평타... 루인 계열이 남아 있다.

1. 루인 > 루인가(글쿨기)



[루인]은 54레벨부터 [루인가]로 변화한다.

[피닉스 빙의] 상태에서는 [영검의 불꽃]으로까지 변화한다.

단일 대상의 기본적인 글쿨기이다.

2. 루인라 > 루인자(즉발 글쿨기)



[루인라]는 즉발 스킬로, [루인]을 사용할 수 없는 상황(무빙 등)이나 급하게 한 방 때려야 하는 상황에서 사용하게 된다.

사용을 줄일 수록 좋다. 마나는 [루인]의 2배나 들면서 위력은 약하기 때문이다.

62레벨부터는 [에기 공습 1]을 사용할 때마다 [루인자]로 변화해 누적된다.

또, 74레벨부터는 [에기 공습 2]를 사용할 때마다 [루인자]가 누적된다.

[루인자]는 차곡차곡 모아두었다가 [데미바하무트 소환] 때 사용하는 것이 가장 좋다.

3. 발산



[발산]은 범위 마법공격으로, 적 4개체 이상부터 [루인가]보다 효율이 좋다.

[피닉스 빙의] 상태에서는 [연옥의 불꽃]으로까지 변화한다.

몰이 시의 기본적인 글쿨기이다.

4. 부활



파티원 부활이 가능한 것은 소환사의 장점 중의 하나이다.
힐러 전멸 등 위급한 상황이라면 적극적으로 사용하도록 하자.

5. 역할 기술

a. 정신 교란

10초 동안 마법 데미지를 10% 감소. 광역기 전에 걸면 좋다.

b. 신속한 마법

10초 내의 다음 1번의 마법을 즉시 발동시킨다.

부활이 8초나 걸리기 때문에 신속한 마법>부활 로 많이 묶어 쓴다.

c. 자각몽

마나를 지속 회복한다.

죽었다 일어났을 때, 남을 부활시켰을 때, 루인라를 남발했을 때
마나가 바닥나지 않도록 써야한다.

d. 견고한 마법

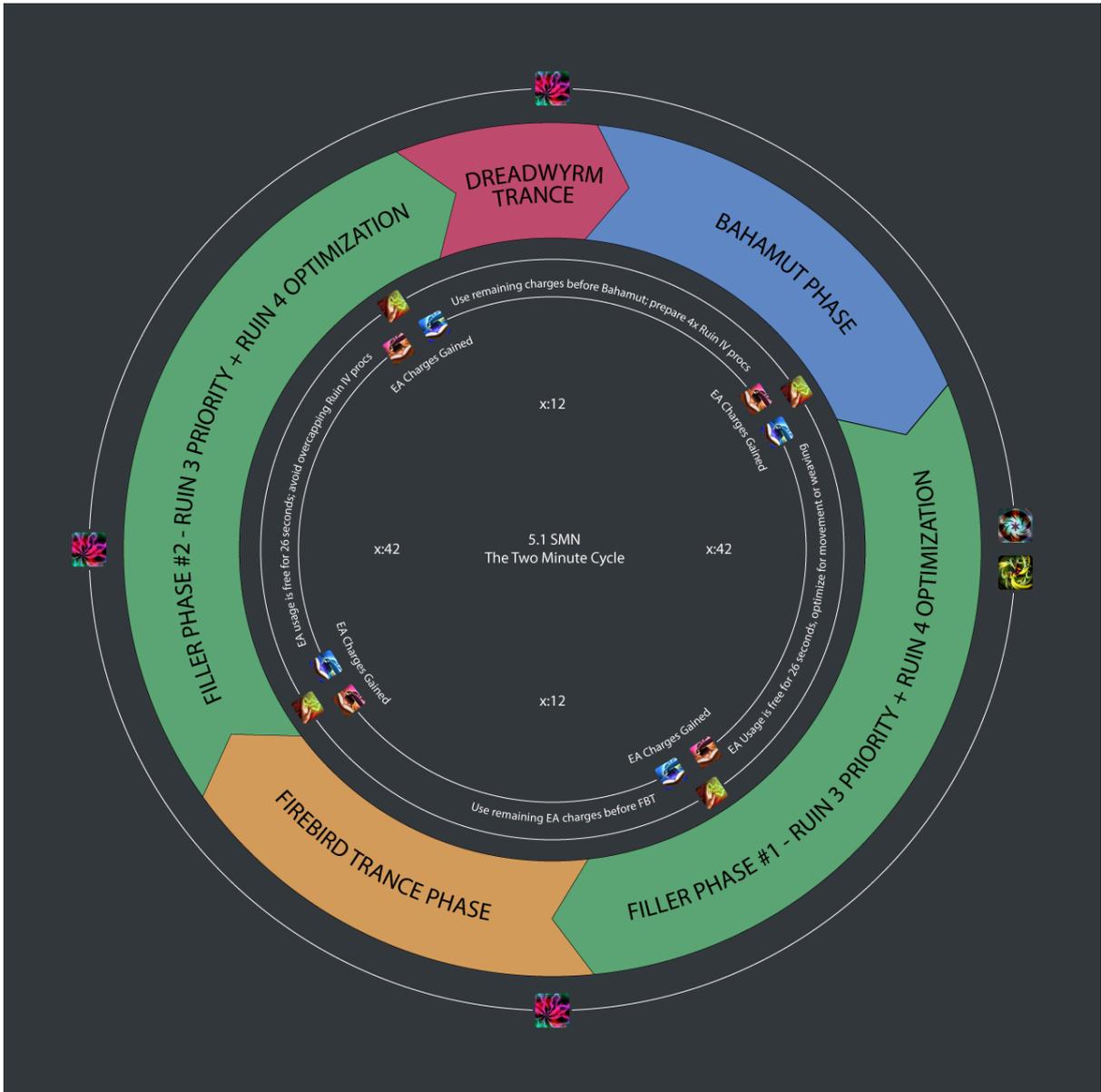
6초 동안 밀쳐내기/끌어당기기를 무효화 한다.

넉백(밀쳐내는 스킬) 공격 때 쓰면 밀려나지 않고 계속 캐스팅 할 수 있다 ㅎㅎ
견고짱

딜 사이클 설명

이 글에서 소개할 딜 사이클은 Elevation Xx가 개발한 6th GCD Summon 오프너와 그 로테이션이다.

6번째 글쿨 타임에 데미바하무트를 소환하는 방식으로, 딜량은 약간 떨어지지만 좀더 규칙적이고 안정적인 방식이다.



출처: <http://www.akhmorning.com/guide/rotation/>

소환사의 전체적인 딜 사이클은 2분 주기로, 위 이미지와 같다고 볼 수 있다.

이 사이클은

- 빙의 페이지
- 바하무트 페이지

- c. 리필 페이지1
- d. 피닉스 페이지
- e. 리필 페이지2

총 5개 페이지가 반복된다.

2분 주기로 4번의 도트 리필, 4번의 [생명력 흡수/흡입]과 [에기 공습]이 이루어진다.

한꺼번에 생각하면 복잡하지만,

- 도트 리필
- 나머지(한꺼번에 생각해도 별 상관 없음)
 - 자원 획득
 - [생명력 흡수] - 에테르 스택
 - [에기 공습] - 루인자 스택
 - 5단계 페이지
 - 방의
 - 바하
 - 리필1
 - 피닉
 - 리필2

이렇게 생각하면 될 것이다.

강 딜 사이클을 외우는 방법도 있겠지만

실제 전투는 나무인형 치기와 다르니까... 무빙이나 공격 불가 타임들에 응용하기 위해선 뭐가 무엇과 관련되는 스킬로 왜 여기에 쓰는지를 알아두면 좋을 것 같다.

도트 리필

〈오프닝〉

 트디(1초)

1.  〈빙의 이후〉 (상세한 타이밍 후술할 오프너 참고)

 트디(12초)

파티 버프가 묻은 상태의 도트로 덮어씌우기 위함

2.  〈바하무트 페이지〉

리필 필요 없음

3. 〈리필 페이지1〉

 수동리필(42초)

도트가 다 떨어질 때쯤 수동리필 한다

트디 쿨이 돌아오지만 쓰지 말 것.

4. 〈피닉스 페이지 직전〉 

 트디(72초)

도트가 다 떨어질 때쯤 [트디]로 리필한 뒤, [피닉스 빙의]  를 실행한다

〈피닉스 페이지〉

리필 필요 없음

트디 쿨이 리셋되지만 쓰지 말 것.

5. 〈리필 페이지2〉

 트디(72초)

도트가 다 떨어질 때쯤 (아까 리셋되어 있던) [트디]로 리필한다

6.  〈빙의〉 ...

 트디(132초)

도트가 다 떨어질 때쯤 [빙의] 쿨이 돌아온다.

[빙의]한 뒤, (빙의로 리셋된) [트디]로 리필한다

이후 반복

그러나 인생이 이렇게 수월하게 굴러가지 않을 때가 많다.

여러가지 이유(중도 사망, 기믹 처리, 새 몹 등장 등...)로 위와 같이 이상적인 도트 리필이 불가할 때가 많을 것이다. 다음 팁을 참고하십시오.

- 병의해야 함 / 트디 O
[트디] 후 → [병의]
- 도트 X / 병의 O / 트디 X
[병의] 후 → [트디]
- 도트 X / 병의 X / 트디 O
[트디] 쓰셈
- 도트 X / 병의 X / 트디 X
수동리필
- 도트 X / 적이 십 수 초 내로 뒤질 각이다
[루인가]가 더 이득

오프너



약간 아래쪽에 배치된 것이 글쿨기, 약간 위쪽에 배치된 것이 논글쿨기이다.

소환사의 기본적인 공격 방식은 다음과 같다
즉발 글쿨기 사용 후 논글쿨기 1-2개씩 사용
이 때문에 다른 직업들의 오프너처럼



이런 이미지를 사용하면 존나게 길고 복잡해 보인다.

산사 오프너는 흥련 이후 정말 많이 합리적이 되었다. 차근차근 따라해보자. (다음 페이지)

-3s  자동공격 (소환수)

-2.5s  루인가

0s  에기 공습 1

 생명력 흡수

 트라이디재스터

 에기 공습 2

 지능의 환축약 (아이템)
(없어도 무방)

 에기 공습 1

 에테르 서약

 바하무트 빙의

 에기 공습 2

 자각몽 (역할 스킬)

 점화

 루인가

 미아즈마 버스트

 트라이디재스터

 루인가

 데스플레어

 바하무트 소환

 루인자
(루인라에서 변화)

 바하무트 점화

 미아즈마 버스트

 루인자

 루인가

 루인가

 루인자

 바하무트 점화

 루인가

 루인자

 생명력 흡수

 신속한 마법 (역할 스킬)

 루인가

 미아즈마 버스트

오프너에 관한 설명은 이미지 참고. 줄글은 나중에 쓰겠음.

-3s  이프리트 에기와 적 사이의 거리를 조절하여 선타를 치지 못하게 한다.

-2.5s  루인자 스택*1

0s  에테르 순환 스택*2

 루인자 스택*2

 아이템 사용 딜레이 때문에 약을 먹을 때는 2분걸음을 끼워넣을 수 없다

 루인자 스택*3

 빙의 진입

 루인자 스택*4 (최대 누적)

뒤따르는 점화 타이밍을 파티 버프에 맞추기 위해 사용하는 것뿐임

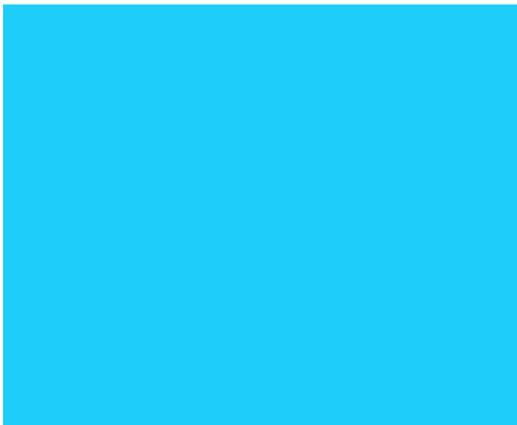
 빙의 효과로 즉시 발동

 에테르 순환 -1

파티 버프가 물은 도트로 덮어씌움

 빙의 효과로 즉시 발동

 빙의 조기종료



 바하 소환

 루인자 스택 -1

 에테르 순환 0

 루인자 스택 -1

파티 버프가 있는 동안 루인자를 쓰기 위함.

신속마를 아껴야하는 경우 이 타이밍에 루인가를 당기고, 마지막 신속→루인가 대신 루인자를 쓰셈.

아
크
몬
클
이
들
아
올
때
까
지
생
캐
스
팅

 루인자 스택 -1

생
출
클
이
들
아
올
때
까
지
생
캐
스
팅

 루인자 스택 0

 에테르 순환 스택*2

비룡파를 한 방 더 치기 위함.

루인자 4방은 모두 썼고, 루인라는 위력이 약하기 때문에, 신속→루인가를 사용.

 에테르 순환 스택 -1

바하 퇴근