

# The Last Shuriken

*A guide to Shadowbringers Ninja*

*by Shalfu Nyan for The Balance Discord*



안녕하세요. 파이널 판타지 14 칠흑의 번역자의 닌자를 공부하기 위해 시간을 내어 글을 읽어주셔서 감사합니다. 저는 Ragnarok의 Shalfu Nyan이며, 가능한 한 간단히 설명하려고 노력했습니다. 계산도 적어두었지만 관심없으신 분은 요약만 읽으셔도 좋습니다.

원 작성자 문의: [Twitter](#) [Twitch.TV](#) [Youtube](#) [The Balance Discord](#)

원문: [구글 독스 링크](#)

닌자는 무기 기술과 능력으로 딜링을 하는 직업이며, 이들 사이의 관계는 서로 영향을 주므로 매우 중요합니다.

만약 흥련의 해방자에서도 닌자를 플레이하셨다면, 우선순위의 변화나 인술의 글쿨화, 천지인의 변화 등 꽤 많은 변경점이 생겼다는 것을 느끼셨을 겁니다. 닌자에 처음 입문하시는 경우라면, 가이드를 초급편과 고급편으로 분리해 두어 정보 과다로 멘붕이 오지 않도록 했으니 걱정마세요. 초급편 가이드에서는 좀 더 이해하기 쉽도록 가이드를 작성했습니다.

(역주: 초급편 가이드는 번역하지 않았으며, 하지 않을 예정입니다.)

이 가이드는 현재 최신 버전에서도 여전히 잘 맞으며, 새로운 업데이트가 있을 때마다 최대한 최적화할 수 있도록 수동으로 수정하고 있습니다.

작업 중: (역주: 원 작성자님이 작업 중인 것들입니다.)

- 요점 통합 정리 추가
- 생명의 물 쿨다운 시간 및 분신과의 쿨 정렬 설명 이미지
- 전투 상세 타이밍 및 팁

역주 **[ 최종수정 2020. 4. 14 - 수정 및 역주 추가 ]** (번역 교정 중)

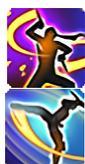
마땅한 한국어 버전 닌자 가이드가 없어 글로벌 서버의 Shalfu Nyan님의 허락을 받고 번역했습니다. 의역 및 오역이 있을 수 있으니 의문이 생길 경우 원문을 참고해주세요.

원문과 달리 목적은 가독성이 좋지 않아 삭제했습니다. 대신 **문서 개요**를 이용해주세요.

문서에 **댓글**을 달 수 있습니다. 댓글로 질문 달아주셔도 됩니다.

[번역자 문의: 디스코드 림사아이돌 #0653]

## 무기 기술 (글쿨기)



- 쌍검 회전베기: 위력 220의 즉발 공격입니다. 콤보의 시작입니다.
- 돌풍베기: 위력 100의 즉발 공격입니다. 쌍검 회전베기에서 콤보로 쓰면 위력이 330입니다.



- 그림자 송곳니: 위력 200의 즉발 공격이며 30초 동안 위력 90의 도트 데미지를 부여합니다. 도트데미의 합계 위력은 900입니다. 처음 위력 및 도트데미를 합친 총 위력은 1100입니다.



- 감각파향격: 위력 100의 즉발 공격입니다. 측면에서 맞추면 위력 160입니다. 돌풍베기 다음 콤보로 사용하면, 측면을 맞추지 않았을 경우 위력 380, 맞추었을 경우 위력 460이 됩니다. 풍둔술 지속시간을 30초 증가시키며, 최대는 70초입니다.



- 칼날 선풍: 위력 100의 즉발 공격입니다. 후방에서 맞추면 위력 160입니다. 돌풍베기 다음 콤보로 사용하면, 후방을 맞추지 않았을 경우 위력 400, 맞추었을 경우 위력 480이 됩니다.



- 칼 던지기: 위력 120의 즉발 원거리 공격입니다. 사용하면 콤보가 끊깁니다.



- 피의 비: 위력 120, 범위 5m의 즉발 시전자 주변 원형 범위 공격입니다.



- 팔괘무인살: 위력 100, 범위 5m의 즉발 시전자 주변 원형 범위 공격입니다. 피의 비에 이어서 사용하면 위력이 140이며, 풍둔술 지속시간을 10초 증가시킵니다. 최대는 70초입니다.

## 능력 (논글쿨기)



- 약탈: 위력 150, 쿨타임 120초의 즉발 공격입니다. 인법 게이지를 40 증가시킵니다. 인법 게이지는 레벨 66 이후 해금됩니다.



- 몽환삼단: 위력이 각각 200인 공격을 3번 가하는 즉발 공격입니다. 쿨타임은 60초입니다. 사용 시 마무리 일격 시전 가능 버프를 15초 동안 부여합니다.



- 마무리 일격: 위력 200의 극대 직격 확정 즉발 공격입니다. 마무리 일격 시전 가능 버프가 있을 때만 사용할 수 있습니다.



- 속임수 공격: 위력 340의 즉발 공격입니다. 후방에서 사용하면 위력 500입니다. 사용 시 받는 피해량 증가 5% 디버프를 적에게 부여합니다. 지속시간은 15초이며, 쿨타임은 60초입니다. 은신술 상태에서만 사용할 수 있습니다.

(역주: 5.1 이후 속공의 후방 조건이 사라진 건 발피증 효과에서만 사라졌다는 뜻이지, 위력은 여전히 후방에서 사용했을 때 가장 강하므로 꼭 후방에서 사용해줍시다.)



- 인술: 직전에 맺어둔 인들의 조합에 따른 인술을 발동합니다. 만일 인을 맺은 후 다른 무기 기술이나 능력 등을 사용하면 인술은 실패합니다. 실행 시 다른 무기 기술 및 인과 글로벌 쿨다운을 공유합니다. 물론 반대로 무기 기술 사용 시에도 인술의 글쿨이 돌아갑니다.

## 인술



- 풍마의 수리검: 위력 500의 물리 즉발 공격입니다. 하늘, 땅, 사람 중 아무 인이나 1개 맺어 발동합니다.



- 뇌둔술: 위력 800의 번개 속성 즉발 공격입니다. 하늘 → 땅 / 사람 → 땅



- 화둔술: 위력 500의 타깃 주변 범위 즉발 공격입니다. 땅 → 하늘 / 사람 → 하늘



- 빙둔술: 위력 400의 얼음 속성 즉발 공격입니다. 하늘 → 사람 / 땅 → 사람



- 토둔술: 범위 내에 있는 적들에게 위력 100의 도트데미를 부여하는 시전자 주변 원형 장판을 만듭니다. 지속시간은 24초이며, 과중력 40% 효과가 있습니다. 하늘 → 사람 → 땅 / 사람 → 하늘 → 땅

(역주: 총 9틱을 모두 넣을 수 있다면 한 마리 당 총 위력은 900입니다.)



- 수둔술: 위력 600의 물 속성 즉발 공격입니다. 수둔술 버프를 부여합니다. 수둔술 버프 상태에서는 은신술 조건을 요구하는 기술을 은신술 없이 사용할 수 있습니다.  
하늘 → 땅 → 사람 / 땅 → 하늘 → 사람



- 풍둔술: 무기 기술 재사용 시간(글쿨)을 70초 동안 15% 감소시킵니다. 사람 → 땅 → 하늘 / 땅 → 사람 → 하늘



- 검화멸각술: 위력 750의 타깃 주변 범위 즉발 공격입니다. 땅 → 하늘 / 사람 → 하늘 / 생사여탈 버프 상태에서만 쓸 수 있습니다.



- 빙정난류술: 위력 1200의 얼음 속성 즉발 공격입니다. 하늘 → 사람 / 땅 → 사람 / 생사여탈 버프 상태에서만 쓸 수 있습니다.

## 인술 관련 능력



- 생사여탈: 인술 재사용 대기 시간을 초기화시키고 15초 동안 다음 1개의 인술의 데미지를 증가시킵니다. 쿨타임 60초.

(역주: 생사여탈을 쓰더라도 인술 쿨은 따로 돌아갑니다. 즉, 생사를 미리 써둬도 인술 쿨이 밀리지 않습니다. 탱증 버프는 30%입니다.)



- 천지인: 일시적으로 인을 바로 인술로 실행시킵니다. 천지인 지속 시간이 끝나거나 세 가지의 다른 인을 다 맺어 인술을 발동시킬 때까지 지속됩니다. 지속 시간은 6초입니다. 발동 중에는 인술만을 쓸 수 있습니다. 같은 인술은 두 번 사용할 수 없습니다. 생사여탈 버프가 있을 때는 실행할 수 없습니다. 움직이면 발동이 끝납니다.

(역주: 5.08과는 달리 이제 천지인 속에서 같은 인을 두 번 맺을 수 없게 되었으며, 인술을 누르지 않아도 자동으로 발동합니다. 즉 마을에서 천지인 토끼를 뽑을 수 없게 되었습니다.)



- 생명의 물: 수둔술 효과를 소비하여 인법 게이지를 50 증가시킵니다. 전투 중에만 사용할 수 있습니다. 쿨타임 120초.

## 인법



- 두꺼비 소환술: 위력 200, 범위 6m의 타깃 주변 원형 화염 속성 공격입니다. 인법 게이지 50 소모.



- 육도윤회: 위력 300의 무속성 단일 공격입니다. 인법 게이지 50 소모.



- 분신술: 5스택의 분신을 소환하며, 각 무기 기술을 실행할 때마다 1스택을 소모하여 분신이 적을 함께 공격합니다. 분신이 공격할 때마다 인법 게이지는 5씩 증가합니다. 쿨타임 90초, 인법 게이지 50 소모.

## 유틸기



- 잔영: 최대 HP의 20% 피해를 흡수하는 보호막을 칩니다. 지속 시간 20초, 쿨타임 120초.



- 은신술: 인술 재사용 대기 시간을 초기화합니다. 전투 중이 아닐 때만 쓸 수 있습니다.



- 축지법: 지정한 위치로 빠르게 움직입니다. 최대 충전수 2. 속박 상태에서는 쓸 수 없습니다. 차지는 레벨 74 이후 해금됩니다.



더 밸런스 디스코드의 닌자 방 강의 모습이다

# 무기 기술 로테이션

딜링의 기초 중 하나는 바로 공격할 수 있을 때 글로벌 쿨타운을 끊지 않고 이어 나가는 것이며, 만약 이것을 하지 못하고 있다면 잘못하고 있는 것입니다. 이 기초는 약칭으로 **ABC**(항상 무언가를 누르고 있어라; **always be casting something**)이라고도 합니다. 안 누르는 것보다 틀린 것이라도 누르는 것이 낫습니다. 또한 버튼을 누르는 것 자체도 당신의 머리가 돌아가게 만들어 주므로 실수를 하더라도 금방 회복할 수 있게 합니다.

이 점을 숙지하면서, 글쿨을 돌릴 때 고려해야 할 다양한 상황들이 있습니다. 최적화에 대해 잘 모르더라도 우선은 다음 우선순위대로 굴려주세요:

1. 그림자 송곳니를 쿨마다 사용.
2. 감각파황격을 통해 풍둔이 끊기지 않도록 하기.
3. 조건 1,2가 모두 만족된 상태라면, 칼날 선풍 사용.

❖ 풍둔을 유지해야 할 때 칼날 선풍 대신 감각파황격을 사용합시다. 이는 남은 풍둔 지속 시간이 40초 이하일 때를 권장합니다.

## 글쿨 최적화 팁 (심화)

이 부분은 앞선 기본 로테이션을 완벽히 숙지한 이후에 적용하는 팁으로, 아직 익숙해지지 않았다면 권장하지 않습니다.

가장 먼저 생각해야 할 것은 전투의 전체 시간 혹은 일부분이 최적화되어 있느냐입니다. 다시 말해 얼마나 많은 글쿨을 넣을 수 있는가, 그림자 송곳니의 도트뎀을 몇 톱이나 넣을 수 있는가, 풍둔을 유지하기 위해 감각파황격을 얼마나 넣어야 하는가 등을 전체 전투 시간을 고려하여 계산하는 것입니다.

## 그림자 송곳니 vs 콤보

그림자 송곳니는 이제 쿨기입니다. 다시 말해, 쿨대로 쓰면 넣을 수는 있지만 모든 전투에서 그렇게 쓰다간 톱뎀이 다 들어가지 않을 수도 있다는 뜻입니다.

-그림자 송곳니 **1**톱은 쌍검 회전베기보다 이득입니다.

-그림자 송곳니 **2**톱은 돌풍베기보다 이득입니다.

-그림자 송곳니 **3**톱은 측면을 맞춘 감각파황격보다 이득입니다. (풍둔 유지 여부 상관X)

-그림자 송곳니 **4**톱은 후방을 맞춘 칼날 선풍보다 이득입니다.

-그림자 송곳니 7척은 다음 타임에서 뇌둔 하나를 아끼지 않아도 될 때 뇌둔보다 이득입니다.

### 측후를 잡지 못할 때

때때로 전투 중에 기막을 처리하다 보면 측후를 잡지 못할 때도 있습니다. 그럴 때는 다음과 같은 규칙을 따릅니다:

-감각파황격은 측면을 맞추면 후방을 맞추지 못한 칼날 선포보다 위력이 60 높습니다.

-만약 측면/후방 모두 잡지 못할 경우는 칼날 선포가 감각파황격보다 낮습니다.

### 칼 던지기 vs 콤보 이어가기

-만약 콤보가 끝나지 않았는데 근거리 공격을 할 수 없는 위치에 가게 된다면, 칼 던지기를 무작정 쓰기 전에 우선 생각합시다. 칠척의 반역자부터 칼 던지기는 인법을 채워주게 되었으나 콤보를 끊기 전에 우선 고려해야 할 것이 있습니다:

-쌍검 회전베기를 쓴 직후라면, 적어도 3글쿨 동안은 콤보를 끊어도 됩니다.

-돌풍베기를 쓴 직후라면, 적어도 4글쿨 동안은 콤보를 끊어도 됩니다.

혹은 인법 45 상태로 전투가 끊길 것 같을 때, 칼날 선포 혹은 인술을 쓸 때가 아니라면 육도윤회 한번을 더 쓰기 위해 콤보를 바로 일부러 끊기도 합니다.

주의: 전투가 끊길 때를 생각하며 인술을 정렬하여 딜로스를 최소화시킵시다.

### 광역딜 로테이션

-타깃이 2마리일 때는 칼날 선포 / 감각파황격 콤보를 더 우선순위가 높은 쪽에 사용합니다.

-타깃이 3마리 이상일 때는 피의 비 + 팔괘무인살



사무라이가 파티에 들어가고 싶어하나 닌자에게 속공을 맞는 사진이다



# 인술 및 자원 관리

인술 정렬은 흥련보다 쉬워졌습니다. 속임수 공격 안에 2개의 뇌둔을 써야 합니다. 그러기 위해서는, 속임수 공격이 들어갔을 때 인술 사용 시간이 돌 수 있도록 수둔을 적절하게 사용해야 합니다.

## 풍마의 수리검 vs 뇌둔

### 요약: 뇌둔 쓰세요

흥련에서는 두 스킬의 위력 차이가 글쿨이 밀리는 만큼 크지 않았기 때문에 뇌둔 대신 풍마의 수리검을 쓰기도 했습니다. 칠흑에서는 뇌둔의 위력과 풍마의 수리검 위력이 바뀌었습니다. 뱀독/벌독 및 베기 저항 감소 삭제로 인해 뇌둔은 글쿨이 밀리더라도 이제 풍마의 수리검보다 훨씬 더 강해졌습니다.

### 최적화 심화편

전투가 끝나기 직전 혹은 페이지가 넘어갈 때, 글쿨을 좀 더 치기 위해 뇌둔 사용을 조정할 수 있습니다. 뇌둔은 글쿨을 0.5초 더 밀리게 하며 풍마의 수리검보다 위력이 300 높습니다.

만약 페이지가 끝나기 전의 마지막 글쿨로 콤보 막타 혹은 돌풍베기를 넣을 수 있다면, 뇌둔 하나 대신 풍마의 수리검을 쓰세요. 그렇게 되면 뇌둔 대신 풍마의 수리검을 써서 잃는 위력 300의 손실을 생각해도 더 큰 이득을 볼 수 있습니다.

## 천지인

천지인은 이제 더 이상 인법 게이지를 소모하지 않으며, 다른 자원이나 인술 재사용 대기 시간 등을 소모하지도 않으므로, 단순한 인술 자원이 되었습니다. 사용법은 매우 간단합니다. 속임수 공격 효과 안에서 사용하면 됩니다.

### 천지인 토둔 vs 천지인 수둔

요약: 단일 타깃일 때는 수둔, 광역일 때는 토둔.

천지인 수둔은 속공을 준비하거나 글쿨 밀림 없이 생명의 물(명수)를 쓰려 할 때 사용합니다. 그러므로 천지인 수둔을 사용하지 않으면 뇌둔을 못 쓴 채 글쿨이 0.5초 밀리는 손해를 감안하면서 수둔을 써야한다는 뜻입니다.

천지인 토둔은 2마리 이상에게 광역딜을 할 때 좋으며, 이때 위력은 천지인 수둔을 아득하게 능가합니다.

천지인 토둔: 수리검 500 + 화둔 500 + 토둔 9\*100 = 1900위력

천지인 수둔: 수리검 500 + 뇌둔 800 + 수둔 600 = 1900위력

그러나 우리에게는 수둔+생명의 물(명수)가 있습니다. 수둔술 버프에 생명의 물을 사용하면, 앞서 말했듯이 수둔술 하나를 아껴 뇌둔술로 쓸 수 있습니다. 이는 위력 300만큼의 이득입니다.  $1900+300+200=2400$  위력.

주의: 천지인을 광역딜로 쓰고 싶지만 토둔 위에 적이 계속 있지 않을 경우, 수리검 - 화둔 - 수둔을 대신 쓸 수 있습니다.

두 마리일 때, 이 천지인 조합은 수둔 버프를 생명의 물을 사용하여 수둔+두꺼비로 쓰면 틱을 다 넣지 못하는 토둔보다 이득을 볼 수 있습니다.

수둔 (600) + [두꺼비 200 x (타깃 수)] vs (100 x 타깃 수 x 틱 수)

천지인 수둔을 생명의 물을 사용하지 않고 속공을 넣기 위한 수둔으로 사용할 경우, 정석대로 수둔을 사용하고 천지인을 속공 안에 넣는 것보다 딜로스입니다.



읽다 지치실까봐 귀여운 닌자 댕댕이 사진도 넣었습니다

## 인법

요약: 단일 타깃일 때 분신>육도, 2마리 이상일 때 분신>두꺼비

철흑의 반역자에서 패치를 거둬낸 후, 평타가 아닌 무기 기술로 인법이 차게 되어 인법 관리는 제법 편해졌습니다. 이제 쌍검 회전베기와 돌풍베기는 인법 게이지가 5 증가하며, 갑각파황격, 칼날 선풍, 그림자 송곳니는 10 증가합니다.

인법을 소모하는 기술은 육도유희, 두꺼비 소환술, 그리고 분신술이 있으며 이 중 분신술만 쿨타임이 있습니다.

이제 분신술이 쿨이거나 이미 분신술을 쓸 만큼 충분히 게이지가 차 있을 때면 인법 50을 소모하여 육도유희(광역일 때는 두꺼비 소환술)를 쓸 수 있습니다. 분신술은 무기 기술을 쓸 때마다 위력 20 추가(광역일 때는 50%인 10 추가)하는 효과가 있기 때문에 쿨이 다가오면 어쨌든 간에 빨리 사용해야 합니다.

가끔 নিজ을 하다 보면 분신 쿨은 돌아왔지만 게이지가 덜 찼을 때가 있는데, 쿨이 밀리면 답이 없으므로 항상 인법 게이지를 여유있게 비축해두어 이런 일이 일어나지 않도록 합시다.

## 생명의 물(명수)

생명의 물은 নিজ 개편 이후, 무조건 쿨마다 사용하면 딜 면에서 이득이 되게 되었습니다. 왜냐하면 인법을 50 올려준다는 것은 육도유희를 한번 더 쓸 수 있다는 뜻이기 때문입니다.

## 속공 구간

5.1 패치로 인해 변화가 생겼습니다. 이제 속공 구간은 전보다 더 간소화되었습니다. 속공 안에 무엇을 넣어야 할지 예측하거나 목표를 짜는 것이 더 쉬워졌습니다.

뇌둔 2개

그림자 송곳니

몽환삼단 & 마무리 일격

빙정난류술

천지인 & 생명의 물 (흡수 속공)

분신술 (3배수 속공)

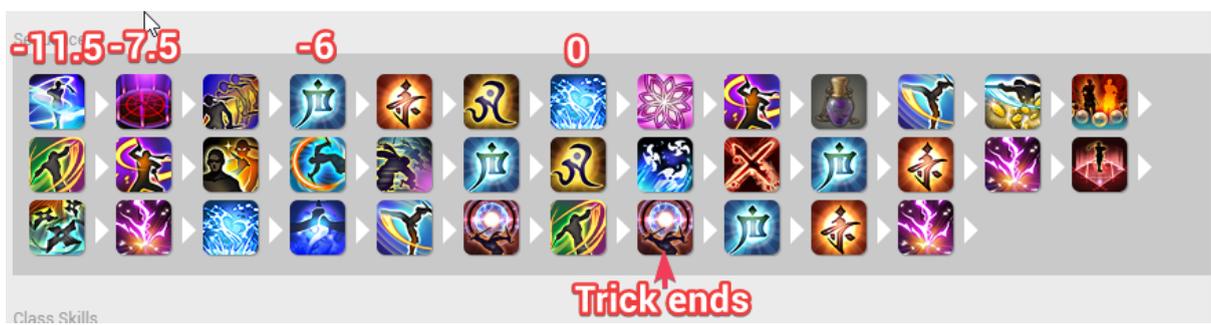
육도유희 (속공 안에 넣을 수 있는 한 많이)

주의: 분신이 아직 남아 있을 때 칼날 선풍을 더 넣으면 육도유희를 더 쓸 수 있는 경우도 있습니다. 이런 경우에는 뇌둔 대신 칼날 선풍을 사용합니다. 이쪽이 더 이득입니다.

## 속공 구간 외

칼날 선풍 콤보는 갑각파향격을 통해 풍둔을 잘 유지하고, 다음 속임수 공격을 위한 쿨기 관리가 모두 되었을 때 인술 차지가 밀리지 않도록 적절하게 사용합시다.  
수둔술은 인술 차지가 밀리지 않도록 각 속임수 공격 전에 사용합시다.  
이 수둔술 뒤에 생사여탈을 사용합시다.  
속공 전에 약탈을 넣되, 인법 게이지가 넘치지 않게 하세요.

## 오프너



# 장비(BIS)

## 에덴 공명 영식 BIS

Slot	Name	Materia Slots				WD	DEX	CRT	DH	Det	SkS	
Weapon	Edenchoir Daggers	Det+60	Det+60			128	634	498	349	120	0	
Head	Edenchoir Eyepatch of Scouting	DH+60	DH+60			353	281	120	197	0	0	
Body	Edenchoir Gambison of Scouting	CRT+60	CRT+60			573	440	457	0	0	0	
Hands	Augmented Crystarium Gloves of Scouting	CRT+60	CRT+60			353	120	281	197	0	0	
Waist	Augmented Crystarium Belt of Scouting	DH+60	Det+60			265	211	60	208	0	0	
Legs	Augmented Crystarium Pantaloons of Scouting	CRT+60	CRT+60			573	440	457	0	0	0	
Feet	Edenchoir Sollerets of Scouting	Det+60	Det+60			353	281	197	120	0	0	
Earrings	Augmented Crystarium Earrings of Aiming	CRT+60	DH+60			265	208	60	211	0	0	
Necklace	Edenchoir Choker of Aiming	DH+60	Det+60			265	211	60	208	0	0	
Bracelets	Augmented Crystarium Wristband of Aiming	Det+60	Det+60			265	211	148	120	0	0	
Ring	Edenchoir Ring of Aiming	Det+60	Det+60			265	211	148	120	0	0	
Ring	Augmented Crystarium Ring of Aiming	CRT+60	DH+60			265	208	60	211	0	0	
Food	Stuffed Highland Cabbage			HP	GCD			101	0	168	0	
Potion: Grade 3 Tincture of Dexterity					123782	2.12	128	5075	3801	2777	2220	380

(역주: 한섭은 아직 쓸 수 없습니다.)

## 절렉산더 BIS

Slot	Name	Materia Slots				WD	DEX	CRT	DH	Det	SkS	
Weapon	Ultimate Kannagi	CRT+60	CRT+60	CRT+60		122	544	180	327	467	0	
Head	Augmented Deepshadow Mask of Scouting	CRT+60	Det+60			303	245	264	60	0	0	
Body	Augmented Deepshadow Scale Mail of Scouting	CRT+60	CRT+60			492	120	300	429	0	0	
Hands	Augmented Deepshadow Gloves of Scouting	DH+60	DH+60			303	264	120	185	0	0	
Waist	Augmented Deepshadow Tassets of Scouting	CRT+60	CRT+60			227	120	198	139	0	0	
Legs	Edengrace Breeches of Scouting	DH+60	DH+60			492	429	420	0	0	0	
Feet	Edengrace Thighboots of Scouting	CRT+60	DH+60			303	245	60	264	0	0	
Earrings	Edengrace Earring of Aiming	CRT+60	CRT+60			227	120	198	139	0	0	
Necklace	Augmented Deepshadow Necklace of Aiming	CRT+60	CRT+60			227	120	139	198	0	0	
Bracelets	Edengrace Bracelet of Aiming	CRT+60	CRT+60			227	120	139	198	0	0	
Ring	Edengrace Ring of Aiming	CRT+59	Det+60			227	198	0	60	198	0	
Ring	Augmented Deepshadow Ring of Aiming	CRT+60	CRT+60			227	120	139	198	0	0	
Food	Stuffed Highland Cabbage			HP	GCD			101	0	168	0	
Potion: Grade 3 Tincture of Dexterity					104224	2.1	122	4413	2762	2684	2845	578
Manual Override (Edit to force totals, leave blank to use the set builder)												

(역주: 한섭의 현재 각성 영식 BIS와 동일합니다. 무기는 각성 영식 4층 무기, 마테는 무락무락.)

## 마테리아 우선 순위

극대(무락) > 직격(심안) > 의지(야망) > 기시(신속)

# 전투 최적화

프프로그 주먹 이상을 따라합시다

## E1S (각성 영식 1층)

### 1페이지

정석대로 계속 하면 되고, 쫄페이지 전에 풍둔을 갱신해줍니다.

### 쫄페이지

토둔, 수둔을 사용하고 더 높은 피의 쫄에 속공을 박고 겁화멸각술을 씁시다.

### 2페이지

쿨기들이 6분에 정렬되도록 합시다.

## E2S (각성 영식 2층)

나무인형입니다.

## E3S (각성 영식 3층)

### 1페이지

그송을 속공 없이 씁시다.

### 2페이지

3속공(120초)까지 분신을 아깁시다. 보스가 집 간 동안 인술이 밀리지 않도록 뇌둔을 써줍니다.

### 3페이지

다시 오프너처럼 속공을 쓰되 파티 시너지에 맞춰 조율합시다. 여기서부터 나무인형입니다.

## E4S (각성 영식 4층)

인간형이 먼저 올 때만 조심합니다. 천지인을 쓸 때 반드시 안전한 위치에서 사용합니다.  
그럴 수 없다면, 180초까지 미루는 방법도 있습니다.

### 절 알렉산더

#### 1페이지:

-빙정까지는 정석대로 오프너를 돌리되, 이 다음엔 무기 기술을 2번 써서 천지인 사용을  
5초 늦추는 변형 오프너를 사용합니다.

(억주: 정석 오프닝은 빙정-천지인-뇌둔-23이지만, 빙정-23-천지인(수화수)로 연계하면 손  
팝업과 동시에 화둔을 모두 맞출 수 있습니다. 이해가 안될 경우 참고에 있는 Shalfu님의  
영상을 참고합니다.)

-천지인은 수리검-화둔-수둔으로 사용

    두꺼비 사용 후

    화둔

    명수

인법 게이지 아껴주세요!

#### 인형 쫓:

공대(파티) 택틱에 맞추세요

-이상적인 주차 위치는 펌시맨과 손이 겹쳐 있고 그 옆에 인형 쫓이 있는 주차.

-인형 쫓 팝업 직전에 진북 사용.

-두꺼비, 갑각, 화둔, 두꺼비, 피의 비, 팔괘무인살 사용 후 자기 쫓에 무기 기술 3번 더 사용.  
광역기를 쓸 경우 3마리 이상을 맞출 것.

-속공은 제일 피가 많이 남은 쪽에 사용.

-광딜 인술들을 사용하고 속공이 끝난 직후 토둔 사용.

-보스를 잡을 때까지 화둔/두꺼비 계속 사용

    마지막에는 갑각 갱신할 수 있도록

#### 2페이지:

-리밋컷 다음에 토둔을 미리 설치해두고 바로 다음 수둔

-한쪽에 속공을 넣고, 파티에 어디 넣는지 말해주기

-이번 오프닝 구간에는 보스들이 갈라지므로 글쿨 사이에 논글쿨을 2개 넣어 글쿨이 살짝  
밀리더라도 광역딜을 최대한 많이 넣을 수 있도록 합니다.

-천지인은 수리검-화둔-수둔, 두꺼비, 겹화 순으로

-택틱에 따라서, 보스들이 겹쳐 있지 않으면 단일 딜링을 하지만, 만약 겹쳐 있다면 토둔을  
깁니다.

-플라즈마 쉴드에서는 콤보 막타가 들어갈 수 있게 하며, 이때까지 진북을 아껴둡니다.

-보스를 칠 수 없는 구간이 있을 때도 인술은 아껴둡니다.

### 3페이지:

-그송을 시간정지 직전의 1글쿨에 넣어 새로 오프너를 돌립니다.

-다시 왔을 때 풍둔을 킬 만큼 충분한 인술 재충전 시간이 있기 때문에, 인셉션 전에는 풍둔이 끊기도록 내버려둡니다.

### 인셉션:

-탱커의 화염방사 유도가 끝나자마자 가능한 한 진심에 빨리 다가가서 칠 수 있는 만큼 감각을 많이칩시다.

### 웬홀 뒤:

-공대(파티)의 택틱에 맞춰서 속공을 순항추격기나 포악한 심판자에 넣을 수도 있는데, 일반적으로는 아꼈다가 웬홀이 끝나면 순추에 넣지만, 공대 택틱에 따라서 조율하세요.

-순추와 심판자 사이에 토돈을 까세요.

### J릭 뒤:

-인법 게이지를 최대한 채워주세요.

-화면에 '2초'가 나오면 풍둔 인을 맺어두고, '0초'가 되기 직전에 풍둔을 컵니다. 이렇게 하면 다음 오프닝 구간은 풍둔이 최대한 길게 시작할 수 있습니다.

### 퍼렉산더:

-다시 타겟팅이 된 뒤에 최소한 수둔과 4글쿨을 쓸 수 있을 만큼 풍둔 지속 시간이 남아 있어야 하므로, 보스가 떠나기 전에 감각을 통해 풍둔을 갱신합니다.

-멈추기(Stillness) 기믹이 먼저 온다면 속공은 2글쿨에 넣는 것이 가장 덜하기 편합니다.  
(역주: 흔히 주사위라고 부르는 딜 끊는 기믹을 말합니다. 멈추기/움직이기 둘 중 하나의 기믹이 옵니다.)

다음 미래예측 베타 기믹 뒤에 다시 2글쿨 오프너를 돌릴 수 있습니다.

### 마지막:

-수학적으로 보면 미래예측 베타 뒤에 속공을 3번 넣는 것이 가장 좋으나, 감옥에 갇히기 전에 잡을 수만 있다면 두 번째 속공을 밀어 파티 버스트 타임에 맞추는 것이 좋습니다.

-클락을 봤거나 클락에 거의 가까워졌다면, 마지막 감옥으로 보내달라고 조율한 후 속공을 3번까지 넣어도 됩니다. 만약 7번째 감옥이라면, 마지막 인술은 토돈으로 설치합니다. 이는 감옥에 갇힌 뒤에도 퍽뎀이 보스에게 들어갈 수 있게 해줍니다.

## Acknowledgements (번역X)

First of all, I want to thank Kaladin Stormbless for all the awesome work he has done in the shadows, building the spreadsheet we used since the mediatur to this very moment, without him, we would still be on the dark at level 80. He has done a lot of contributions to the ninja guild before, from the gear comparison we used in Stormblood, to the very early Stormblood ninja math. If you ever did optimization as a ninja, you should thank him for all the effort he has put into the job.

I want to thank The Balance Discord for building an appropriate environment for player growth and building relationships, without it we would not have a community HUB for optimization and theorycrafting, Thanks to all the previous Ninja mentors that taught me how to play and optimize this job.

To Sheenda Naweh, thanks for accompanying me on this journey of discovery around 5.0 ninja, being my wingman, corrector and math checker on all the nonsense I brought to his dms.

To all the regulars in the Ninja channels in the balance for answering questions while we are busy.

To Kupobot for !faq ninja51.

To Kyorakun Shunsui and Tatzu Maki for being the best competition I can have both in my own region and overseas. Let's be Washed up FFlogsplayers another expansion :^).

To Momo Sama, for his videos about optimizing and Melee uptime.

To all of my friends, you know who you are, for carrying my sucky greedy ass around, without you guys, optimizing would not be as fun.

To all the tool wizards and math warlocks that have been working non stop since MediaTour to bring the community good resources and accurate information.

And finally, thank you, for reading the guide and i hope you enjoy Shadowbringers Ninja as much as I enjoyed figuring out stuff and writing it up here.

## 참고

칠흑의 반역자 부스탯 가중치 시트: (부스탯 각각의 가중치이며, 서로 간의 영향은 고려하지 않았습니다.) (제작 Kaladin Stormbless): <http://bit.ly/substats>

닌자 5.1 로테이션 시뮬레이션 시트: <http://bit.ly/NIN-Rotation>

400초 나무인형 영상: <https://www.youtube.com/watch?v=AFrwbuolEok>

원 작성자님께서 쓰시는 VPN: [Noping VPN](#)

(역주: 한섭은 해당하지 않습니다.)

Faq command list to use in **ANY SERVER WITH KUPOBOT IN IT**, bare in mind to use these commands on channels labelled as BOT SPAM and not actual channels where discussions are taking place.

Thanks Eanae for the bot.

```
!faq ninstuff - Pots and Food
!faq ninmelds - Melding Priority
!faq ninbis - Bis
!faq ninguide - guide
!faq ninbeginnerguide - Beginner friendly guide
!faq ninsheet - Rotation spreadsheet
!faq nindoton - Doton in the opener
!faq ninlogs - Git gud
!faq ninaoe - how 2 aoe
!faq ninaeraiton - When to AE instead of raiton
!faq ninbunshin - When should I bunshin?
```

(역주: 디스코드 자동 질의응답 봇 이야기입니다. 번역하지 않습니다.)

## 변경사항 (번역X)

1/7/2019: Released  
6/7/2019: Updated Openers section  
7/7/2019: Added Best In slot section. Added Resources.  
10/7/2019: Added potion to the opener section. Added Spreadsheets to Resources section.  
17/7/2019: Added New opener and Pre Savage Bis  
29/7/2019: added section Fight optimization. Corrected a typo.  
4/8/2019: Added E1S and E2S optimization.  
11/8/2019: Added E1S speedkill optimization for rank#1 speedkill @ 7:08.  
25/8/2019: Added definitive bis  
1/9/2019: Updated gcd potencies and relative to gcd optimization.  
5/9/2019: Updated some values left from the 5.08 changes. Updated E1S optimization  
6/10/2019: Added E3S and corrected E1S optimization  
28/10/2019: First 5.1 version changes.  
1/11/2019: Preliminar Write-up  
4/11/2019: Removed watermarks, added 400s video  
9/2/2020: Added fight optimization for Eden:gate and The Epic of Alexander.  
22/2/2020: Added 5.2 BIS, Relabeled 5.08 Bis to TEA BIS

## 번역 변경사항

2020. 3. 25: 한국어 초벌 번역 완료 (25/3/2020 버전)  
2020. 3. 27: 절렉산더까지 초벌 번역 완료