

5.1 소환사: 초보에서 고수까지

Written By: Elevation Xx, Eydis Darkbane

Collaboration with:

Fryte Avarise

Miyabi Vartengale

Nemekh Kinryuu

Tsundere Imouto

번역: Louise Pierce

원문: [Endgame beginner's guide](#)

목차

<u>서론</u>	3
<u>딜사이클 변화와 원칙들</u>	5
<u>바하무트 빙의 페이지즈</u>	6
<u>바하무트 소환 페이지즈</u>	7
<u>휴식 페이지즈</u>	8
<u>피닉스 소환 페이지즈</u>	9
<u>광역 딜 - 단일 딜 우선 순위에서의 변화</u>	10
<u>역할 기술</u>	15
<u>기타 자료</u>	16

서론

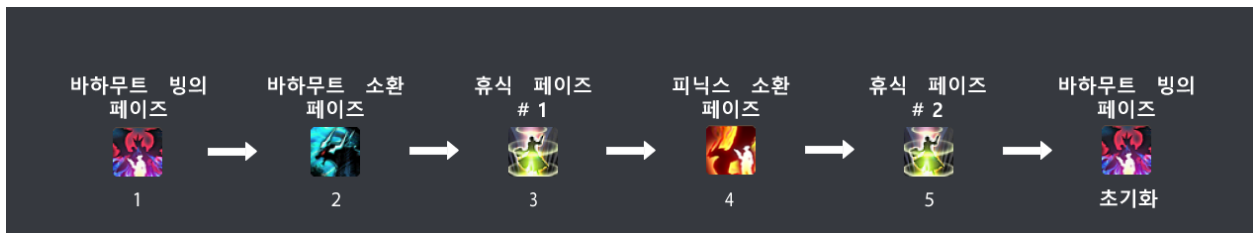
안녕하세요 산덕후 여러분! 몇 명의 밸런스 디스코드 멤버들이 도와주고 협력해줘서, 우리는 새 칠흑의 반역자 확장팩에서 모두에게 기초를 다져줄 수 있는 가이드를 주고 싶었습니다. 과거에는, 많은 사람들이 소환사는 매우 복잡한 직업이라고 믿었습니다. 심지어 천재들을 위한 직업이라고 이름붙이기도 했죠.

결론을 말하자면, 사람들이 믿는 것처럼 별로 복잡하지 않습니다. 물론 어떤 직업이든 최적화를 위해서는 심화된 지식과 정보가 필요하죠. 하지만 소환사는 특정한 스킬들을 순서대로 반복하는 것보다는 '우선 순위'에 기반한 순환 사이클로 유지되기 때문에 분명한 설계도가 없다면 좀더 어려워 보이는 것 같네요.

이 가이드를 통한 우리의 목표는, 이 설계도를 설명하고 단순화해서, 여러분들이 자신감을 가져도 된다는 걸 보여주는 겁니다.

이 설계도를 잘 이해하려면, 2분마다 반복되며 돌아가는 순환에 대해 생각하는게 좋겠습니다. 이전 확장팩을 해본 적이 있다면, 우리가 이름 붙인 '2분 순환 사이클'이 낯설지 않겠죠. 이 2분 순환 사이클은 몇 개의 작은 페이지들로 만들어져 있습니다. 단순하게 생각하려면, 전체 순환이 이 작은 페이지들을 정해진 순서대로 완료하는 것으로 이뤄져 있다고 합시다. 적어보면 꽤 단순해 보일겁니다, 맞죠? 물론 미시적 관점에서는 기술 정렬과 논글쿨기 사용에 관해 훨씬 깊이있게 갈 수 있지만, 거시적으로 보면 그냥 아래와 같은 순서대로 각각의 페이지들을 수행하는 것에 불과합니다:

이미지 확대: [Link](#)

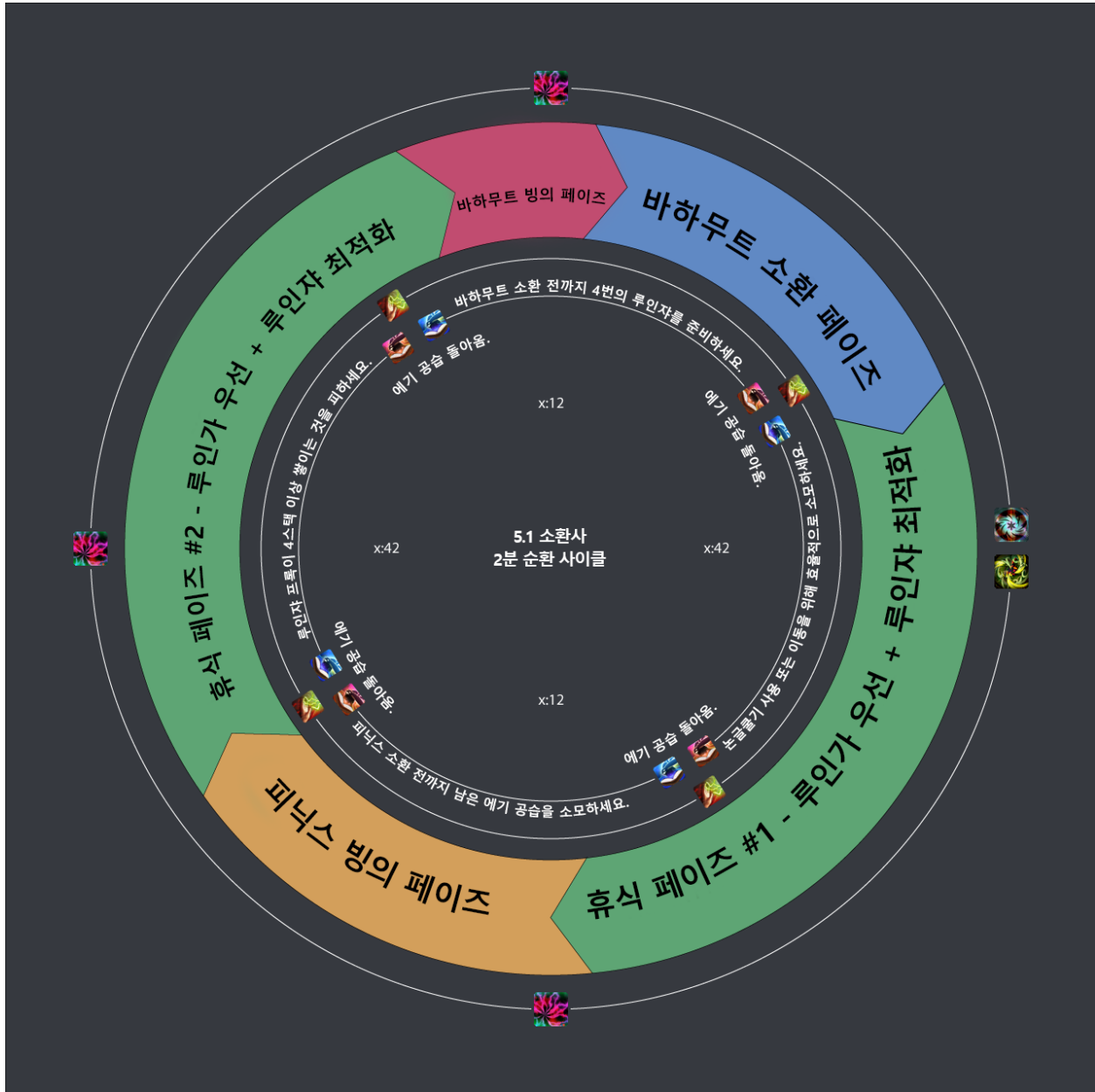


작은 페이지들로 나누고 보면 이것들은 각각의 분명한 부품들로 나뉘어져 있습니다. 이 순환 구조를 이해하는데 있어 쉬운 점은, 절대로 순서가 바뀔 일은 없다는 것입니다. 당신은 항상 매 순환마다 똑같이 반복할 겁니다.

당신이 칠흑 소환사로 모험을 시작하는데 있어 첫째로 집중해야 할 것은, 각각의 페이지들이 어떻게 기능하는지 이해하고, 순서대로 반복하는 것 뿐입니다.

이런 각각의 페이지들을 이해하고 실행하는 것을 좀더 편하게 느낄 수 있게 된다면, 어느 순간 당신은 스스로 2분간의 전체 사이클을 설계할 수 있게 될 겁니다.

이미지 확대: [Link](#)



이 설계도를 이해함과 동시에, 최근 직업의 변화점들에 따라 우리의 전반적인 우선순위에 몇가지 변화가 있다는 것을 이해하는 것도 중요합니다. 당신이 이러한 변화에 대한 정보를 찾으러 왔던, 아니면 전체적인 정보를 확인하러 왔던, 우리는 당신이 좀더 세부적인 사항들을 위해 여러 자료들을 확인해 볼 것을 권장합니다. 로드스톤의 소환사 직업 가이드는 [여기](#)서 찾을 수 있고, 또한 **Arkmorning** 웹사이트의 글을 [여기](#)서 찾을 수 있고, 마지막으로 우리가 여러 직업들의 변화에 대해 아주 자세히 토론하는 방송도 [여기](#)서 볼 수 있습니다.

딜사이클 순환

5.x에 나타난 핵심적인 변화들에 의해, 이전에 이 직업에서 반복하던 것과는 다르게 우리의 사이클을 굴리는데 있어서의 우선 순위가 조금 바뀌었습니다. 이 우선순위는 미시적 관점과 거시적 관점 양면에 존재할 수 있지만, 알아야 할 가장 중요한 우선 순위는 다음과 같습니다:

바하무트 / 피닉스 빙의

바하무트 빙의와 피닉스 빙의는 이제 4.x에서 에테르 순환이 하던 것처럼 5.x에서 순환을 움직이게 하는 핵심 요소입니다. 두 빙의는 55초의 쿨타임을 공유하지만, 사이클 순환에서 이들이 하는 기능은 서로 다릅니다.

우리의 주 목표는 항상 빙의가 쿨타임 중이도록 해서 전투 시간동안 최대한 많은 빙의와 데미-소환을 사용할 수 있도록 하는 것입니다.

생명력 흡수가 새 ‘에테르 순환’이다!

에테르 순환이 5.0에서 삭제되었지만, 우리는 여전히 미아즈마 버스트나 고통의 불길로 소모되는 독립적인 ‘소모성 자원’으로서 에테르 스택을 사용하고 있습니다. 하지만, 에테르 순환을 이용해서 매 60초마다 3스택을 얻던 기존과는 달리, 우리는 이제 생명력 흡수나 생명력 흡입 (위력이 낮은 광역용 기술)을 사용해서 매 30초마다 2스택을 얻을 수 있습니다.

루인계열 최적화

이전 4.0에서는 루인가 대신 루인라를 사용했을 때의 손해는 20 위력에 불과했습니다. 하지만 5.0에서는 루인가의 위력이 200으로 크게 증가하고, 루인라 또한 160으로 올랐습니다. 굴굴 기술들을 최적화하고 루인라의 시전 횟수를 줄이는 것은(논글쿨기를 효율적으로 사용하기 위한 것을 포함하여) 이전까지와 비교해서 엄청나게 중요해 졌습니다. 우리의 목표는 논글쿨 기술을 사용하기 위해 루인라를 낭비하지 않고, 가능한 한 기믹을 수행할 때 효율적으로 움직이도록 하는 것입니다. 그렇지 않으면 당신은 써야하는 것보다 많은 루인라를 사용하게 될 것입니다.

루인자와 에기 공습

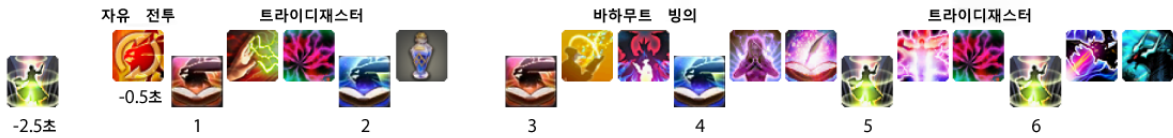
5.0에서 우리는 옛 에기의 기술들을 대체하는 새로운 능력 세트를 받았습니다. 바로 에기 공습 1과 2입니다. 게다가 당신이 에기에게 그들의 능력을 사용하라고 지시하면, 에기 공습은 당신에게 최대 4스택까지 저장되는 루인자 스택을 제공해줄 것입니다. 이 루인자는 루인라를 대체하고, 논글쿨기를 사용하거나 이동하는데 드는 손해를 줄여줄 것입니다. 5.1에서, 에기 공습은 논글쿨 능력에서 즉시 시전되는 글쿨기 마법으로 변경되었습니다.

에테르 순환이나 빙의처럼, 우리의 목표는 에기 공습이 사용되지 않고 소실되는 것을 유동적으로 조절하는 것입니다. 하지만 에기 공습은 즉시 시전되는 마법이기 때문에, 당신이 스택을 사용하지 않아 소실되는 결과를 낳지 않는 한 논글쿨기를 사용하거나 이동하기 위해 저장해야 합니다.

바하무트 빙의 페이지즈

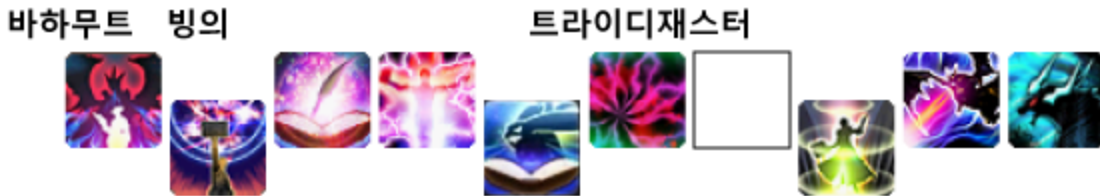
이제 우리의 딜사이클 순환을 시작하면, 첫 페이지는 항상 바하무트 빙의로 시작합니다. 이 바하무트 빙의는 두 가지 방식으로 작동하게 될 것입니다: 첫 오프닝때, 이후 다시 재시전할 때 예전 소환사가 적어도 1분에 한번씩 반복하던 것과는 다르게, 위에서 언급했듯 5.x에서는 바하무트 빙의가 피닉스 빙의와 쿨타임을 공유하기 때문에 2분에 한번씩 사용하게 될 것입니다.

오프닝에서의 바하무트 빙의 사용 예시: [이미지 확대](#)



오프닝에서의 빙의 사용에서, 작은 부분들은 일단 제쳐놓고, 지금 중요한 것은 우리가 첫 바하무트 소환 페이지즈를 시작하기 전에 5~6 글쿨을 사용할 거라는 사실입니다.

바하무트 빙의 재사용 예시:



대부분의 경우, 레이드 시너지와 개인적인 도트 정렬을 포함해서, 돌아오는 바하무트 빙의는 오직 2~3 글쿨만 사용하게 될 것입니다. 이 때문에 당신이 논글쿨기를 사용할 수 있는 시간은 최소한이겠지만, 그 대신 데스플레어와 바하무트 소환 페이지즈를 시너지가 사라지기 전에 사용할 수 있게 될 것입니다.

바하무트 소환 페이지즈

홍련 소환사와 비슷하게, 바하무트는 여전히 2분간의 순환에 고정되어 있고 여전히 바하무트 빙의를 통한 바하무트 에테르를 요구합니다. 가장 핵심적인 변화는 5.0에서 바하무트는 더이상 논글쿨 기술에 비룡파를 사용하지 않는다는 것입니다: 바하무트는 이제 글쿨 마법을 시전할 때만 비룡파를 사용합니다.

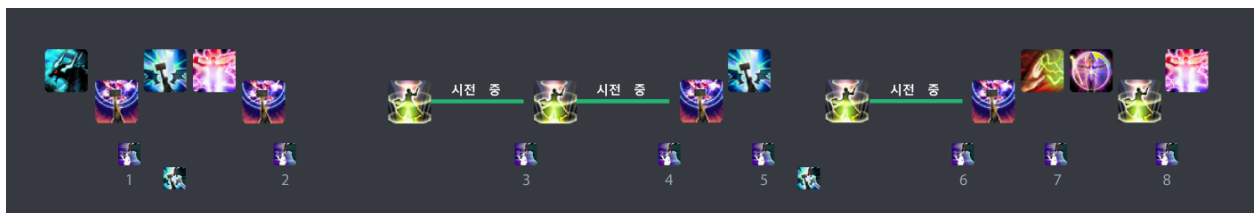
비룡파를 위해 논글쿨기를 소모할 필요가 없기 때문에, 우리는 주로 루인가를 사용할 거고,

바하무트 점화와 돌아오는 생명력 흡수를 사용하기 위해 저장했던 루인자 스택도 소모할 것입니다.(심지어 가능하다면 공격적인 목적으로 신속한 마법도 사용할 것입니다.)

8번의 비룡파와 2번의 아크 몬은 올바른 바하무트 소환 페이즈의 기준이 될 것입니다. 하지만 이 페이즈에서 항상 똑같이 8번의 비룡파를 얻으려면 적어도 4번의 즉시 시전되는 마법이 필요하고, 루인라를 쓰지 않으려면 최소한 3번의 루인자 프록이 필요합니다.

바하무트가 소환중일 때는 항상 움직임을 최소화해야 한다는 것을 기억하세요. 에기의 ai에 의해, 바하무트의 주위에서 작은 거리 이상 멀어지면 바하무트가 당신와의 거리를 확인하고 당신에게 이동하기 위해 아크 몬의 시전을 미루게 될 것입니다.

5.x 바하무트 소환 예시: [이미지 확대](#)



중요: 어떤 방식을 선택하던 간에, 8번의 비룡파를 확실하게 얻기 위해서 마지막 두 번의 굴쿨은 반드시 즉시 시전되는 마법이어야만 합니다. 당신이 이를 위해 1~2번의 루인라를 사용해야만 하는 상황이라도, 비룡파를 위해 루인라를 사용하는게 합산된 위력에서 더 이득입니다.

휴식 페이즈

빙의 혹은 소환 페이즈가 아닌 시간을 우리는 '휴식' 페이즈라고 부릅니다. 이 휴식 페이즈는 특정한 순서나 패턴을 따르지는 않지만, 아래와 같은 기본적인 원칙을 따르고 효율적인 논글쿨기 사용을 목표로 합니다.

휴식 페이즈에서의 우선순위:

1. 루인가를 최대한 많이 시전하세요. 그리고 굴쿨을 낭비하지 마세요.
2. 논글쿨기를 사용하거나 이동하기 위해 에기 공습을 효율적으로 사용하세요.
3. 바이오가를 시전할때 남는 공간에 논글쿨기를 효율적으로 사용하세요.
4. 에기의 가호가 파티의 목표에 부합하도록 정렬하세요.
5. 루인자가 4스택 이상 중첩되어 버려지지 않도록 조절하세요. 하지만 바하무트 소환 페이즈를 위해 4번의 루인자를 남기도록 하세요.

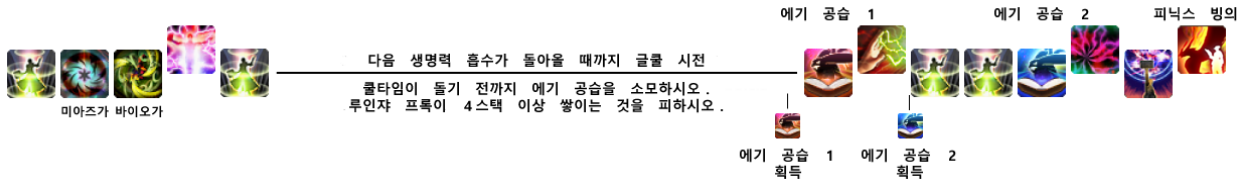


틀린 예시



올바른 예시

효율적인 논글쿨 사용 예시: [이미지 확대](#)



예시로 든 순서와 같이, 루인라 사용을 최소화하기 위해 바이오가와 예기 공습을 시전한 후 효율적으로 논글쿨기를 소모하는 것을 볼 수 있습니다.

2분의 딜사이클 순환 동안, 2번의 휴식 페이지를 경험하게 될 것입니다. 이 동안에 이해해야 할 것은 매우 간단하겠지만, 휴식 페이지가 의도된 것보다 길어지지 않게 하는 것은 매우 중요합니다. 휴식 페이지가 빙의의 쿨타임보다 길어지도록 허용하는 것은 이후의 빙의를 미루게 되므로, 이상적인 상황이 아니니까요.

피닉스 소환 페이지

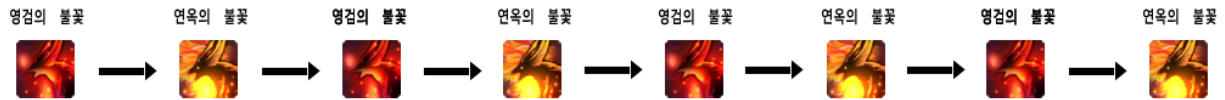
첫 번째 휴식 페이지 이후에는 피닉스 소환 페이지가 오게 됩니다. 피닉스 소환 페이지는 바하무트 소환 페이지와 거의 같은 방식으로 작동하지만, 위에서 언급했듯 여전히 둘은 같은 쿨타임에 묶여 있습니다. 그러므로 피닉스는 항상 바하무트 소환 페이지가 끝난 후 최소한 40초 안에 소환됩니다.

하지만 피닉스에게는 한 가지 특별한 기능이 있으니, 바로 소환 중에는 특별한 글쿨 기술들이 루인가를 대체하게 된다는 것입니다:

영검의 불꽃: 250 위력

연옥의 불꽃: 첫 대상에게 350 위력, 나머지 적들에게 50%의 위력

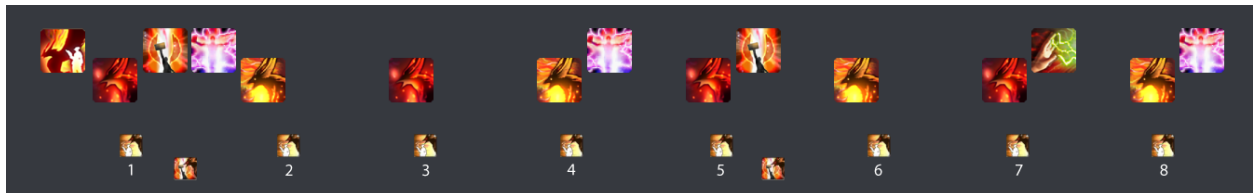
이 기술들의 상호 작용은 간단합니다. 영검의 불꽃을 시전하면 '영검'이라는 버프를 얻습니다. 이 버프를 소모하여 연옥의 불꽃을 시전할 수 있게 됩니다. 그러니까 우리는 아래와 같이 대체된 방식으로 글쿨을 사용하게 될 것입니다:



피닉스 에기의 나머지 기능은 바하무트와 동일합니다; 피닉스는 글쿨을 시전할 때마다 피닉스 버전의 비룡파인 ‘화염’을 시전합니다. 또한 궁극기에 해당하는 ‘계시’도 사용합니다. 이 기술들의 위력은 바하무트의 것과 동일합니다.

피닉스는 소환되자마자 불사조의 날개를 시전하기 때문에, 최대한의 ‘화염’을 얻으려면 특별한 트릭을 사용해야만 합니다. 그러니까 8번의 화염을 보장받으려면, ‘3번의 논글쿨 사용’또는 ‘첫번째 논글쿨 빙의’ 방식중 하나가 필요합니다.

피닉스 소환 예시: [이미지 확대](#)



광역 딜 - 단일 딜 우선 순위에서의 변화

소환사를 플레이하는데 있어서 한가지 가장 중요한 것중 하나는 직업이 가지고 있는 광역딜 능력입니다. 옛날 표현을 빌리자면, 소환사는 흔히 ‘광딜의 황제’라고 불리곤 했습니다. 5.0과 함께 이 강력함은 다소 줄었지만, 여전히 소환사는 평균적인 것보다 상당히 많은 광역 딜 위력을 자랑합니다.

그러므로 우리의 목표는 이 위력을 가능한 한 최대화하는 것이 될 것입니다. 과거에 효율적으로 광역 딜을 하려면 복잡한 최적화와 기술이 필요했지만, 5.x에선 덜 유동적이긴 해도 더 간단해졌습니다. 이 가이드는 입문 단계를 위한 것이니, 간단하게 광역 딜의 위력과 일반적인 상황에서의 우선순위를 알아보겠습니다.

기본적인 광역 딜 우선순위:

	대상 2 마리	대상 3 마리 이상
글쿨기	 루인가	 발산
에테르 소모	 미아즈마 버스트	 고통의 불꽃
에기 소환	 이프리트 에기	 가루다 에기
에테르 획득	 생명력 흡수	 생명력 흡입

전염

전염은 이제 10초의 쿨타임을 가진 평범한 논글쿨기로 개편되었습니다. 하지만 5.1에서 추가 대상들에게 적용되는 효과가 40%로 평탄화되었습니다. 이로 인해 광역 딜에서 전염을 사용하는 것은 좀더 복잡한 결정 과정을 필요로 하게 되었지만, 기초적인 단계에서 단순하게 보면, 전염은 인접한 대상들에게 도트 기술들을 추가해 줄 수 있습니다.

바하무트 빙의

바하무트 빙의가 끝내는 기술로서 데스플레어를 제공해 주므로, 우리는 바하무트 빙의로 광역 딜 상황에서 이득을 볼 수 있습니다. 다수의 대상에게 광역 딜을 할 수 있는 어떤 상황에 근접했고 바하무트 빙의를 사용할 수 있다면, 대상들이 죽기 전에 데스플레어를 사용하여 추가적인 데미지를 가할 뿐만 아니라, 바하무트 소환을 앞당겨 다시 추가적인 광역 딜을 가할 수 있게 됩니다.

바하무트 빙의를 미뤄서 이후에 다수의 대상에게 데스플레어를 사용할 수 있더라도, 이는 그 후의 피닉스 빙의 타이밍에 영향을 주지 않는지 연구해 본 후 시도할 것을 권합니다.

이프리트, 가루다, 타이탄 에기

현재 이들의 자동 공격과 능력의 위력으로 볼 때, 이프리트는 일반적으로 2 대상 이하의 상황에서 선호될 것입니다. 하지만 대상이 3마리 이상이라면, 가루다의 바람의 칼날, 대기 난도질, 반동 기류의 위력이 더 강할 것입니다.

어느 에기를 사용하는 것이 올바른지에 대해선 더 복잡한 계산들이 있습니다. 일반적인 상황에서 타이탄 에기와 그의 기술인 '산 쪼개기'는 200이 넘는 위력을 모든 대상들에게 감소 없이 가합니다. 이는 가루다의 반동 기류의 전체 유지 시간과 같습니다. 하지만 반동 기류는 도트 데미지를 가하는 장판 설치 기술이기 때문에, 산 쪼개기의 딜 기대치가 더 높다고 볼 수 있습니다.

또 다른 고려할 점은 어느 에기의 점화를 사용할 것인가입니다.

대기 폭발 = 대상 당 350 위력

지옥의 화염 = 대상 당 300 위력 + 100 위력의 도트 디버프

대지의 분노 = 대상 당 300 위력 + 100 위력의 도트 장판

이는 가루다가 지속적으로는 다수의 대상에게 더 강할 수 있지만, 점화의 데미지는 가장 낮기 때문에 에기를 교체해 다른 기술들을 사용함으로써 더 높은 데미지를 얻는 등의 깊이 있는 선택이 가능하다는 의미입니다.

바하무트

바하무트 빙의가 종료되도 적들이 죽지 않는 상황이 계속되면, 우리는 바하무트 소환과 이어지는 아크 몬으로 광역 데미지를 보충해 줄 수 있습니다.

다른 에기 기술들과는 다르게, 아크 몬은 2번째 이후의 대상들에게 50%의 위력 감소를 가합니다. 따라서 바하무트 소환이 끝나기 전에, 대상들이 죽을수 있는 구체적인 경우 위력 손실이 나지 않도록 소환 여부를 조절할 필요가 있습니다. 단순히 표현하자면 다음과 같은 우선순위를 가집니다:

대상 3 마리: 아크 몬 1번, 비룡파 8번

대상 4 마리: 아크 몬 1번, 비룡파 6번

대상 5 마리: 아크 몬 1번, 비룡파 4번

대상 6 마리: 아크 몬 1번, 비룡파 2번

대상 7 마리 이상: 아크 몬 1번

한가지 이점은 바하무트는 오직 당신이 바하무트 빙의를 끝냈는가에 달려있다는 것입니다. 그러므로 만약 더 나은 광역 딜 상황이 예상된다면 몇 초간 미루는 것도 가능합니다.

피닉스

피닉스는 바하무트에 비해 광역딜을 위해 조절하는 것이 매우 제한적입니다. 바하무트와 달리 피닉스와 피닉스 빙의는 분리되어 있지 않기 때문에, 광역딜을 위해 피닉스 빙의를 이루는 것이 이후의 순환에 크게 영향을 미칠 수 있다는 것을 염두해 두어야 합니다. 하지만 광역 딜 상황에 피닉스 빙의를 맞출 수만 있다면, 두 번의 게시와 매 글쿨마다의 연옥의 불꽃이 제공하는 광역딜 위력은 매우 매우 강력할 것입니다.

여러 대상에게 피닉스를 맞추기 위해 손해를 감수하고 피닉스를 미룰 수는 있지만, 그 선택이 이후의 순환에 미칠 영향을 이해하려면 구체적인 연구가 필요합니다.

역할 기술

홍련에 있던 역할 기술 또한 5.0으로 오면서 광범위한 삭제 등의 많은 개편이 있었습니다.

우리에게 이제 4개의 기술이 남게 되었습니다:

정신 교란, 자각몽, 견고한 마법, 그리고 신속한 마법

정신 교란

정신 교란은 원거리 마법 직업군이 사용할 수 있는 마법 능력치 감소 스킬이었습니다. 정신 교란은 90초의 쿨타임을 가지고, 대상의 마법 능력치를 10% 감소시킵니다. 5.0에서 가장 좋은 변경점은 정신 교란을 더이상 바하무트를 위한 딜 선택지로 사용하지 않아도 된다는 점입니다. 따라서 이제 정신 교란은 원래 그래야만 했던 것처럼 오직 데미지 감소를 목표로 하게 될 것입니다. 우리는 적용 가능한 모든 곳에 정신 교란을 항상 사용하길 권장합니다. 하지만 고난이도 레이드에 참여하는 플레이어들은 소통을 통해 최적의 사용 타이밍을 찾아내길 바랍니다.

자각몽

4.x 소환사와는 반대로 자각몽은 이제 소환사에겐 mp를 회복하는 도구로서의 역할만 남았습니다. 자각몽의 쿨타임을 60초로 줄였으므로, 1분마다 가능하다면 비어있는 글쿨에 사용하도록 하세요.

견고한 마법

견고한 마법은 여전히 움직임을 줄여주는 스킬로 남았지만, 5.0에서 큰 하향을 받았습니다. 견고한 마법은 이제 120초의 쿨타임을 가집니다. 따라서 여러 번의 넉백을 받거나 짧은 시간 내에 다른 움직임을 수행해야 하는 기믹이 있는 경우 신중해야 할 필요가 있습니다.

신속한 마법

신속한 마법 또한 60초의 쿨타임과 함께 필요에 따라 즉시 시전 능력을 제공하는 선택지로서 남았습니다. 언제나 그랬듯이, 레이드 진행 중에는 부활에 사용하는 것이 우선시되어야 합니다.

하지만 이런 상황이 아니라면, 신속한 마법은 항상 논글쿨기 시전을 위해 루인라를 사용하는 것을 피하기 위해 공격적으로 사용되며 이는 40 위력과 같아질 것입니다.

기타 자료

연구를 계속하고 실력을 향상시키고자 하는 분들을 위해, 우리는 아래의 자료들을 확인해 볼 것을 강력히 권장합니다.

5.1 SMN Rotation Analysis

[Akh Morning](#)

[The Balance Discord](#)

[Elevation의 유튜브](#)

[Tsendere Imouto의 유튜브](#)

[Nemekh의 유튜브](#)