

출처: <http://www.worldofwarcraft.co.kr/>

## 빛의 힘을 가진 전사... 성기사에 대한 이야기...

등록일 : 2005년 11월 29일

이번 편에서는 성기사 중에서 가장 많이 선택되는 징벌 특성과 그에 따라 사용되는 스킬에 대해 알아보도록 하겠습니다.

성기사는 얼라이언스 진영에서도 드워프와 인간만이 선택할 수 있는 직업으로 호드에서는 주술사와 비교가 되고 있습니다. 직업 게시판에 한번 관련 이야기가 나타나면 강력한 댓글을 유도하는(...?) 이 성기사라는 직업에 대해서 한번 알아보도록 하겠습니다.

성기사는 단검과 지팡이 그리고 원거리 무기 이외의 모든 무기와 방패를 장착할 수 있으며 40레벨 이후에는 판금 갑옷을 사용할 수 있게 됩니다. 이로 인해 무기의 선택이 폭이 넓어지며 강력한 방어력과 스스로 가능한 힐링 능력으로 인해 아군의 든든한 방패이자 보조 힐러이지만 타 진영에서는 끈질기디 끈질긴 생명력의 무엇(?)과 자주 비교가 됩니다.



### 많은 무기 선택과 판금 장착 가능

자~ 그럼 이제 성기사 특성 중에서도 가장 많은 분들이 선택하고 있는 징벌 특성에 대해서 알아보도록 하겠습니다.

성기사가 징벌 특성을 가장 많이 사용하는 이유는 위에 언급된 장점과 더불어 극악한 단점이 존재하기 때문입니다. 그것은.... 바로 무기 공격 기술이 없다는 점입니다.(...)

비교가 쉬운 전사를 예로 들면 영웅의 일격/ 죽음의 일격 /마무리 일격 과 같은 분노를 사용해서 데미지를 가하는 기술이 존재하지만 성기사의 경우 기본적으로 그런 기술이 존재하지 않기 때문에 특성 중에서도 그나마 공격적 성향이 강한 징벌 특성을 많이 이용하고 있습니다.

더불어!!! 징벌 성기사의 꽃이라고 할 수 있는 지휘의 문장과 왕의 축복이 존재하기 때문에 더욱 끌리는 것이기도 합니다. 지휘의 문장이 없을 경우에는 심판의 문장이나 성전사의 문장을 발동한 후 양손 무기를 들고 하염없이 평타로(...) 전투를 진행하게 됩니다.



성기사들이 징벌 특성에 투자하는 것은 다 이유가 있는 겁니다.--



드디어 지휘의 문장 배웠다!!!

지휘의 문장(일명 로또의 문장...)은 확률적으로 적에게 신성 데미지를 입히는 것으로 사용하는 무기의 데미지에 기반을 두고 있습니다. 그로 인해 조금이라도 더 큰 데미지와 치명타 확률을 높이기 위해서 양손 무기 전문화와 복수 특성 그리고 자각에 대부분 포인트를 투자하게 됩니다. (조금이라도 데미지를 높이고자 하는 성기사의 슬픔이 느껴지지 않습니까..ㅠ\_ㅠ?)



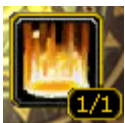
지휘의 문장은 맨손에서도 발동된다!!

지휘의 문장이 터졌다!! 일반 타격과 지휘의 문장이 모두 치명적으로 발동했다!! 라고 하시면 로또 한장 사셔서 대박을 노려보십시오.(...)



지휘의 문장 크리!!! 일반 공격도 크리!!!! 오늘은 로또 사는 날~♥

그리고 성기사의 대표적인 특성 스킬 중에 하나인 신성화 (일명 장판)을 빼놓을 수가 없습니다. 일정 거리의 지표면을 신성화 시켜 데미지를 입히는 기술입니다.(상대 진영 유저의 말에 의하면 안 아픈 것 같은데 은근히 아프다고도 합니다.-.-:)



오늘도 장판을 깔고 성기사는 달린다. (...-.-:)

이제 꾸준히 징벌 특성에 포인트를 투자하셨다면 드디어 왕의 축복을 배울 시기가 왔습니다. 왕의 축복은 대상자의 모든 능력을 10% 올려주며 보다 강력하게 해주는 기술입니다.

힘:	168	근접 속련도:	280
민첩성:	68	전투력:	501
체력:	203	공격력:	225 - 287
지능:	95	원거리 속련도:	-
정신력:	121	전투력:	-
방어도:	4703	공격력:	-

왕의 축복 복용(?) 전

힘:	185	근접 속련도:	280
민첩성:	75	전투력:	535
체력:	223	공격력:	233 - 294
지능:	105	원거리 속련도:	-
정신력:	134	전투력:	-
방어도:	4717	공격력:	-

왕의 축복 복용(?) 후

힘과 민첩이 증가되어 데미지와 적중률 그리고 치명 확률이 증가하며 최대 마나의 수치와 회복력이 증가되는 등등 단순하게는 10% 능력치 증가이지만 세세하게 따져보면 그 효과는 강력하다는 걸 확인할 수 있습니다.

왕의 축복의 경우 신성화나 지휘의 문장과는 다르게 기술 레벨이 오르지 않으며 처음에 배운 그대로 유지가 됩니다. 또한 성기사의 다른 버프와 같이 5분 간 지속되며 파티원이 아닌 다른 유저에게도 부여가 가능합니다.



자자~ 그분이 오셨어요~ 하지만 레벨 제한 30이다...

그 외에 징벌 특성 중 유용한 부분은 축복의 기도가 있습니다. 60레벨이 되기 이전까지의 아이템 셋팅을 통해서는 그렇게 큰 마나량을 보유하고 있지 못합니다. 축복의 기도는 징벌 기술이 사용될 시 마나 소비량을 줄여주는 역할을 하고 있어 효율적인 마나의 관리가 가능합니다.



처음부터 투자할 수 있는 특성이지만 꽤나 유용하다.

재빠른 손놀림의 경우 단독으로 연마를 한 경우 그 효과가 그렇게 크다고는 볼 수 없지만 다음 편에 소개될 방어 특성 중 보루와 함께 발동될 경우 강력한 효과를 확인하실 수 있을 것 입니다.



쭈뼌 쭈뼌!! 다 ~ 막아버리겠다~

자 이제 징벌 특성의 전반적인 특성을 보았으니 이제는 게임을 즐겨보도록 하겠습니다. 징벌 특성에 집중적으로 투자한 성기사의 경우 대부분 양손 무기를 주로 사용하게 됩니다. 징벌 성기사가 아니라고 하더라도 공격 기술이 없기 때문에 느린 사냥을 양손 무기의 데미지로 커버를 하게 됩니다.

지휘의 문장을 배우기 전까지는 성전사의 문장과 심판의 문장을 적절히 사용하여 사냥을 하게 되며 버프의 경우에도 힘의 축복을 대부분 이용하게 됩니다.

자 그 동안 고생하셨습니다. 드디어 지휘의 문장을 배우게 되었습니다. 지휘의 문장을 배우고 난 후에는 다른 문장을 쳐다 보지도 않는 자신을 발견하게 될 것입니다. 그 만큼 성기사에게 지휘의 문장이

주는 매력은 강력한 것입니다. 그 동안 느린 공격 속도를 버티며 쌓아 올린 양손 무기의 숙련도를 마음껏 뽐내며 지휘의 문장 발동을 기다립니다. (로또에 당첨되길 원하는 마음을 알게 되실 겁니다...-;-)

혹시라도 힐을 할까...버틸까...하는 고민되는 상황에서 지휘의 문장 크리티컬과 함께 몬스터가 죽게 되면 환호성이라도 지르고 싶어질 겁니다.

이제 슬슬 신성화가 보입니다. 신성화를 배우고 난 후에 한번쯤은 배운 장소에서 바로 사용을 하셨을 겁니다. 처음에 주는 피해는 그리 높지 않지만 몬스터 한 마리와 만담을 나누는 성기사에게는 그 피해 수치도 눈물이 날 정도로 고마운 거죠. 또한 그 데미지를 높여 보겠다고 성전사의 문장 폭발까지 걸어주는 센스를 발휘하기도 합니다.



성전사의 문장 폭발을 걸었다면 추가 데미지가 있다. (왼쪽)

판금을 입고 레벨이 높아지면 한손 무기 숙련도 보다 양손 무기 숙련도가 높은 자신을 발견하게 됩니다. (실제로 필자는 지휘의 문장을 배우고 난 후에 35 레벨까지 양손 무기 숙련도만 최고 수치를 달리고 있었으며 한손 무기는 지휘의 문장 배운 수치에서 멈추었습니다...-;-)

복수나 양손 무기 전문화 특성에 포인트를 투자하셨다면 1~2 레벨 높은 몬스터나 거의 동레벨 몬스터 1~2 마리 쯤은 가뿐하게 사냥을 하실 수 있을 것 입니다.

이제 레벨이 오를수록 보다 높은 데미지를 원하게 되며 좋은 양손 무기를 드랍하는 인스턴스 던전에서 서식을 하게 될지도 모릅니다. (사실은 필자가 그랬습니다...-;-)

**공주 데라드라스의 힐**  
**획득 시 귀속**  
**양손 장비** 둔기  
 공격력 126 - 190 속도 3.40  
 (초당 공격력 46.5)  
**최소 요구 레벨 49**  
**발동 효과: 대상에게 160의 피해를 입히고 방어도를 100만큼 감소시킵니다.**  
**판매 가격: 4 42 50**

필자는 이 아이템 획득을 위해 마라우돈을 10 여번 이상 공략했다...-;-

ㄴ

하지만 인스턴스 던전을 공략할 경우에는 징벌 특성이지만 방패를 착용하는 센스가 필요합니다. 성기사의 데미지 보다는 파티원 중의 마법사나 도적의 데미지가 월등한 건 사실입니다. 파티에서는 당신께서 보조 탱커이자 보조 힐러라는 점을 잊으시면 안됩니다. 여기까지 징벌 특성에 대해서 알아보았습니다. 이어지는 다음 편에서는 보호와 신성 특성 및 그 외 스킬에 대해 알아보도록 하겠습니다.

안녕하세요. 레퀴엠 입니다.

지난 편에서 예고한 바와 같이 이번에는 보호와 신성 그리고 그 외 기술에 대해서 확인을 해보도록 하겠습니다.

보호 특성의 경우 말 그대로 자신과 파티원을 보호하는 것에 관련된 특성이 다수 포함이 되어 있습니다. 아울러 보호 특성의 경우 양손 무기보다는 한손 무기와 방패를 사용하는 경우 그 능력이 보다 강력하게 발휘되고 있습니다.



안 그래도 안 죽는 성기사... 끝까지 버티기 모드 돌입용 특성 (클릭...-;-)

방어에 관련된 기원의 오라 연마와 강인함은 성기사 자체적으로 방어력을 높이는데 한몫을 하고 있습니다.

아울러 보호 특성의 가장 큰 특징이라고 하면 방패에 관련된 특성이 있다는 점 입니다. 대표적인 특성으로는 보루와 방패 전문화를 들 수 있습니다.

보루의 경우 치명타를 맞았을 경우 자동 발동되는 기술로 자신 보다 낮은 레벨의 몬스터 보다는 동/상 레벨 몬스터 또는 PVP 시 도적 같은 치명타로 무장한 클래스에 강력함을 발휘하는 특성입니다. 더불어 방패 전문화의 경우 방패로 상승되는 방어력 이외에 추가된 흡수율을 가지게 함으로 보다 끈질긴(?) 생명력을 유지하게 해줍니다.



보루는 치명타를 맞아야 발동된다.

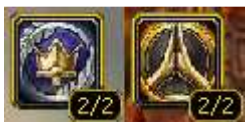
그리고 눈의 뜨이는 기술 중에 하나는 한손 무기 전문화를 들 수 있습니다. 낮은 데미지의 성기사에게겐 조금이라도 데미지 상승에 관련되어 있으면..... 무조건 반갑습니다.(...)

위에 설명한 보루는 징벌에 특성을 투자할 경우 보다 강력한 힘을 발휘하며 반격 2연타와 방어라는 현상을 경험하실 수 있을 것입니다.

(와우 관련 모 팬 사이트에 가보시면 보호 특성의 성기사가 특정 아이템과 기술을 조합해서 아무것도 안하고 방패만 들고 도적을 잡았다는 이야기를 볼 수 있습니다.....-\_-;;)

그 외 유용한 특성의 경우 보호의 축복 연마를 들 수 있습니다. 보호의 축복은 파티원 또는 자신에게 최대 12초간 물리 공격 면역을 가능하게 해주는 기술로 인스턴트 던전 및 전장에서 높은 효용성을 나타내고 있습니다. 이 기술은 재사용 기간이 5분이지만 특성에 투자할 경우 재사용 시간이 3분으로 줄어들게 됩니다.

구원의 축복 특성에 투자할 경우에는 그 지속 시간이 증가해서 자주 버핑을 하게 되는 번거로움을 덜어낼 수 있으나 특성 2포인트를 투자하기에는 가까운 부분이 있습니다.



이 두 가지 특성은 참 계류 같은 존재라고 할 수 있다.

보호 특성에 지속적으로 투자할 경우 마지막 기술인 참회를 배울 수가 있습니다. 인간형에게만 6초 동안 참회(-\_-;;)를 하게 하는 기술로 피해를 입으면 대상은 깨어나게 됩니다.

(이로 인해 또 하나의 기절 기술이 추가되는 성기사..)

다음으로 신성 특성에 대해 알아보도록 하겠습니다. 신성 특성의 경우 공격이나 방어가 아닌 힐링에 관련된 부분이 많습니다. 대부분의 성기사는 신성 특성에는 그다지 많은 투자를 하지 않기 때문에 주로 사용되는 부분에 대해서 확인을 하도록 하겠습니다.

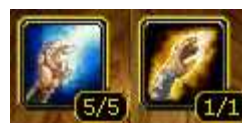
신성 특성에서 거의 필수적으로 투자되는 기술 중에 하나는 영적인 집중력을 들 수 있습니다.

이 특성에 투자할 경우 70%의 확률로 빛의 성광이나 성스러운 빛의 캐스팅이 딜레이 되지 않게 하는 능력을 가집니다. 이 특성에 투자하신 후 집중의 오라와 함께 사용할 경우 몬스터가 무더기로 들러붙어 있는 상황에서 여유 있게 힐을 하는 능력을 보유하게 됩니다..-\_-;;)



필자는 솔직히 신성 성기사는 본적이 없다..; (렘업 포기 특성.....)

다음으로 계시와 신의 은총을 들 수 있습니다. 계시는 힐링을 한 후 확률에 따라 사용한 마나를 다시 회복하며 신의 은총은 발동 기술로 사용 시 힐링 주문이 극대화 효과를 나타내게 됩니다.



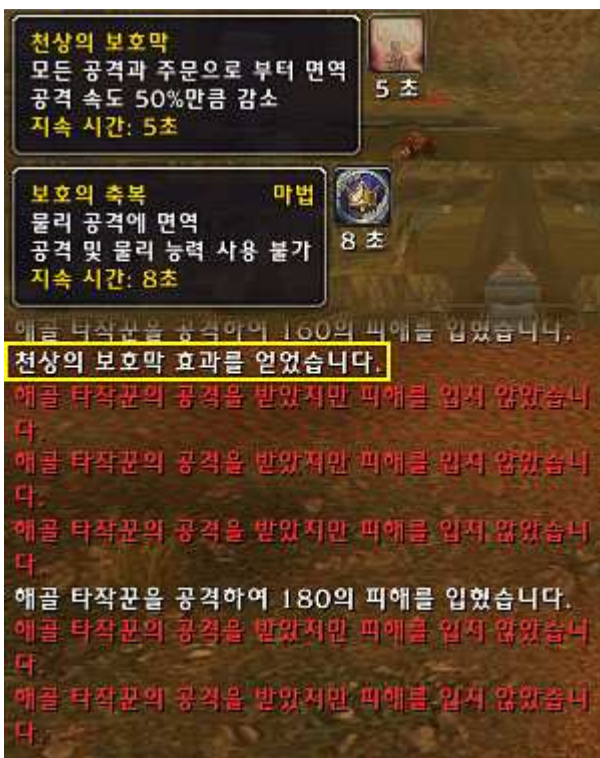
힐을 해라!!! 두 번 해라!!!

그 외에 지혜의 축복 효용성 증가나 고결의 오라 등이 있으나 위의 내용이 신성 특성을 사용할 경우 거의 필수적으로 포인트를 투자하는 부분으로 설명은 이쯤에서 마칠까 합니다.

이제 위의 특성에서 소개되지 않은 나머지 부분들에 대해서 이야기해보도록 하겠습니다.

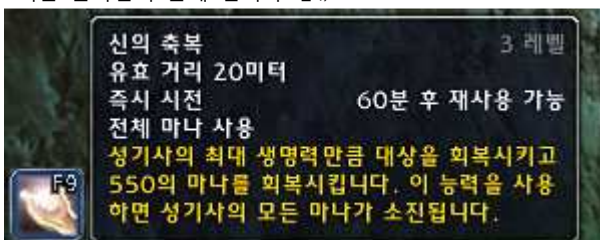
성기사는 약한 데미지에 비해서 방어가 높다는 것은 사실입니다. 하지만 높은 방어도 라고 해도 여러 명의 공격 앞에서는 아무런 소용이 없는데 어째서 질긴 생명력이라고 할까요?

그건 오로지 성기사만이 가진 천상의 보호막과 보호의 축복으로 인한 능력입니다. 보호의 축복은 앞에서 설명한 바와 같이 물리 공격에 면역을 가지게 하는 기술이지만 천상의 보호막 같은 경우 자신에게 걸려있는 약화 버프 및 마법 효과까지 제거하면서 모든 공격(마법/약화/물리)에 대해서 면역을 가지게 하면 50% 감소된 속도로 공격이 가능합니다.



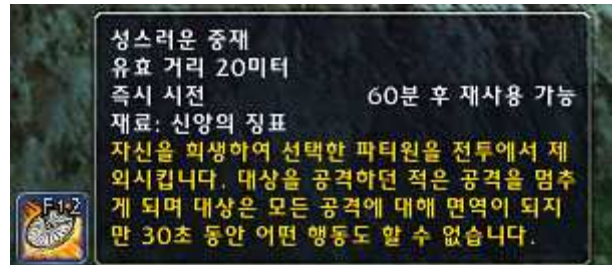
천상의 보호막과 보호의 축복...많은 사람들이 치를 떨게 하는 그 기술...-a

이 2개의 기술과 함께 성기사의 생명을 끈질기게 만들어주는 것이 있으니 그것이 바로 신의 축복입니다. 신의 축복은 시전자의 모든 마나를 사용하여 파티원 또는 자신에게 시전자의 최대 체력 수치만큼을 회복하게 하는 기술입니다. 자신 또는 파티원의 체력이 바닥을 향해 달릴 경우 이 기술의 가치는 빛을 발휘하게 됩니다. (다만 1시간 쿨타임이 문제입니다...-;-)



한대만 맞으면 죽는 상황에서 신의 축복을 써서 체력을 모두 회복... 적은 OTL 이다.

그리고 파티 플레이에 있어 가장 중요한 기술 중에 한가지인 성스러운 중재가 있습니다. 자신을 희생하여 지정된 파티원에게 물려있는 어그로 및 전투를 모두 중지 시키는 기술입니다. 이 기술은 대부분 인스턴스 던전에서 예기치 못한 상황에서 전멸 위기를 맞이한 경우 사제 또는 드루이드에게 사용하는 경우가 많습니다. 물론 무사하게 공략하는 것이 가장 좋지만 언제나 예기치 못한 상황을 닥쳐오는 법이니 성스러운 중재 타이밍에 대해서도 잘 생각을 하신 후 사용하시면 파티에서 환영 받는 성기사가 될 수 있습니다.



자신을 희생해서 파티를 살린다!! (아이템 내구도는 떨어지지 않으니 안심을...-;-)

성기사가 파티원 보호나 방어에 특화된 것은 사실이지만 아쉽게도 도망가는 상대 진영이나 몬스터를 잡기에는 벅찬 것도 사실입니다. 하지만 이번에 추가된 천벌의 망치는 그 서러움을 덜어주는 역할을 하게 되었습니다. 물론 상대방의 체력이 20% 이하일 경우 사용이 가능하다는 조건이 있지만 기술 자체의 캐스팅 시간이 짧으며 데미지가 높은 편이라 일반 몬스터 같은 경우에는 마무리로 사용이 가능하며 정예 몬스터도 어느 정도 처치가 가능합니다.



받아라!!! 나의 짱돌...아니 나의 망치!!!

마지막으로 성기사만이 가진 또 하나의 기술에 대해 소개하겠습니다.

그것은 바로 언데드 관련 기술!!!! 이 기술들은 일정 레벨이 되면 배울 수 있으며 언데드 감지, 언데드 퇴치, 퇴마술 그리고 신의 격노로 구성이 되어 있습니다.

언데드 감지는 사냥꾼의 추적 기술과 같은 미니맵에 일정 거리 내의 언데드를 표시해주는 기술로 아래의 그림과 같이 빨간 점으로 표시가 됩니다.



맵에 보이는 빨간 점이 언데드이다. 지금은 호드 진영의 언데드는 감지가 되지 않는다.

언데드 퇴치는 지정된 언데드를 일정 시간 동안 도망을 다니게 하는 기술로 간단하게 말하자면 언데드 전용 공포 마법이라고 할 수가 있습니다.



손인사를 해주자...-\_-;

마지막으로 퇴마술과 신의 격노가 있습니다. 이 2 가지 기술은 모두 언데드에게 신성 피해를 주는 기술로 퇴마술은 단일, 신의 격노는 일정 거리 내의 모든 언데드에게 피해를 줄 수 있습니다.

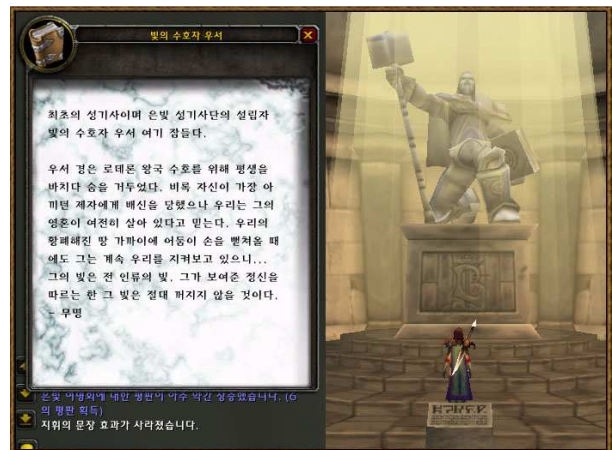


퇴마술(왼쪽,즉시 시전)과 신의 격노(오른쪽,캐스팅) 발동 모습. 모양이 틀리다.

여담으로 클로즈 베타 시절에는 호드 진영의 언데드가 인간형이 아닌 언데드로 분류가 되어 있어 성기사를 만나면 치를 떨었다는 이야기도 있었습니다...-\_-;;; (믿거나 말거나...)

총 2편에 걸쳐서 성기사 특성 및 기술에 대한 이야기를 해보았습니다. 물론 2 편을 통해서 성기사의 모든 것을 이야기한 것이라고는 말할 수 없습니다. 아직 성기사의 수많은 문장 기술과 폭발 시 효과 등등 남아 있는 것은 많지만 이야기를 하기에는 너무나도 기나긴 여정이 될 듯 합니다.

성기사 중의 성기사 우서 경을 받들며 신의 힘을 빌어 악을 퇴치하며 자신의 희생과 신뢰를 통해 동료들을 지켜나가는 이 길에 당신도 한번 뛰어들어보지 않겠습니까? 물론 그 길은 순탄하지만은 않습니다. 수많은 역경과 전투가 있을 것이며 예기치 못한 사고도 있을 수 있습니다. 하지만 그 또한 게임에서만 즐길 수 있는 여러분만의 재미가 되셨으면 합니다.



우서 경의 무덤이 있는 곳을 한번쯤 가보는 것도 좋을 듯 하다.

글쓴이:레퀴엠

## 성기사 매크로로 튀어보고 풀어보자

안녕하세요. 소깡입니다.

이번에도 사냥에 있어서 효율적인 특성을 알아 볼 텐데 이번에는 성기사입니다.

일명 성박취라고도 불리는 이 직업군은 박취라고 불릴 만큼 정말 끈질긴(?) 생존 능력을 가지고 있습니다. 성기사가 뛰어난 생존 능력을 보여주는 가장 큰 이유는 성기사는 하이브리드 직업에다가 판금까지 입기 때문입니다. 그 외에 생존에 관련된 특성과 기술이 많이 있는 것도 한 몫 하죠

그럼 특성을 알아보기 전에 성기사란 직업에 대해서 간단하게 알아보고 넘어가도록 합시다.

### 성기사란 누구인가?

성기사는 근접전 전사와 보조 시전자의 혼합형입니다. 성기사는 치유, 축복 등 파티 플레이에 적합한 능력을 갖추고 있습니다. 파티에 속한 성기사 한 명당 하나의 오라를 사용할 수 있으며 특정 플레이어에게 특정 축복을 사용할 수 있습니다. 성기사는 고른 방어 능력을 갖추고 있기 때문에 죽이기가 매우 어렵습니다. 성기사는 다른

전투 직업과는 달리 성스러운 빛을 사용하여 치료할 수도 있습니다. 또한 성기사는 언데드를 전문으로 상대하는 전사로서 언데드를 상대할 수 있는 여러 가지 능력을 가지고 있습니다.

성기사는 번쩍이는 갑옷을 입고 최전선에 나서는 유능한 기사입니다. 이들은 방어 능력이 뛰어나기 때문에 몬스터와 맞상대하면서 공격을 받아낼 수 있습니다.

물론 이것의 성기사의 전부는 아닙니다. 성기사는 오라, 문장, 치유 및 부활 주문을 사용하여 보조 치료사의 역할을 수행할 수도 있습니다.



그럼 특성을 알아보도록 하겠습니다



성기사의 특성은 **[신성][보호][징벌]**로 나누어 집니다.

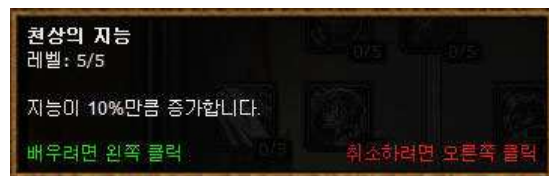
보시는 바와 같이 신성에 16 포인트 보호에 포인트 징벌에 8 포인트를 분배했습니다.

한눈에 징벌중심의 특성이라는 것을 알 수 있습니다. 이번 성기사는 징벌 특성을 통한 사냥을 목표로 할 것입니다.

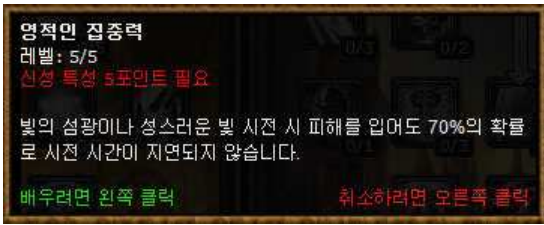
## [신성]



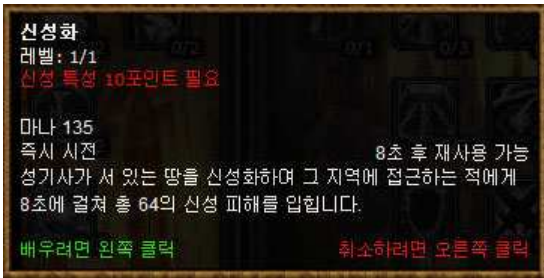
천상의 힘은 가장 최하위 특성이지만 효율성은 꽤 높은 편입니다. 힘을 10% 증가시키는 특성인데 5 포인트 모두 분배하도록 합니다. 최하위특성 치고는 쓸만하지요. 이 특성은 초반에 크게 와 닿지는 않지만 점점 레벨 업을 해갈수록 효과가 증대되는 특성입니다. 이를 통해 조금이라도 더 빠른 사냥이 가능하지만 사냥시간을 줄여주거나 하진 않습니다.



천상의 지능은 앞서 설명한 천상의 힘과 같은 효과를 내는 특성입니다. 다만 힘이 아닌 지능이지요. 이 부분은 꼭 분배할 필요는 없습니다. 자신이 원하지 않는다면 이 5 포인트를 다른 곳으로 돌려도 됩니다. 어차피 다음 단계로 올라가기 위해서는 기본적으로 5 포인트를 필요로 하기 때문에 천상의 힘을 찍은 것이지요. 저레벨 때 사냥용으로는 아무래도 지능보다는 힘이 먼저니까요.



영적인 집중력은 성기사의 생존에 관련된 특성입니다. 성기사는 스스로 혹은 파티원을 위해 치유를 해야 하는데 이 경우 피해를 입으면 캐스팅에 방해가 들어 제대로 원하는 타이밍에 치유를 하기 힘들죠. 그것을 방지할 수 있는 특성입니다. 70%확률은 꽤나 높은 확률이며 이것을 통해 조금 더 안전한 사냥과 레벨 업이 가능합니다. 제대로 된 효과를 보려면 5 포인트 모두 분배하는 것이 좋습니다.



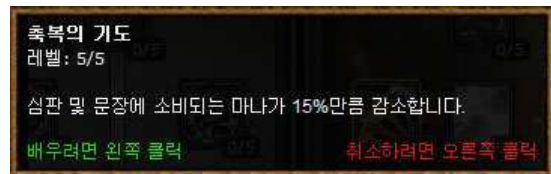
신성화는 일명 장판이라고 불리는 액티브특성입니다. 8 초라는 비교적 짧은 재사용대기시간을 가지고 있습니다. 게다가 이 기술은 8 초에 걸쳐 지역에 들어온 모든 적에게 총 64 피해를 입히기 때문에 사실 재사용대기시간은 거의 없는 것이나 마찬가지입니다. 이 기술은 레벨이 상승함에 따라 더 높은 레벨의 기술을 배울 수 있습니다. 보통 사냥 시에는 다수의 적에게 피해를 입힐 때 사용하면 됩니다. pvp 시에는 도적을 은신을 방해하는 수단으로 쓰이기도 합니다.

신성특성은 이렇게 16 포인트 분배로 끝을 내겠습니다. 다음으로 알아 볼 특성은 보호지만 보호에는 1 포인트도 분배하지 않았기 때문에 그냥 넘어가도록 하겠습니다. 다음은 주축특성인 징벌특성입니다.

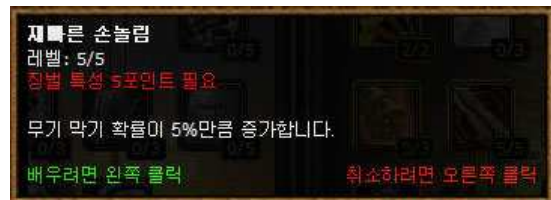
## [징벌]



초반 사냥에는 확실히 징벌특성을 주축으로 하고 양손무기를 사용하는 것이 가장 좋고 빠릅니다. 초반뿐만 아니라 후반에도 그렇고 pvp 시에도 특별한 변화 없이 현재 특성은 제일 쓸만합니다.



성기사는 심판과 문장을 자주 사용하며 이로 인해 마나가 많이 소모됩니다. 축복의 기도는 이러한 마나소모를 줄여주는 역할을 하여 성기사가 조금 더 자주 심판과 문장을 사용하게끔 해주며 이로 인해 더 마나를 효율적으로 관리하고 결국에는 치유를 해야 하는 상황에서도 간접적으로 도움을 주는 특성입니다. 초반사냥에 필수는 아닙니다. 이 특성 대신 힘의 축복연마에 특성을 분배해도 큰 차이점은 없습니다.

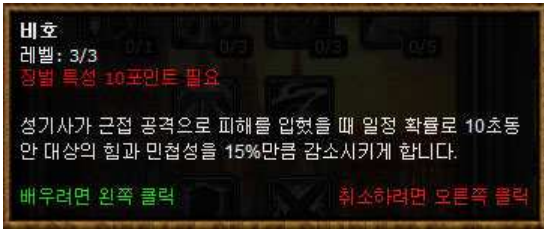


'재빠른 손놀림'은 무기막기를 5%증가해주는 특성인데 즉 5% 확률로 모든 밀리 공격에 대해서 완벽한 방어를 해줍니다. 방어적인 특성인데 특별히 생각한 특성이 없다면 5 포인트를 분배하도록 합니다.

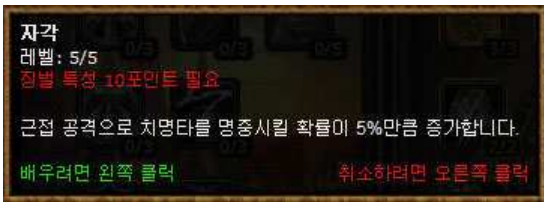




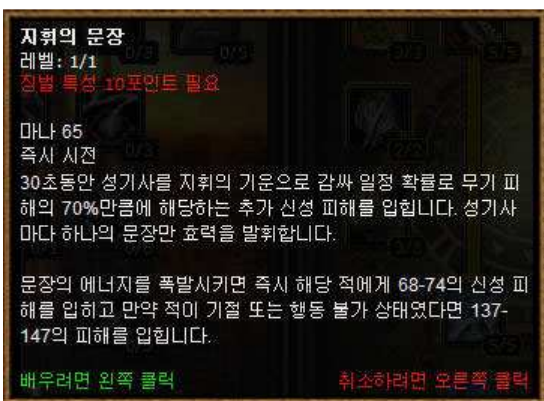
심판의 재사용 대기시간을 줄여 조금 더 빨리 심판을 쓸 수 있도록 해줍니다. 조금 더 빠르고 유용하게 상대와 전투를 벌이고 처치하며 유연성 있게 대처 할 수 있습니다.



비호는 하위특성일뿐더러 단 3 포인트 분배로 큰 효과를 볼 수 있는 아주 효율성 있는 특성입니다. 그저 근접공격만으로도 발동되는 기술이기 때문에 별로 부담이 없으며 발동 되면 상대는 힘과 민첩을 무려 15% 감소되며 이는 초반 보다 후반에 타격이 더 크며 사냥보다는 pvp 에 더 효과적인 기술입니다. 이로 인해 상대는 회피가 더 힘들어 질뿐더러 공격력과 치명타율이 감소하여 자신은 피해를 더 적게 입으며 사냥을 할 수 있습니다. 안전하고 빠른 사냥을 위해 3 포인트 모두 분배하도록 합니다.



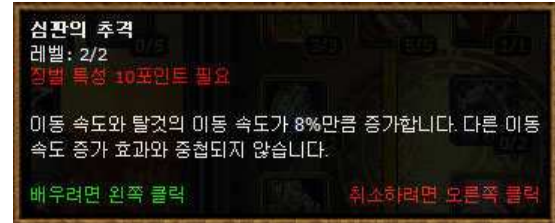
비호가 상대에 타격을 줘서 상대의 약화를 통해 자신이 강화되는 특성이라면 자각은 자신의 치명타를 5%늘리는 공격적인 특성입니다. 모든 근접직업들이 그러하듯 치명타관련 특성은 가장 중요하면서 기본적인 특성입니다. 그러므로 필수적으로 분배해줘야 사냥에도 pvp 에도 좋습니다. 그리고 자각에 5 포인트 모두 분배해야 복수라는 특성에 포인트를 분배할 수 있습니다. 공격은 최선의 방어다라는 말이 있지요.



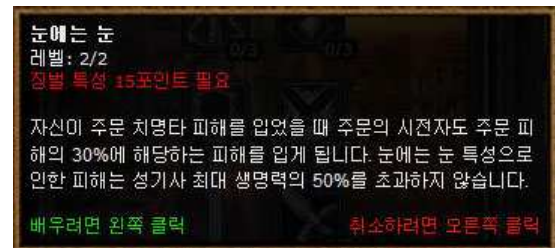
문장 중에 성기사 유저들이 가장 선호하며 가장 공격적이고 파괴적

인 문장입니다.

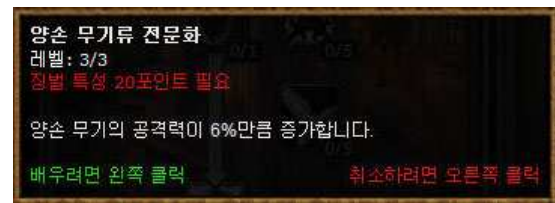
일명 지휘 크리는 엄청난 피해를 상대에게 입히곤 합니다. 다만 약점은 발동은 분당 발동률이기 때문에 빠른 한 손 무기를 들더라도 양손무기를 들고 문장을 쓰는 것은 별반 차이가 없습니다. 그러므로 양손무기를 쓰는 것이 이익입니다. 그리고 그 편이 더 빠르게 사냥을 가능하게 해줍니다. 어찌되었던 이 지휘의 문장은 특성을 통해서만 배울 수 있으며 발동이 되면 보다 빠르게 사냥이 가능하므로 배워놓도록 합니다.



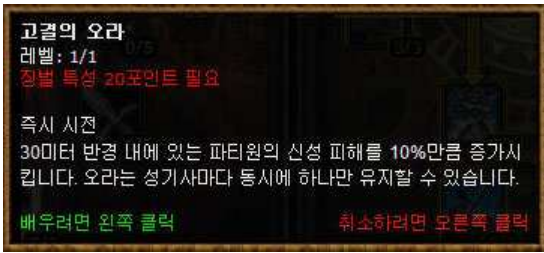
사실성기사의 약점 중 하나는 자신도 잘 안 죽지만 도망가는 상대도 잡기 어렵다는 것입니다. 물론 심판의 망치나 참회의 기절류 기술도 있고 마무리 일격도 가능하지만 역시 도망가는 적을 잡기는 쉬운 일이 아닙니다. 하지만 심판의 추격은 기존의 이동속도와 탈것의 속도를 증가시켜 주기 때문에 도망가는 적을 보다 쉽게 잡을 수 있습니다. 이뿐만 아니라 사냥 시에는 빠르게 지역과 지역 그리고 몬스터나 목표물에 빠르게 달려갈 수 있으므로 알게 모르게 레벨업은 더욱 빨라집니다. 2 포인트만 분배하면 되므로 일단 사냥 시에는 모두 분배하도록 합니다.



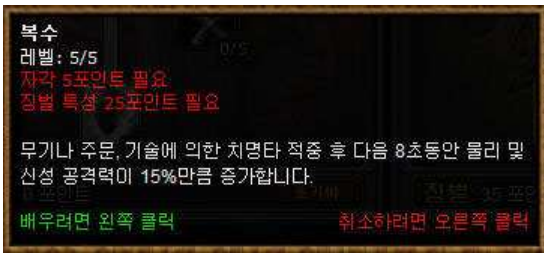
성기사가 캐스터 류의 몬스터와 전투를 할 때 유용하게 작용합니다. 이 특성을 통해 캐스터계열의 몬스터를 더욱 빠르게 사냥이 가능합니다. 2 포인트 분배로 큰 효율을 얻을 수 있는 특성이므로 모두 분배하도록 합니다. 이는 특히 pvp 시에 유용하게 쓰입니다.



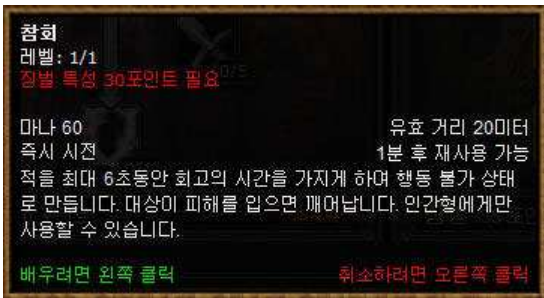
양손무기의 공격력 증가입니다. 빠른 사냥과 레벨이 목표이므로 분배하도록 합니다. 이 특성 역시 좋은 무기를 들수록 효과가 증가되는 특성입니다.



신성피해를 10% 증가시키는데 좀 웃기는 소리지만 파티원이 사제와 성기사로만 구성되어있다면 아주 효과적인 특성이 되어버립니다. 꼭 그렇지 않아도 성기사의 모든 신성피해를 늘려주고 게다가 징벌의문장의 효과를 10%늘려주는 효과를 가지므로 꼭 1 포인트를 분배해 배우도록 합니다.



아주 좋은 특성입니다. 이 특성을 통해 사냥을 빠르게 진행시키고 그 만큼 레벨 업도 쉬워집니다. 사냥뿐만 아니라 pvp 시에도 성기사를 강력하게 만들어주는 특성입니다. 아마도 징벌중심의 성기사라면 어떠한 상황이든 간에 복수라는 특성을 배울 것입니다. 고결의 오라와 복수를 모두 익힌 상태라면 징벌의문장의 효과는 25%가 추가로 증가됩니다. 반드시 5 포인트를 분배하여 배우도록 합니다.



참회는 징벌의 최상위 특성으로 배우기 위해서는 30 포인트를 징벌에 분배해야 하며 1 포인트로 배우게 되면 참회라는 기술을 가지게 되는 액티브특성입니다. 비교적 짧은 재사용 시간을 가진 참회는 공격과 추격 그리고 방어와 퇴각 등 다양한 용도로 사용됩니다. 참회는 6초간 행동불능상태 즉 도적의 후려치기와 비슷한 효과를 가집니다. 단 20미터 라는 사정거리를 가졌으면 인간형에게만 통한다는 강점과 약점을 다 가지고 있습니다. 상황에 따라 크게 유용하기 때문에 배우도록 합니다.

성기사가 사냥을 하는데 효율적인 특성을 알아보았습니다. 화염을 주 특성으로 한 사냥 법이었습니다. 아무쪼록 도움이 되셨기를 바랍니다. 이로써 사냥의 효율적인 특성은 전 직업군을 다 알아보았군요. 이것으로 사냥에 효율적인 특성은 끝내도록 하겠습니다. 빠른 레벨 업을 기원하겠습니다.

글쓴이 : 쇼킹

## 성기사 매크로로 튀어보고 풀어보자

안녕하세요. 렉사르 서버 성기사, 황혼새벽입니다. 요새는 사냥꾼인 어제를향해싸라로 즐기고 있습니다. ^^

그간 성기사를 육성하며 이곳 저곳에서 참조해 가면서 수정해왔던 성기사의 유용한 매크로를 소개하고자 합니다.

아무래도 매크로에 대한 기본적인 지식은 있으셔야. 글이 이해가 가실 듯 하네요. ^^

성기사는 축복으로 크게 대표되는 직업이라고 생각합니다. 상급축복의 등장으로 축복을 돌리는 압박에선 조금이나마 해소되었지만 여전히 축복은 성기사들에게 힘들고도 공대원과 파티에게 꼭 필요한 작업이죠.

성기사를 플레이하면 써왔던 몇가지 유용한 팁을 소개드립니다.

### [ 힘의축복 지혜의축복 알아서 돌리기 ]

```
/script c=UnitClass("target");if((c=="도적")or(c=="전사"))then CastSpellByName("힘의 축복");else CastSpellByName("지혜의 축복"); end
```

### 마나있는 케릭에게는 지혜의 축복 다른 케릭에게는 힘의 축복

상급축복을 원하시면 스킬 이름부분만 변경하시면 바로 적용가능합니다.

### [ 왕의축복 구원의축복 알아서돌리기 ]

```
/script c=UnitClass("target");if((c=="드루이드")or(c=="도적")or(c=="마법사")or(c=="사제"))then CastSpellByName("구원의 축복");else CastSpellByName("왕의 축복"); end
```

### 도적,마법사,드루이드,사제에게 구원의축복 다른 직업에겐 왕의축복

공격대규모가 크고 성기사수가 많은 경우에는 때에 따라 구원의 축복을 일반적으로 받는 직업계열에서 왕의 축복도 원하는 경우가 있죠. 그런 경우에는 성기사 마다 하나의 축복을 정해서 할거니 별로 쓰진 않겠네요. ^^ 성기사가 한명인 4 대인던에서는 전 자주 이용했었습니다.

### [ 보호의축복 ]

```
/script c=UnitClass("target");if((c=="전사"))then SendChatMessage("");else SendChatMessage("< %t> 님게 보호의축복. 물리공격 10 초간무적")end
```

```
/script c=UnitClass("target");if((c=="전사")then SendChatMessage("");else CastSpellByName("보호의 축복")end
```

### 대상을 지정해서 전사가 아니라면 보호의축복을 시전

매우 유용한 축복중에 하나인 보호의축복은 효과에 반해 너무 태가 안나는 기술이죠.

아직 캐스팅거리 부분과 피값측정부분은 수정을 못했네요.

아직까지는 거리가 안되거나 죽은 사람에게도 메시지가 나갈수도 있습니다.

탱커 클릭해서 보축줬다가 차단당할뻔 했다면 강추합니다.

## [ 중재 ]

```
/script c=UnitClass("target");if((c=="사제")or(c=="드루이드")or(c=="성기사"))then SendChatMessage("<%t> 님게 중재. 모두 누워주세요")end
```

```
/script c=UnitClass("target");if((c=="사제")or(c=="드루이드")or(c=="성기사"))then CastSpellByName("성스러운 중재")end
```

성사의 궁극기 중재 조용히 쓰고 죽는다면 허무하잖아요.

부활 불가능 클래스에게 중재를 줘서 뺄뚱했던 경험이 있다면 추천합니다.

## [ 부활 ]

```
/s [%t]님 일어나세요 사방 사방~"
```

```
/CastSpellByName("구원")end
```

이거 역시 캐스팅거리 부분과 피값측정부분은 수정을 못했네요.

아직까지는 거리가 안되거나 살아있는 사람에게도 메시지가 나갈 수도 있습니다.

사망자가 많을 경우 부활을 겁치지 않기 위한 부활 캐릭들의 필수 요구 사항입니다.

드러나지 않고 묵묵히 자기 할 일을 꾸준히 해주는 성기사가 있다면 그 파티와 공격대는 더 힘차게 앞으로 나아갈 수 있습니다.

지루하기도 하고 드러나지도 않지만 묵묵히 굳은 일을 해 나가는 성기사가 되고자 하는게 저의 작은 꿈이랍니다.