

=====

로스트아크 시너지 데이터

생성일: 2026년 2월 10일

프로젝트: 로일(Loll) 디스코드 봇

=====

■ 시너지 타입별 직업 분류

[치명타 확률 증가]

배틀마스터, 건슬링어, 아르카나, 데빌헌터, 스트라이커, 기상술사

[치명타 피해 증가]

창술사

[공격력 증가]

기공사, 스카우터, 바드, 홀리나이트, 도화가

[받는 피해 증가]

바드, 홀리나이트, 도화가, 소울이터, 소서리스, 버서커, 데모닉, 호크아이, 브레이커, 인파이터, 슬레이어, 가디언나이트

[방어력 감소]

워로드, 서머너, 블래스터, 디스트로이어, 리퍼, 환수사

[헤드어택/백어택 피해 증가]

워로드, 블레이드

[무력화 피해 증가]

디스트로이어, 인파이터, 블래스터

[공격속도 증가]

배틀마스터, 블레이드, 스트라이커, 기상술사, 바드, 도화가

[이동속도 증가]

배틀마스터, 블레이드, 호크아이, 기상술사, 도화가, 홀리나이트

[마나 회복]

바드, 훌리나이트, 도화가, 서머너

=====

직업별 제공 시너지

=====

■ 전사

[디스트로이어]

- 방어력 감소
- 무력화 피해 증가

[버서커]

- 받는 피해 증가

[워로드 (고독한 기사)]

- 헤드/백어택 피해 증가
- 받는 피해 감소
- 공격력 감소

[워로드 (전투 태세)]

- 방어력 감소
- 헤드/백어택 피해 증가
- 받는 피해 감소
- 공격력 감소

[훌리나이트 (심판자)]

- 치명타 피해 증가

[슬레이어]

- 받는 피해 증가

[발키리 (빛의 기사)]

- 치명타 피해 증가

■ 무도가

[기공사]

- 공격력 증가
- 받는 피해 감소
- 공격력 감소

[배틀마스터]

- 치명타 확률 증가
- 공격/이동속도 증가

[인파이터]

- 받는 피해 증가
- 무력화 피해 증가

[창술사]

- 치명타 피해 증가

[브레이커]

- 받는 피해 증가

[스트라이커]

- 치명타 확률 증가
- 공격속도 증가

■ 헌터

[데빌헌터]

- 치명타 확률 증가

[블래스터]

- 방어력 감소

- 무력화 피해 증가

[스카우터]

- 공격력 증가

[호크아이 (두 번째 동료)]

- 받는 피해 증가
- 이동속도 증가
- 공격력 감소

[호크아이 (죽음의 습격)]

- 받는 피해 증가
- 공격력 감소

[건슬링어]

- 치명타 확률 증가

■ 마법사

[바드 (진실된 용맹)]

- 방어력 감소
- 공격속도 증가
- 공격력 감소
- 마나 회복
- 피해 감소

[서머너]

- 방어력 감소
- 마나 회복

[소서리스]

- 받는 피해 증가

[아르카나]

- 치명타 확률 증가

■ 암살자

[데모닉]

- 받는 피해 증가

[리퍼]

- 방어력 감소

[블레이드]

- 헤드/백어택 피해 증가
- 공격/이동속도 증가
- 공격력 감소

[소울이터]

- 받는 피해 증가

■ 스페셜리스트

[기상술사 (이슬비)]

- 치명타 확률 증가
- 공격력 감소

[기상술사 (질풍노도)]

- 치명타 확률 증가
- 공격/이동속도 증가

[도화가 (회귀)]

- 방어력 감소
- 받는 피해 감소
- 공격속도 증가
- 마나 회복

[환수사]

- 방어력 감소

■ 가디언나이트

[가디언나이트]

- 받는 피해 증가

=====

주요 참고사항

=====

※ 직업 각인에 따라 시너지가 다른 경우:

- 워로드: 고독한 기사 vs 전투 태세
- 훌리나이트: 심판자 각인 시 치피증
- 발키리: 빛의 기사 각인 시 치피증
- 호크아이: 두 번째 동료 vs 죽음의 습격
- 바드: 진실된 용맹 각인
- 기상술사: 이슬비 vs 질풍노도
- 도화가: 회귀 각인

※ 무조건 채용되는 시너지 (검은색 표시):

- 대부분의 순수 딜러 직업

※ 세팅에 따라 채용률이 다른 시너지 (하늘색):

- 하이브리드 직업의 경우

※ 채용률 0%에 근접 (빨간색):

- 특정 각인이나 세팅