

홈 태그 방명록

가이드 · 2021. 9. 13.

마비노기의 마법

-2022년 2월 4일 수정-

-2023년 6월 26일 추가 수정-

-2023년 8월 18일 측정과 맞지 않는값 수정-

마비노기의 마법에 대해 정리하는 글입니다.

이미 알려진 사실, 인게임에서 실험을 통해 밝혀진 사실들을 다룹니다.

이 글에서는 사냥에서 사용되는 공격 마법을 주로 다룹니다.

1. 마법 대미지

마비노기의 블레이즈를 제외한 다른 마법 대미지는 기본적으로 3가지 항목의 곱 연산으로 계산할 수 있습니다.

마법 대미지= 앞대미지*뒷대미지*차지 보너스*기타 곱 연산 대미지

여기에서 각 항목에 속하는 부분은 다음과 같습니다.

앞대미지	기본대미지+마공에 의한 대미지+물리공격력에 의한 대미지+ 윈드에 의한 보너스 대미지
뒷대미지	각 마법에 적용되는 모든 마스터리 대미지의 합 + 콤보 카드 대미지
차지보너스	각 마법이 가지고 있는 차지에 대한 고유 보너스
기타 곱연산 데미	"추가" 또는 "보너스" 라는 툴팁으로 표시 돼있는 기타 곱연산 대미지

앞 대미지: 마비노기 툴팁 표기상 수치 값으로 쓰여있는 대미지의 총합입니다. 마법에 붙어있는 기본 대미지와, 각 마법의 계수* 마법 공격력, 각 마법의 계수* 인챈트, 타이틀, 낭만농장 설치물, 인형가방, 전장의 서곡 증가분으로 증가하는 물리 공격력(최대, 최소 대미지), 볼트 마법의 경우 윈드를 착용했을 때 붙는 보너스 대미

템이 자료

뒷 대미지: 마비노기 **툴팁 표기상 퍼센트 값으로 쓰여있는 대미지의 총합입니다.** 각종 마법 관련 마스터리 대미지, 헤보나 세트 효과, 로즈마리 장갑, 콤보카드 대미지가 여기에 속합니다.

차지 보너스: 어떤 마법 차지를 할수록 대미지가 증가하거나, 마지막 타격에 대미지가 증가하거나, 5 차지를 하면 대미지가 증가합니다. 이런 경우 해당 보너스가 여기에 속합니다.

기타 곱 연산 대미지: 일반적으로 **툴팁에 "추가" 대미지라고 쓰여있는 것들**을 말합니다. 추가 대미지 토템이나 낭만농장 설치물, 크롬바스 무기의 세트 효과, 볼트 조합 마스터 타이틀 등이 이 부분에 속합니다. 이 부분에 속한 모든 성분은 곱으로 연산됩니다.

기본적인 마법의 대미지는 앞서 설명한 부분과 같지만 볼트 조합과 블레이즈의 대미지는 약간 다른 부분이 있습니다. 각 마법의 특징과 자세한 설명은 해당 마법의 파트에서 자세히 소개하고, 마법 대미지에 대한 부분만 설명하겠습니다.

먼저 볼트 조합의 경우 두 가지 볼트의 마법 대미지를 더한 후 볼트 조합에 해당하는 뒷 대미지를 곱하는 형태입니다. 수식으로 표현하면 다음과 같습니다.

$$\text{볼트 조합 마법 대미지} = (\text{볼트1마법 대미지} + \text{볼트2마법대미지}) * \text{볼트조합관련 뒷 대미지} * \text{볼트조합관련 기타 곱연산대미지}$$

다른 대미지 같은 경우 앞서 설명한 마법 대미지와 같지만 **볼트 조합 관련 곱 연산 대미지에는 볼트 조합 마스터 타이틀과, 크롬바스 윈드인 나이트 브링어 엘리멘트의 볼트 조합 추가 대미지**가 있습니다. 이 항목 또한 다른 기타 곱 연산 대미지와 동일하게 모두 곱 연산으로 적용됩니다.

블레이즈의 경우 대미지 계산식이 일반적인 마법과 완전히 다른데 그 공식은 다음과 같습니다.

$$\text{블레이즈 대미지} = \text{마법 공격력} * \text{블레이즈 대미지} * \text{블레이즈 폭발 대미지} * \text{풀차지 계수} * \text{기타곱연산 대미지}$$

블레이즈는 물리 대미지 파트와 마법 대미지 파트가 나뉘져 있지만, 물리 대미지 파트엔 비중을 두지 않기 때문에 일반적으로는 마법 대미지 파트만 계산합니다. 위의 식의 **블레이즈 대미지의 기본 계수는 14**이고, **폭발 대미지 계수는 2.4**입니다.

위의 모든 식에서 언급된 **대미지와 관련된 세공은 해당 목록에 합연산**으로 계산됩니다.

템이 자료

2. 마법 시전 시간

마법 시전 시간에 영향을 주는 항목은 툴팁 표기상 세 가지가 존재합니다. 마법 무기 개조에 나타나는 시전 속도 증가 옵션, 마법무기 세공에 표시되는 캐스팅 속도 증가 옵션, 마법무기 에르그에 표시되는 시전 시간 감소 옵션 이 옵션들은 각각 이름은 다르지만 결과적으로 같은 효과를 부여하고, **각각의 수치를 모두 곱 연산으로 계산합니다.** 계산식을 써보면 다음과 같습니다. (*캐스팅 속도 세공에 적혀있는 원드에는 2번 적용이라는 말은 캐스팅 속도 증가 옵션을 곱 연산으로 2번(제공) 적용한다는 뜻입니다.)

마법 시전시간= 기본 시전 시간*(1-캐스팅관련효과1)*(1-캐스팅관련효과2)*(1-캐스팅관련효과3)....

여기에서 마법 시전 시간의 정의는 마법 스킬을 사용하면 스킬 풍선이 떠오르는 시점에서 차지가 완료되는 시점까지의 시간 간격을 말합니다. 시전 시간에 대해서 중급 마법과 초급, 상급 마법 간에 약간의 차이 점이 존재합니다.

중급 마법의 경우 캐스팅 속도 관련 옵션으로 감소할 수 있는 시전 시간은 기본 시전 시간의 50%로 제한됩니다. 다만 에르그에 붙어있는 시전 시간 감소 옵션과 특성 패속은 50% 이상에서도 적용됩니다. 초급 마법과 상급마법(상급마법또한 50%의 캐스팅속도 제한이 걸려 있습니다. 다만 중급마법과는 다르게 특성 패속 사용시 50% 제한캡이 사라져 추가적용되지 않는 부분까지 모두 적용됩니다. 중마: 패속 사용시 에르그와 패속분만 추가 적용, 상마: 패속 사용시 50% 캡에 걸려있어 적용되지 않았던 모든 캐스팅 감소효과 적용 **23년 6월 추가**)은 그런 제한 없이 캐스팅 속도 관련 옵션이 적용됩니다.

3. 마법별 특징

마비노기의 공격 마법은 크게 초급(볼트), 중급, 상급(고급) 마법과 블레이즈로 나뉩니다. 이런 분류 말고 각 마법이 가지고 있는 속성이나, 타격 방식 등을 이용하여 분류할 수 있지만 지금 사용하는 분류가 분류별 특징을 가장 잘 나타낸다고 생각하기 때문에 이런 분류 방법을 선택했습니다.

마법이 가지고있는 특징 중 속성은 마법이 가지고 있는 기본 성질을 말하며 서로 같은 속성 수치(최대9)당 경우 1/9의 감소대미지, 불과 얼음이 만나면 서로 속성1당 1/9의 곱연산 추가대미지, 얼음과 전기가 만나면 속성 수치 3당 1/9의 곱연산 추가대미지가 생깁니다. 전기와 불은 아무 영향이 없습니다.

3-1 초급(볼트) 마법

원드나 스태프 같은 마법 무기 없이도 사용할 수 있는 가장 기본적인 아이스볼트, 라이트닝 볼트, 파이어 볼트 3가지 마법을 말합니다. 기본적인 사거리가 짧지만 마법무기를 사용하면 약간 길어지고 볼트 조합 스킬을 이용하여 2가지 마법을 조합한 속도 있습니다. 감소선이 기본원드개조에 채이캐스팅 개조가 있고 이것은 이유

템이 자료				
마법	속성	특징	관련 마스터리 및 세공	공통 마스터리 및 세공
아이스볼트	얼음	맞은 적이 두려짐 명중시 소량의 마나 회복 차지를 할 때 마다 마나소모 감소 차지를 할 때 마다 발사 횟수 증가	아이스 볼트 대미지 아이스 마스터리	볼트마스터리 매직 웨폰 마스터리
라이트닝볼트	전기	차지를 할 때 마다 한번에 피격되는 적이 늘어남, 5차지시 랭크에 따라 차지보너스, 배터리 효과	라이트닝 볼트 대미지 라이트닝 마스터리	
파이어볼트	불	차지를 할때마다 대미지가 증가함, 5차지시 6.5배의 차지 보너스, 피격되는 적이 슈퍼아머상태가 아닌경우 무조건 다운	파이어 볼트 대미지 파이어 마스터리	

아이스볼트는 얼음속성의 초급 마법 입니다. 기본적인 마나소모도 적지만, 차지할 수록 소모되는 마나가 줄어들며(이것을 마비노기 용어로 한계 마나 체감의 법칙이라고 합니다.) 적에게 명중할 때 일정부분의 마나를 회복합니다. 아이스볼트에 맞은 적은 약 5초간 1랭크기준 40% 느려집니다. 기본 크리티컬이 가장 높은 마법이기도 합니다.

라이트닝볼트는 전기속성의 초급 마법입니다. 볼트마법의 단일 차지 대미지가 가장 강합니다. 차지를 할 수록 한번에 타격할 수 있는 상대가 최대 5기 까지 늘어납니다. 배터리 효과가 것이 존재해서 라이트닝 볼트를 차지한 다른 개체와 가까이 붙어있을경우 한사람이 발사하면 다른 개체의 라이트닝볼트도 함께 발사 됩니다. 이 효과는 최대 15차지 까지 연쇄 됩니다. 5차지를 하면 ~~4랭크 기준 120%~~ 1랭크기준 126%, 3단기준 128% 차지 보너스가 존재합니다. 3단 기준 110% 의 차지 보너스가 존재합니다. (2023 8월 18일 수정)

파이어볼트는 불속성의 초급 마법입니다. 차지를 할수록 차지보너스가 100%씩 증가하다가 5차지에 650%가 됩니다. 파이어볼트에 피격된 적은 슈퍼아머를 가지지 않는한 무조건 다운된다는 특징이 있습니다.

볼트마법은 기본적으로 차지속도가 빠르고 마나소모도 적어서 견제용으로 애용되었습니다. 또한 체인캐스팅 원드의 등장이후 파이어볼트는 빠른 차지속도와 강력한 대미지, 넉백을 이용한 안전한 사냥까지 당시 모든 면에서 준수한 성능을 보여 많은 유저들이 활용하였습니다.

템이 자료

3-2 볼트 조합

두 가지 볼트를 조합해 더 높은 대미지와 좋은 부과효과를 한번에 사용 할 수 있습니다. 마법무기를 착용한 상태에서 두가지 볼트마법을 동시에 누르면 시전됩니다. 동시에 누르는 것을 기준으로 가장 긴 볼트 시전시간에 1/60초를 더한 만큼의 시전시간을 가집니다. 윈드정령의 궁극효과로 볼트조합 +2가 생깁니다. 조합된 볼트의 효과는 다음 표와 같습니다.

조합	특징	공통 마스터리 및 세공
아이스볼트 라이트닝 볼트	차지수만큼 체인효과, 발사시 1차지만큼 차지가 감소	볼트조합 마스터리
아이스볼트 파이어볼트	차지수에 해당하는 파이어볼트 차지보너스대미지 발사시 1차지만큼 차지가 감소 피격되는 몹이 다운	
라이트닝볼트 파이어볼트	차지수만큼 체인효과 차지수에해당하는 파이어볼트와 라이트닝볼트의 차지보너스 대미지 발사시 모든 차지가 감소 피격되는 몹이 다운	

볼트조합의 작동원리는 매우 단순하게도 두가지 볼트를 그냥 섞어놓은 것입니다. 몇몇 효과를 제외하곤 두 볼트의 성질을 그냥 기계적으로 섞어놓은 스킬입니다. 볼트조합의 대미지를 봐도 같은 사항을 잘 알 수 있습니다.

볼트 조합 마법 대미지= (볼트1마법 대미지+볼트2마법대미지)*볼트조합관련 뒗 대미지*볼트조합관련 기타 곱연산대미지

앞 장에서 말한것 처럼 볼트조합의 대미지 공식 역시 두 마법의 대미지를 합연산 후 볼트조합 스킬과 관련된 부분을 곱연산 합니다. 추가나, 보너스 대미지 같은 부분은 이미 조합하는 마법에 적용되어 있기 때문에 볼트조합 관련 기타 곱연산 대미지에 포함 되지 않습니다. 가장 많이 사용하는 조합은 라이트닝과 파이어볼트로 강한 대미지와 체인효과로 인한 범위 공격을 할 수 있습니다.

3-3 중급 마법

중급 마법은 볼트 마법의 상위마법이며, 볼트 마법보다 더 강력한 공격력을 가집니다. 최근 상향을 받아 마법사

템이 자료

스스피어, 썬더, 파이어볼, 블레이즈 총 4개의 마법으로 구성되어있습니다. 스태프 궁국의 정령스킬을 이용하면 중급마법의 캐스팅당 2차지가 추가되고 이전에 비해 비약적인 대미지 상승을 보여줍니다. 각 마법의 개략적인 특징은 다음과 같습니다.

마법	속성	특징	관련 마스터리 및 세공	공통 마스터리 및 세공
아이스스피어	얼음	마법의 사거리에 해당하는 범위의 적들을 얼림 마나리플렉터를 갖지 않은 적을 얼림 적이 죽으면서 폭발하여 파편을 뿌림 파편에 맞은 적은 차지수가 떨어진 아이스스피어를 맞은것과 동일한 효과 타 중급마법에 비해 사거리가 짧음	아이스스피어 대미지 아이스마스터리 아이스스피어 파편 범위 아이스스피어 범위	매직 웨폰 마스터리
썬더	전기	기본4 차징마다 +1씩 타겟 주위로 체인연쇄 첫 유도타격뒤에 1초후 벉락이 떨어져 공격 차지수만큼의 벉락이 떨어지고 마지막 벉락이 떨어지기 전까지 적은 경직 마지막 벉락이 떨어지고 슈퍼아머가 없는 적은 다운 마지막 벉락에 보너스 대미지	썬더 대미지 라이트닝마스터리	
파이어볼	불	타겟을 중심으로 넓은 범위에 대미지 슈퍼아머가 없는 적은 무조건 다운 차지할 때마다 차지 보너스대미지	파이어볼 대미지 파이어마스터리	
블레이즈	타격	체력에 의한 대미지 와 마법공격력에 의한 대미지 총 2타 차지시간이 길어질 수록 대미지가 증가 몬스터의 다운게이지에 의해 대미지 증가	블레이즈 대미지 블레이즈 폭발 대미지 블이즈 폭발범위	-

아이스스피어는 얼음속성의 중급 마법으로 타겟과 유저사이 직선상의 몬스터에게 영향을 줍니다. 맞은적을 일정시간 움직이지 못한후 폭발합니다. 아이스스피어를 맞은 시점부터 폭발하기 전까지 아이스스피어에 맞은 대상은 빙결상태가 되며, 빙결상태 동안 아무 행동도 할 수 없지만 모든 피해를 50% 경감받습니다. 마나리플렉터나 방패를 착용한뒤 디펜스를 사용하면 빙결 상태는 되지 않지만 폭발은 합니다.

템이 자료

파이어볼은 근거리 마법입니다. 1차지까지의 몬스터의 경우에는 대미지가 약 50%씩 감소합니다.

썬더는 전기속성의 중급 마법으로 타겟을 중심으로 기본4마리 최대 8마리의 적에게 체인 효과가 적용됩니다. 처음에 유도전류를 흘리고 일정시간 몬스터를 경직시킨 후 낙뢰가 시작됩니다. 차지를 할 수록 소모되는 마나가 줄어들고 낙뢰수가 늘어납니다. 차지횟수와 동일한 수의 낙뢰가 떨어지며, 마지막낙뢰에 1~4차지는 150%, 5차지는 200%의 차지보너스 대미지가 부여됩니다. 마지막낙뢰를 맞으면 적은 슈퍼아머를 가지고 있지 않는한 무조건 다운됩니다. 이 다운의 방향은 무작위 이지만 낙뢰가 떨어지기 전에 다운이 생긴다면 같은 방향으로 다운 되는 성질이 있습니다.

파이어볼은 불속성의 중급 마법으로 타겟을 중심으로 원형범위의 몸에게 대미지를 줍니다. 타격범위가 넓고 무조건 다운이 일어나기 때문에 슈퍼아머가 없는 적을 상대로 매우 안전한 사냥을 보장해 줍니다. 파이어 볼트와 마찬가지로 차지를 할 수록 대미지가 늘어나며, 5차지시에는 1차지의 650% 차지 보너스 대미지가 생깁니다. 파이어볼 툴팁에 나와있는 대미지는 5차지 기준 대미지 이므로 파이어볼 1차지 대미지를 계산하기 위해서는 값을 6.5로 나눠줘야 합니다. 또한 세공효과도 5차지 기준으로 기입돼 있습니다.

블레이즈는 약간 이질적인 마법입니다. 물리속성과 마법속성 2가지 대미지를 줍니다만 물리속성 대미지는 마법속성 대미지에 비해 매우 작습니다. 몸 주변에서 블레이즈를 꾸욱 눌렀다 떼거나, 범위안의 몸을 클릭하면 블레이즈가 작동하고 몬스터가 물리속성 대미지를 받으면서 날아갑니다. 이후 마법속성 대미지를 맞으면서 폭발합니다. 이때 블레이즈의 차지시간(한계시간까지)과 몸이 폭발하는 순간의 다운게이지에 의해 대미지가 결정됩니다.

블레이즈 대미지= 마법 공격력*블레이즈 대미지의 합*블레이즈 폭발 대미지의 합*풀차지 계수

블레이즈의 대미지는 위와 같은 식을 따르고, 모든 연산이 곱연산에 마법공격력에 높은 계수로 곱해지기 때문에 강력한 딜이 나올 수 있지만 몸의 다운게이지에 신경을 써줘야 하기때문에 파티플에서 사용하거나, ~~아이스 스파어와 함께 사용하는 경우가 많습니다. 블레이즈를 발사하고 폭발하기 전까지 사전자는 움직이지 못하지만 동시에 무적판정을 받기때문에 제한적으로 적의 스킬을 흘려보내는 용도로 사용하는 경우도 있습니다.~~ 최근 패치로 인해 블레이즈의 차지 시간이 1.5초로 줄어들고, 발사 이후 후딜레이가 사라지는 대신 무적판정이 사라졌습니다. 이 패치로 인해 블레이즈와 다른 스킬들의 연계가 훨씬 쉽게 변경되었으며, 다운게이지에 대한 판정도 기존 70% 이상 최대대미지 에서 30% 이상 최대대미지로 대폭 완화되어 다른 스킬과의 연계가 훨씬 쉬워졌습니다. **22년 4월 추가**

템이 자료

이 아닌 다른 형태의 마법이라고 밝혔고, 스태프로 중급마법을 사용하기 위해선 제약이 붙어있었지만 이후 패치를 통해 스태프를 이용해서 중급마법을 사용하는 제약이 없어져 결국 중급마법의 상위마법처럼 받아들여지게 되었습니다.

다른 마법들에 비해 패널티가 강한 편입니다. 하지만 패널티에도 불구하고 현재는 중급마법과 더불어 마법사의 딜링을 책임지고 있는 중요한 포지션에 위치해 있는 마법입니다. 상급마법에 맞은 적은 슈퍼아머가 아닌 이상 모두 낙백 됩니다. 각 상급마법의 개략적인 정보는 다음과 같습니다.

마법	속성	특징	패널티	관련 마스터리, 세공
헤일스툼	얼음	4차지 이상부터 타겟주변 좁은 범위 공격 캐스팅후 자동차징 무빙캐스팅으로올 이용하여 무빙샷이 매우 쉬움	긴 발사간 딜레이 다운시 취소 긴 캐스팅시간	헤일스툼 대미지 아이스 마스터리
라이트닝로드	전기	직선으로 좁고 긴범위 마법 공격 차지하는 시간에 비례해 대미지증가	쿨타임 15초 위치랙으로 잘 맞지 않을때가 많음 좁은범위	라이트닝로드 대미지 라이트닝로드 풀차지 대미지 라이트닝로드 쿨타임감소 라이트닝 마스터리
메테오	불+물리	매우 넓은범위의 범위공격 매우 큰 대미지 물리대미지와 마법대미지의 모든 판정을 다 받음 대미지후 일정시간 지속 대미지	긴 캐스팅시간 쿨타임15분	파이어 마스터리 메테오 대미지

헤일스툼은 주변의 공기를 차갑게 냉각시킨후 얼음핵을 키워 적에게 발사하는 컨셉을 가진 마법입니다. 컨셉대로 주변의 공기를 낮추는 캐스팅만 유저가 해주면 되며 얼음핵은 알아서 성장합니다. 3차지 까지의 얼음파편은 적에게 단일 공격을 하지만 4차지 이상부터는 타겟주변의 적에게 좁은 범위공격이 적용됩니다. 스태프 정령의 효과인 휩쓸기를 통해 차지되는 시간을 줄이고, 범위 공격의 반경을 늘릴 수 있습니다.

라이트닝로드는 강력한 번개로 적을 꿰뚫는 컨셉을 가진 마법입니다. 캐스팅 시간은 존재 하지 않지만 블레이즈와 비슷하게 누르고 있을 수록 강해집니다. 쿨타임이 꽤 긴 편이기때문에 마법과 마법 사이에 사용되는 편이며 바다의 지배자 의상을 이용하면 대미지와 폭을 증가시킬 수 있습니다.

메테오는 마법사의 궁극기 역할을 하는 마법입니다. 거대한 운석을 떨어뜨려 강력한 대미지로 적을 공격하는 것 뿐만 아니라 마법이 통하지 않는 적에게까지 강한 대미지를 줍니다. 물리공격이 통하지 않는적 모두에게 대미지를 입힐 수 있는것으로 보아 물리대미지 부분과 마법대미지 부분이 분리된것이 아니라 동시에 적용 된다고 생각됩니다 기보대미지도 매우 강하퍼이라 마법공격력이 높지 않아도 주스하 위력을 발휘합니다

템이 자료

이렇게 마비노기에서 잘 사용되는 마법들에 대해서 아주 간략하게 알아갔습니다. 마법에 대해서 이것보다 훨씬 더 자세한 정보가 마비노기 도서관 카페에 정리되어 있으니 더 자세한 내용에 대해 알아보실 분께선 그 쪽을 참고하시기 바랍니다.

4. 자세한 정보

이번 장은 앞선 설명에서 언급하지 않았던 마법 대미지, 마법 시전 시간에 대한 자세한 수치적인 정보를 기재하기 위한 섹션입니다. 각 마법의 대미지에 영향을 주는 앞 대미지, 뒷 대미지, 추가대미지(기타 곱연산 대미지) 부분과 계수들을 정리하였습니다.
모든 정리는 마법의 최대대미지만을 정리합니다.

볼트 마법

	대미지 분류			계수		
마법	앞 대미지 (합 연산)	뒷 대미지 (합 연산)	추가대미지 (모두 곱연산)	마 공	물 공	원드 보너 스
파이어볼트	볼트 기본 공격력+세 공 마법공격력 최대 대미지 원드보너스 대미지	각속성마스터리+세 공+타이틀 매직웨폰마스터리 볼트마스터리+세공 +타이틀 헤보나세트효과 콤보카드	추가 대미지 토 템, 낭만농장 설치물	0.5	0.4	10
라이트닝볼 트				0.6	0.4 4	7
아이스볼트				0.4	0.0 8	5
볼트조합	계산된 볼트대미지의 합	볼트조합 마스터리 +세공	볼트조합 마스터 타이틀, 볼트조합 세트강화효과			

중급 마법

	대미지 분류			계수		
마법	앞 대미지	뒷대미지	추가대미지	마공	물공	
아이스 스피 어	기본 공격력	아이스 속성 마스터 리+세공+타이틀, 크릿마리자가	추가 대미지 토 템,	2.3	0.5	파이어 볼의 경

템이 자료

파이어볼	최대 대미지	각 속성마스터리+세공+타이틀	중급마법 강화 세트효과	21/6.5 (3.23)	0.1	2.1
블레이즈	마법 공격력*블레이즈 대미지*블레이즈 폭발 대미지*풀차지 계수*기타 곱 연산대미지		추가 대미지 토템, 낭만농장 설치물	블레이즈대미지	폭발대미지	풀차지
				14	2.4	1.76

상급 마법

	대미지 분류			계수	
마법	앞대미지	뒷대미지	추가대미지	마공	풀차지
헤일스툼	기본 공격력+세공 마법공격력	아이스 속성 마스터리+세공+타이틀, 로즈마리장갑	추가 대미지 토템, 낭만농장 설치물, 헤일스툼 강화효과	3.5	
라이트닝로드		각 속성마스터리+세공+타이틀	추가 대미지 토템, 낭만농장 설치물 라이트닝 로드 강화 효과	12	330%
메테오	물리대미지+(마법대미지+앞대미지)		추가 대미지 토템, 낭만농장 설치물	160	

차지대미지 보너스(3단기준)

	1차지	2차지	3차지	4차지	5차지
아이스볼트	100%	100%	100%	100%	100%
라이트닝볼트	100%	100%	100%	100%	128%
파이어볼트	100%	200%	300	400%	650%
아이스스피어					
파이어볼	15.4%	30.7%	46.2%	61.5%	100%

템이 자료

헤일스툼	100%	200%	300%	400%	625%
------	------	------	------	------	------

대미지 세공 목록(정교한 세공도구 기준)

*한계돌파 옵션은 아주 낮은확률로 붙는 옵션을 말합니다.

옵션이름	세공계수(마기 계수)	세공 최대랭크(괄호안은 한계돌파)	마스터타이 틀
파이어볼트 대미지	2.5(2)	무기: 20(25), 악세: 4 , 에코: 20, 마기: 10	
라이트닝볼트 대미지	2.5(3)	무기: 20(25), 악세: 4, 에코: 20, 마기: 10	
아이스볼트 대미지	2.5(2)	무기: 20(25), 악세: 4, 에코: 20, 마기: 10	
아이스스피어 대미지	5	무기:20(25), 악세:4 에코: 20	
썬더 대미지	5	무기:20(25), 악세:4 에코: 20	
파이어볼 대미지	15/6.5	무기:20(25), 악세:4 에코: 20	
블레이즈 대미지	5%	장갑:20(25), 악세:4, 에코:20	
블레이즈 폭발 대미지	10%	무기: 20(25), 에코:20	
헤일스툼 대미지	10	무기:20(25), 악세:4, 에코:20	
라이트닝로드 대미지	20	에코:20	
라이트닝로드 최대 충전 보 너스	1%(4%)	에코:20, 마기:10	
볼트조합마스터리	1%	모자: 20(25), 악세: 4, 에코: 20	5%
볼트마스터리	1%	모자: 20(25), 악세: 4, 에코: 20	15%
파이어마스터리	0.5%	모자: 20(25), 악세: 4, 에코: 20	10%
라이트닝마스터리	0.5%	모자: 20(25), 악세: 4, 에코: 20	10%
아이스마스터리	0.5%	모자: 20(25), 악세: 4, 에코: 20	10%
라이트닝윈드영향력	0.75	장갑: 20(25), 악세: 4, 에코: 확인안됨	
마공(참고용)	4	무기: 20(25), 악세: 4, 마도서(냄비): 20(25),	

템이 자료

각마법별 기본캐스팅시간

마법	시간(초)
아이스 볼트	1
라이트닝 볼트	
파이어 볼트	1.5
아이스스피어	1.6
썬더	2
파이어볼	
헤일스톰	3
메테오	2

캐스팅속도 관련 옵션

무기	개조	세공	에르그	비바체	쾌속	마법시전속도 향상 포션	타이 틀
원드	0~12%	0~51%	0~20%	세팅별	1%~7 %	10%	5%
스태프	0	0~30%	0~30%				

*최근 원드에르그 개편으로 에르그의 2번째 옵션으로 캐스팅속도가, 3번째 옵션으로 볼트마법 사거리 증가가 추가되었습니다.

캐스팅속도 관련 세공

옵션이름	세공계수	세공 최대 랭크	타이틀
캐스팅속도 증가	1.5%(원드는 2 번)	무기: 20(25), 에코스톤:3	스페셜 공허의나비: 5%

기타 관련 세공

옵션이름	세공계수	세공 최대랭크
헤일스톰 사거리	0.3m	옷: 20(25), 에코스톤:20
블레이즈 폭발반경	0.15m	옷:20(25), 에코스톤:20
라이트닝로드 쿨타임감소	0.4초	에코스톤:10

템이 자료

직접적인 수치를 계산하고 싶으시다면 마법 대미지 계산기를 이용해 주시면 감사하겠습니다.

마비노기 마법 대미지 계산기 (temiy7.github.io)

마비노기 마법 대미지 계산기

마비노기 마법대미지 계산기 by [만돌린]템이
temiy7.github.io

이상 마비노기의 마법에 대한 내용이었습니다.

3

구독하기

'가이드' 카테고리의 다른 글

[자료이전]마비노기 스태프 세공효율2023.07.23

#Su , #계산기 , #마법 , #마법대미지 , #마법사 , #마비노기

가이드 관련 글더 보기

[자료이전]마비노기 스태프 세공효율2023.07.23

템이 자료

마비노기 마법관련 가이드나 실험을 올리는 자료 블로그 입니다. 실험요청은 방명록으로 부탁드립니다.

구독하기

댓글 0

이름

비밀번호

템이 자료

등록