

メインジョブとサポートジョブ

GuildWarsはメインジョブとサポートジョブという2つのジョブを選択できます。
(海外版ではメインジョブは「プライマリ」、サポートは「セカンダリ」と呼ばれます)
選んだジョブによって「特性レベル」(attribute)と呼ばれる、キャラクターを成長させる項目が変化します。

(例:「ソードマスタリー」という特性レベルにポイントを振ることによってソード関係の攻撃やスキル能力が上昇する、など)

つまり、キャラクタを作る上でこの「特性レベル」が重要になってくるのです。
いくら「魔法が使いたい!」という気持ちがあっても、
ウォーリアやレンジャーをジョブに選択していると、そういったスキルはあまり有効的ではありません。
逆にエレメンタリストなどを選択していれば、非常に強力なキャラクターが作れるでしょう。

自分の望むプレイスタイルを実現できる特性レベルを持ったジョブを選択するようにしましょう。

ユニーク特性

また、そのほかに重要になってくるのが「ユニーク特性」の存在です。
上記で示した `html plugin Error`: このプラグインを使うにはこのページの編集権限を「管理者のみ」に設定してください。
しかし、この他にメインジョブに選んだ場合にしか有効にならない「ユニーク特性」というものが存在するのです。

- 特性レベル メインでもサポートでも自由にポイントを振れる
- ユニーク特性 メインジョブでないとポイントを振れない(使用は出来る)

と、このようになっています。
ユニーク特性は使用条件がそのように限られている分、非常に重要な特性なのです。
(具体的な例は[ジョブ](#)で各ジョブのユニーク特性を載せているのでご覧ください)

つまり、回復キャラが作りたいのでメインをモンクにすればいい、というわけでもなく
エレメンタリストをメイン、モンクをサポートジョブにして、
エレメンタリストのユニーク特性である「エネルギー」(エネルギーの最大値を増やす)を利用することにより、

`html plugin Error`: このプラグインを使うにはこのページの編集権限を「管理者のみ」に設定してください。を作ることができます。

(キャラクターの最大エネルギー量は全員同じで20です。)
上で述べたようにサポートであっても、どの特性レベルにポイントを振るかという点には制限がないので
極論を言えば「サポートジョブの特性レベルを中心にポイントを振る」ということも可能なわけです。
もちろん、それが対戦において実用的であるかどうかは別として、
「これがやりたいからメインジョブはこれ」と簡単に決めてしまわない方がよいということです。

また、補足として装備できる防具はメインジョブに依存するので、キャラクタの外観はメインジョブによって変わります。

ルーンが存在

GuildWarsにはレベルアップによって、特性レベルをあげる以外に、「ルーン」という最大特性レベルをあげる効果のあるアイテムが存在します。このルーンはメインジョブの特性ポイントのみ強化できます。つまり、最終的にサポートジョブよりメインジョブのほうが触れるポイントが多くなります。(ルーンを使わない場合、最大12。ルーン+防具の効果で最大16)

この点にも注意してキャラクタのジョブを選択しましょう。