# Mage Guide

## Arme :

Sceptre

Avantage :

Dps à distance se basant sur le critique et les dégâts critique. Excellent aussi bien en pvp qu’en pve

Inconvénients :

La chance de critique est influencée par le niveau de la cible...

En pvp ce n’est pas dérangeant car les matchs sont plus ou moins équilibrés.

En pve cela devient plus gênant car sur les boss plus haut lvl les chances de coup critique et de dégât critique s’en voit fortement réduite

## Attributs :

Int - 3

Vig - 0

Tech - 2

## Carte sonnante recommandé



## Compétences recommandées :

### *Tier 1*

Explosion Ardente, Brûlure superficielle, explosion électrique, Attention Ravie, Intellect Magique

*Explosion ardente attention ravie explosion électrique et intellect magique les 4 en up serait apparemment selon plusieurs THL la rota la plus puissante actuellement du mage*

## Compétences Afk :

Blizzard

## Compétences Pvp :

Blizzard, Météorite

## Trempe recommandée :

Attaque Critique PV Perforation

## Jouets recommandés

### Marmotte / marmotte enneigée

*Marmotte et marmotte enneigée les deux sont obligatoires pour pouvoir adapter la stratégie en fonction du boss et pouvoir interrompre les sorts qui One Shot voir même accéléré une rotation dps*

### Ankylosaure

*Ankyl est primordial arrivé au C3/C4 car il permet de ne pas mourir sur un sort de boss qui One Shot s’il est bien placé*

### Mobelin noir / Smilodon / Ours brun

*Mobelin noir, Smilodon et Ours brun sont de loin les meilleurs jouets pour dps... donc à prioriser*

## Jouets Trash tier

*Tout le reste car en réalité tous les autres jouets sont vraiment à adapté en fonction des besoins et seul ceux du T1 seront ceux qui seront utilisés dans 99% des cas*

## Type de familier recommandé

Assistance