Champion Shooter : Le Mage  
  
Caractéristiques :  
        PV : 800  
        PM : 2000  
        Regen PV : 5 (HP5)  
        Regen PM : 25 (MP5)  
        Défense : 0  
        Vitesse de déplacement : 1.1  
        Attaque de base : 20  
        ICD : 0.5sec  
  
Passif : Bouclier de mana  
        Lorsque le mage est attaqué de face, il subit 10% de dégats en moins.  
  
Coup blanc : Le mage lance une pointe de mana qui blesse légèrement l'ennemi.  
  
1) Lévitation Grandiose : 200mana (20sec CD)  
        Cette technique fait léviter un ou plusieurs ennemis dans une zone donnée (skillshot) durant 3sec.  
        Durant cette phase, les ennemis subissent 30% plus de dégâts et sont étourdis en l'air. Durant ce laps de temps, le mage peut se déplacer avec le ou les ennemis encore piégés dans sa lévitation (ce qui aura pour effet de les déplacer eux aussi) mais avec une vitesse réduite de 20%.   
  
2) Mur de force : 400mana (10sec CD)  
        Le mage invoque un mur de force devant lui qui permet de ralentir ses ennemis et améliorer ses statistiques.  
                - Ennemis : Lorsqu'un ennemi traverse le mur, il est ralenti à hauteur de 40% durant 3 sec.  
                - Mage : Lorsque que le mage traverse le mur, sa vitesse est augmentée de 30% et les dégâts qu'il subit sont réduits de 20% durant 10sec.  
  
3) Projectiles éthériens : 100mana (2sec CD)  
        Le mage invoque des projectiles formés de magie pure et les envoie sur ses ennemis.  
        Ce sont deux projectiles (en forme de "=") qui se déplace droit devant le mage dans la direction choisie, jusqu'à 50mètres.  
        Chaque projectile inflige 50pts de dégâts dès qu'il touche un ennemi et blesse tous les autres qui se trouvent derrière à hauteur des mêmes dégâts.  
        Si un projectile traverse le mur de force, les dégâts sont doublés et la cible est étourdie durant 2sec.  
  
4) Décomposition arcanique : 100mana (15sec CD)  
        Le mage se décompose en minuscules morceaux arcaniques ce qui lui permet de se déplacer durant 3 sec sans être vu.  
        Il devient donc invisible durant 3 sec mais peut continuer à se déplacer sans pour autant pouvoir attaquer.  
  
5) Bassin crépitant : 250mana (10sec CD)  
        Le mage invoque un bassin de flux magique qui sort du sol et inflige des dégâts à tous ceux qui se trouvent à l'intérieur.  
        Le bassin inflige 50pts de dégâts par seconde durant 5sec sur une zone de 10m de diamètre.  
        Si le bassin est utilisé sur un ennemi en même temps que la lévitation grandiose, des morceaux de flux contenus du bassin ce fixe sur le joueur ennemi et lui inflige une fois que le bassin se termine, un DoT de 10sec infligeant 30pts de dégâts toutes les 2sec.  
  
  
CHECK UP RAPIDE DU GAMEPLAY :  
  
        - Contre un joueur distance : Il faut que le mage joue un maximum avec son combo projectile/mur de force ce qui permettrait d'immobiliser sa cible dans le bassin crépitant et ainsi lui infliger de lourds dégâts. Le buff vitesse du mur et l'invisibilité lui rajoute des outils pour se tirer d'un mauvais pas si les dégâts étaient trop importants ou l'ennemi trop rapide pour le mage.  
        - Contre un joueur au corps à corps : Il faut que le mage cette fois joue un maximum sur les effets de ralentissement (plus que sur le combo stun/AoE) pour que le champion ennemi ne réussisse pas à frapper le mage en mêlée.  
  
Avantages:  
        - Beaucoup de technique pour fuir la mêlée.  
        - De bons dégâts/contrôles de zone.  
        - Peut "burst" et control un ennemi en même temps  
  
Inconvénients:  
        - La mana n'est pas infinie.  
        - Très fragile.  
        - Peut se révéler inefficace contre un ennemi pouvant se rendre invincible aux effets de control.