

Guide Mage

Guide Mage pré-Archimage/Nécromancien

Dernière actualisation: 11/10/25

Crédit: Winter aka AsaEnami - Discord: winter.exee



Hello voici un guide sur le mage avec un avis expérimenté et surtout honnête. Dans ce guide, vous allez retrouver tous les aspects que peut apporter la classe. Sur ses défauts et ses points forts. Tous les bugs sur la classe. Quelques propositions de buffs/nerfs sur la classe. Et surtout comment la jouer cette classe?

Tout d'abord, qu'est ce qu'un mage?

Un mage est une classe à longue portée où le principe est de faire de gros dégâts, gros coûts en mana tout en ayant certains sorts avec des incantations relativement longues et courtes.

Pour les plus flemmards et/ou qui ne comprennent rien, voici le topo de la classe.

Gros dégâts = gros coûts en mana / grosse durée d'incantation / gros cooldown

Dégâts minimes = coûts en mana minime / cooldown minime

Présentation de la classe Mage

Notations

Rôle: DPS / Contrôle

Type d'arme: Bâton

Difficulté: ★★★★★

Compréhension de sorts: ★★★★★

Capacité solo: ★☆☆☆☆

Capacité coopérative: ★★★★★

Santé: ★★☆☆☆

Déplacement: ★★★★★

Dégâts: ★★☆☆☆

Mana: ★★★★★

Sorts

Nom: Combo Sorcellerique

Type: Combat / DoTs

Niveau requis: Niv. 1

Dégâts: 9 / 1*dégâts de l'arme utilisée

Cooldown: 2 secondes

Image du sort:



Description détaillée:

Lancement de combo de 3 attaques différentes sur 4 coups.

Les 2 premiers coups lancent une boule de feu infligeant des dégâts en zone tout en appliquant un effet de brûlure (1♥/tick) sur une durée de 4 secondes.

PS: Si le sort est utilisé avec le bâton, la brûlure ne s'applique pas contrairement à si le sort est utilisé avec la touche définie.

Le 3ème coup incante 5 lances de glace devant soi en éventail, appliquant un effet de ralentissement sur les ennemis sur une durée de 4 secondes.

Le 4ème coup fait apparaître un éclair violet dans la direction où le joueur regarde.

Nom: Barrière de mana

Type: Passif / Défense

Niveau requis: Niv. 2

Cooldown: 15 secondes

Image du sort:



Description détaillée:

Génère un bouclier toutes les 15 secondes permettant d'absorber un coup.

Nom: Frappe de Téléportation

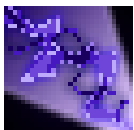
Type: Combat / Déplacement / Contrôle

Niveau requis: Niv. 3

Dégâts: 10

Cooldown: 8 secondes

Image du sort:



Description détaillée:

Sort permettant de vous téléporter vers l'avant et applique un **étourdissement sur une durée de 4 secondes en zone à l'arrivée.**

Nom: Barrage Flamboyant

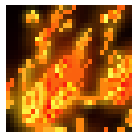
Type: Combat / DoTs

Niveau requis: Niv. 5

Dégâts: 25

Cooldown: 15 secondes

Image du sort:



Description détaillée:

invoque 6 cercles magiques créant des boules de feu infligeant 2 fois 25 de dégâts en zone. Incante ensuite une grosse boule de feu, qui t'immobilisera, vers l'avant qui se propage en éventail appliquant un effet de **brûlure (3♥/tick)** sur une durée de 4 secondes.

Nom: Prison Cryogénique

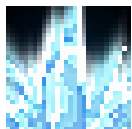
Type: Combat / Contrôle / DoTs

Niveau requis: Niv. 7

Dégâts: 40

Cooldown: 25 secondes

Image du sort:



Description détaillée:

Fait apparaître un pilier de glace, appliquant un effet de **gel (5♥/tick)** infligeant des dégâts et en immobilisant en zone sur les ennemis sur une durée de 4 secondes.

Nom: Hailpiercer

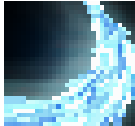
Type: Combat

Niveau requis: Niv. 9

Dégâts: 15

Cooldown: 12 secondes

Image du sort:



Description détaillée:

???

Nom: Météor du Chaos

Type: Combat / DoTs / Ultime

Niveau requis: Niv. 9

Dégâts: 50

Cooldown: 40 secondes

Image du sort:



Description détaillée:

???

TierList des sorts

Combo Sorcellerie:

★★★★☆☆

Barrière de mana:

★★★★☆☆

Frappe de Téléportation:

★★★★☆☆

Barrage Flamboyant:

★☆☆☆☆

Prison Cryogénique:

★★★★★

Hailpiercer:

?????

Météor du Chaos:

?????

Comment jouer la classe?

WIP...

Améliorations

Quoi donc améliorer?

Voici mon opinion, qui est totalement personnelle, sur quels stats investir.

Je pense qu'il faut prioriser l'amélioration de l'intelligence, de la santé et de la défense.

Je m'explique, actuellement la classe mage n'est pas du tout faite pour 'DPS' mais plutôt de contrôler les ennemis en zone. D'où l'idée de partir sur de la tankiness en stats? Cela te permettra de prendre, en plus de contrôler, l'aggro des monstres.

Quels sorts améliorer?

Actuellement le meilleur sort à améliorer est probablement un des 3 derniers sorts donc Prison Cryogénique, Hailpiercer, Météor du Chaos. Actuellement, je suis mage niveau 8 donc je ne peux tester les 2 derniers sorts. Un avis plus constructif sera fait dans le futur.

Avantages / Points forts

La classe est très forte en donjon, beaucoup de contrôle et de mobilité dans le kit de la classe.

La classe permet de temporiser pour toute la team afin de permettre aux allié(e)s de se régénérer.

Elle permet également de facilement prendre l'aggro du monstre.

La classe a une quantité astronomique de mana grâce à l'amélioration de l'intelligence.

Mage brille extrêmement bien et uniquement en coopération!

Défauts / Points négatifs

La classe est très nulle avant le niveau 7, Mage ne te permet pas du tout de pouvoir solo le contenu du jeu en early.

Les cooldowns des sorts sont extrêmement longs pour la plupart et avant le niveau 7. Les incantations des sorts à gros dégâts sont très longues. Résumé, tu es juste un creep qui sert à rien.

Bufs / Nerfs / Modifications à apporter

Bufs:

- *Barrage Flamboyant: Augmenter la longueur de la zone d'éventail.*

Nerfs:

- *Augmenter le coût en mana des sorts.*

Modifications:

- *Frappe de téléportation: Étourdir les ennemis à l'arrivée du sort → Étourdir les ennemis à la position du lancement du sort*

Bugs

WIP...

Notes de buffs/nerfs Mage

Patch 11/10:

Buff Mage:

Augmentation de chacune de ses compétences (sauf le combo du niveau 1)

Réduction de certains cooldowns / coûts en mana selon le niveau de la compétence

Compétences: Combo Sorcellerie : aucun changement

Barrière de Mana : aucun changement

Frappe de Téléportation : dégâts 10 → +5 / niveau

Barrage Flamboyant : dégâts 25 → +6.5 / niveau

Prison Cryogénique : dégâts 40 → +5 / niveau

Hailpiercer : dégâts 23 → +6 / niveau

Météore du Chaos : dégâts 50 → +10 / niveau

Archimage

Nécromancien

Guide Guerrier

Paladin

Berserker

Guide Shaman

Clerc

Sage

Guide Assassin

Samourai

Ninja

Guide Archer

Prédateur

Machiniste

