

Conseils d'un ermite

Un guide du sorcier template 36 âme 40 altération

Par

Atalantis Witchcraft

Bonjour à toi qui lis ce guide,

Je vais tout d'abord me présenter c'est la moindre des choses car nous allons nous côtoyer tout le long de ces quelques pages et peut être même après que tu aies lu celles-ci en MP, In Game ou peut-être même In Real Life si l'opportunité nous y conduit.

Il y a de cela 82 ans aujourd'hui ma nomination dans la Forêt de Campacorentin comme disciple scella mon destin. Ma famille venait juste de partir d'Avalon la belle, juste au moment où mon père venait d'être nommé émissaire pour le Haut Roy dans la province d'Hibernia. J'étais déjà un homme à l'époque mais les avaloniens vivent vieux et comme le dit la célèbre description « il n'est pas rare de croiser un avalonien centenaire » et oui la plupart des années de ma vie se sont probablement déjà écoulées et à 118 ans il me semble clairvoyant de rédiger ces mémoires avant qu'on me traite de sénile et inintelligible.

Je me nomme Atalantis Witchcraft, Je suis avalonien et j'ai il y a peu été consacré Chevalier-Dragon. Tu peux me rencontrer sur le serveur de jeu Brocéliande je suis bien évidemment level 50 et après de longues années passées à côtoyer les terres d'Albion, la seule et unique classe qui me plaise vraiment m'amène à rédiger pour toi un guide qui je l'espère résoudra quelques énigmes ou te confortera sur les points où tu pourrais avoir des doutes. Je me permettrais de te tutoyer, je suis un vieil homme et beaucoup me surnomment grand-père. Les gens du nord m'appellent « le vieux », ceux du sud m'appellent « Sapidus » mais je ne vais guère plus dans le sud et rares sont ceux qui se rappellent du temps où je portais ce nom. Mes disciples et ils sont peu je ne donnerais pas de noms, me disent « maître » mais aujourd'hui après leur avoir tout appris de ce que je connaissais, ce sont plutôt eux qui me surprennent et je tiens aussi à les remercier pour m'en avoir appris beaucoup. Je ne t'en tiendrais pas rigueur et je souhaiterais que tu m'appelles comme mes proches qui eux me nomment plus aisément « papy » ou « grand-père » pourtant je ne suis pas marié et la seule femme que j'ai côtoyé est décédée au combat il y a bien longtemps. Maudits soient les « Night Hunters » la guilde qui l'a conduit à la perte elle s'appelait Crystalle. Je m'éloigne un peu du sujet mais je tenais à ce que tu me connaisses un peu.

Aujourd'hui dans le village de Denbigh je vis reclus partant parfois en escapade en solitaire ou accompagné par les plus vaillants guerriers de mon royaume pour profiter de ce que certains appellent les GB ou HR. Oh je sais, tu me diras que ces gens n'ont pas de cœur qu'ils sont généralement associables et tout à fait inhumains. Mais la guerre ne laisse personne intacte dans le contexte dans lequel on vit. Or que ce soit Irl ou Ig la guerre c'est la même chose côté subjectif. Au fait n'hésitez pas à passer me voir de temps à autre dans ma petite maison il y a toujours une forge, une table d'alchimie et un lit pour les gens de passage qui voudraient se reposer entre deux campagnes, si bien sûr vous venez en amis. Ma maison bien que vous connaissiez le nom du village se trouve dans la région du vieux Sarum c'est au sud de Caerwent et ma maison porte le numéro 634.

Bien passons dans le vif du sujet maintenant, ce guide comment dire... en fait n'en est pas vraiment un comme tu as pu le constater sur ces premières lignes. En fait ce sont plutôt une somme de conseil et des pensées sur ma classe.

Le sorcier est un mage particulier non pas seulement parce que ses services sont très demandés et parce qu'il peut être autonome en situation périlleuse mais aussi parce qu'avant que la guerre commence entre les royaumes le sorcier était LE mage que les gens n'aimaient pas côtoyer. De toute façon à cette époque je peux te le dire, on nous chassait pour ce que nous étions. Cabalistes et sorciers ne pouvaient pas dévoiler leurs véritables activités sans qu'on soit arrêté dans le royaume d'Albion C'est pour cette raison qu'Olorustus le Grand-maître de l'Académie n'a jamais dévoilé sa véritable spécialité avant que Kystenine n'accepte sous la contrainte de l'ennemi aux

portes de camelot de laisser libre les sorciers noirs (sorciers et cabalistes) et avaloniens venu de l'île de verre. C'est depuis ce jour que nous pouvons nous présenter sous notre véritable profession, les petites gens nous craignent toujours et il ne fait pas bon de vouloir régler ses comptes avec un sorcier de mauvais poil.

Le sorcier est aussi un mage particulier car de tous les arts enseignés sur Albion le sorcier détient les pouvoirs les plus polyvalents. Ce ne sont pas les pouvoirs les plus puissants forcément, mais il a une grande variété de sorts qui lui permettent d'être apprécié à sa juste valeur par de nombreux groupes de combats et c'est ce qui a fait sa réputation. Le sorcier endors, enracine, empoisonne, vampirise, affaiblit, détruit, charme, lance la confusion chez ses ennemis, les rends même amnésiques. Beaucoup diront que le sorcier est surtout une classe de soutien, en cela il n'ont pas entièrement tort car la majorité des sorts font du sorcier un chef d'orchestre, il n'est pas tellement là pour tuer, mais là pour contrôler le champs de bataille en empêchant les ennemis d'incanter mais aussi en les empêchant de s'assister, en empêchant leur soigneurs de soigner. Néanmoins le sorcier à un fort potentiel offensif qui lui permet de faire tout à fait l'appoint s'il est le seul mage du groupe. Bref on en parlera un peu plus tard mais certaines combinaisons sont dévastatrices tantôt le sorcier sera l'élément déclencheur, tantôt il sera celui qui tuera. Il n'est donc pas non plus destiné à ne faire que de la gestion de foule.

Je vais faire une petite description de chaque fonctions citées ci-dessus et ci-après :

Le sorcier endors (mezz), enracine (root), empoisonne (DoT), vampirise (Drain), affaiblit (Debuff), détruit, charme, confuse, amnésie.

Le sorcier peut endormir ses ennemis grâce au mesmérisme dénommé plus couramment « mezz ». Il dispose de deux types de mezz, le mezz de zone et le mezz simple. Quel que soit ton level sache que l'ae mezz a une portée d'action de 1875 de range, le simple de 1500 soit 350 de portée de plus que les autres classe qui mezzent en ae. Le mezz est un sort particulier sa durée varie selon le level et il faut savoir que pour un level identique le mezz simple dure toujours plus longtemps que le mezz de zone équivalent. Le mezz de zone a une aire d'effet de 350 de range de base et l'ae mezz level 44 en âme a une aire d'effet de 400.

On peut déjà noter que le sorcier est la classe détenant le plus puissant de tous les mezz castables récapitulons ses caractéristiques principales :

350 de range de plus sur l'ae mezz
350 d'ae range (400 au level 44 en âme)

Le mezz est un sort d'entrée de combat extrêmement important. On attend du sorcier qu'il soit le premier a mezz, C'est facile tu me diras avec un sort aussi boosté. Pourtant il faut savoir que même si c'est le plus puissant mezz castable contre un mezz instantané que détiennent chacun de nos adversaires mezzeurs (bardes et guérisseurs) nous autres sorciers ne détenons pas d'instant. Mais il y a plusieurs façon d'optimiser nos chances de lancer le mezz en premier. Déjà apprendre à lead afin d'être le premier en tête de groupe et de choisir la direction et le positionnement du groupe pour mezz le groupe qui nous attaque ou que nous allons attaquer. Tu peux aussi optimiser ta vitesse de cast en augmentant ta dextérité et ta vitesse de cast pure à son maximum grâce aux artefacts, armures spellcraftées, items rares, buffbot et RA (dext améliorée (toutes versions) et maître de l'art (pour les versions de jeu pré 1.70)). Il faut bien sur être quel que soit la situation extrêmement concentré sur l'inc pour être le premier à sélectionner le lead adverse et incanter son mezz avant.

Avant d'enchaîner sur une partie destinée aux réactions à avoir en situation rvr abordons rapidement une des facettes du jeu qui nous arrive à tous.

Parlons des résists. Souvent l'ont assimile trop vite les chances de résists avec le rang de royaume. Qu'est ce que ce terme pour commencer ? Le terme « resist » décrit un évènement courant qui arrive à tout le monde. Chaque sortilège a une chance d'être inefficace aussi bien quand on le lance que quand on en est victime. Une personne qui est immunisé contre un sort de cc (mezz, root ou stun) peu resist par immunité, mais une personne d'un level supérieur au level du lanceur de sort a d'autant plus de chance que son level est supérieur de résister au sort qu'on lui inflige. Le système de resist est simplifié par la formule suivante, on fait le rapport level du sort/level de la cible qu'il soit offensif ou défensif.

Abordons donc de suite le thème du rang de royaume. Il faut savoir qu'inéluctablement au fil des saisons et des années ton sorcier acquerra une notoriété sur les champs de batailles récompensées parce que nous appelons les points de royaume, or au début saches qu'avec ce template ton petit rang de royaume ne t'aidant pas les resists seront importantes mais elles le seront tout autant qu'au rang le plus élevé car ces points n'interviennent pas dans les chances de résister à une exception près le sort de charme lvl 32 qui résistera moins avec $32+8$ qu'avec $32+1$ en âme. Ces points de royaumes couplés par 10 donnent tous les 10 points un point de compétence de royaume supplémentaire dans toutes les spécialisations de base de ton personnage. Ainsi au 1L0 tu auras +0 de skill en âme en altération et en manipulation tandis que 10 rang après au 11L0 tu auras +10 en skill partout. Ce rang de royaume en augmentant va te permettre dans les spécialisation offensives de réduire la variance de tes dégâts.

Maintenant prenons un exemple tiré d'une de mes entrevue avec un élève qui ne comprenait pas pourquoi un sort level 35 était plus puissant dans certaines situations rvr par rapport à un sort 50 alors que c'était l'inverse en pve :

En rvr quel que soit ton rang la cible n'est jamais de level supérieur à 50 (patrouilles et gardes de forts exclus).

Alors qu'en pve les cibles peuvent aisément être d'un level supérieur au tien.

En rvr :

1) tu es level 50 rang 1 et tu rencontres un ennemi level 50.

Tu es de template 36ame40alté avec $40+11$ en bonus alté soit 51 en alté pour la variance des dégâts.

Tu n'auras donc peu ou pas de variance elle est minimalisée.

2) un autre est level 50 mais rang 10, il rencontre ce même joueur.

Il est de même template avec donc un bonus de $40+19$ soit 59 en alté disons 60.

Il n'aura donc pas de variance elle est minimalisée dans ce cas présent.

Prenons un exemple simple en pve maintenant :

1) résumons, 36ame40alté avec 51 de bonus alté effectif tu rencontres un montres level 50 la variance des dégâts est minime par rapport au level du mob

$51/50 \approx 1$ (1.02) tu te rapproche même imperceptiblement de ton cap de dégâts

2) dans la même situation l'autre avec 60 aura un rapport de $60/50 \approx 1.2$

Maintenant contre une créature de level supérieur au sien disons 65 :

1) 51 en alté donc on obtient un rapport de : $51/65 \approx 0.78$

2) l'autre avec 60 obtiendra un rapport de : $60/65 \approx 0.92$

Cela signifie qu'en pve plus on aura de bonus en altération plus la variance entre chaque dd sera minime quand la créature cible est de level supérieur au sien. Ainsi donc en théorie un mage de rang 11L n'aura pas de variance contre tous les mobs étant de rang inférieur ou égal au niveau 60.

Il n'est donc pas exclu de trouver un mage de level 45 rang 8 (imaginons) qui fasse de meilleurs dégâts qu'un mage rang 1 level 50 en pve sur des cibles de level 50+

Mais il faut bien différencier variance des dégâts qui dépendent du level du sort offensif utilisé+points de bonus de la spé d'origine (ici dd ou drain altération+bonus de la spé altération du au rang et sc)

Et

Chance de « resist » d'un sort qui dépend du rapport lvl du sort/level de la cible qui elle est valable aussi bien en rvr qu'en pve

N'oublions pas non plus que cette règle ne s'applique que pour les sorts offensifs (dot, pbaoe, dd, drain) et pas les cc (mezz root snare (le snare en lui-même pas le dd qui l'accompagne)).

Voilà après avoir abordé ce sujet sensible et étant entièrement à ta disposition si tu souhaites de plus amples détails n'hésites pas à poser tes questions.

Avant ces deux paragraphes nous parlions ensemble du mezz et de sa fonction d'entrée de combat, j'avais parlé de l'inc d'un groupe contre le sien.

Mais qu'est ce que l'inc ?

L'inc ce n'est pas toujours facile, en fait c la manière par laquelle les groupes adverses vont arriver soit en embuscade soit en pleine course. En embuscade l'inc est généralement simple on voit le groupe à l'arrêt et il suffit généralement de prendre ses aises et de se détacher de son propre groupe. A l'inverse si un groupe vous surprend alors que vous étiez en embuscade le sorcier peut très bien être au milieu de son propre groupe et être victime lui-même d'un mezz c'est pour cette raison que la plupart du temps je préfère rester à l'écart derrière un décors ou au-dessus du groupe afin de prévenir à toutes possibilités et de mezz mes compagnons.

L'inc mid c'est simple soit le serveur lag soit l'ordinateur rame bref en tout cas je trouve que les groupes optimisés mids sont plus durs à mezz que les groupes hibs la raison est simple il faut savoir que les mids se déplacent souvent en speed-sprint la configuration de leur regen endu et regen mana le permettant tandis que le speed sprint des hibs ou bien des albs même demande une manip lourde (twist) chez les hibs et épuisante en mana chez les albs si le paladin ne sais pas comment lancer convenablement son regen endu. Bref en tout cas les mids sur l'inc arriveront plus vite et apparaîtrons parfois après un petit freeze. La difficulté viendra donc de la

configuration de votre ordinateur et du type de lead du groupe adverse ce dis groupe étant plus dur a mezz si c'est un guérisseur qui mezz en instant en leadant ou non.

Mais je ne m'inquiète pas contre un groupe mid si tu as bien compris en quoi consiste le mezz de l'inc et les dangers qui t'empêcheront de le faire à moins de te faire mezz toi et ton groupe par un instant tu seras toujours le premier a mezz :D

L'inc hib lui est plus simple la plupart des groupes hibs n'utilisent le speed sprint que pour fuir ou rattraper de dos un groupe ennemi mais un inc de dos est déjà une grosse faute stratégique de ta part si tu ne t'en est pas rendu compte assez vite et encore plus si tu leadais à ce moment là. En tout cas pour toutes les autres situations un bon groupe ennemi hib dispose sur l'inc de deux armes selon moi dévastatrices et d'une troisième mais que l'on ne rencontre que dans les groupes optimisés et encore. La première vient du barde c'est l'instant amnésie, il fonctionne à 2300 de portée et en instant et t'obligera quel que soit ta distance de cast de recommencer ton mezz une seconde fois. La deuxième est l'instant mezz mais en soit il est moins redoutable que celui des mids car ils n'arrivent pas aussi vite qu'eux. La troisième ne vient pas du barde mais de l'eldricht qui peut de loin reconnaître (s'il est aware ou habitué à ton groupe) le sorcier et le debuff portée ce qui t'empêchera de cast un mezz a moins que vous soyez déjà au contact mais là c'est du très haut niveau hein quand même hinhinhin hum erm....

Je pense que c'est tout pour l'inc. Ah si j'oubliais :

En version pré 1.70 (pré NF) le mezz contre les hibs finalement ne sert souvent que d'engagement au combat il n'apporte pas grand chose car la Ra druidique Purge de groupe élimine et immunise instantanément pour une minute a ce type de sort et c'est pour cette raison qu'intervient la seconde partie du template 36 âme 40 alté template que je te conseille fortement. Le root de zone peut à son tour immobiliser l'ennemi mais en plus d'immobiliser le groupe il interrompt les casteurs adverses en dehors de Master Of Concentration (Moc). En gros sur l'inc tu mezz en boucle en attendant l'animation de purge de groupe (ça peut mettre dix secondes parfois avant que le druide trouve la touche :D) et dès que tu la vois tu lances le root en double au moins pour parer aux resists et interrompre les casteurs.

En ce qui concerne les mids il arrive encore de rencontrer des full groupes de tanks ce qui amène à une durée de mezz très réduite à cause de détermination dans tous les cas je préfère toujours m'éloigner un peu avant de revenir après le mezz de l'inc, les groupes mids sont tellement bourrés d'instant que si tu restes à attendre qu'ils soient demezz tu peux être sur qu'on ne te lâchera pas tant que tu ne seras pas morts.

Le sorcier enrachine certes j'en ai parlé pour contrer purge de groupe juste au-dessus de ces quelques lignes, le root de zone level 39 en altération dure 59 secondes ce n'est pas grand chose une fois déduites les résistances du sortilège et détermination chez les tanks. Souvent même sa durée est plutôt démoralisante mais au regard des statistiques le root de zone est moins résisté que le mezz de zone level 34 effectivement sur ce template le root a un level plus élevé et il passe donc mieux. Mais pour faire vite dans la définition de ce type de sort il a une portée plus réduite que le mezz avec 1500 de range et un effet de 350 d'aerange, le dernier root single de ce template étant bien entendu comme pour le mezz plus long que son ae. Le root doit être un moyen de substitution au mezz, et c'est sur cette fin de phrase que je fais une petite aparté sur la gestion des timers.

La gestion des timers est assez importante pour que nous abordions son sujet. Il faut savoir qu'un sort de cc peut être soumis à une resist d'immunité. Je te donne quelques exemple d'immunités différentes pour que tu comprennes.

Les immunités dues aux ra :

Un ennemi est devant toi tu le root et celui ci purge. A ce moment il bénéficie d'une immunité d'une minute contre le type de sort snare (100%).

Cet ennemi est toujours devant toi et tu le mezz pour qu'ils ne viennent pas vers toi car il vient de purger ton root. Celui ci n'est pas immunisé contre les mesmérisme et il s'endort.

De même la ra druidique purge de groupe immunise contre tous les cc dont sont victimes les membres d'un groupe adverse.

Imaginons un groupe hib se fait mezz, en somme il sont tous mezz et purge de groupe va les immuniser contre le mesmérisme mais au même moment et cela quelques secondes entre le mezz et le PG un clerc stun le barde et le sorcier croyant que le druide avait lancé purge de groupe lance root de zone par erreur ou par empressement. Le druide purge de groupe et faisons le constat.

Le groupe est donc immunisé au mezz et au root pour une minute, le barde est immunisé au mezz au root et au stun magique bref en l'espace de 5 secondes le tableau est catastrophique on a en face de nous un groupe immunisé aux cc qui ne demande qu'à faire de toi et ton groupe une bouchée.

La seconde immunité qui elle est courante est l'immunité due aux ae. Il faut absolument apprendre à jouer le moins possible avec les ae. L'ae mezz d'entrée, l'ae root post purge, mais après ça il faut absolument mémoriser quel ennemi est immunisé à quel cc et ceci dans l'intérêt de pouvoir le root ou le mezz quand son immunité sera terminée.

Il arrive souvent que dans la confusion générale on passe un mezz et que 3 résistent alors on root pour que les 3 qui avaient résisté soient quand même immobilisés. Et c'est une erreur !!! Car sur les personnes qui ont été mezz si 3 ont résisté combien n'avaient pas résisté ? 4 5 ? Mais peut être ces mêmes personnes étaient avant être mezz immunisées au root et donc en conséquence l'ae root passé juste après les aura réveillé et elles pourront de nouveau bouger. Bref quand trois personnes résistent à un ae prends le temps de mémoriser leurs noms recherche les et passe les root ou mezz simples de base que tu disposes et cela afin de ne pas immuniser par erreur au root ou au mezz des personnes qui étaient déjà immobilisées et qui ne le seront plus par la suite.

L'immunité des stuns :

Il y a deux types de stuns, les stuns physiques et les stuns magiques. Le sorcier ne dispose pas de stun dans sa ligne de sort mais je pense bon d'en parler puisque nos petits compagnons de voyages parfois bénéficient de ce pouvoir. Oui tu sais, ce que nous appelons pet, ou plus généralement tout tank avec bouclier.

Il y a donc une hiérarchie sur l'immunité des stuns.

Le stun physique n'immunise que contre les stuns physiques tandis que le stun magique immunise à la fois les stuns magiques et les stuns physiques. En gros si tu te prends un stun magique et que tu es stun une première fois, dix secondes après environ une fois le stun passé un tank hib pourra tjs essayé de te stun il ne pourra pas car tu seras immunisé aux stuns pendant une minute :D

Par contre si un tank te stun puis que 10 secondes après un mage te tape lance un sort de stun pour te stun de nouveau et bien tu sera de nouveau stun 10 secondes.

Donc si on refait avec un chronométrage ça donne ça :

10 heures 36 minutes 00 seconde un tank te stun → tu es stun

10 heures 36 minutes 10 secondes tu n'es plus stun mais un mage te stun, tu te refais stun

10 heures 36 minutes 20 secondes tu n'es plus stun mais tu es immunisé pendant une minute aux stuns.

10 heures 37 minutes 10 secondes l'immunité aux stuns disparaît.

Prenons l'exemple inverse :

10 heures 36 minutes 00 seconde un mage te stun → tu es stun

10 heures 36 minutes 10 secondes tu n'es plus stun mais un tank essaye de te stun mais tu es immunisé aux stuns bref ça n'a aucun effet.

10 heures 37 minutes 00 seconde l'immunité aux stuns disparaît.

N.B. Il y a bien sur des exceptions, le cas du simulacre d'ambre qui stun en boucle sans immunité et le cas des pets air des théurgistes spé air qui stun sans immunité non plus.

Il existe une dernière particularité sur les immunités à aborder, l'immunité des roots et snares.

L'immunité des root et des snares sont les même. Un snare est un sort qui inflige des dégâts qui ralentissent la personne qui en est victime.

Un snare va de 1% à 98% de ralentissement théorique. Dès que le snare atteint 99% de ralentissement il devient aussi efficace que le root dans le ralentissement la seule différence étant le fait que le snare s'obtient avec un dommage tandis que le root n'inflige aucun dommage. Ainsi donc quelqu'un immunisé au root est immunisé au snare.

Il convient d'ajouter que le snare se rencontre aussi sans dommages c'est le cas des snares des champions et des skalds qui lancent leurs snares en instants sans dommages.

L'empoisonnement fait partie d'une des spécialités que le sorcier peut choisir cette voie s'appelle manipulation. Pour le template 36 âme 40 alté elle n'est réellement utile selon moi que pour passer certaines pièces ou endroits gardés par des monstres de niveau ou ayant une forte agressivité du style Abysses ou autres donjon RvR au niveau des dames guerrières des ombres et naburrites entre autres. Deux sorts se couplent, le sort de debuff et le sort d'empoisonnement lui-même, le premier va prédisposer la victime, rendre la maladie plus fulgurante et le deuxième va Dot la cible. Il va de soi qu'avec notre template les dot sont complètement aléatoires mais le debuff matière augmente néanmoins les dot en conséquence et je ne saurais que vous conseiller d'avoir au moins un trifocus dans votre sac si vous choisissez d'utiliser ces sort et cela évidemment pour diminuer votre consommation de mana.

Au fait puisque nous parlons de focus ça me fait penser que beaucoup de disciples et apprentis ne savent pas ce qu'est le focus. Les focus sont des vibrations, des auras, qui selon qu'ils viennent d'une essence, d'un bois, d'un minéral ou d'une combinaison des trois permet d'harmoniser l'effusion de magie provoquée par l'incantation d'un sort. En somme les focus permettent de réduire la mana utilisée selon la puissance du focus utilisé.

Bon je te donne un exemple simple pour comprendre, imaginons un sort quelconque :

Dégât direct manipulation level 44 → coût en mana 20

Il faut comprendre que pour qu'on puisse dépenser le minimum de mana soit 20, il faut un focus compris entre 44 et 50 en manipulation et que le bâton sur lequel ce focus est, soit de constitution 100%.

Sans focus la consommation de mana augmente de façon drastique et dramatique.

En somme trois conseils au sujet de la dépense de mana : avoir sur soi chacun des trois focus dont dépend notre spécialisation, essayer d'avoir un bâton de qualité 99% au minimum voir 100% si possible la dépense en vaut la peine. Et garder tjs la constitution de son bâton entre 97%

et 100% jamais en dessous la consommation de mana devenant trop élevée comparée au gain d'argent dépensé à la réparation du ou des bâtons.

N.B. si tu optes pour un bifocus, saches que la plupart des sorts de rebuff (boucliers d'af, bulle) sont de spé manipulation et qu'au rebuff avoir un focus manip réduit la consommation de ses sorts largement coûteux en mana pour un sorcier (bouclier d'af, bouclier d'af spé, bulle de contre, bouclier reduct mezz single, bouclier reduct mezz de groupe ou speed et enfin pom) puisque le sorcier a 6 sorts perso et plus ou moins 13 sorts à faire au rebuff quand il est en groupe (6 persos + 6 ou moins pom).

Le sort d'amnésie

Citation :

Amnésie : Chances de remettre à zéro la liste d'agressivité d'un monstre (qui contrôle ses cibles potentielles), permettant aux membres du groupe de mieux l'attirer. Distract

En somme amnésie pour ceux qui ont une expérience de tank est un sort de retrait qui s'applique aussi bien à soi qu'à ceux qui se font taper par une créature. Il suffit que la créature ne résiste pas au sort pour que le prochain coup ou prochain heal lancé engrange un aggro.

En PVE cela s'applique à tous les cas

En RVR

- ça a l'avantage de pouvoir faire reprendre l'aggro d'un pet sur son propre pet
- ça a l'avantage de remettre le timer de cast du sort lancé par un ennemi à 0 ce qui revient à annuler le sort qui est incanté au moment de l'amnésie

N.B amnésie n'annule pas le qc

Citation :

Confusion : Confusion ==> La cible change immédiatement de cible et commute selon la portée de l'ennemi le plus proche. Provoque la possibilité d'attaquer un allié dans une moindre partie
Confond la cible, le faisant attaquer aléatoirement.

Citation:

Resist type : Energy
Chance to attack new target : 100%
Chance to attack allied target : 75%
Target : Enemy Target
Range : 1500
Duration : 1 minute, 46seconds
Power cost : 24
Casting time : 2.5seconds

Alors c'est un sort assez utile autant en rvr qu'en pve détrompes-toi. En PVE il a l'utilité de faire exactement ce dont la description parle, le mob change de cible aléatoirement et même assez souvent, ce qui permet de gérer un pull trop foireux en faisant se rebeller les mobs contre leur propre camp. Ainsi cela permet pendant un certain temps de s'immuniser contre la liste d'aggro d'un mob. Mais contrairement à amnésie tu ne pourras garder l'aggro si tu n'es pas seul. En RVR Il a la même utilité, quand tu as un mob aggro sur toi style sanguinaire homme d'hyo ou autre, mais aussi sur la plupart des pets de mages, tels les pets de prêtres de hell, les amis compagnons et zélotes du voile, tous les pets que peuvent prendre un empathé ou un sorcier.

Ainsi ils se comporteront comme en PVE, lâcheront la cible qu'ils ont aggro pour en aggro une autre.

N.B. Ne sont pas confusables les alliés du voile, les pets de bogdars, abominations, les named de quête et d'animation.

Les joueurs peuvent être confusés, il leur sera marqué en log :

Citation :

Vous ne pouvez pas concentrer votre casque de blaireau viking !!! ARggghhh !!!

Quand à l'influence qu'a ce sort sur un PJ je ne peux en parler les rumeurs vont bon train. Et aucun test concret n'a encore été fait ni sur les Vnboard ni sur les forums TL ou Jol.

Le sort lui-même peut immobiliser tel qu'un stun les pets dans certains cas, mais je te conseille de coupler le root avec le confuse ce qui permettra à la personne aggro de s'éloigner car la plupart du temps le confuse est si peu utilisé en rvr que les gens ne savent pas ce que représente l'animation de confusion (bulles autour de la tête de la cible).

P.S. un conseil pour les pbae mid n'oubliez SURTOUT PAS de confuse le pet du PH qui ne pourra en conséquence plus bloquer les coups qui sont portés à son maître celui ci étant immobilisé et ne suivant plus le prêtre en question ce qui permettra aux tanks qui sont dans votre de groupe de pouvoir taper celui ci en déplacement outre le bouclier du garde du pbae et évidemment quand celui ci est immobile et sous BG ou encore trop prêt de son pet.

Dans le même ordre d'idée, si vous mezzez un empathé ou ménestrel le charme reliant le pet à son maître se brise et le pet cours vers lui pour le taper et donc le demezze, cela vous donne un court instant pendant lequel vous pouvez en conséquence confuser le mob pour que le pet puisse prendre en liste d'aggro non pas seulement vous mais le maître lui-même ce qui n'arrive JAMAIS quand le pet est sous l'effet d'un charme. La confusion n'empêche absolument pas un ménestrel ou un empathé de se lier à un mob mais la confusion si elle est effective avant le charme permet de ne pas être la seule et unique cible ce qui a pour conséquence de neutraliser le mob pendant 1 minutes ou plus.

Bien puisque nous avons abordé les duels par l'intermédiaire du sort de confusion commençons par récapituler les événements et difficultés liées à chaque classe ennemie que nous pouvons rencontrer. Il faut que tu saches qu'il est bien plus simple de décrire les difficultés d'une classe que l'on retrouve généralement chez d'autres mais que les templates diffèrent chez l'ennemi aussi bien en compétence qu'en aptitudes de royaume. Ainsi la tâche bien qu'en théorie étant simple n'en reste pas moins généralement difficile et cela quel que soit le rang de royaume de l'adversaire.

Commençons à établir quelques bases dans la hiérarchie des sorts à utiliser que nous avons vu ensemble précédemment.

Les cc comptent parmi les plus utilisés car d'eux seuls et cela bien avant ton dd tu dépendras pour la victoire, ton drain (ou dd) étant bien moins efficace au début, les rangs de royaumes compensant après. Dans l'absolu on passe d'abord le mezz si l'adversaire est seul en face tu utiliseras le single mezz (prends de bonnes habitudes dès le début, s'il n'y a pas volonté d'interrompre inutile de mezz en ae même quand tu joues en groupe il vaut mieux mezz plus longtemps plutôt que d'immuniser ceux qui à côté de ta cible se font demezz juste une seconde après), puis si à cause de tes dd d'une intervention extérieure (purge par exemple)

Je propose que nous commençons par décrire les classes de mages.

L'empathe : Il a la particularité la plupart du temps d'être comparé au sorcier pour ses aptitudes au solo bien plus que l'enchanteur que nous verrons juste après. Il possède un charme tout comme toi, un pom, un stun, un bon dd, un heal. Bref de quoi être un de tes plus coriaces adversaires. Si tu le prends de dos ou que tu l'attends en embuscade et qu'il se retrouve mezz saches que le charme qui relie l'empathe à son pet va se casser et que le pet va attaquer l'empathe, ce qui aura pour effet notable de demezz ton ennemi qui recharmera instantanément le pet, et ils seront donc tous les deux immunisés au mezz. Ainsi comme vu précédemment, pour palier à ce problème il faut que tu attendes à portée de cast que le pet soit libéré et tu auras alors deux à trois secondes pas plus pour confuser et root le pet qui ne pourra alors plus obéir à son maître sans compter qu'il l'attaquera. Dans le cas où tu confuserais le pet alors qu'il serait sous l'effet d'un charme celui là ne l'attaquera pas mais ne lui obéira pas non plus pendant la confusion. Il y a néanmoins une exception et je tiens à te la dire car seul l'empathe te posera ce problème car il est le seul ennemi pouvoir charmer un pet healer, un pet healer même sous confusion continue à healer en mode passif. Dans tous les cas, que tu ais confusé le pet ou pas ton pet doit se trouver le plus près de l'empathe pour l'interrompre en cas de purge. Pour ce faire, tu as deux solutions soit tu envoies le pet en attaque dès le début au risque qu'il casse le mezz sans que tu ais le temps de gérer des problèmes extérieurs (aggro, adds etc...) soit tu envoies le pet grâce à la commande « aller à la cible » ceci ayant pour avantage que le pet n'a pas à faire le trajet te séparant de l'empathe et l'avantage de ne demezz la cible que quand tu le veux vraiment. Une fois ce détail réglé tu passes en instant les debuffs dext/viva (jaune) et dext simple en combo ainsi que force/consti (le pet de l'empathe sera affecté par les debuffs mais ne sera ni demezz qui deroot car le confuse doit être associé au root single) puis de lancer tes drain de base pour tuer ton ennemi.

Pour te battre dans cette situation l'empathe solo n'aura qu'une seule et unique alternative. L'usage de ra actives, il pourra utiliser moc pour contrer le problème de ton pet qui l'empêche de cast, avec le risque de se faire stun si ton pet est une cockatrice ou un prophète fenrir. Ou encore l'usage de la ra briser le lien qui te renverra ton pet contre toi. Dans tous les cas il y a un gros risque s'il est haut rang qu'il te fasse les deux et dans ce cas je ne puis te conseiller que de jouer à armes égales et de ne pas faire de cadeaux, quel que soit son template l'avantage que tu auras pris en commençant à dd en premier te permettra de le tuer à coup sûr en lançant moc à ton tour. En aucun cas n'essayes de fuir si tu as moc dispo tu signeras ton arrêt de mort sa puissance de dd étant plus efficace. Une autre alternative au moc d'un mage serait de lancer en boucle amnésie

mais je te le déconseille vivement car une seule resist de ta part et il prendrait le dessus en t'interrompant.

Dans le cas inverse si c'était l'empathe qui t'attaquait en premier sache que même avec son pet sur toi la priorité doit être de mezz l'empathe et non son pet, car une fois mezz le charme reliant le pet a l'empathe se casse et celui reviens vers son maître pour l'attaquer ce qui t'arrange forcément.

Et la dernière remarque qui est une des particularités de tout casteurs qui peut se soigner lui-même est le moc couplé au heal. Cette stratégie d'un empatha remarquable que je nommerai ici car c'est un excellent duelliste toujours plein d'idées perverses et toutes aussi plus efficaces les unes que les autres, Falckor, consiste à te rendre oom pour prendre le dessus sur la gestion de ta mana. Tout simplement En moc heal ton drain n'étant plus assez puissant pour pouvoir tuer en 15 secondes ton ennemi, celui ci va te faire perdre de précieuses secondes pendant lesquelles tu vas essayer de comprendre ce qu'il fait. Et oui ce jeu est donc de celui qui réfléchit le plus vite. Et je suis persuadé que la première fois que ce type de stratégie sera employé contre toi tu te feras probablement avoir en continuant à gaspiller ta mana en drain inefficaces. Un conseil donc, dans le cas où vous vous retrouveriez oom tous les deux toi a cause de tes drain lui a cause de ses heals et que vous vous retrouviez tous les deux sans moyens de récupérer instantanément de la mana, sache que celui qui aura le meilleur bâton gagnera. C'est une anecdote idiote amusante certes mais Falckor aurait peut-être gagné la première fois où il utilisa cette stratégie s'il avait eu un bâton 100% ce qui n'était pas le cas puisque nous avons terminé ce duel au corps à corps.

L'enchanteur : Il a la particularité d'avoir un pet invocable lié à son maître par la vie de celui-ci. Contrairement à l'empathe où son pet peut toujours être confusé ici la caractéristique même de l'invocation empêche certaines de ces invocations d'être confusé. Les alliés du voile, les zélotes du voile par exemple ne sont pas confusables tandis que les compagnons du voile le sont. Le déroulement du combat se déroule donc de la même manière à la différence que l'enchanteur dans la plupart des cas en solo dispose d'un debuff chaleur qui couplé au stun et au dd ne te laisse pas beaucoup d'alternatives.

Dans un premier cas, on considère que tu puisses envoyer ton pet au cac sur l'enchanteur pour l'interrompre. S'il fait comme toi vous allez tous les deux vous retrouver dans une situation délicate. Faut-il utiliser le qc mezz ou root sur le pet ou sur son maître ? Dans la plupart des cas l'enchanteur va tenter de qc stun ton pet et de le tuer au dd ou au pbaoc pour s'en prendre immédiatement a toi ensuite. Il faut donc que tu fasses de même car son pet continuera à t'interrompre, il faut donc que tu choisisses de root ou de mezz son pet. S'il arrivait par malheur que le pet resist à ton cc je ne puis que te conseiller que de courir en sprint le plus vite possible au cac pour taper au bâton et assister ton pet s'il est tjs vivant. Sinon de claquer moc car le temps que tu auras perdu t'auras peut être condamné.

Quel que soit le duel que tu feras il faut toujours imaginer que ton adversaire va toujours réagir de façon à contrer tes actions. De même tu devras toujours imaginer ce que peut te faire ton ennemi pour prendre en compte quelles sont les échappatoires qu'il te reste.

L'enchanteur en soit n'est pas plus dur a combattre que n'importe quelle classe à pet mais il faut bien prendre en compte que même si elle ne dispose pas de cc double elle peut grâce à son pet se faire healer, t'interrompre, te debuff et t'éliminer.

[À suivre ;)]