

Magician



Table des matières

- I°) Outils
- II°) Comment devenir un Magician ??
- III°) C'est quoi un Magician ??
- IV°) Que dois-je monter en stats ?
- V°) Quelles sont les capacités d'un Magician ??
- VI°) Quelles sont les armes d'un Magician ??
- VII°) Quel élément craint quel élément ?
- VIII°) Remerciements

I°) Outils

- **Carte du monde** (monstres, npcs, villes, donjons, éléments)
- Lexique :

HP = Health Point (Point de Vie)

MP = Mana Point (Point de Mana, Magie)

FP = Faculty Point (Point de Faculté)

INT = Intelligency (Intelligence)

DEX = Dexterity (Dextérité)

VIT = Vitality (Vitalité)

STR = Strength (Force)

Stun(er) = Assomé(er)

II°) Comment devenir un Magician ??

Il vous faut tout d'abord, bien sûr, être un Vagrant de niveau 15. Une fois cette tâche accomplie, parlez à Julia, comme pour tous les jobs. Elle se trouve au Sud du Crystal de Flaris, c'est la banque. Après lui avoir indiqué que vous voulez devenir Magician, elle vous demande d'aller voir Mule. Celui-ci se trouve au Nord de la place Est de la ville, et un peu plus à l'Est encore, contre la montagne. Vous pouvez repérer de loin sa bulle de dialogue.



Prenez l'option "Class Change" lorsque vous lui parlez, et il vous demandera d'aller récupérer son bouquin chez Marche. Elle se trouve sur la place Est de la ville (après le fleuve), c'est la vendeuse d'articles magiques. Revenez parler à Mule après avoir récupéré le bouquin auprès de Marche. Il vous demande d'aller récupérer son sceptre auprès de Marche, encore une fois donc allez parler à la vendeuse.

Elle se plaint alors d'avoir fait tomber son livre sous un arbre près des Demians, et que ceux-ci se sont amusés à le déchirer. Elle vous demande donc d'aller combattre les Demians pour récupérer les pages de son livre.

Vous devez en collecter 10, et ces objets ne sont dropables que lorsque vous faites la quête. Attention, ne combattez que les Demians, seuls eux ont les pages. Vous les trouverez dans leur village, au nord de Flaris, après un pont.

Une fois les dix pages récupérées, retournez voir Marche, qui pourra reconstituer son livre. Elle vous donne enfin le sceptre de son maître, que vous pouvez rendre à Mule. Vous êtes désormais un Magician !

III°) C'est quoi un Magician ??

Le Magician est la classe magique offensive du monde de Flyff. Ses sorts, basés sur les éléments la plupart du temps mais aussi psychiques, sont fait pour attaquer l'ennemi loin et fort avant que celui ci n'atteigne le Magician. En effet, le Magician n'a pas beaucoup de défense, ni des HPs très élevés. Il est souvent placé derrière les attaquants au Corps à Corps, afin d'avoir la possibilité de fuir avant que l'ennemi ne s'attaque à lui, en cas de changement de cible. Il est très gourmand en Refresher (gain de MP), mais à partir d'un certain niveau n'a pas grand besoin d'objets de soin en HP.

IV°) Que dois-je monter comme stats ?

Le Magician n'a aucunement besoin de DEX, ni de STR, car ces stats sont plutôt pour les combats au Corps à Corps. La VIT peut avoir son importance, surtout si on s'entraîne seul, afin de survivre longtemps aux coups. Cependant, LA stat importante est sans conteste l'INT, qui permet d'augmenter les MP et donc de tuer sans trop de refresh un ennemi. Trois builds possibles donc :

- 1/3 INT, 2/3 VIT
- 2/3 INT, 1/3 VIT
- Full INT.

Chaque build a ses faiblesses et ses forces, cependant réfléchissez bien à comment les répartir.

V°) Quelles sont les capacités d'un Magician ??

Tous les skill de Magician ont leur niveau maître fixé à 20.

Un skill sera présenté de cette manière :

{Image du skill} **Nom (couleur de l'élément)**

Elément : Nom de l'élément

Prérequis : Les prérequis nécessaires pour ce skill

Arme : Arme nécessaire pour l'utiliser

Description : Description du skill.

MP : La consommation en MP au niveau 1.



Mental Strike

Elément : Psychique

Prérequis : Aucun

Arme : Wand/Staff

Description : Inflige des dégâts psychiques à l'adversaire. Chaque niveau monte de 8% les dégâts infligés.

MP : 15



Fire Boomerang

Élément : Feu

Prérequis : **Mental Strike** (niveau 3), niveau 18.

Arme : Wand/Staff

Description : Envoi un boomerang enflammé contre l'ennemi, lui infligeant des dégâts de feu. Chaque niveau monte de 8% les dégâts infligés.

MP : 25



Lightning Ball

Élément : Eclair

Prérequis : **Mental Strike** (niveau 5), niveau 18.

Arme : Wand/Staff

Description : Envoi une boule électrique contre l'ennemi. Chaque niveau monte de 8% les dégâts infligés.

MP : 25



Spike Stone

Élément : Terre

Prérequis : **Mental Strike** (niveau 2), niveau 18.

Arme : Wand/Staff

Description : Fait surgir des piques du sol, infligeant des dégâts de terre et ayant une chance de stunner l'ennemi. Chaque niveau monte de 8% les dégâts infligés.

MP : 25



Sword Wind

Élément : Vent

Prérequis : **Mental Strike** (niveau 5), niveau 20.

Arme : Wand/Staff

Description : Lance une raffale de vent contre l'ennemi. Chaque niveau monte de 8% les dégâts infligés.

MP : 25



Ice Missile

Élément : Eau

Prérequis : **Mental Strike** (niveau 3), niveau 20.

Arme : Wand/Staff

Description : Envoi un missile de glace contre l'ennemi, qui a des chances de ralentir ses mouvements (1% tous les deux niveaux, soit 10% lorsque le sort est à son maximum). Chaque niveau monte de 8% les dégâts infligés.

MP : 25



Hot Air

Élément : Feu

Prérequis : **Fire Boomerang** (niveau 5), niveau 25.

Arme : Wand/Staff

Description : Envoi un courant d'air enflammé sur une cible, lui infligeant des dégâts de feu qui s'étalonnent dans le temps. Chaque niveau monte de 8% les dégâts infligés.

MP : 30



Lightning Palm

Élément : Eclair

Prérequis : **Lightning Ball** (niveau 5), niveau 25.

Arme : Wand/Staff

Description : Envoi une boule d'énergie électrique contre l'ennemi. Chaque niveau monte de 8% les dégâts infligés.

MP : 30



Rock Crash

Élément : Terre

Prérequis : **Spike Stone** (niveau 5), niveau 25.

Arme : Wand/Staff

Description : Invoque d'énormes rochers qui tombent sur l'ennemi, infligeant des dégâts de terre et ayant une chance de stunner l'ennemi. Chaque niveau monte de 8% les dégâts infligés.

MP : 30



Strong Wind

Élément : Vent

Prérequis : **Sword Wind** (niveau 5), niveau 25.

Arme : Wand/Staff

Description : Lance une raffale de vent contre l'ennemi. Chaque niveau monte de 8% les dégâts infligés.

MP : 30



Water Ball

Élément : Eau

Prérequis : **Ice Missile** (niveau 5), niveau 25.

Arme : Wand/Staff

Description : Envoi des boules d'eau contre l'ennemi, ces boules montent de 1 tous les 5 niveaux. Chaque niveau monte de 8% les dégâts infligés.

MP : 30



Fire Strike

Élément : Feu

Prérequis : **Hot Air** (niveau 7), niveau 30.

Arme : Wand/Staff

Description : Envoi une boule de feu qui rend l'ennemi plus sensibles aux attaques de vent (20% de dégâts de plus lorsqu'une attaque vent est lancée), lui infligeant des dégâts de feu. Chaque niveau monte de 8% les dégâts infligés.

MP : 40



Lightning Shock

Élément : Eclair

Prérequis : **Lightning Palm** (niveau 7), niveau 30.

Arme : Wand/Staff

Description : Invoque la foudre contre l'ennemi. Chaque niveau augmente de 8% les dégâts infligés.

MP : 40



Looting

Élément : Terre

Prérequis : **Rock Crash** (niveau 7), niveau 30.

Arme : Wand/Staff

Description : Permet d'empêcher la cible de bouger, la clouant au sol. Plus ce skill est haut, plus vous aurez de chance de réussir votre immobilisation. Ce skill ne fait aucun dégâts !

MP : 30



Wind Cutter

Élément : Vent

Prérequis : **Strong Wind** (niveau 7), niveau 30.

Arme : Wand/Staff

Description : Lance une raffale de vent contre l'ennemi. Chaque niveau monte de 8% les dégâts infligés.

MP : 40



Spring Water

Élément : Eau

Prérequis : [Water Ball](#) (niveau 7), niveau 30.

Arme : Wand/Staff

Description : Invoque une colonne d'eau submergeant l'ennemi, le rendant encore plus faible face aux attaques d'eau. Chaque niveau monte de 8% les dégâts infligés.

MP : 40



Blink Pool

Élément : Psychique

Prérequis : [Mental Strike](#) (niveau 3), niveau 30

Arme : Wand/Staff

Description : Vous téléporte là où vous voulez. Ce skill ne fait aucun dégâts. Plus il est haut, et plus loin vous pourrez vous téléporter.

MP : 22

Cette FAQ n'est pas garantie, je n'ai pas eu le temps de tout tester, je ne fais que me baser sur certaines de mes connaissances et, surtout pour les prérequis des skill, sur les sites.

VI°) Quelles sont les armes d'un Magician ??

Les sceptres (Wand) et les bâtons ou bourdons (Staff). Voici leur liste, non exhaustive je crois. Les Wands ne se tiennent qu'à une main, permettant au Magician d'avoir un bouclier, ce qui peut être un plus en raison de sa faible défense. Le staff se tient à deux mains.

Wand



Class Wand (38 ~ 40), niveau 15



Seal Wand (40 ~ 42), niveau 15



Crystal Wand (42 ~ 44), niveau 15



Cubic Wand (50 ~ 52), niveau 15



Pearl Wand (52 ~ 54), niveau 22



Epi Wand (54 ~ 56), niveau 22



Topaz Wand (64 ~ 66), niveau 27



Niz Wand (66 ~ 68), niveau 27



Catseye Wand (68 ~ 70), niveau 27



Ruby Wand (80 ~ 82), niveau 27



Bloody Wand (82 ~ 84), niveau 34



Kalis Wand (90 ~ 92), niveau 34









Merr Wand (118 ~ 120), niveau 40








Poly Wand (120 ~ 122), niveau 40




Aurora Wand (130 ~ 132), niveau 40






-  Mekerhill Wand (132 ~ 134), niveau 40
-  Opel Wand (134 ~ 136), niveau 47
-  Naz Wand (146 ~ 148), niveau 47
-  Misty Wand (148 ~ 150), niveau 47
-  Zerem Wand (150 ~ 152), niveau 47
-  Rainbow Wand (162 ~ 164), niveau 55
-  Bluebow Wand (164 ~ 166), niveau 55
-  Zyme Wand (166 ~ 168), niveau 55
-  Splhail Wand (168 ~ 170), niveau 55

-  Nefume Wand (27 ~ 29), niveau 11, INT +1
-  Dazzle Wand (52 ~ 54), niveau 24, INT +2, Résistance Feu +6
-  Perry Wand (80 ~ 82), niveau 34, INT +2, Résistance Vent +6
-  Eclipse Wand (90 ~ 92), niveau 39, INT +3, Résistance Magique +4
-  Saint Wand (146 ~ 148), niveau 51, INT +3, Résistance Magique +6

-  Dia Wand (40 ~ 42), niveau 18
-  Fire Wand (130 ~ 132), niveau 45
-  Rune Wand (162 ~ 164), niveau 57

Staff

-  Cron Staff (33 ~ 36), niveau 15
-  Mile Staff (35 ~ 38), niveau 15
-  Sail Wing Staff (37 ~ 40), niveau 15
-  Nile Staff (45 ~ 48), niveau 15
-  Id Staff (47 ~ 50), niveau 22
-  Inner Staff (49 ~ 52), niveau 22
-  Seer Staff (59 ~ 62), niveau 27
-  Herald Staff (61 ~ 64), niveau 27

-  Ego Staff (63 ~ 66), niveau 27
-  Addself Staff (75 ~ 78), niveau 27
-  Sorain Staff (77 ~ 80), niveau 34
-  Sign Staff (85 ~ 88), niveau 34
-  Spector Staff (113 ~ 116), niveau 40
-  Ignis Staff (115 ~ 118), niveau 40
-  Jessy Staff (125 ~ 128), niveau 40
-  Teba Staff (127 ~ 130), niveau 40
-  Cosmo Staff (129 ~ 132), niveau 47
-  Slime Staff (141 ~ 144), niveau 47
-  Waterpool Staff (143 ~ 146), niveau 47
-  Starwheel Staff (145 ~ 148), niveau 47
-  Olin Staff (157 ~ 160), niveau 55
-  Karzam Staff (159 ~ 162), niveau 55
-  Wiz Staff (161 ~ 164), niveau 55
-  Astrol Staff (163 ~ 166), niveau 55

-  Shuprim Staff (27 ~ 29), niveau 11, INT +1, Hit Rate + 180%
-  Papanew Staff (52 ~ 54), niveau 24, INT +2, Résistance Feu +20
-  Pinsi Staff (80 ~ 82), niveau 34, INT +2, Résistance MP +50
-  Leafgale Staff (90 ~ 92), niveau 39, INT +3, Résistance Aquatique +16
-  Venhill Staff (146 ~ 148), niveau 51, INT +3, Résistance Aquatique +20

-  Vega Staff (40 ~ 49), niveau 18
-  Flam Staff (135 ~ 143), niveau 45
-  Sege Staff (169 ~ 177), niveau 57

VII°) Quel élément craint quel élément ?

L'ordre des éléments suit un ordre somme toute assez naturelle :

- L'électricité évapore l'eau
- L'eau éteint le feu
- Le feu absorbe l'oxygène contenu dans le vent

- Le vent use la terre
- La terre absorbe les chocs électriques.

VIII°) Remerciements

Tout d'abord je me remercie moi même d'avoir eu le courage d'écrire et de traduire ce guide. J'ai pris les informations de **Flyff Philippines**, ainsi qu'un petit peu de la **FAQ ver 1.2.5 by Chubbly** du **site officiel**, donc je remercie fortement ces sites (thanks :p).

En espérant que ce petit guide vous sera utile ^.^

Agaliarept, Fils d'Asmodée