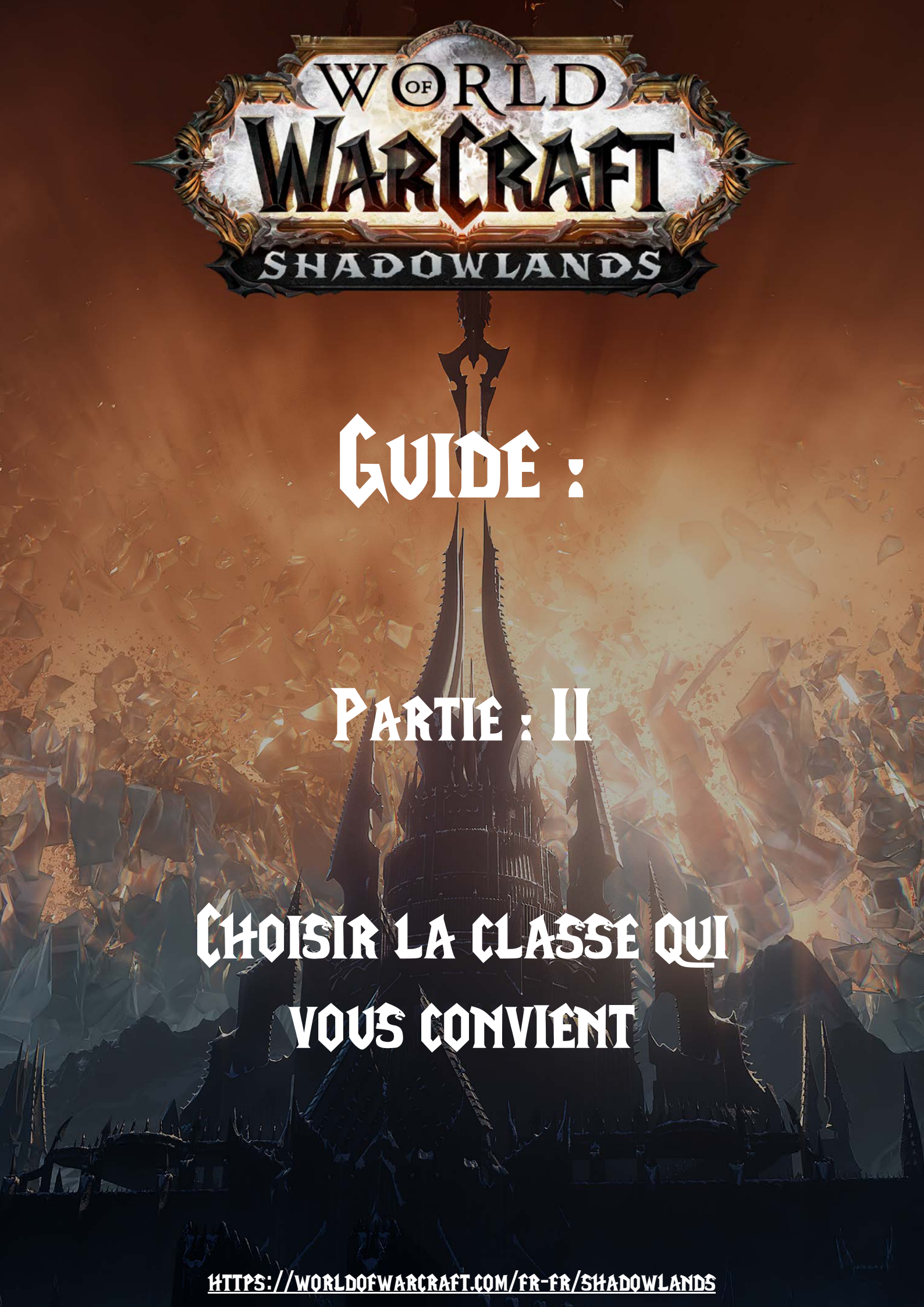


Guide :

Partie : II

Choisir la classe qui vous convient

https://worldofwarcraft.com/fr-fr/shadowlands



– Introduction – 3



Chaman ——— 4



– Chasseur de démons – 5



Chasseur ——— 6



– Chevalier de la mort – 7



Demoniste ——— 8



– Druide – 9



Guerrier ——— 10



– Mage – 11



Moine ——— 12



– Paladin – 13



Pretre ——— 14



– Voleur – 15

Introduction

Bienvenue dans ce guide pour



Laissez moi vous présenter les différentes classes de World of warcraft.

Comme dans tout MMORPG, trois postes sont disponibles :

- DPS (Spécialiste des dégâts)
- Heal (Soigneur)
- Tank (Encaisse les dégâts)

Chaque classe dispose de plusieurs spécialisations.

Changeables à tout moment, elles permettent de changer son style de jeu en changeant, pour certaines, de poste, d'armes et de compétences.

Chaque classe dispose d'une monture de classe et d'apparences d'armes liées à chaque spécialisations, le tout pouvant être débloqué lors de l'extension Légion.

Découvrons ensemble les spécifications de chaque classes dans les pages suivantes.

https://worldofwarcraft.com/fr-fr/shadowlands

Chaman

Adeptes des éléments

Les chamans sont des guides spirituels qui font appel à des puissances non pas divines mais élémentaires. Capable de modérer la terre, le feu, l'eau et l'air, le chaman invoque des totems qui dirigent ces forces pour soutenir ses alliés ou frapper leurs adversaires.

Généralités

Pendant les combats, les chamans disposent des totems pour infliger des dégâts ou maîtriser la zone. Maitrisant autant le corps à corps que la magie, ils sont capables de s'adapter à leur ennemi.



Caractéristiques

Type : Soigneur, Spécialiste des dégâts magiques ou physiques.

Ressources : Santé, Mana, Maelström.

Type d'armures :
Cuir, Maille, Boucliers.

Type d'armes :
Dagues, Bâtons,
Armes de pugilat,
Haches à une et deux main,
Masses à une et deux main.

Chasseur de démons

Prédateurs impitoyables

Disciples d'Illidan Hurlorage, les chasseurs de démons sont porteurs d'un héritage maléfique qui terrorise leurs alliés autant que leurs ennemis. Les Illidaris s'approprient la puissance des démons qu'ils ont massacrés et finissent par acquérir la morphologie de leurs ennemis.

Généralités

Méprisant les armures lourdes, les chasseurs de démons préfèrent se fier à la rapidité avec laquelle ils fondent sur leurs ennemis pour les mutiler à l'aide d'armes à une main.



Caractéristiques

Type : Tank, Spécialiste des dégâts physiques.

Ressources : Santé, Fureur.

Type d'armures :
Cuir.

Type d'armes :
Armes de pugilat,
Glaives de guerre,
Haches, épées à une main.

Chasseur

Traqueurs infatigables

L'appel de la nature tire dès leur plus jeune âge certains aventuriers du confort de leur demeure pour les plonger dans la sauvagerie impitoyable du monde extérieur. Maîtrisant leur environnement, ils savent se faufiler comme des ombres à travers les arbres et poser des pièges sur les chemins de leurs ennemis.

Généralités

Les chasseurs combattent à bonne distance, ordonnant à leurs fidèles familiers d'attaquer tandis qu'ils font pleuvoir les flèches, les balles, ou empoignent leurs armes d'hast. Extrêmement mobiles, ils peuvent esquiver ou ralentir leurs adversaires.

- Maitrise des bêtes
- Précision
- Survie

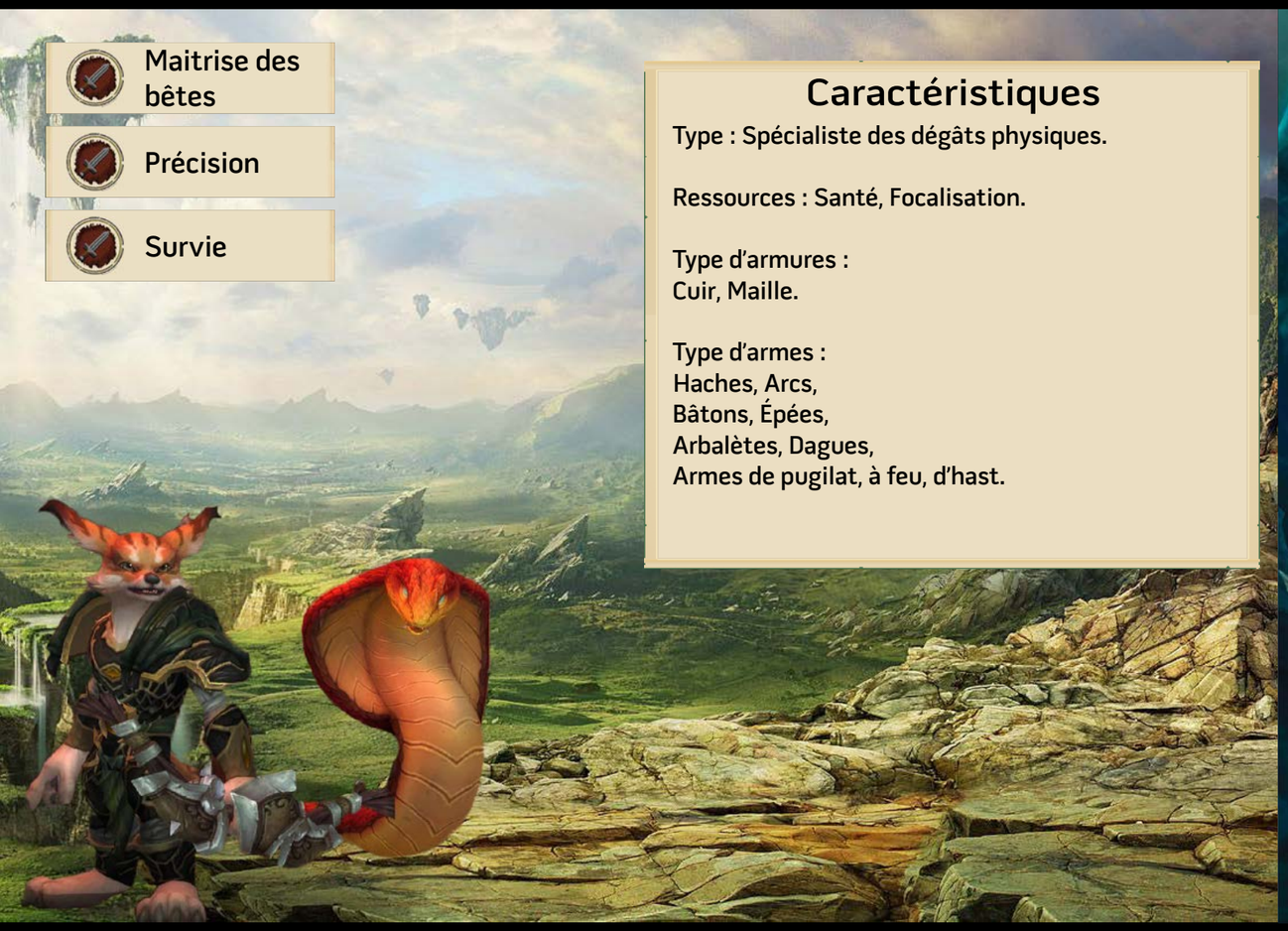
Caractéristiques

Type : Spécialiste des dégâts physiques.

Ressources : Santé, Focalisation.

Type d'armures :
Cuir, Maille.

Type d'armes :
Haches, Arcs,
Bâtons, Épées,
Arbalètes, Dagues,
Armes de pugilat, à feu, d'hast.



Chevalier de la mort

Hérauts de la damnation

Lorsque le roi-liche a perdu le contrôle de ses chevaliers de la mort, ses anciens champions ont trouvé un second souffle en tant que chevaliers de la Lame d'ébène. Après que Bolvar Fordragon a revêtu le heaume capable de contenir le Fléau mort-vivant, il en appela à une nouvelle génération de chevaliers de la mort prête à rejoindre les rangs de la Lame d'ébène.

Généralités

En ajoutant la magie noire aux coups de leur arme, les ennemis des DK rendent vulnérable ou blessent par leur puissance impie leurs ennemis. Ils peuvent empêcher leur proie d'échapper à leur poigne, mais doivent être attentif aux runes utilisées.

- Givre
- Impie
- Sang

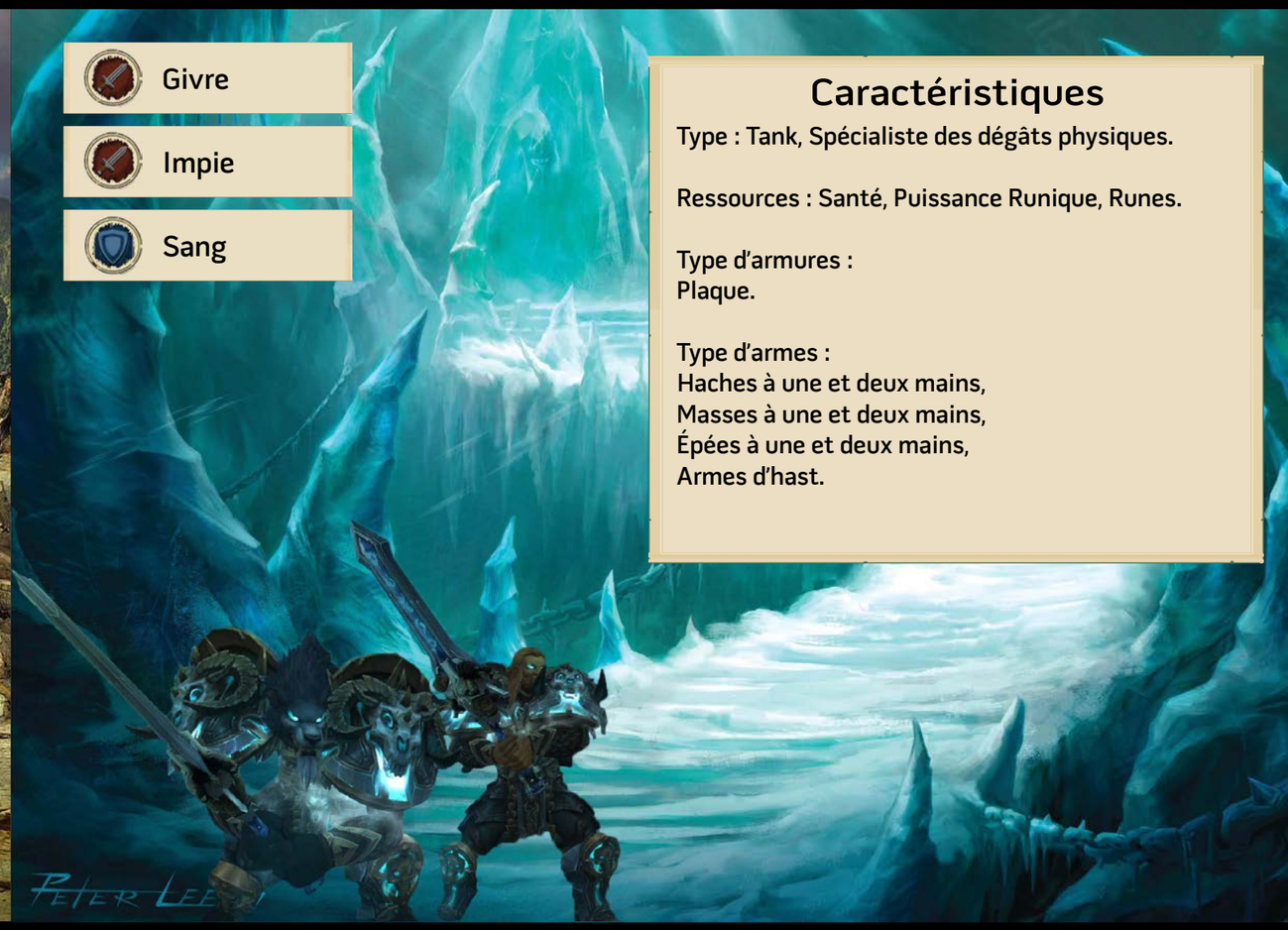
Caractéristiques

Type : Tank, Spécialiste des dégâts physiques.

Ressources : Santé, Puissance Runique, Runes.

Type d'armures :
Plaque.

Type d'armes :
Haches à une et deux mains,
Masses à une et deux mains,
Épées à une et deux mains,
Armes d'hast.



Démoniste

Maîtres des puissances de l'ombre

Pour la plupart des héros, les puissances démoniaques sont synonymes de mort. Les démonistes, eux, voient en elles une opportunité. Ces lanceurs de sort insatiables invoquent des serviteurs démoniaques et les font combattre à leurs côtés.

Généralités

Les démonistes réduisent en cendres leurs ennemis déjà affaiblis par les malédictions et afflictions infligées par leur magie noire. En s'assurant de rester loin du champ de bataille, ils s'évitent un combat de mêlée qui leur serait fatal.



Caractéristiques

Type : Spécialiste des dégâts magiques.

Ressources : Santé, Mana, Fragments d'Âme.

Type d'armures :
Tissu.

Type d'armes :
Épées à une main,
Baguettes,
Dagues,
Bâtons.

Druide

Change-formes féroces

Les druides font appel aux vastes pouvoirs de la nature pour préserver son équilibre et protéger la vie. Ils peuvent déchaîner les énergies brutes de la nature contre leurs ennemis et faire s'abattre à distance sur eux la fureur des cieux. Ainsi que changer de forme à volonté pour s'adapter au combat.

Généralités

Les druides peuvent envisager le combat sous de nombreux angles, ils peuvent en effet remplir tous les rôles. Ainsi, il est capital qu'ils choisissent la forme adaptée aux situations rencontrées, car chacune de ces formes a une finalité bien particulière.



Caractéristiques

Type : Tank, Soigneur, Spécialiste des dégâts magiques et physiques.

Ressources : Santé, Mana, Rage, Énergie, Puissance astrale.

Type d'armures :
Cuir.

Type d'armes :
Dagues, Bâtons, Armes d'hast,
Masses à une et deux main,
Armes de pugilat.

Guerrier

Seigneurs de guerre

Les guerriers combinent force, autorité et maîtrise des armes et des armures pour causer des ravages dans des combats épiques. Certains montent au front avec leur bouclier en protection pour bloquer les ennemi. D'autres renoncent au bouclier pour lâcher les coups enragé de leurs diverses armes meurtrières.

Généralités

Les guerriers s'équipent avec précaution pour le combat, et n'hésitent pas à engager le combat la tête la première. Ils doivent gérer leur rage et la puissance de leurs assauts les plus violents avec attention, afin de maximiser leur efficacité au cœur de la bataille.



Caractéristiques

Type : Tank, Spécialiste des dégâts physiques.

Ressources : Santé, Rage.

Type d'armures :
Maille, Plaque, Boucliers.

Type d'armes :
Dagues, Bâtons, Armes de pugilat,
Haches à une et deux mains,
Masses à une et deux mains,
Épées à une et deux mains,
Armes d'hast.

Mage

Maîtres de l'espace-temps

Pour éviter toute interférence avec les sorts qu'ils lancent, les mages ne portent pour armure que de simples vêtements, mais les boucliers arcaniques et les enchantements leur confèrent une protection supplémentaire. Pour prendre le dessus sur leurs ennemis, les mages peuvent invoquer des boules de feu ou causer l'éruption de toute une zone

Généralités

S'ils manient des sorts offensifs d'une puissance indicible, ils n'en sont pas moins vulnérables au combat en corps-à-corps. Ainsi, les mages les plus sages font un usage réfléchi de leurs sortilèges pour garder leurs ennemis à bonne distance ou les clouer sur place.



Caractéristiques

Type : Spécialiste des dégâts magiques

Ressources : Santé, Mana.

Type d'armures :
Tissu.

Type d'armes :
Épées à une main,
Baguettes,
Dagues,
Bâtons.

Moine

Lutteurs d'exception

Il y a des siècles, quand les pandarens étaient sous la coupe des mogu, ce sont les moines qui apportèrent l'espoir à un avenir qui paraissait bien terne. L'usage des armes leur étant interdit par leurs maîtres, ils se concentrèrent sur le contrôle de leur chi et l'apprentissage du combat à mains nues.

Généralités

Quel que soit leur rôle au combat, les moines comptent surtout sur leurs mains et leurs pieds pour mener la danse, et sur un lien fort avec leur chi pour nourrir leurs pouvoirs. Ils peuvent également soigner leurs alliés tout en continuant d'infliger des dégâts.



Caractéristiques

Type : Tank, Soigneur, Spécialiste des dégâts physiques.

Ressources : Santé, Chi, Énergie, Mana.

Type d'armures :
Cuir.

Type d'armes :
Armes de pugilat,
Armes d'hast, Bâtons,
Haches, masses, épées à une main.

Paladin

Parangons de justice

Le paladin observe fidèlement ces règles : protéger le faible, faire régner la justice et vaincre le mal jusque dans les recoins les plus sombres de ce monde. Ces saints guerriers sont dotés de solides armures ainsi que la bénédiction de la lumière pour pouvoir affronter les adversaires les plus coriaces.

Généralités

Qu'ils brandissent un bouclier massif ou une arme à deux mains démesurée, les paladins parviennent à éloigner griffes et armes de leurs alliés, mais doivent faire un usage réfléchi de leurs sorts guérisseurs pour ne pas se laisser submerger



Caractéristiques

Type : Tank, Soigneur, Spécialiste des dégâts physiques.

Ressources : Santé, Mana, Puissance sacrée.

Type d'armures :
Plaque, Boucliers.

Type d'armes :
Haches à une et deux mains,
Masses à une et deux mains,
Épées à une et deux mains,
Armes d'hast,

Prêtre

Invocateurs de Lumière et d'ombre

C'est au spirituel que les prêtres ont consacré leur vie et c'est en étant au service des autres que leurs actes traduisent la force de leur foi. Depuis des millénaires, ils ont quitté le confort de leurs lieux saints et sont sortis du cadre de leurs temples pour aller soutenir leurs alliés sur les terres dévastées par la guerre.

Généralités

Les prêtres sont investis d'une puissante magie sacrée qu'ils utilisent pour soutenir et soigner leurs alliés. Ils peuvent également se risquer à utiliser l'énergie du vide pour détruire leurs ennemis.

- Ombre
- Discipline
- Sacré

Caractéristiques

Type : Soigneur, Spécialiste des dégâts magiques.

Ressources : Santé, Mana, Insanité.

Type d'armures :
Tissu.

Type d'armes :
Masses à une main.
Baguettes,
Dagues,
Bâtons.

Voleur

Assassins silencieux

Un seul code pour les voleurs : remplir le contrat. Quant à leur honneur... tout s'achète avec des pièces d'or. Assassins mortels et maîtres de la furtivité, ils approchent leurs cibles par derrière, frappent un organe vital et s'évanouissent dans l'ombre avant que leur victime ne touche le sol...

Généralités

Les voleurs prennent souvent la précaution de se dissimuler dans l'ombre pour engager un combat et porter leurs coups pernicieux au corps-à-corps. Si l'affrontement s'éternise, leurs attaques affaiblissent leur adversaire jusqu'à lui porter le coup de grâce.

- Assassinat
- Finesse
- Hors-la-loi

Caractéristiques

Type : Spécialiste des dégâts physique.

Ressources : Santé, Énergie, Points de combo.

Type d'armures :
Cuir.

Type d'armes :
Dagues,
Armes de pugilat,
Haches, masses, épées à une main.