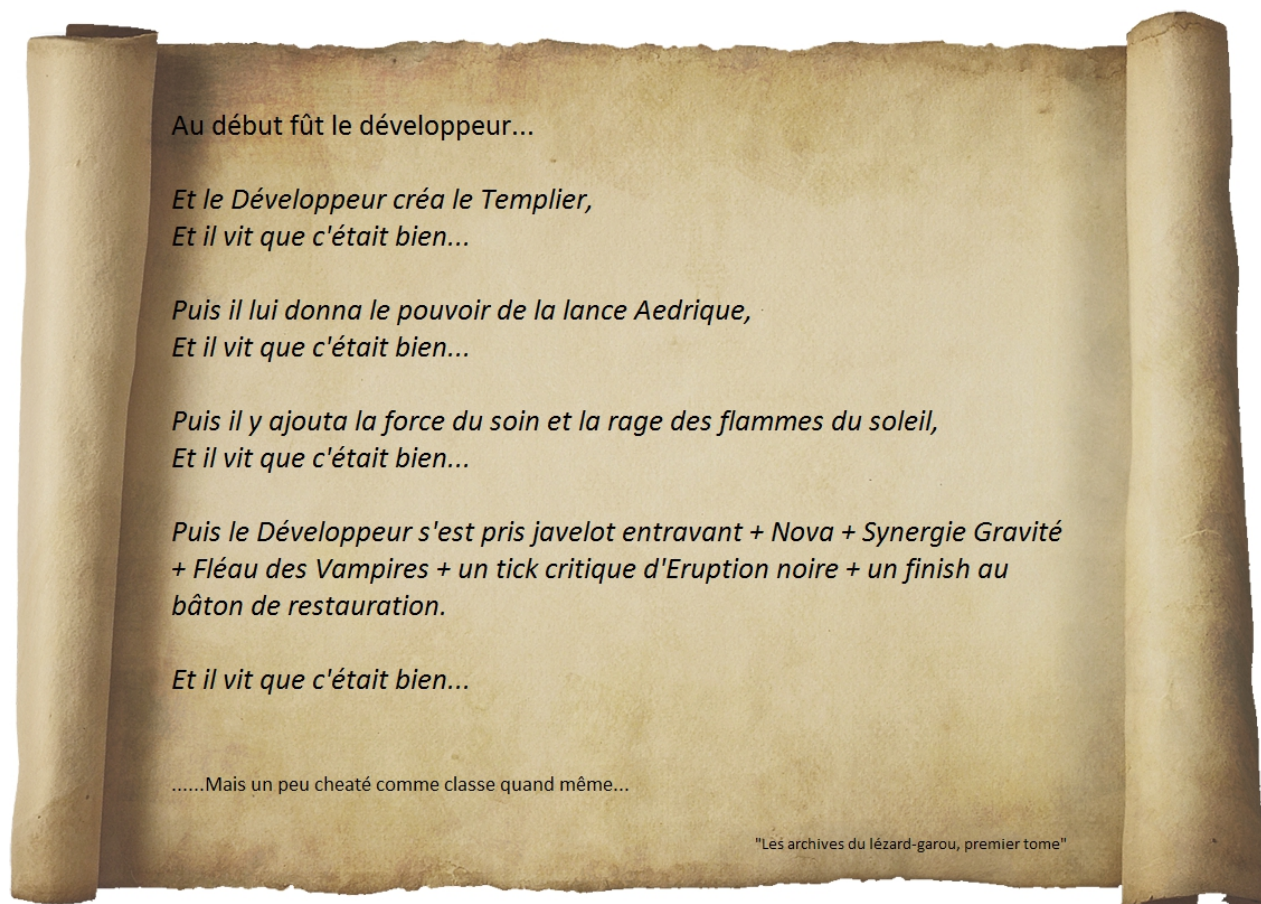


Le guide rapide du Templar bien éveillé!



Suite à mes expériences je souhaite vous faire partager quelques impressions sur notre mai bourrin, le templier :

En effet pour le leveling je suis monté en bâton de restauration et branche de soin. C'est à déconseiller car dans un premier temps vous pouvez tout à fait gérer le heal pour le leveling avec quelques points seulement dans la branche restauration. Le premier sort est d'ailleurs le plus utile, son morph pour soigner plusieurs allié permettant de monter tranquillement et de soigner efficacement en donjon.

Attention je ne dis pas qu'il est impossible de monter en heal, c'est même la garantie de ne quasiment jamais mourir, c'est juste très lent et pas super passionnant, donc autant s'orienter vers des builds avec un peu plus de "pêche".

Pour le leveling vous avez le choix entre **Lance aedrique** ou **Courroux de l'aube**.

Les deux branches sont très valables, plaisantes à jouer et leur mix l'est aussi.

Globalement on peut simplifier en disant que courroux de l'aube va plutôt jouer dans le Dps Distance, et lance Aedrique dans le distance pour engager et le Corps à corps pour finir. Cela va donc dépendre plutôt si vous voulez opter pour un jeu distance ou mêlée.

Du coup pour les armes choisissez celles qui vous plaisent!

Voici donc des exemples de build qui peuvent convenir à tout type de jeu, et que j'ai personnellement testé et fichtrement approuvé :

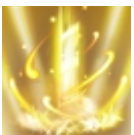
1) Le templ'heal de donjon (healz this you lizard!).

Difficile de ne pas commencer avec un build plus qu'efficace en soin. C'est celui que j'utilise le plus et il est très efficace.

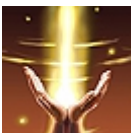
Pas de secrets : full armure légère, bâton de restauration et rétablissement lumineux avec l'utime de ce dernier :



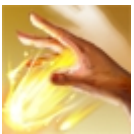
Souffle de vie : Le soin de base, spammable mais mange la mana rapidement si on entre en mode panic heal.



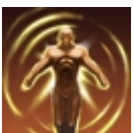
Aura Radieuse : Beaucoup lui préfère son autre morph, **Repentir**, qui consomme des cadavres pour rendre vie et vigueur. Les deux sont très valables mais je mise sur le long terme et Aura radieuse à l'avantage de toute façon de coûter très peu pour un regen vie et vigueur continu pendant un long combat de boss.



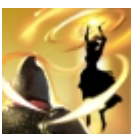
Mutagène : Une régénération lente de base, ou accélérée si la cible prend des dégats. Simple et efficace. N'affecte que deux personnes donc à lancer coup sur coup pour le groupe complet.



Rituel prolongé : Zone de soin sur la durée, plus la possibilité pour les alliés d'activer une synergie qui débarasse des éléments négatifs et qui soigne encore plus. Défaut, la zone est assez petite donc il faut essayer de la placer au mieux.



Protection curative : Protège la personne qui a le moins de Pvs, et est plus forte selon la quantité de santé en moins. Soigne encore plus si elle se dissipe au bout de 6 secondes sans avoir été cassée par des dégats. Défaut, ne va jamais sur le tank quand il faut, mais est très utile pour lui sauver les fesses si il encaisse de gros dégats.



Incantation répétée : L'ultimate heal du templier. God mode heal pendant quelques secondes, immunité au contrôle de foule, peu de possibilité d'être interrupt, bref le must have. Son autre morph fait encaisser moins de dégats lors de la canalisation, mais vu que c'est 20% il faut mieux miser sur une canalisation plus longue qui permet de soigner plus, et de remonter son mana pendant ce temps.

Défaut, portée limitée et certains dans un combat n'en profite pas.

Ce build est donc mon build de heal. On peut lui préférer un build plus "zone" avec celle du bâton de soin (**soins généralisés/bénédition de protection...**) et celle de **ritule curatif** mais je me suis rendu compte que les zones ont le grand défaut dans Teso d'être trop petites par rapport à la plupart des boss et des mouvements nécessaire pour survivre.

De même ce build est mon build "lock" que je garde toujours en seconde arme et barre, et qui permet en switchant de se heal pendant un combat un peu trop tendu.

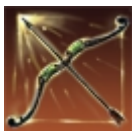
2) Le templ'arc (suivez les flèches!)

Mon build favori pour pex. Ce build a l'avantage de convenir à plusieurs situations, à savoir le pex solo, le farm de boss et le PvP (c'est même un build très efficace).

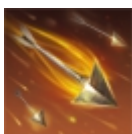
Pour l'armure, tout intermédiaire avec magicka et vigueur. La furtivité augmentée fait des merveilles en PvE et PvP.

Un bémol, ce build est très manavore en cas d'affrontement long et vous risquez de finir sans ressources et donc mort, car ce build repose en grande partie sur les contrôles. Bien utilisé, la plupart des ennemis et boss ne vous toucheront jamais.

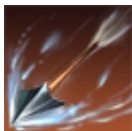
Pour les skills de l'arc :



Visée précise : Le skill d'ouverture en fufu. Grande portée, étourdit la cible et la fragilise. Coûte en plus peu de vigueur en rapport des dégâts que ce skill inflige.



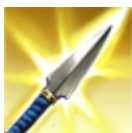
Tir de ponction : Le premier contrôle et le plus important. Fait reculer la cible, l'assomme, puis la ralentit quand elle se réveille. Permet d'endormir une cible pendant qu'on tue son copain. Beaucoup de boss y sont sensible donc c'est un skill qui permet de jouer la montre. Attention, les DoT cassent l'étourdissement.



Injection de poison : Dégâts sur la durée, plus violents quand la cible à moins de vie.

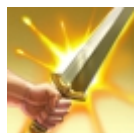
Pour les skills templier, vous avez le choix entre plusieurs :

Si vous voulez encore plus de contrôle en Lance Aedrique:



Javelot entravant

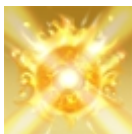
ou



Lance ardente.

Le premier skill fait reculer la cible et l'assomme, et seconde fait une aoe et sonne une cible. Dans les deux cas vous gagner un contrôle en magie si votre vigueur est basse.

Vous pouvez sinon faire comme moi et mettre en Courroux de l'aube :



Lumière réfléchi : Dot qui touche jusqu'à trois cibles. Très efficace contre les packs et contrebalance le côté un peu "monocible" du build. Par contre si vous tombez en rade de vigueur vous n'avez plus de contrôle pour retenir un boss ou les membres d'un pack.

Pour le dernier skill vous pouvez mettre un skill de soin, cela facilite grandement les choses.

En PvP un skill de soutien ou d'attaque.

En Donjon je vous conseille de mettre aura radieuse qui permet d'avoir une regen de base améliorée et de se recharger en santé et vigueur tout seul.

Vous engagez le combat avec visée, seconde visée, poison ou dot de groupe avec lumière réfléchi, et déjà les 3/4 des mobs normaux seront morts, et si il y a des adds, ponction sur chacun le temps de les tuer un par un. Pour les boss même technique avec des roulades pour les zones et des dots basés

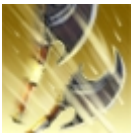
sur lumière et pas poison pour économiser la vigueur.

Pour l'ultimate vous pouvez mettre l'ultimate que vous préférez, je met moi-même l'utli pour me transformer en loup-garou, très efficace en solo, et la nova en groupe/PvP.

3) Le templ'hallebarde (2h stylz!)

Un build relativement très efficace basé sur le CaC. Tout en armure lourde, vigueur et armes à deux mains, de quoi découper dans les packs avec facilité (et personne d'autre).

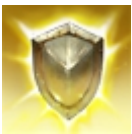
Le build est basé sur la Lance aedrique :



Balayage perçant : Tape en zone devant vous et en plus soigne. Le easy skill pour farmer (et un des skills templier les plus efficace toute branche confondue)



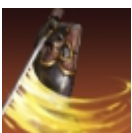
Charge explosive : Chargez dans le tas en mode feu d'artifice et infligez des dégâts à tout le monde autour!



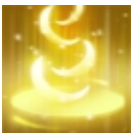
Protection radieuse : Vous permet d'encaiser encore plus de dégâts pendant que vous vous soignez tranquillement avec Balayage perçant. Inflige des dégâts aux attaquants.



Ravage : Un de seul skill de contrôle. Sonne la cible et la repousse, pile ce qu'il faut préparer une autre charge.



Revers tranchant : Le sikll 2h qui tape en zone, fin et délicat. Spammable. *Mais... c'était si artistiquement fait...*



Balayage en croissant : L'utli qui colle une bonne claque en face de vous. Coûte 75 ulti donc est up quasiment tout les packs. Très efficace.

Build tout en finesse, vous chargez, balayage perçant X2, si vous encaissez un peu, protection radieuse, blayage perçant, revers pour finir celui qui est encore en vie, éventuellement balayage en croissant, Win et full life.

Merci messieurs, pack suivant.

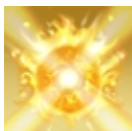
Défaut : pas assez de contrôle, et le soin de balayage perçant peut-être insuffisant. Vous risquez de manger cher surtout si il y a un aggro imprévu ou sur des boss.

Vous pouvez changer un des skill de 2H par le contrôle lance ardente qui en plus se marie bien avec

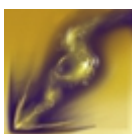
le style du jeu, ou simplement mettre un skill de soin.

4) Le templ'abat-jour (holy duke NUKEM!)

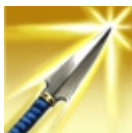
Ou le build lumière dans la nuit. Armure légère complète, bâton de destruction, courroux de l'aube, et un des builds les plus bourrin du jeu, avec un dps monocible énorme. J'ai fait les trois quart de mon leveling avec ça et je ne suis mort que sur certains boss ou j'ai été obligé de passer en mode full contrôle.



Lumière réfléchi ou **fléau des vampires**, au choix. **Fléau des vampires** permet d'augmenter sensiblement le dps monocible du build, et vu qu'il y a **Pulsar**, je le recommande. En revanche si vous mélanger des builds avec lumière réfléchi comme morph, il ira très bien quand même.

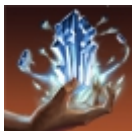


Eruption noire : Dégats important, augmentation des dégats magiques sur l'ennemi et son pack. (frouch this!).

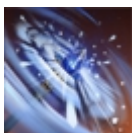


Javelor de l'aurore : fait plus de dommage selon la distance où est la cible. Utile pour dégommer les mobs qui viennent au CaC.

Vous pouvez mettre aussi :



Prise destructrice si vous préférez, le but est de se désengager d'un mob. Le problème de prise et que cela dépend du type de bâton que vous avez.



Pulsar et



Onde écrasante pour les deux autres skills. L'aoe du premier

étant un des skills les plus violent de teso et le second pour fragiliser les boss ou les mobs.



Prison solaire comme ultimate pour nettoyer les packs encore plus vite.

Ce build est très efficace en solo et en donjon mais à deux principales faiblesses, à savoir en premier le manque total de soin, que vous pouvez compenser en mettant un des heals dans la barre ou en switchant sur le bâton de restauration.

Le second problème et le mana, si vous tombez à court, vous êtes morts ou vous ne servez plus à rien.

Voilà donc quatre exemples de build très efficaces qui en plus peuvent convenir à différents style de jeu.

Amusez-vous bien!