

Meilleures classes (monocompte) en PvM pour DOFUS Unity 3.1

Les joueurs s'accordent à recommander surtout des classes mêlant **gros dégâts** et **bonne autonomie** pour le jeu solo (donjons, quêtes HL, etc.). Parmi les plus citées on trouve le **Sacrieur**, le **Féca**, le **Crâ**, le **Forgelance**, l'**Huppermage**, le **Pandawa** (et aussi l'**Éliotrope** en tête de liste). Chacune se distingue : le Sacrieur encaisse et soigne énormément grâce au vol de vie ¹, le Féca excelle dans le « kiting » et les dégâts en zone via ses glyphes tout en renforçant ses résistances ² ³, le Crâ inflige de puissants tirs à distance (aspects AoE et poussées) avec une prise en main très simple ⁴ ⁵, le Forgelance est un colosse multi-cibles avec de gros dégâts de zone et une bonne mobilité ⁶ ⁷, l'Huppermage offre un éventail très polyvalent (multi-éléments, soins) et reste puissant et accessible ⁸ ⁹, tandis que le Pandawa apporte du placement (porter/jeter), beaucoup de protection (bambous, invocations) et multiplie les actions par tour ¹⁰. Enfin, l'Éliotrope, boosté en 3.1, voit ses portails maximiser dégâts et mobilité sous les bonnes mains ¹¹. Ces classes figurent dans le haut du tier list PvM solo car elles allient dégâts élevés et/ou soins/autonomie.

- **Sacrieur (corps-à-corps, tank)** : « Difficilement égalable en puissance et en vol de vie », c'est un monstre inarrêtable qui peut encaisser de très gros dégâts ¹. Très simple à jouer et rapide en progression, il pose peu de contraintes (sauf qu'il est corps-à-corps, ce qui peut le pénaliser contre les monstres distants) ¹.
- **Féca (distance, protection)** : Maître du kiting et de la protection, le Féca pose des glyphes infligeant de lourds dégâts de zone tout en augmentant ses résistances élémentaires ² ³. Il est **très solide en solo** (capable de tanker les boss) et reste relativement facile à jouer ² ³.
- **Crâ (distance, DPS)** : Son gameplay à distance (zones, repoussements) permet d'infliger des dégâts énormes tout en restant hors de portée. C'est « la classe la plus simple à jouer », idéale pour farmer les groupes de monstres sans subir beaucoup de contre-attaques ⁴ ⁵.
- **Forgelance (corps-à-corps, multi-cible)** : Ce « colosse multi-cibles » combine de très lourds dégâts de zone et de nombreuses options de placement ⁶ ⁷. Il est **autonome et puissant**, en particulier contre plusieurs ennemis à la fois, tout en restant aussi abordable qu'un Iop classique ⁶ ⁷.
- **Huppermage (polyvalent, multi-éléments)** : Souvent qualifié de « couteau suisse », il dispose d'un éventail de sorts variés (attaques élémentaires multiples et soins intégrés). Très polyvalent et accessible aux débutants, il reste un des meilleurs choix solo grâce à sa puissance combinatoire ⁸ ⁹.
- **Pandawa (placement/support)** : Spécialiste du placement (porter/jeter) et de la flexibilité, le Pandawa multiplie ses actions chaque tour. Ses sorts offrent **protection, invocations et soins passifs** (bambous), ce qui lui assure de passer tous les combats complexes du jeu ¹⁰. C'est donc une classe très autonome et résistante en solo.
- **Éliotrope (portails, dégâts élevés)** : Avec la mise à jour 3.1 ses portails ont été renforcés, augmentant ses dégâts à distance et sa mobilité ¹¹. Un élite si maîtrisé : on retrouve des sorts surpuissants (faisceau, vol de vie) sans restriction, mais sa maniabilité demande de l'expérience ¹¹. Sous de bonnes mains, il domine en dégâts mono-cible et en placement rapide.

Dans les discussions de la communauté, on retrouve souvent ces classes dans le haut du classement mono-compte PvM ¹ ⁴. En revanche, d'autres classes (†Sram, Osamodas, Xélor en monocompte†)

sont jugées plus complexes ou moins DPS purs. Par exemple, le Sram reste très fort sous de bons joueurs ¹², mais demande de bien exploiter ses pièges et son invisibilité.

Classe	Dégâts (solo)	Survie/Soutien	Facilité	Rôle(s)
Sacrieur	Élevés (melee AoE)	Très élevée (vol de vie)	Très facile	Tank/vol de vie
Féca	Moyens (glyphes)	Très élevée (armures)	Facile	Tank/soutien
Crâ	Très élevés (distance/AoE)	Faible (fragile au corps)	Très facile	DPS à distance
Forgelance	Très élevés (multi-cible)	Bonne (gros et résistant)	Facile	DPS mêlée multi
Huppermage	Élevés (éléments + soins)	Moyen (soins intégrés)	Moyen (combo)	Polyvalent
Pandawa	Moyens (buffs/alcools)	Très élevé (placements, soins)	Moyen	Placement/support
Éliotrope	Très élevés (portails)	Moyen (portails pièges)	Difficile	DPS/portails

Synergies en duo : Ces classes se complètent bien entre elles et avec un éventuel partenaire IA. Par exemple, un **Féca** peut poser des glyphes protecteurs pendant qu'un **Crâ** ou **Éliotrope** maximise les dégâts à distance. Un **Sacrieur** et un **Pandawa** combo assurent placement et soins (le Pandawa pouvant porter/jeter l'allié ou isoler un ennemi). En duo fixe (voire avec Xélor déjà acquis), on privilégiera ainsi généralement un mélange tank/dps : par exemple Sacrieur+Féca, ou Pandawa+Crâ, pour couvrir la plupart des situations.

Sources : Les classements communautaires et guides mis à jour (avril-juillet 2025) confirment ces choix ^{1 4 2}, soulignant en particulier la puissance et l'autonomie du Sacrieur, du Féca, du Crâ, etc. Les descriptions ci-dessus sont tirées des discussions de tier lists et guides spécialisés de la communauté DOFUS Unity (Millenium, Guidactik...) ^{1 4 2}. Ces classes permettent d'avancer efficacement en solo PvM tout en infligeant de bons dégâts.

^{1 3 5 7 9} Tier list Dofus 3.1 : Quelles sont les meilleures classes pour bien progresser sur Unity ? - Millenium

<https://www.millenium.org/guide/420392.html>

^{2 4 6 8 10 11 12} La meilleure classe PvM monocompte de DOFUS Unity, Tier List - GUIDACTIK

<https://guidactik.com/dofus/la-meilleure-classe-pvm-monocompte-de-dofus-unity-tier-list/>