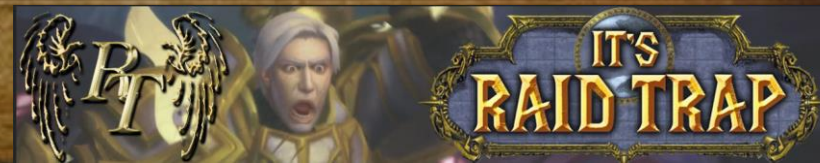
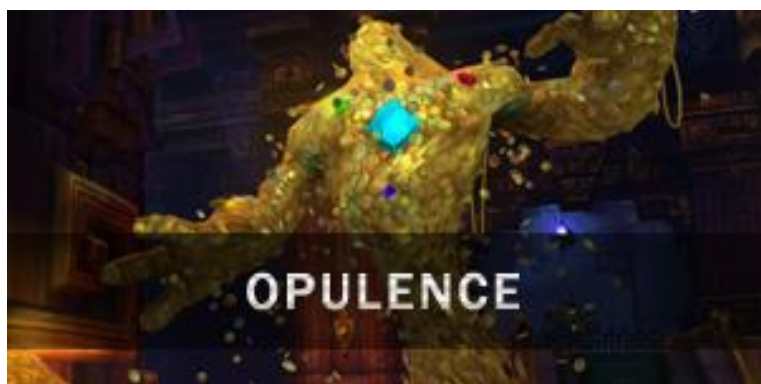




Battle of Dazar'alor

Modes NM et HM





I. Champion de la lumière

Combat contre un paladin, avec 2 phases qui correspondent à ses switchs de sceaux, environ toutes les 50 secondes (barre d'énergie qui monte). Il y aura des adds à gérer, et des moments où il ne faudra pas taper certaines cibles. Le boss pourra gagner un buff appelé [Fanatisme](#) qui augmente ses dégâts de 2% jusqu'à la fin du combat, stackable sans limite.

Phase 1 : Sceau de Vindict

Si un add meurt pendant cette phase, le boss gagnera 20 stack de Fanatisme. Les adds devront être tanké à plus de 30m du boss car leurs soins et dégâts seront augmenté de plus de 15% sinon (et on ne veut pas qu'ils meurent).

Ce sceau génère des dégâts à tout le raid régulièrement via [Onde de vindict](#).

Arrivé à 100% d'énergie, le boss buff un add aléatoire ([Jugement : Piété](#)), augmentant ses dégâts de 200% et ses soins de 150%, puis switch en Sceau de Rétribution.

Phase 2 : Sceau de Rétribution

Le boss gagne un stack de Fanatisme pour chaque attaque reçue (les dots posés avant ne comptent pas), le tank actif ne compte pas, les pets comptent.

On conserve le boss et les adds à distance (pour éviter que le boss se prenne un cleave).

C'est la phase où on peut tuer les adds, ils doivent tous mourir avant que le boss repasse en P1 (ne pas retaper sur le boss trop tôt, sinon Fanatisme !)

On focus en prio l'add qui a été buff à la fin de la P1 précédent.

Arrivé à 100% d'énergie, le boss utilise [Jugement : Rétribution](#) qui fera des dégâts à tout le raid (particulièrement fort si le boss a plein de stack de Fanatisme).

Placement :

Il faudra respecter un bon placement en s'assurant de ne jamais être entre le boss et les adds. En effet, le boss va régulièrement utiliser le sort [Onde de lumière](#) qui part en direction d'un add. Cette vague fait des dégâts et applique un débuff aux joueurs qui se font traverser (dispellable, mais vraiment à éviter). Cette vague soignera de 5% pendant 7secondes tous les adds qu'elle traversera (dispellable) – il sera compliqué d'arriver à sortir les adds comme ce sont des casters.

Il ne servira à rien de purger les adds pendant la P1, mais il faudra purger celui qui est focus (à minima) pendant la P2.



Swap tanks :

Le boss inflige [Lame sacrée](#) à son tank actif, qui augmente les attaques en mêlée subies par le tank. C'est un debuff stackable, qui dure 10secondes et qui ne monte pas vite. Il est possible de reset ces stacks sans faire de switch tank, ainsi les tanks resteront sur leurs cibles toute la durée du combat.

Afin de reset les stacks, le tank aura juste à s'écarter du boss lorsqu'il incantera ses changements de sceaux ou ses jugements, cela devrait lui laisser le temps de perdre ses stacks et de recommencer une nouvelle phase avec 0 stack. Il faudra essayer de conserver les stacks en dessous de 15.

Gestion des adds :

2 casteurs (type prêtre) qui incanteront [Explosion divine](#) (dégâts à une cible, cutable mais oseb), [Pénitence](#) (canalisation de dégâts sur un joueur ou de soins sur un autre add, cutable) et [Soin](#) (soigne un add pour une portion massive de ses PV, à cutter impérativement en P2, oseb en P1).

1 Cac (type paladin) qui castera [Foi aveuglante](#) (un éblouissement qui impose de lui tourner le dos – un bon placement en P1 permettra de l'ignorer) et [Consécration](#) (une zone au sol qui inflige des dégâts aux joueurs et réduit les dégâts subis par les adds de 50%, nécessitera de déplacer les adds pendant la P2, oseb en P1).



Mode Héroïque :



Le boss castera Protection Divine sur un add aléatoire, réduisant les dégâts qu'il subit de 99% pendant 6 secondes – ça obligera juste de switcher de cible en P2.

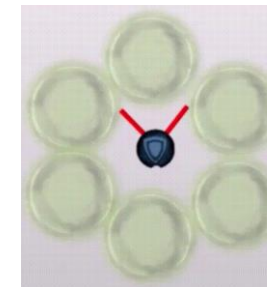
/!\ Traduction : Seal of Retribution = Sceau de Vindict – Seal of Reckoning = Sceau de Rétribution

II. Maîtres du jadefeu




- Deux Boss **Anathos Mandefeu** : **Le mage** et **Ma'ra Croc-Sinistre** : **La moine**
- Chaque boss a des techniques a lui qui dure tout le combat.
- Des techniques combinées entre les deux boss en fonction de leur énergies qui sert d'interphase. (**30, 60, 100**).
- On tue les deux boss ensemble : **La Moine en priorité, elle fais des dégâts supplémentaires si elle a plus de vie que le mage.**

Boss 1 : Ma'ra Croc-Sinistre : La moine : Techniques solitaire

-  **Tempête tourbillonnante de jade** : Elle se tp sur la map et invoque des dégâts de raid. **Il faut qu'un DPS/Tank lui mette un coup de cac pour l'arrêter**
-  **Frappe plurilatérale** : Elle projette le tank en l'air qui verra 6 boules verte autour de lui, 3 esprits vont pop chacun dans une boule verte et traverser le tank pour aller dans une autre boule verte. **Le tank doit regarder les esprit lorsqu'ils le traversent pour limiter les dégâts qu'il subit.** A la fin de la technique, il prend double dégâts du boss durant 40s et doit switch de tank.



Boss 2 : Anathos Mandefeu : Le mage : Techniques solitaire

-  **Explosion pyrotechnique**: Il faut **détruire le bouclier** que le boss se met **et cut l'incantation du sort** sinon une personne se fais os.
-  **Braises brûlantes** : Les heals doivent les **dispell** des joueurs très rapidement sinon cela fais des dégâts de zone a l'expiration.
-  **Boule de feu**: Le boss cast en boucle sur le tank actif une boule du feu qui stack un debuff de flamme. A l'expiration, ce debuff explose dans tout le raid et fais autant de degats que de stacks.

Interphase 1 : 30 d'énergie

- **3 bombes apparaissent sur la map et doivent être dps (en focus 1 en prio). Une brume autour de la bombe ne permet pas au heal de vous soigner ou aux distants de les DPS (il faut se mettre à leur cac).**

Interphase 2: 60 d'énergie

- Les deux boss se TP a l'autre bout de la salle et on doit les rejoindre pour **dps un mur qui met fin a la phase**. Il faut se diriger dans le labyrinthe avec des **boules de feu qui tombent du ciel**.

Interphase 3: 100 d'énergie: Soft Enrage

- Les deux boss deviennent un Dragon et un Phoenix.
- **Le phoenix fais des degats à tous le raid croissant avec le temps. C'est un soft enrage.**
- **Le dragon crache en face de lui des flammes en boucle qu'il faut absolument éviter.**

Placement

- Tous Packer derrière le boss en bourrinant.

Mode Héroïque :

Le mage dépose des Piège de Magma, qu'il faut soak (sinon ils grossissent et remplissent rapidement la salle). Le moine fait pop des Xuen's (tigres), qu'il faut kiter. La frappe plurilatérale peut cibler tous les joueurs (pas juste un tank)



III. Grong

Gear check du raid à première vue. Combat en une seule phase contre un gros gorille et des adds. Le gorille gagne de la rage au fur et à mesure, et la clé du combat est de l'empêcher de monter trop haut en rage (idéalement 50%). Plus le boss est bas en PV, plus vite il gagne de la rage.

Gros dégâts sur les tanks, et un switch rapide à réaliser pour eux. Une bonne réactivité pour sortir du raid rapidement si on est ciblé par certain sort.

Gestion de la rage :

Le boss utilisera le sort [Glas](#) s'il atteint 100% de rage, ou si on le force à le faire. Ceci lui fera utiliser sa rage par blocs de 25, faisant des dégâts à tout le raid et appliquant un stack de [Touché par la mort](#) à tout le monde qui augmentera le prochain tic de 30% pendant 40secondes et posera un dot. Si le boss est à 30% de rage, il fera un tic et conservera 5% de rage, s'il a 70% de rage, il fera 2 tics et conservera 20% de rage (etc.). D'après les vidéos, 1 tic fait mal, 2 tics explosent, 3 tics tuent, 4 tics wipent ☹️.

Des adds spawnent dans la salle ([Spectre de la mort](#), des morts vivants), au bout de 15 secondes puis toutes les minutes. Cet add ne sera pas à tanker et ne fera que caster [Renforcement par la mort](#) (cutable (et à cuter !!) qui donnera 10% de rage à Grong. Il devra être full cut, et tué rapidement. En mourant, ces adds explosent (petits dégâts d'ombre et knock back), donne 50% de rage à Grong s'il est à moins de 15m (donc faut pas tanker Grong à côté, ou l'écarter à temps !) et font pop une orbe ([Cœur nécrotique](#)). Cette orbe peut être ramassé (idéalement par un DPS cac), infligeant des dégâts au joueur qui la porte, et lui offrant un extra bouton. Cet extra bouton lancera un sort sur le boss, lui infligeant 5% de ses PV en dégâts (pas mal !) et le forcera à utiliser Crise de colère. Il faut le trigger dès qu'il dépasse 50% (aux heals de nous tenir alors pour les 2 tics). Vers la fin du fight, un 3^{ème} tic peut survenir, à voir...



Switch tank :

Le boss utilisera sur son tank actif [Combo bestial](#), une succession de 3 attaques aléatoires pouvant être soit [Choc bestial](#) (un gros dégâts physique laissant un debuff augmentant le prochain de 500%) soit [Morsure tranchante](#) (un debuff qui fait des dégâts physiques pendant 10secondes). Chaque technique met 2,5secondes (2,0 en HM) à être incanté, permettant de taunt pour la diriger vers le tank voulu.

Pour le moment sur les PTR, le boss peut utiliser 3 fois de suite la même technique, qui fait qu'un des tanks devra en prendre 2 (et si c'est choc bestial, il faut vraiment qu'il claque un gros CD pour tenir). Peut être que ce sera patché pour qu'il ne puisse pas utiliser une technique plus de 2 fois, ce qui règlera le problème, il suffi que l'autre tank taunt si un tank est sur le point de prendre une technique une seconde fois.

1	Choc bestial	A	Choc bestial	B	Choc bestial	B
2	Choc bestial	A	Choc bestial	B	Morsure tranchante	B
3	Choc bestial	A	Morsure tranchante	A	Choc bestial	B
4	Morsure tranchante	A	Choc bestial	A	Choc bestial	B
5	Choc bestial	A	Morsure tranchante	A	Morsure tranchante	B
6	Morsure tranchante	A	Choc bestial	A	Morsure tranchante	B
7	Morsure tranchante	A	Morsure tranchante	B	Choc bestial	B
8	Morsure tranchante	A	Morsure tranchante	B	Morsure tranchante	B

Les A et B représentent les tanks qui prennent la technique en question

Positionnement :

Les DPS distants devront rester à plus de 15m des morts vivants afin de ne pas prendre de dégâts inutiles.

Le boss utilisera régulièrement [Heurt mortel](#), sur un joueur non tank au CAC (pas un CAC, au CAC, donc soyez à distance, les distants !) Cela fera des dégâts au joueur et à tous les joueurs à moins de 10m (donc spread 10m pour les cac à ce moment là !) et laissera un AOE qui explosera au bout de quelques instants (en sortir pour le joueur ciblé).

L'add lancera aussi un missile sur un joueur à distance (pas un distance, à distance, donc soyez au CAC, les CAC !) : [Explosion vaudou](#) qui fera des dégâts aux joueurs autour de lui sur 10m et laissera un AOE violette au sol qui durera 30secondes (donc spread 10m pour les distances à ce moment là !).

Mode Héroïque :

2 nouvelles techniques vont compliquer le fight :

[Grondement féroce](#) qui sera utilisé toutes les 20 secondes environ qui fera des dégâts à tous les joueurs et mettra un fear sur les joueurs n'ayant pas un autre joueur à moins de 5m d'eux. Cela rendra les Heurts retentissant et les explosions vaudou beaucoup plus fun car il faudra alors se dépacker en binôme (et donc nous auront toujours 2 joueurs touchés au lieu d'un par ces techniques). Une fois les binômes créés, il ne devrait pas y avoir de problème.

A la fin de chaque Combo bestial (techniques tank), le boss utilisera [Lancer bestial](#) sur le tank actif. Le boss l'attrapera dans sa main (lui infligeant de gros dégâts physiques pendant 5 secondes, le tank peut utiliser ses techniques), marquera un joueur (grosse flèche rouge au dessus de la tête) et lui lancera le tank dessus au bout des 5 secondes. Cela infligera de gros dégâts de nature à tous les joueurs, avec une réduction plus la distance est grande (max 30m). Le joueur ciblé doit donc se sauver à plus de 30m des autres. Le tank sera stun à l'arrivée, il faudra donc attendre la fin de son stun pour revenir côte à côte (à cause du fear).

IV. Opulence

Combat en 2 phases contre un boss qui a énormément de PV mais où on peut démultiplier notre DPS. La première phase divise le raid en 2 et consiste à se battre contre un add dans une succession de pièces, en déclenchant des pièges, afin de rejoindre le boss. La seconde phase réunit le raid et consiste à tuer le boss lui-même.

Phase 1 :

On divise le raid en 2 groupes équilibrés en terme de DPS. Un groupe part à gauche et l'autre à droite, chacun se battant contre son add. A chaque fois qu'un add perd 10% PV, la salle suivante s'ouvre, et la salle actuelle commence à se remplir de feu, obligeant le groupe à avancer.

Les pièges : Il y a 4 types de pièges dans les salles (l'ordre n'est pas vraiment intéressant, à part la 4^{ème} salle, il faut savoir tous les gérer) :

Flot de flammes : 3 jets de feu sortent d'un mur, il faut les éviter en se plaçant rapidement. Si besoin, c'est traversable, les dégâts ne sont pas monstrueux.

Toxine tachycardique : Un dot appliqué à tous les joueurs dans la 4^{ème} salle, qui font des dégâts croissants. Si un joueur tombe en dessous de 50% PV, ses stats secondaires sont augmentées. Il faudra envoyer des burst DPS pour vite sortir de cette salle (baisser l'add de 10%). Les heals ne devraient pas avoir pour objectif de laisser tomber les joueurs sous 50% - gros risque de perdre un joueur

Maléfice de léthargie : Un debuff mis sur des joueurs, leur infligeant des dégâts lorsqu'ils bougent. Le debuff est dispellable (et devra être dispell rapidement)

Faisceau Rubis : Un rayon laser qui cible un joueur non-tank et le poursuit en laissant des AOE sur la trajectoire. Le laser apparait directement sur le joueur est lent. Il devra être kité vers les bords de la salle et prendre le moins de place possible (tellement lent qu'on peut tourner en rond et faire un cercle, si on est bon)

Les adds : Ils ont une attaque en commun, et une attaque spécifique à chacun

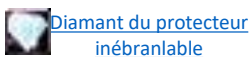
Ecrasement : attaque commune aux deux. L'add lève un bras, et slam au sol du côté du bras levé. S'il lève les deux bras, il slam devant lui.

Le slam a un rayon de 10m. Une fois qu'il a choisi, il ne bouge plus, donc tout le monde y compris les tanks peuvent éviter l'attaque.

Projection explosive : Attaque de l'add de gauche (Ouest). Un dot de 8 secondes mis sur un joueur qui fait des dégâts. A son expiration, une orbe pop. A placer sur les bords de la salle. Il est possible de stack les orbes car elles ne pulsent qu'une fois toutes les 4 secondes.

Flammes du châtiment : Attaque de l'add de droite (Est). Le boss se met à tourner sur lui-même et crache du feu devant lui (70°), faisant des dégâts massifs. A éviter impérativement (il vaut mieux prendre les pièges de la salle plutôt que ça). Être au CAC aidera à gérer cette technique.

Les bijoux de la couronne : Dans la 7^{ème} salle, les joueurs pourront cliquer sur des bijoux qui leur donneront une capacité supplémentaire (très puissante).

 **Diamant du protecteur inébranlable**


Absorbe 50% des dégâts subis, dans la limite de 300% de PV max du tank. Une fois cassé, met 30 secondes à se recharger
Pris par les 2 tanks

 **Améthyste du roi de l'Ombre**

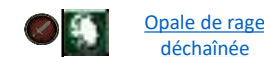
Augmente la hâte de 50% et les soins effectués place sur la cible une réduction des dégâts d'ombre de 90% pendant 1 minute
Pris par 1 heal de chaque côté

 **Saphir du vent arrière**

Augmente de 5% les dégâts de la cible des soins pendant 30 secondes, stackable 4 fois. Le 5^{ème} stack les remplace par une augmentation des dégâts de 100% pendant 12 secondes
Pris par tous les autres heals

 **Rubis d'animus concentré**

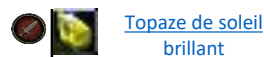
Les attaques augmentent les dégâts subis par la cible de 1% pendant 6 secondes, stackable (max 1 stack/seconde)
Pris par 1 DPS distant rapide de chaque côté

 **Opale de rage déchaînée**

Augmente les dégâts du joueur de 2% chaque fois qu'il tape une nouvelle cible
Pris par les DPS qui tapent beaucoup de cibles, et avec une bonne execute (war par exemple)

 **Émeraude de racines terrestres**

Augmente de 1% les dégâts infligés par le joueur s'il reste immobile (stackable). Les stacks descendent rapidement si le joueur bouge.
Pris par la plupart des DPS

 **Topaze de soleil brillant**

Met une aura autour du joueur. Si personne ne rentre dedans pendant 95 secondes, cette aura se transforme en une augmentation de 100% au crit aux joueurs dedans, pendant 20 secondes.
A prendre par 2 DPS distants d'un côté et 3 de l'autre

Phase 2 :

Phase où le raid se rejoint et où il faut tuer le boss le plus vite possible. On se place dans son dos, sauf les joueurs avec la Topaze. Boss au centre.

Les joueurs seront régulièrement ciblés par le debuff **Or liquide**, leur faisant des dégâts pendant 12 secondes et libérant un AOE à leur pied à l'expiration, qui ne depopera pas – soft enrage.

Le boss va de temps en temps canaliser pendant 10 secondes **Lamentation de cupidité**, qui fera des dégâts d'ombre à tout le raid. Les 2 heals avec l'Améthyste devront avoir le raid sous réduction. C'est la technique qui fera mal en P2 (pour vos CD, les heals). A la fin de la canalisation, le boss gagne un buff stackable qui augmente ses dégâts de 25% - soft enrage bis.

Le boss va régulièrement faire pop 8 adds sous ses pieds, qui essayeront de rejoindre le bord de la salle. Le but sera de les conserver sur place et de les tuer asap (amusez vous bien les joueurs avec l'Opale). Si les adds atteignent le bord de la salle, ils bombardent les joueurs de PO (et malheureusement ça fait juste mal, ça ne paye pas vos réparations).

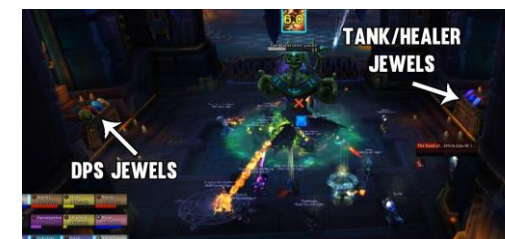
Mode Héroïque :

Quand un joueur récupère un bijoux, il prend le debuff **Fléau du voleur**, qui dure 30 secondes et lui fait des dégâts d'ombre fatals à l'expiration. Tous les joueurs devront donc être sous réduction de l'Améthyste à ce moment là.

Les techniques uniques des gros adds sont surpuissantes lorsqu'ils sont en dessous de 30% PV. Les orbes sont beaucoup plus grande, et les cônes de feu font 270° au lieu de 70° (ça devient sportif ! Un cône safe de 90° environ)

En P2, le boss met **Pluie de pièces** sur un joueur. Au bout de 10 secondes, il prend des dégâts massifs, partagés avec les joueurs à moins de 7m.

Le boss gagne **Balayage de pièces** qui inflige des dégâts suffisant pour briser le Diamant et demande aux tanks de switch à chaque fois pour lui laisser le temps de se régénérer pour le prochain coup.



V. Conseil des Elus

Fight de type conseil, comme son nom le laisse deviner – une version simplifiée des Parangons des klaxxi de SoO. On commence à se battre contre 2 boss, et lorsque l'un meurt, un autre pop. Il faut au total tuer 4 boss. On commence le combat contre Pa'ku et Gonk, puis viendra Kimbul et enfin Akunda. Lorsqu'un boss meurt, l'autre présent gagne +15% à ses dégâts infligés (il devient donc la cible naturelle à tuer, en toute logique). Lorsqu'un boss meurt, l'autre boss repasse full PV. Inutile donc de cleave sur les deux si cela n'augmente pas le DPS de la cible principale (comme le Botaniste de NH).

!/ \ Si deux boss sont à moins de 7m l'un de l'autre, ils gagnent une réduction de 90% des dégâts subis et une augmentation de 90% des dégâts infligés via le buff [Pacte des Loas](#).

Chaque boss possède des techniques spécifiques, et une technique (appelée Courroux) lancée par son Loa à partir du moment où le boss pop (donc pour Pa'ku et Gonk, c'est dès le début, jusqu'à la fin du fight).

Dans l'ordre dans lesquels on les tuera :

Pa'ku

Courroux : Toutes les 70 secondes, un gros ptérodactyle apparaît au centre de la salle, vole vers un côté et canalise pendant 10 secondes des dégâts sur tous les joueurs à plus de 10m de lui. Il faut rapidement se jeter dans la zone à ses pieds. Attention au placement du boss !

Techniques :

Le boss va buff de temps en temps tous les ennemis (boss et adds) avec [Don du vent](#), qui la hâte de 45% et la vitesse de 75%. C'est spellstealable et dispellable, à retirer très rapidement, surtout sur les Raptors du courroux de Gonk !
Chaque attaque consécutive sur la même cible augmentera sa vitesse de 8% stackable ([Vents de hâte](#)). Ceci forcera les tanks à switch, attention au Pacte des Loas!

Gonk

Courroux : Toutes les 60 secondes, 4 Raptors apparaîtront sur les bords de la salle, fixeront un joueur et se lanceront à sa poursuite. Ils peuvent être CC et devront être kité. C'est devient la priorité des DPS de les tuer le plus rapidement possible.

Techniques :

A 100 d'énergie, le boss lancera [Maléfice rampant](#) sur plusieurs joueurs. Ceci les transformera en petits Raptors. A l'expiration (ou en cas de dispell malédiction), le debuff se propagera sur les joueurs à moins de 8m (comme à Atal'Dazar). Se déplacer et attendre que ça fade ou soit dispell. Le raid devra être placé vers le centre de la salle, histoire qu'il soit aisé de sortir avec ça.
Le boss va régulièrement se transformer en Raptor et incanter [Mutilation brutale](#) sur le tank et les cibles devant lui (90°), toutes les 0,5secondes pendant 4 secondes.

Kimbul

Courroux : Toutes les 60 secondes, plusieurs joueurs seront marqué par Kimbul (crâne rouge avec une flèche au dessus de la tête). Au bout de quelques moments, Kimbul sautera sur chaque joueur à tour de rôle, faisant des dégâts physique et un bump sur 5m autour de la cible. Place aussi un saignement sur les joueurs touchés, qui dure jusqu'à la fin du combat. C'est un soft enrage, et il faut éviter que plusieurs joueurs soient touchés en se dépackant bien quand on est ciblé.

Techniques :

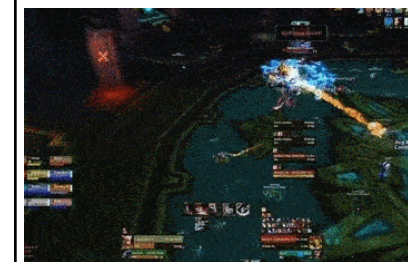
Lance souvent [Griffes lacérantes](#) sur le tank et les cibles autour de lui en cône. Laissera un saignement stackable qui durera 45 secondes et imposera aux tanks de switch, attention au Pacte des Loas !

Akunda

Courroux : Toutes les 30 secondes, beaucoup de joueurs dans le raid auront un debuff de 6sec. A l'expiration, ce debuff explose, faisant des dégâts autour de 5m et fait pop plein d'orbes électriques. Ces orbes se déplaceront dans la salle, faisant des dégâts et stunnant ceux qui se font toucher (comme Odyn à ToV). Destructeur quand cela a lieu en même temps que le Courroux de Pa'ku. Pour éviter cela, il faut tuer un boss pendant le Courroux de Pa'ku.

Techniques :

Va régulièrement incanter [Tempête tonitruante](#) pendant 3,5 secondes. A la fin de l'incant, inflige des dégâts à tous les joueurs à moins de 10m d'elle. La zone est très visible, et même le tank doit l'éviter. Lancera sur plusieurs joueurs le debuff [Confusion mentale](#) (oh je les entends d'ici les taunts !) qui durera 30 secondes et les empêcheront d'utiliser leurs techniques. Le debuff est dispellable et devra être dispell au plus vite !



Mode Héroïque :

A chaque fois qu'un boss meurt, tous le raid subi le debuff [Cri des disparus](#), qui dure 6secondes et fait des dégâts toutes les 0,5secondes. Ca peut être fatal, ne pas hésiter à utiliser un CD heal.

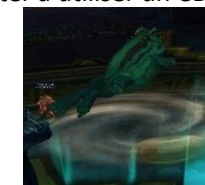
Les Raptors gagneront un buff s'ils passent à moins de 5m les uns des autres qui augmente leur vitesse de 75% et les rend insensible aux CC

Un Leo de plus sera présent depuis le début du combat (mais pas de boss associé), Krag'wa, qui lancera lui aussi régulièrement un [Courroux](#).

Un gros crapaud apparaît au milieu de la salle et saute à l'emplacement de l'un des 3 joueurs les plus éloignés de lui, il fera cela 4 fois. A chaque endroit où il atterri,

il y fera des dégâts et bumpa en arrière. Une grosse zone permet de visualiser l'endroit où il va atterrir, tout le monde peut et doit l'éviter.

Ce Loa sera pénible lorsqu'il tombe en même temps que celui de Pa'ky (la zone dans laquelle on doit se packer).



VI. Roi Rastakhan

Phase 1 (tant qu'un add est en vie) : Pendant cette phase, on se bat contre Rastakhan et 2 adds. Le but est de tuer les adds.

Afin de simplifier le combat, on tankera le boss loin des adds, dans un coin de la salle – ceci annulera pour la plupart des joueurs toutes ses techniques.

En effet, le boss utilisera [Détonation brûlante](#) sur son tank actif, qui est un debuff qui explose au bout de 5 secondes et inflige des dégâts à tous les joueurs, décroissant avec la distance. Si le boss est déjà loin, plus besoin de bouger. De plus, le boss utilisera [Invasion de crapauds](#) vers un joueur, ce qui fera apparaitre 3 crapauds au pied du boss se déplaçant en cône vers ce joueur. Pénible à éviter si on est à côté du lieu de pop, mais idem, en tankant le boss loin, ça sera trivial. Néanmoins, c'est une perte certaine de DPS – le boss redistribue les dégâts qu'il subit vers les adds (il ne prend pas de dégâts, lui : [Lien d'âmes](#)).

Il y a 2 types d'adds différent, le Brise-siège Roka et le Prêlat Za'lan. Roka est le plus dangereux des deux et sera donc celui sur lequel prioriser les dégâts si on peut.

[Roka](#) va marquer un joueur et utilisera [Bond météoritique](#) sur lui au bout de 5 secondes, lui infligeant des dégâts fatals, partagé entre les cibles à moins de 8m. Il faudra donc se pack sur lui pour partager. Attention aux crapauds. Juste après le Bond météoritique, le boss utilisera [Bond écrasant](#) sur le tank, lui infligeant beaucoup de dégâts physiques et augmentant les prochains de 500%. Comme le boss est tanké au loin, un switch tank est compliqué, une main de prot sera idéale ici (ou un DPS qui taunt sous immune sur la fin du bond météoritique). Bon sinon, on peut faire un rapide switch tank...

[Za'lan](#) utilisera lui le [Sceau de purification](#), qui fera pop un laser sur un joueur qui le poursuivra pendant 6 secondes – à kiter, rien de compliqué.

Phase 2 (Rastakhan 100% → 60%) : La P2 consiste à se battre contre le boss, et un gros add, Bwonsamdi (qui ne prendra pas de dégâts, inutile donc de s'exciter contre lui).

Bwonsamdi sera tanker par un tank dans un coin de la salle (avec un heal pour le tenir). On expliquera pourquoi ensuite (Aura de la mort).

Rastakhan sera donc LA cible, et continuera d'utiliser Détonation brûlante et Invasion de crapauds (et là, il faudra bien le gérer – on évite les crapauds !).

De plus, le boss gagnera 2 nouvelles techniques. Le boss mettra [Déferlement de feu](#) sur 3 cibles non tank. C'est un debuff qui fait des dégâts de feu et se propage sur les joueurs à moins de 7m au bout de 2sec.

On appliquera donc un placement semi dépacké, et les joueurs ciblés s'assureront de s'isoler rapidement. Le boss utilisera aussi [Totem de poudre zombie](#), c'est un totem qui prendra le contrôle de 2 joueurs et les forceront à taper sur le totem avec des sorts random, vos CD burst notamment ☹. En fonction de qui est MC, on peut estimer que l'IA joue mieux le perso que le joueur lui-même et comme ils tapent sur ce qu'il faut taper, on sera plus ou moins motivé à le libérer (en cassant le totem – cible prioritaire).

Bwonsamdi quand à lui va générer une [Aura de la mort](#) autour de lui, appliquant un dot aux joueurs à moins de 30m de lui, stackable toutes les 3 secondes. De ce fait, on ne mettra que le tank actif dans la zone, bien loin du raid. Afin de permettre au tank de destacker, il y aura un switch de tank à chaque Détonation brûlante, bien tant à la détonation d'exploser loin du raid, et au tank de destack. De plus, Bwonsamdi lancera régulièrement [Caresse de mort](#) sur son tank actif, qui lui fera des dégâts et l'empêchera de recevoir des soins pendant 5 secondes. Il faudra donc permettre à la détonation d'exploser loin du raid, et au tank de destack. De plus, Bwonsamdi lancera régulièrement [Caresse de mort](#) sur son tank actif, qui lui fera des dégâts et

La dernière technique de Bwonsamdi est une technique importante pour la suite du combat. Bwonsamdi lancera de temps en temps le debuff [Porte de la mort](#) sur un joueur non tank. Au bout de 8 secondes, une [Faille de la mort](#) se forme au pied du joueur. Ces failles seront utiles en P3 pour contrer des mécaniques. Les joueurs devront les placer autour de la salle. Il faudra impérativement en avoir quelques une placées dans la zone de l'Aura de la mort.

Phase 3 (Bwonsamdi 100% → 50%) : La P3 divisera le raid en 2 parties, une allant dans une version « Royaume des morts » de la salle

En début de P3 (ou fin de P2, c'est selon), le boss téléportera la moitié du raid le plus proche à ses pieds (s'assurer d'avoir une bonne répartition de rôle à ce moment là donc, pas besoin de tank - il devra se barrer vite lors de l'incantation de [Faveur de Bwonsamdi](#)) et les entrainera dans le royaume des morts. Faveur de Bwonsamdi augmente aussi les dégâts infligés par Rastakhan de 2% toutes les 15 secondes (stackable)

Les joueurs dans le [Royaume des morts](#) subiront tous Aura de la mort (pas de limite de porté). En rentrant dans les Faille de la mort créées en P2, les joueurs retirent leur stack, mais infligent des dégâts à tous les joueurs du royaume vivant via [Explosion flétrissante](#). Il faudra donc destack à tour de rôle, sur call d'une personne, et éviter de monter au dessus de 20 stacks. Bwonsamdi n'a pas besoin d'être tanké, il spamera Caresse de mort sur un joueur (version durant que 3 secondes, contre 5 pour celle du tank en P2). Il castera aussi de temps en temps [Fin inéluctable](#), faisant pop au bout de 6 secondes une zone à ses pieds qui tue quiconque rentrera dedans, et attirant les joueurs dedans. Il faut donc profiter des 6 secondes pour s'écarter, puis contrer le mouvement. Finalement, des zones de [Fauchage effroyable](#) se déplaceront dans la salle et il faudra les éviter. Si elles passent sur une Faille de la mort, elle ira chez les vivants

Les joueurs restant dans le Royaume des vivants continueront de s'occuper de Rastakhan, qui utilisera Détonation brûlante et Totem de poudre zombie. De plus, 2 adds poperont en début de phase (on peut les CC pendant les 60 premières secondes, on verra si c'est intéressant, car il faudra les tuer de toute façon). Les joueurs du Royaume des morts devraient monter pour aider à tuer le second sur le début de la P4.

Le premier add est un [Fantôme de la Fureur](#). Il incantera sur son tank un sort faisant beaucoup de dégâts d'ombre et appliquant un debuff réduisant de 50% les soins reçus aux cibles à moins de 10m du tank. Le tank devra s'écarter pour la prendre seule (un tank très rapide peut même la dodge lui-même...)

Le second add est un [Fantôme du Châtiment](#), qui spamera [Eclair des tombes](#) sur le tank. C'est un sort cuttable, à cut. La technique intéressante de cet add est le [Sceau de Bwonsamdi](#), qui fera pop des zones dans la salle, qu'il faudra soak (sinon gros dégâts sur le raid).

Phase 4 (Rastakhan → 0%) : Course contre la montre à cause du soft enrage

Achever les adds de la P3 encore en vie au plus vite pour rapidement s'occuper de Rastakhan, qui continuera de monter en puissance grâce à Faveur de Bwonsamdi. Il conservera ses Détonations brûlantes, ses Invasions de crapauds et ses Déferlement de feu, et il gagnera de Bwonsamdi les techniques Portes de la mort et Fin inéluctable. Toutes ses techniques se gèrent comme lors des phases précédentes, leur accumulation peut devenir pénible. Attention aux Fauchages effroyables qui continueront de sortir.

Le boss quant à lui créera une Porte de la mort autour de lui, se transformant à machine à faire pop des Fauchages effroyables à ses pieds (Technique non présente sur le PTR, donc ce n'est que supposition en lisant le codex).

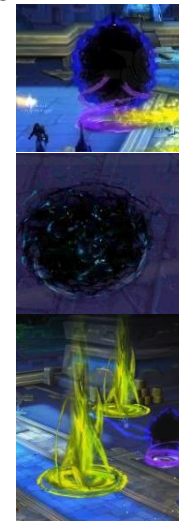
Mode Héroïque :

Il y aura un add de plus en P1, le Chasseur de têtes Gal'wana qui lancera régulièrement sa hache sur un joueur aléatoire, lui faisant beaucoup de dégâts physique et lui laissant un dot ne partant que si le joueur est soigné au delà de 90%. Ce sera le dernier tué.

Le boss aura une technique de plus en P1, le [Totem du serpent supérieur](#) qui crachera du feu sur les ennemis proches (donc juste le tank comme ce sera le seul « proche » du boss en P1).





L'Invasion de crapauds laissera des trainés vertes derrière eux, qu'il faudra éviter le temps qu'elles depopent. Le Déferlement de feu s'activera au bout de 1,5sec au lieu de 2sec.

Un 3^{ème} add popera en P3, le [Fantôme du Massacre](#), qui lancera des Eclair des tombes (à cut) et canalisera pendant 5 secondes [Trépas dirigé](#) sur un joueur, sort cuttable uniquement par la cible (à cut si on peut donc, ou à soigner sinon)



VII : Mekkanivelle

Le boss possède plusieurs techniques actives tout le combat.

-  **Amplification d'électrochoc** : Classique buff du boss qui reset au switch des tanks
-  **Canon désintégrant** : Grosse boule qui part de son canon en ligne droite. **Réduit la hâte de 100% durant 8s.**
-  **Propulseurs lourds** : Le boss vise **un distant** et effectue une AOE sur le distant et sur sa position actuel.
-  **Décharge de gigavolts**: Le boss tire une bombe (**3 en HM**) sur des joueurs différents.
Ils doivent se cacher derrière un des 3 tas de débris dans les extrémités de la salle (casser la LOS)



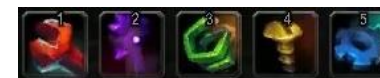
Les robots étourdisseurs et l'agrandisseur de monde:

Première chose, durant tout le combat, des robots étourdisseurs vont pop dans le combat, ils vont **cibler des dps** pour créer **des cast d'explosions en chaînes qui vont stun les joueurs a proximités et faire des dégâts sur des joueurs aléatoires dans le raid.**

- **Ils sont contrôlables mais possèdent une immune aux contrôles après plusieurs contrôles.**
- **Ils sont insensibles à toute forme de dégâts**

Deuxième chose, le boss va réduire autant de personnes que de robots en schtroumpf. **Vous serez tout petits.** Les personnes ciblées sont aléatoires.

- **TRES IMPORTANT: Les joueurs non transformer en schtroumpf peuvent écraser leurs camarade et les stun voire les tuer.** Il faut faire attention a ses pieds !
- Chaque schtroumpf devra rentrer dans un robot pour le détruire. Il faudra qu'il écrive **un code** grâce à l'aide de ses **autres camarades schtroumpf.**
- **Chaque schtroumpf vois les symboles des autres schtroumpfs mais pas les siens. Il faudra alors se les communiqué à l'oral ou via une weak aura.**
- **Il faudra réussir 3 symboles de suite pour détruire son robot.** Une erreur vous éjectera et vous stunera pour 12s.



Interphase (40% des pv du boss):

- Le boss s'envol et devient invincible, la phase dure jusqu'à qu'il redescende. Il faut éviter des aoe de mouton explosif et des milliards d'orbe de feu dans toutes les directions. **C'est de la pure survie.**

Dernière phase (- 40% des pv du boss):

- Même chose que la première phase mais le boss tape 30% plus vite et fais des dégâts à tout le raid.

Positionnement : Distant depack autour du boss, cac à son cul

Mode Héroïque :

- **Nouvelle technique:** Le boss incant un sort qui tp tout le raid sur une personne. Il faut éviter de pietiner ses potes et vite s'écarter des aoe. Les Schtroumpf s'écarteront en premier, afin qu'on ne les écrase pas. **/!\ Ne pas bouger tant qu'ils ne sont pas partis !!**

VIII. Rempart Tempêteux

Phase 1 : Combat contre 2 mini-boss sur des bateaux

Le raid sera divisé en 2 groupes de puissance équivalente qui devront partir sur des bateaux en cliquant sur un ptérodactyle. Chaque groupe sera confronté à un boss. Il n'y a pas moyen de changer de bateau en cours de fight, donc il faudra bien partir sur le bon... Le combat ne démarrera pas tant qu'un des boss n'aura pas été pull (ou body pull). Pendant toute cette P1, Laminaria peut gagner de l'énergie ; s'il atteint 100%, le raid se fait OS. Il faudra limiter la prise d'énergie de Laminaria, notamment en tuant les 2 mini boss à peu près en même temps car si l'un des mini boss meurt avant l'autre, les joueurs du bateau auront un TP pour rejoindre l'autre bateau et aider et pendant ce temps, Laminaria gagnera 5 d'énergie toutes les 2 secondes...

Sœur Katherine lancera régulièrement Salve électrisante sur tous les joueurs du bateau, qui fera un gros pic de dégâts. Elle appliquera aussi Eclair crépitant sur un joueur aléatoire, qui est un debuff qui dure 4 secondes. À l'expiration, un AOE apparaît à ses pieds, fait des dégâts après 2 secondes à tous les joueurs à moins 6m, puis génère une onde circulaire s'écartant de la zone pendant 12m et faisant des dégâts et appliquant un silence aux joueurs lorsqu'ils sont touchés. Plus ils sont loin de l'épicentre, plus courte est la durée du silence. Le joueur ciblé devra aller explosé sur le bord du bateau.

Plus dangereux, le boss lancera une séquence d'Eclairs voltaïque ; comme leur nom l'indique (fort mal – installez le jeu en anglais !), ce sont des groupes d'orbes qui traverseront la salle (un peu comme des murs à éviter). Ces orbes sont très rapides sur le PTR, très très rapide. Placez vous bien systématiquement avant, vers le centre arrière ou le centre avant du bateau.

Finalement, elle se lancera dessus de temps en temps Voile électrique, qui est un bouclier d'absorbe la rendant immune aux kicks. Elle commence ensuite à canaliser Renforcement de la tempête, qui donne 2 d'énergie à Laminaria toutes les 3 secondes. Burst le bouclier et la cut au plus vite !

Frère Joseph utilisera Salve des marées sur tous les joueurs du bateau, qui fera un gros pic de dégâts, tout comme la Salve électrisante de sa comparse. Il placera Tempête des mers sur plusieurs joueurs qui est un debuff qui explose au bout de 5 secondes, laissant derrière une orbe qui fait des dégâts et ralentit les joueurs dedans.

La technique la plus dangereuse de ce mini-boss sera la Tentation de la mer (Athalas pourra nous parler de ses nombreuses escales à la prochaine IRL si vous voulez). Ce sort fera pop une Sirène sur un bord du bateau. Cette sirène marquera un joueur puis utilisera Chant tentateur sur lui. Le joueur perdra le contrôle du perso, qui commencera à marcher vers la Sirène. S'il atteint le bord du bateau, il tombera à la mer et mourra. Il faudra s'assurer d'avoir des zones de Tempête des mers sur le trajet, pour se faire ralentir, et que tous les DPS switch sur la Sirène afin de la tuer avant que le joueur atteigne le bord.

Tout comme sa comparse, Frère Joseph se lancera un bouclier d'absorbe sur lui de temps en temps (Voile des marées) le rendant immune aux kick et lui permettant de canaliser Renforcement de la tempête. Il faudra à nouveau burst le bouclier et le cut au plus vite !

Phase 2 : Combat contre le boss sur le quai

Le raid se retrouve sur le quai et se bat contre Laminaria. C'est un boss immobile, il faut donc qu'il y ait toujours un joueur à son cac (idéalement un tank...) sinon il explose le raid avec Attaque longue portée.

Le boss va régulièrement lancer Houle de mer, qui infligera des dégâts à tous les joueurs, et de réfléchira à nouveau sur tous les joueurs à moins de 4m d'un joueurs. De plus, une flaque de Mare glaciale sera déposée aux pieds de chaque joueurs, réduisant la zone vitale de combat. Il faudra donc à la fois être dépack de plus de 4m pour ne pas prendre plusieurs fois le dégâts, tout en n'étant pas trop pack pour ne pas remplir toute la salle : un depack d'entre 4m et 6m est pas mal.

Le boss lancera Complainte de la tempête sur un joueur. C'est un debuff qui dure 10secondes et qui permet au joueur ciblé de faire disparaître les Mare glaciale en marchant dessus. A l'expiration du debuff, un add spawn. Il faudra le faire spawn le plus loin possible du boss (donc nettoyer les flaques, tout en s'assurant d'être loin du boss à la fin des 10 secondes). Cet add tentera de rejoindre Laminaria et s'il l'atteint, il commencera à lui donner 6 d'énergie toutes les 2 secondes. Le seul moyen de l'arrêter sera alors de le tuer. Cet add peut être slow (et devra l'être) et sera le focus DPS. A sa mort, un autre joueur recevra le debuff de Complainte de la tempête. Plus la P2 durera, plus il y aura eu de Complaintes de la tempête (car le boss continue d'en cast de temps en temps) et plus il y aura d'adds. Il faudra donc trouver un équilibre entre le DPS sur le boss pour le tuer rapidement et le DPS sur les adds pour pas qu'ils atteignent Laminaria.

Chaque attaque en mêlée du boss apposera un stack de Bardé de varech sur le tank actif, qui lui infligera des dégâts sur la durée et le ralentira de 2% par stacks. A l'expiration du debuff, tous les joueurs et adds à moins de 5m recevront un debuff augmentant de 10% les dégâts subis par stack. Le tank devra donc se rapprocher près des adds pour se faire dispell dessus, afin de grandement augmenter les dégâts qu'ils subiront. Attention aux autres joueurs à ne pas être dans la zone d'explosion à ce moment là.

Le boss utilisera de temps en temps Ire des profondeurs, qui fera apparaître une zone dans la salle. Cette zone devra être soak, et les dégâts subis lors du soak seront partagés entre les joueurs dedans. Si personne ne l'a soak, tout le raid prend des dégâts; et des zones de Mare glaciale apparaîtront.

Mode Héroïque :

En P1, lorsqu'un mini-boss passe à 50% PV, il se téléporte sur l'autre bateau. Il faudra donc faire en sorte que les deux passe à 50% en même temps afin de ne pas avoir 2 boss sur un même bateau. Un bateau sans boss se fera bombarder par beaucoup de zones évitables.

En P2, lorsqu'un add meurt, la Complainte de la tempête ne saute pas sur un nouveau joueur. A la place, une orbe pop à l'endroit où l'add est mort. Cette orbe pulse et fait des dégâts au raid jusqu'à ce qu'un joueur marche dessus. Ce joueur reçoit alors Complainte de la tempête. Cette modification inflige un petit peu plus de dégâts sur le raid que la version NM (car l'orbe va tic au moins une fois), mais permet de choisir qui prend l'orbe (un joueur avec beaucoup de mobilité).

IX. Jaina Portvaillant

Un combat en 3 phases et 2 interphases. Il semblerait que le combat stoppe quand Jaina arrive à 5% PV, mais rien n'est moins sur ☺. C'est un combat qui a été peu testé sur PTR, donc des modifications ont pu avoir (et ont surement eu) lieu.

Une technique centrale du combat est **Toucher glacial**, un debuff stackable qu'on prend pour chaque dégâts de givre subit, qui ralentit vos mouvements de 2% et vous fait des dégâts.

Si vous montez à 20 stacks, vous serez pris dans un bloc de glace (**Congelé**) pendant 30 secondes et subirez des dégâts. Il sera possible de vous en libérer en tapant sur le bloc de glace. Il faudra donc limiter la prise de dégâts pour ne pas se retrouver congelé trop souvent.



Phase 1 : Combat contre Jaina, des adds et des bateaux. (Jaina 100% → 60%) :

Pendant la première phase du combat, nous serons sur un bateau, en train de combattre Jaina.

Jaina lancera des **Eclats de glace** sur le tank actif, qui augmentera les dégâts subis par cette technique de 10%. Il sera possible de la cut (à faire si cela n'impacte pas votre DPS). Certains disent que ça applique aussi des stacks de Toucher glacial – à voir...

Jaina ciblera aussi le tank actif et 2 autre joueurs avec **Avalanche** (ce sera surement le moment de switch tank pour se débarrasser des stacks d'Eclats de glace). Ce sort bombardera la position du joueur sur un rayon de 7m pendant 5secondes.

Jaina se retournera vers un joueur, et lancera **Déflagration givrante** vers lui. C'est un cast et à la fin, une ligne de glace partira, faisant des dégâts et bumpant tous les joueurs sur la trajectoire. A éviter pour tout le monde !

Jaine lancera **Poigne de givre** sur un joueur aléatoire, le rootant sur place pendant 8 secondes. A dispell au plus vite !

Finalement, à 100% d'énergie, Jaine se téléportera quelque part sur le bateau et incantera le sort **Anneau de glace** (7 secondes). A la fin de l'incantation, tous les joueurs à moins de 30m d'elle seront congelés, ceux à plus de 30m seront rootés pendant 8 secondes.

Au bout de 15secondes de combat, puis toutes les minutes, un bateau Kul Tiran nous attaquera. Ce bateau lancera **Bombardement**, faisant pop des zone de **Poix brûlante** (évitable, à éviter !). Chose essentiel pour cette phase, ces zones retire les staks de Toucher glacial, et annule l'effet de root de

l'Anneau de glace (pas le Congelé). De plus, les Avalanches nettoie les zones de Poix Brûlante si elles tombent dessus. Les joueurs ciblé par l'Avalanche devront donc nettoyer la salle, tout en conservant quelques zones de poix pour retirer le root et les stack de Toucher glacial.

Le bateau continuera de bombarder tant qu'on ne l'aura pas repoussé. Pour cela, il y aura 3 balistes qu'on pourra utiliser pour tirer dessus (clique droit dessus, 10secondes de recharge). Il faudra 6 tirs pour repousser le bateau (donc 2 bordés avec 10 seconde de recharge entre).

Mais ! Les bombardement peuvent aléatoirement tomber sur les balistes, dans quel cas elles prennent feu (eh oui, sinon c'est trop facile). Il faut alors éteindre l'incendie avec les Avalanches. La priorité des joueurs ciblés par les avalanches est donc d'éteindre les éventuels incendies sur les balistes, puis de clean la salle.

De plus, deux soldats sauteront à l'abordage et casteront **Allumer une charge**, faisant pop un tonneau de poudre qui détonnera au bout de 40 secondes. Afin d'éviter les dégâts insane que cela cause, il faudra qu'un joueur clique droit dessus, puis l'apporte au bord du bateau et utilise l'extra bouton pour le jeter par-dessus bord.

Une fois ce méfais accompli, ils cibleront un joueur et se lanceront à leur poursuite. Leur dégâts n'étaient pas énorme sur le PTR, permettant de les « tanker » au cac de Jaina afin qu'ils se fassent cleave (yc en HM). Ca sent le up de dégâts pour le live, mais sait on jamais...

Interphase 1 : Commence par une petite cinématique pendant laquelle [SPOIL ALERT!]. Bref, on va dire que comme par magie on se retrouve sur la terre ferme et Jaina n'est plus là :

On se retrouve au bord d'une arène de glace, des **Vents hurlants** canalisés par Jaina restreignent fortement la vision, et afin de sortir de cette interphase, il faut trouver Jaina et la cut. La détection des humanoïdes sera très utile ici ! Mais juste la trouver sera trop facile, en plus de cela, des **Eclats glaciaires** vont irradier de Jaina (remonter à leur source est un moyen de trouver Jaina sans détection des humanoïdes), appliquant Congelé sur tous les joueurs touchés. De même, des tornades se baladeront dans la salle, bumpant les joueurs et leur infligeant de gros dégâts.

Un moyen de gérer cette interphase peut être de ne pas bouger, et d'envoyer juste un joueur - à la fois rapide et possédant une immunité (pour rouler tête la première dans tout ce qui se présente) - cut Jaina (voleurs, chasseurs, paladin ?)

Phase 2 : Combat contre Jaina dans l'arène de glace. (Jaina 60% → 40%) :

La P2 démarre dès que Jaina est cut. Pendant cette phase, les joueurs recevront 1 stack de Toucher glacial toute les 5 secondes (donc congelé au bout de 100 secondes au mieux). Il y aura en plus des zones de **Sol arctique**, qui augmentera la vitesse de stackage – à éviter !

Ce sera l'aspect le plus complexe de cette phase 2, car les moyens pour destack seront bien plus limités. Il y aura 3 tonneaux dans la salle. En tapant dessus, on peut leur faire prendre feu pendant 15secondes, retirant les stacks de Toucher glacial et les imunisant pendant 8 secondes, avant qu'ils explose (**Explosion enflammée**). Il faudra s'en éloigner avant l'explosion qui fait 20m. Le problème, c'est que des tonneaux sont pris dans la **Glace réfringente**, et subissent 99% de dégâts en moins. Une technique permettra de retirer cette glace.

Le bateau de Jaina sera toujours dans le coin, et lancera régulièrement sur des joueurs marqués le sort **Bordée**. C'est un debuff qui dure 4secondes, après quoi une zone de 10m de rayon apparait à l'emplacement du joueur. Cette zone explose peu de temps après, faisant beaucoup de dégâts aux joueurs dans la zone, et retirant la Glace réfringente sur les tonneaux. De ce fait, lorsque le raid commence à être trop haut en stacks (12 ? 15 ?), l'un des joueurs ciblés par la Bordée devra débloquer un tonneau avant que le raid le fasse exploser.

Jaina marquera de temps en temps un boss avec **Explosion de brise-siège**. Au bout de 10 secondes, ce joueur explosera, faisant de gros dégâts, décroissant avec la distance, à tous les joueurs, tout en les bumpant en arrière. Aller bien loin du raid (et claquer un CD def) !

Le raid devra rester packé pendant cette phase, pendant que les joueurs ciblés par Bordé ou Explosion de brise-siège se dépackeront pour gérer leurs techniques. Cela permettra aussi de rapidement switch sur un joueur Congelé.

Jaina continuera de cast Eclats de glace sur le tank actif, il sera toujours interessant de la cut dès que cela ne fait pas perdre du DPS. Si cela applique effectivement des stacks de Toucher glacial, il faudra souvent dé-Congeler un tank (d'où l'intéret de cut le sort autant que possible)

Jaina continuera aussi de cast Avalanche, mais que sur le tank actif. Cependant, à chaque impact, des **Main de givre** seront projetées. Ce seront des petits projectiles qu'il faudra dodge sous peine d'être root et de prendre un stack de Toucher glacial par seconde.

Le tank ciblé devra s'éloigner très rapidement du raid pour faciliter ce travail.

Jaina se retournera de temps en temps vers un joueur et canalisera **Rayon glacial** vers lui, créant une ligne de givre dans sa direction. Ce rayon fait des dégâts de givre toutes les 0,5secondes, il faut donc en sortir très rapidement !

Dernière technique de cette P2, Jaina marquera un côté de l'arène de combat avec **Chute de glace**. Une flèche indiquera une direction, et quelques instants plus tard, une comète de glace s'abattra sur la zone, faisant des dégâts

fatals, et de petites comètes tomberont en ligne droite dans la direction indiquée par la flèche (gros dégâts, à éviter aussi !)

Interphase 2 :

Jaina se téléporte au centre de la salle, devient immune aux dégâts, et commence à canaliser **Gel instantané**. Ce sort va créer une zone qui grossira dans la salle, et tout joueur touché sera Congelé. Toute la salle finira par être occupée par la zone, et à la fin de la canalisation (60 secondes), les joueurs congelé seront tués.

Il nous faut donc sortir de la salle avant d'être pris au piège. Un des murs de l'arène devient attaquable au Nord-Est. Ce mur a un gros pull de PV, et on lancera l'héro et nos burst DPS (et peut être même nos secondes pot en MM) pour le tomber à temps. Une fois le mur tombé, nous aurons accès à une alcôve safe.

Dans cet alcôve, nous trouverons un **Elémentaire des marée de Jaina**. Cet add appliquera cœur de givre sur des joueurs distants aléatoires, debuff qui explosera et fera des dégâts de givre aux joueurs proches (aucune idée du rayon). Ces joueurs devront s'écarter des autres pour ne pas filer des stacks de Toucher glacial cadeau.

Arrivé à 100 d'énergie, l'add castera Nova de givre, qui rootera tous les joueurs à moins de 12m de lui pendant 8 secondes. Tous les cac devront donc s'écarter de lui, à part le temps qui prendra le root pour maintenir l'add en place (à dispell).

Dans la salle se trouvera aussi **Nathanos**, coincé dans un bloc de glace. Une fois libéré, Nathanos interrompera le cast de Gel instantané de Jaina, nous permettant de retourner dans la salle de combat. Attention à bien finir l'élémentaire avant de délivrer Nathanas...

Jaine se téléportera alors à l'opposé de la salle et canalisera **Barrage des Arcanes**, qui créera des zones explosant peu de temps après. Un joueur devra cut Jaina pour mettre fin à cette interphase 2.

Phase 3 : Fin du combat contre Jaina dans l'arène. Plus aucune source de chaleur. (Jaina 40% → 5% ?) :

Cette phase n'a quasiment pas été testée en PTR et donc la suite n'est plus que pure spéculation...

Il n'y aura plus aucun moyen de se débarrasser des stack de Toucher glacial, les joueurs seront donc inévitablement Congelé au moins une fois pendant cette phase. Il faudra s'assurer que tout le monde ne le soit pas en même temps, afin de pouvoir se décoincer les uns les autres. Le boss utilisant des techniques ciblés sur

certaines joueurs augmentant rapidement leurs stacks, on peut « laisser Jaina choisir » plutôt qu'effectuer une rotation demandant à des joueurs de volontaire slacker pour désynchroniser les stacks du raid. A voir...

Jaina conservera l'accès à Eclat de glace, Rayon glacial, Chute de glace et Explosion de brise-siège. Son bateau continuera de lancer Bordée (qui ne servira plus à débloquer des tonneaux, juste à nous casser les dents).

De plus, les joueurs Congelés feront pop une **Lance fracassante** à côté de Jaina. Au bout de 10secondes, la lance fusera vers le joueur Congelé, faisant de gros dégâts à tous les joueurs sur la trajectoire, triplé pour ceux Congelé (ça devrait les tuer...). On a donc 10 secondes pour débloquer les copains. Ne jamais se placer devant ou derrière un joueur Congelé pour éviter le Strike (le mieux étant de se faire congelé sur la trajectoire de la Lance ciblant un autre Congelé, on n'a même pas les 10 secondes pour être débloqué !

Jaina utilisera **Poussière cristalline** sur le tank actif, c'est un cône faisant de gros dégâts de givre. Le tank devra bien l'orienter dos au raid.

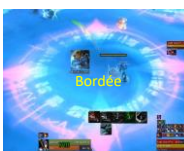
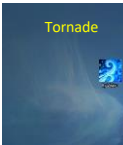
Et finalement, Jaina invoquera une **Image prismatique**, qui n'aura pas besoin d'être tankée, et qui utilisera Chute de glace, Rayon glacial et Lance fracassante (et ça, ça va être délirant, tirs croisés sur les joueurs Congelés !). Il faudra la DPS au plus vite afin de ne pas être complètement débordé !

Mode Héroïque :

En P1, les tonneaux explosent au bout de 15sec. Les Bombardements du bateau bumperont aussi les joueurs touchés en arrière (avec un peu de chance, dans l'eau → mort). Jaina lancera Distorsion temporelle ce qui accélèrera pendant 40secondes la vitesse de cast de ses sorts (Miami !).

En interphase 1, Jaina ne sera plus centre de la salle, il faudra donc vraiment la trouver au lieu de foncer tête baissée au centre... En Interphase 2, l'add castera **Salve de traits d'eau** (gros dégâts) qui devra être cut.

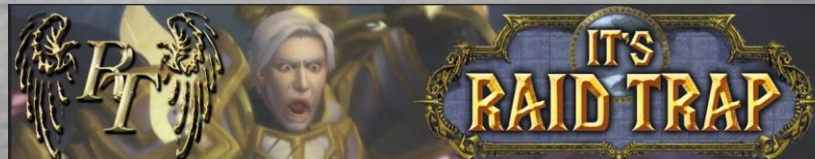
En P3, Jaine lancera **Orbe de givre** sur l'emplacement d'un joueur marqué. C'est une orbe lente qui infligera des dégâts aux joueurs touchés, tout en perdant de la puissance. En arrivant à sa destination, elle explosera, mettant des stack de Toucher glacial à tous le raid. Il faudra la soak pour réduire cela.



WORLD OF WARCRAFT

BATTLE FOR AZEROTH

ANNEXES



A. Tableau de conversion des races

	Humain	Elfe de la nuit	Nain	Draenei	Gnome	Worgen	Pandaren
Druide		Troll				Troll	
Chevalier de la Mort	Mort vivant	Troll	Orque	Tauren	Goblin	Troll	
Chasseur de démons		Elf de sang					
Chasseur	Mort vivant	Troll	Orque	Tauren		Troll	Pandaren
Mage	Mort vivant	Troll	Orque	Orque	Goblin	Troll	Pandaren
Moine	Mort vivant	Troll	Orque	Tauren	Elf de sang		Pandaren
Paladin	Elf de sang		Tauren	Tauren			
Prêtre	Mort vivant	Troll	Mort vivant	Tauren	Goblin	Troll	Pandaren
Chaman			Orque	Tauren			Pandaren
Voleur	Mort vivant	Troll	Orque		Goblin	Troll	Pandaren
Démoniste	Mort vivant		Orque		Goblin	Troll	
Guerrier	Mort vivant	Troll	Orque	Tauren	Goblin	Troll	Pandaren

Si vous jouez une race alliée :

- Regardez votre race de référence (Draenei Sancteforge → Draenei)
- Regardez la race dans laquelle votre race de référence se fait transformer par défaut (Draenei → Tauren)
- Prenez la race alliée correspondant à cette race hordeuse (Tauren → Tauren de Haut-Roc)
- Regardez si votre classe est disponible chez cette race alliée hordeuse (Paladin Tauren de Haut-Roc → Non)
 - Si oui, vous serez cette race alliée hordeuse là
 - Si non, vous serez la race de référence de cette race alliée hordeuse (donc mon paladin Sancteforge sera un Tauren)

B. Weak Auras (première esquisse) :

Utile pour tout le monde :

[T23: Battle of Dazar'alor \(All Bosses & Difficulties\)](#)

Pour les heals :

[Battle of Dazar'alor – GlowingFrames](#)

A voir si intéressant sur certains boss :

[Anchors WA to Raptor/Kultiran/Xuen nameplate if targeted](#)

[Champion of the Light TURN Blinding Faith](#)

[Mekkatorque Robot Helper](#) & [Clickable Input Code Receiver](#)