

IX. Jaina Portvillant

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 sûrement 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 sûrement 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 !

Jaina 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, Jaina 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 stakcs 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 saire.

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...

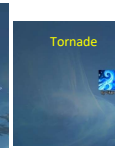


Interphase 1 : Commence par une petite cinématique pendant laquelle [SPOIL ALERT!]. Bref, on va dire que comme par magie on se retrouve sur la terre ferme et Jaina n'est plus là :

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 depackeront 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 intéressant 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'intérêt de cut le sort autant que possible)

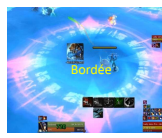
Jaina continuera aussi de cast Avalanche, mais que sur le tank actif. Cependant, à chaque impact, des [Main de givre](#) seront projetées. Ce seront des petits projectiles qu'il faudra dodge sous peine d'être root et de prendre un stack de Toucher glacial par seconde.

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

fatales, 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.

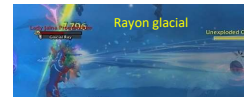
Il nous faut donc sortir de la salle avant d'être pris au piège. Un des murs de l'arène devient attaquable au Nord-Est. Ce mur a un gros pull de PV, et on lancera l'héro et nos burst DPS (et peut être même nos secondes pot en MM) pour le tomber à temps. Une fois le mur tombé, nous aurons accès à une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

Dans cet alcôve, nous trouverons un [Élémentaire des marée de Jaina](#). Cet add appliquera cœur de givre sur des joueurs distants aléatoires, debuff qui exposera 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'élément avant de délivrer Nathanas...

Jaina 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 ciblées 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 fuera 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, Jaina 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.

