

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 suivant 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 croissant. 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

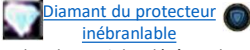
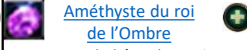
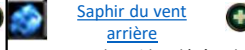
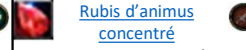
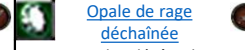
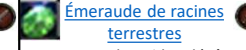

Ecrasement : attaque commune aux deux. L'add lève un bras, et slam au sol du côté du bras levé. S'il lève les deux bras, il slam devant lui.

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).

 <p>Diamant du protecteur inébranlable Absorbe 50% des dégâts subis, dans la limite de 300% de PV max du tank. Une fois cassé, met 30secondes à se recharger Pris par les 2 tanks</p>	 <p>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</p>	 <p>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</p>	 <p>Rubis d'animus concentré Les attaques augmente 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</p>	 <p>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)</p>	 <p>Émeraude de racines terrestres Augmente de 1% les dégâts infligé par le joueur s'il reste immobile (stackable). Les stacks descendent rapidement si le joueur bouge. Pris par la plupart des DPS</p>	 <p>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</p>
---	---	--	---	--	--	---

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 ciblé 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 10secondes, 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.

