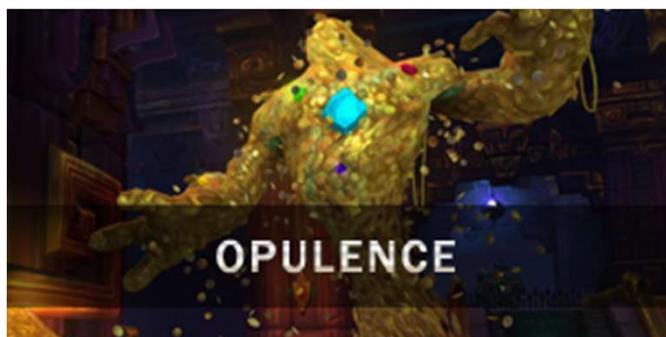




Battle of Dazar'alor

Modes NM et HM





I. Champion de la lumière

Combat contre un paladin, avec 2 phases qui correspondent à ses switches 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 Vindicte

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 vindicte](#).

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.

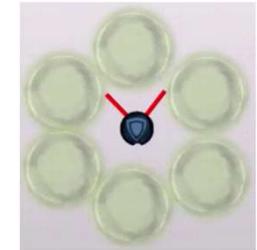
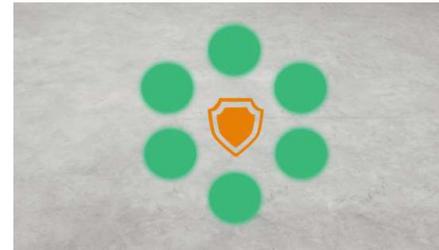
/!\ Traduction : Seal of Retribution = Sceau de Vindicte – Seal of Reckoning = Sceau de Rétribution

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 boule 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

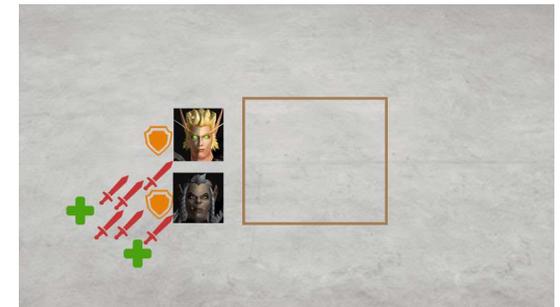
- Les deux boss deviennent un Dragon et un Phoenix.
- **Le phoenix fais des degats à tous le raid croissant avec le temps. C'est un soft enrage.**
- **Le dragon crache en face de lui des flammes en boucle qu'il faut absolument éviter.**

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 40 secondes 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 spawnt 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](#) (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 10 secondes). Chaque technique met 2,5 secondes (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 suffit 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 30 secondes (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 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

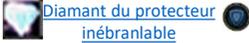
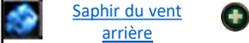
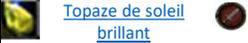
Ecrasement : attaque commune aux deux. L'add lève un bras, et slam au sol du côté du bras levé. S'il lève les deux bras, il slam devant lui.

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).

 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	 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 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	 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 infligé 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 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).

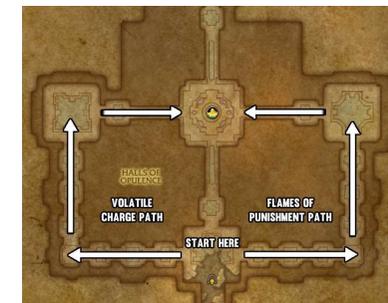
Mode Héroïque :

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.



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 :

<p>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 !</p> <p>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 !</p>	<p>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.</p> <p>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.</p>	<p>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.</p> <p>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 !</p>	<p>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.</p> <p>Techniques : Va régulièrement incanter Tempête tonitrueuse 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 !</p>
--	---	---	--



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 bumpera 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 apparaître 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, permettant 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 bien être top up avant !

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 portée). 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 flétriissante](#). Il faudra donc destacker 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 continuerons 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)

