

## 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 apparait 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 exposé 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 zone 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 les 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 apparaitre 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 apparaitront.

### 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).