



La Garde de Pierre

- ✓ Combat contre 3 quilens aux points de vie liés.
- ✓ 2 seront tankés ensemble d'un côté et 1 sera tanké de l'autre côté seul (12 mètres d'écart)
- ✓ Switch du mob avec la barre d'énergie à 50% et ne lançant pas la **Pétrification** avec le mob tanké seul pour éviter une **Surcharge** inutile.
- ✓ DPS sur le Quilen lançant la **Pétrification**
- ✓ Laisser se remplir la barre d'énergie du mob lançant **Pétrification** et ainsi provoquer la **Surcharge** qui interrompra la **Pétrification**
- ✓ Mob rouge → Jaspe | Mob violet → Améthyste | Mob Bleu → Cobalt | Mob vert → Jade
- ✓ Gardien de Jaspe → Chaîne de Jaspe : Enchaîne deux joueurs subissant des dégâts → se packer avec le joueur enchaîné
- ✓ Gardien de Jade → Eclats de Jade : Dégâts modérés dans toutes les directions
- ✓ Gardien de Cobalt → Mine de Cobalt : Void qui explose et enracine tous joueurs se trouvant dans les 7 mètres de la mine après 3 secondes.
- ✓ Gardien d'Améthyste → Bassin d'Améthyste : Simple zone AoE à éviter.

Feng le Maudit

- ✓ Combat contre un mogu en 3 phases.
- ✓ **Eclair Spirituel** : Salve d'éclairs lancée sur 3 joueurs au hasard → inévitable...
- ✓ Dès l'entame du fight, les tanks doivent choper les fragments pour bénéficier des sorts :
- ✓ **Voile d'inversion** : Renvoie le sort ou **Barrière d'annulation** : Annule le sort.
- ✓ Ces fragments peuvent se choper une fois par transition de phase
- ✓ **Phase 1 de 95% à 66% PV**
 - o Le boss doit être tanké loin et dos au raid.
 - o **Epicentre** : Plus le joueur est proche, plus de dégâts il subit → Tout le monde s'éloigne même le tank.
 - o De suite après l'**Epicentre**, le cleave **Poings fulgurants** est à éviter même pour le tank [**Barrière d'annulation** recommandée].
- ✓ **Phase 2 de 66% à 33% PV**
 - o **Etincelle braisère** lancé sur un joueur au hasard → doit s'écarter du raid avant d'exploser et de déposer des gerbes de flamme au sol
 - o **Puiser dans les flammes** fait revenir les flammes laissées par l'**Etincelle braisère** vers le boss en faisant des dégâts aux joueurs sur le chemin [**Barrière d'annulation** recommandée].
- ✓ **Phase 3 de 33% à 0 PV**
 - o **Vélocité des arcanes** : Principe inverse de l'**Epicentre** → packing sur le boss.
 - o **Résonance des Arcanes** : Inflige des dégâts à de joueurs au hasard ainsi qu'aux joueurs proches de ceux-ci → Dépacking [**Barrière d'annulation** recommandée].

Gara'jal le Lieur d'Esprit

- ✓ Combat contre un troll en deux phases.
- ✓ Stratégie basée sur le principe de deux mondes parallèles : Le Monde Spirituel (« monde normal ») et le Monde des Ombres.
- ✓ Les joueurs dans un monde ne peuvent pas interagir avec ceux dans l'autre.
- ✓ **Phase 1 de 100% à 20% PV**
 - o **Pour les tanks** :
 - Débuff **Poupée Vaudou** : Posé sur le tank et 2 autres joueurs. La poupée inflige 70% des dégâts qu'elle subit aux autres joueurs touchés par la poupée.
 - **Bannissement** : Supprime le débuff de la **Poupée vaudou** sur les joueurs concernés et envoie le tank dans le Monde des Ombres où il disposera de 30 secondes maximum pour tuer un mob élitte pour pouvoir revenir du monde parallèle sinon c'est la mort assurée.
 - Dès que le premier tank passe dans le Monde des Ombres, le deuxième tank doit reprendre le boss dans le Monde Spirituel.
 - Le cycle des tanks se répète tout le long du combat : un tank en action et un en attente.
 - o **Pour les DPS/Heals** :
 - Les DPS/Heals touchés par la **Poupée Vaudou** ne peuvent pas se rendre dans le Monde des Ombres.
 - Pour se rendre dans le Monde des Ombres, 2 DPS et un soigneur doivent se trouver à proximité (6m) du **Totem des esprits** lors de sa destruction, et surtout ne pas avoir le débuff **Poupée Vaudou**.
 - Pour revenir du Monde des Ombres, le joueur doit être soigné de la totalité de sa vie.
 - Les 3 joueurs prévus se retrouvent dans le Monde des Ombres avec 30% de leur maximum de vie et ont 30 secondes pour revenir dans le monde normal sous peine de mort.
 - Le soigneur devra donc remonter les 3 barres de vie au plus vite, pendant que les 2 DPS tuent autant de monstres d'ombre que possible afin de diminuer les dégâts reçus par le raid dans le monde normal.
- ✓ **Phase de 20% à 0 PV**
 - o Phase de *Soft Enrage*.
 - o Le Lieur d'Esprit cesse également d'invoquer les totems des esprits.
 - o Par contre, il continue d'utiliser sa technique **Bannissement** qui obligera à une rotation de tanks.
 - o Pour cette phase, packez le raid pour maximiser les soins de zone, utilisez votre héroïsme et opérez une rotation des CD défensifs de raid.