

Deuxième rencontre – Opération « Cauchemar venu d'ailleurs »

Déroulement du combat	3
Cible 1 – Heirad : Expérience traumatisante	3
Cible 2 – Ciphas : Nous sommes tous condamnés	3
Cible 3 – Kel'Sara : Touché par une [Marque de la Mort] ? Cours Forrest!	4
Mécaniques de base utilisées lors de ce combat	4
Pour les tanks	4
Pour les soigneurs.....	5
Pour les DPS.....	5
Compétences.....	5
Compétences passives des Maîtres de l'Effroi.....	5
Compétences notables de Heirad	5
Mode Histoire	5
Mode Difficile	6
Compétences notables de Ciphas	6
Mode Histoire	6
Mode Difficile	6
Compétences notables de Kel'Sara	6
Mode Histoire	6
Mode Difficile	7
Compétences notables des Légionnaires des Gardes d'Effroi	7
Mode Difficile	7
Positionnement	7
Lors de la phase de ciblage de Heirad	8
Lors de la phase de ciblage de Ciphas	8
Lors de la phase de ciblage de Kel'Sara	9
Stratégie en Mode Histoire	9
Cible n°1 - Heirad : Expérience traumatisante.....	9
Pour les tanks	9
Pour les DPS.....	10
Pour les soigneurs.....	10
Cible n°2 – Ciphas : Nous sommes tous condamnés	10

Pour les tanks	10
Pour les DPS	10
Pour les soigneurs.....	10
Pour tous les membres du raid.....	10
Cible 3 – Kel'Sara : Touché par une [Marque de la Mort] ? Cours Forrest!	11
Pour les tanks	11
Pour les DPS.....	11
Pour les soigneurs.....	11
Pour tous les membres du raid.....	11
Stratégie en Mode Difficile	11
Différences avec le Mode Histoire	11
Cible n°1 - Heirad : Expérience traumatisante.....	12
Pour les tanks	12
Pour les DPS.....	13
Pour les soigneurs.....	13
Pour tous les membres du raid.....	13
Cible n°2 – Ciphas : Nous sommes tous condamnés	14
Pour les tanks	14
Pour les DPS.....	14
Pour les soigneurs.....	14
Pour tous les membres du raid.....	15
Cible 3 – Kel'Sara : Touché par une [Marque de la Mort] ? Cours Forrest!	15
Pour les Tanks.....	16
Pour les DPS.....	16
Pour les soigneurs.....	16
Pour tous les membres du raid.....	16



Les Gardes d'Effroi

Nom du PNJ	Santé – Mode Histoire	Santé – Mode Difficile
Heirad	402.574 PV	534.716 PV
Ciphas	578.700 PV	786.576 PV
Kel'Sara	601.066 PV	739.816 PV
Légionnaire des Gardes d'Effroi	NA	7.676 PV

Déroulement du combat

Objectif : Terrasser un trio de Maîtres de l'Effroi en ayant survécu aux [Champs d'éclairs], aux [Malédiction] et aux [Marques de la Mort].

Remarque importante : Assurez-vous que tous les membres du raid ont sauté dans la pièce avec les Maîtres de l'Effroi avant de commencer le combat. Une porte se ferme quand la lutte commence et les membres du raid restés sur le rebord sont bloqués.

Cible 1 – Heirad : Expérience traumatisante

Priorité DPS : Heirad (sans bouclier) → Ciphas

- Heirad n'est pas sensible à la menace et doit être tué en premier.
- Ciphas et Kel'Sara doivent être tankés séparément. Kel'Sara applique des charges de débuff sur son tank → Switch des tanks environ toutes les 5 charges.
- A chaque fois que Heirad incante [Enchaînement d'Afflux], Ciphas lui bondit dessus et lui pose un bouclier l'immunisant contre tous les dégâts.
 - Les DPS doivent changer de cible et infliger des dégâts à Ciphas jusqu'à pouvoir interrompre l'incantation du bouclier.
 - Ciphas ne peut pas être taunté pendant la canalisation du bouclier.
 - Enfin, Ciphas bondit à sa position initiale et les DPS repassent sur Heirad.
- En mode Difficile, Heirad incante un [Champ d'éclairs] toutes les minutes qui inflige des dégâts massifs sur le groupe de raid entier.
 - Les dégâts sont accrus si les joueurs sont trop près les uns des autres.
- A la mort de Heirad, les autres Maîtres de l'Effroi récupèrent l'entièreté de leurs points de vie.

Cible 2 – Ciphas : Nous sommes tous condamnés

Priorité DPS : Ciphas

- On continue avec le switch des tanks environ toutes les 5 charges de débuff.

- Des flaques vertes vont apparaître aléatoirement aux pieds de quelques membres du groupe de raid. Dégagez de ces flaques si vous n'êtes pas affecté par le débuff **[Malédiction]** sinon ça pique !
- Certains joueurs subiront 1 ou 2 charges de débuff **[Malédiction]** en mode **Histoire**, 3 charges en mode **Difficile**.
 - Ces joueurs doivent courir dans des flaques vertes jusqu'à ce que le débuff soit complètement dissipé.
 - **Une** flaque verte dissipe **une** charge de débuff.
- En mode **Difficile**, **Ciphaz** saute sur un membre du raid au hasard et l'étrangle. Cela doit être interrompu illico!
- A la mort de **Ciphaz, Kel'Sara** récupère la totalité de ses points de vie.

Cible 3 – Kel'Sara : Touché par une **[Marque de la Mort]**? Cours Forrest!

Priorité DPS :	Légionnaires des Gardes d'Effroi (en HM) → Kel'Sara
-----------------------	--

- Les tanks continuent à s'échanger **Kel'Sara** environ toutes les 5 charges de débuff.
- **Kel'Sara** applique périodiquement une **[Marque de la Mort]** sur un joueur.
 - **Kel'Sara** n'est plus sensible à la menace lorsqu'un joueur est touché par le débuff.
 - Le joueur touché doit s'éloigner et balader **Kel'Sara**.
 - Si le joueur touché se retrouve dans la portée de mêlée du boss, il sera tué en un ou deux coups.
 - La **[Marque de la Mort]** a également un effet ralentissant sur le joueur touché → les buffs d'augmentation de vitesse sont les bienvenus.
- En mode **Difficile**, trois **Légionnaires des Gardes d'Effroi** vont périodiquement apparaître et doivent être tués le plus vite possible.
 - Le garde le plus à droite par rapport à l'entrée applique un DoT sur le raid entier. Ce garde doit être tué en premier.
- **Kel'Sara** va périodiquement poser un débuff sur son tank.
 - L'autre tank doit immédiatement reprendre le boss.
 - Le tank touché par le débuff ne doit pas être soigné (Médipacs et auto-heals inclus) sinon tout le soin sera transféré sur **Kel'Sara**.

Mécaniques de base utilisées lors de ce combat

Pour les tanks

- Switch des tanks entre **Ciphaz** et **Kel'Sara**.
- Mobs tankés dos au raid.
- Réactivité sur les charges de débuff.
- Re-taunt rapide après une perte d'aggro.
- Interruptions.
- Utilisation de CD défensifs.

Pour les soigneurs

- Pics de dégâts élevés sur les tanks (particulièrement en **HM**).
- En mode **Difficile**, périodes de dommages intenses sur le groupe de raid entier.
- Gestion équilibrée des ressources malgré l'exigence stricte de soins réguliers.
- Priorisation des cibles à soigner.

Pour les DPS

- Changement rapide de cible.
- Réactivité sur les débuffs.
- Interruptions.
- Maintien d'un DPS élevé tout en évitant les zones environnementales infligeant des dégâts.
- Utilisation de CD défensifs.

Compétences

Compétences passives des Maîtres de l'Effroi

Heirad	
Inébranlable	La cible n'est pas sensible à la menace.
Soulagement Obscur	Quand Heirad subit des dommages, Kel'sara reçoit des soins conséquents.
Convention de Mort	Lorsque la cible meurt, les Maîtres d'Effroi restants dans la zone sont soignés entièrement.
Ciphas	
Pacte de l'Ombre	Quand Ciphas subit des dommages, Heirad reçoit une augmentation de puissance et devient de plus en plus puissant et cause de plus en plus de dégâts.
Convention de Mort	Lorsque la cible meurt, les Maîtres d'Effroi restants dans la zone sont soignés entièrement.
Kel'Sara	
Lien obscur	Quand Kel'sara subit des dommages, Ciphas augmente ses dégâts via une augmentation de sa vengeance du sang.
Convention de Mort	Lorsque la cible meurt, les Maîtres d'Effroi restants dans la zone sont soignés entièrement.

Compétences notables de Heirad

Mode Histoire

Nom	Type	Notes
Eclair de Force	Elémentaire	Heirad projette des éclairs de force sur un membre aléatoire du raid.
Surcharge	Energétique	Capacité déclenchée si des dégâts sont infligés à Ciphas alors que Heirad est vivant.
Enchaînement d'Afflux	Elémentaire	A chaque fois que Heirad incante Enchaînement d'Afflux, Ciphas lui bondit dessus et lui pose un bouclier l'immunisant contre tous les dégâts. Le bouclier doit être détruit avant de pouvoir interrompre la canalisation de ce sort sur Ciphas.

Mode Difficile

Nom	Type	Notes
Eclair de Force	Elémentaire	Heirad projette des éclairs de force sur un membre aléatoire du raid.
Surcharge	Energétique	Capacité déclenchée si des dégâts sont infligés à Ciphas alors que Heirad est vivant.
Enchaînement d'Afflux	Elémentaire	A chaque fois que Heirad incante Enchaînement d'Afflux, Ciphas lui bondit dessus et lui pose un bouclier l'immunisant contre tous les dégâts. Le bouclier doit être détruit avant de pouvoir interrompre la canalisation de ce sort sur Ciphas.
Champ d'éclairs NEW	Elémentaire	Capacité canalisée de 6 secondes. Inflige des dégâts sur la durée. Ne peut être interrompu.

Compétences notables de Ciphas**Mode Histoire**

Nom	Type	Notes
Malédiction	NA	1 à 2 charges de cet affaiblissement sont appliquées périodiquement à un joueur au hasard lors de la deuxième phase du combat. Doit être dissipée en courant dans une flaque verte.

Mode Difficile

Nom	Type	Notes
Malédiction MODIF	NA	3 charges de cet affaiblissement sont appliquées périodiquement à un joueur au hasard lors de la deuxième phase du combat. Les 3 charges doivent être dissipées en courant dans une flaque verte endéans les 15 secondes.
Smash itinérant NEW	Cinétique	Ciphas bondit sur un joueur au hasard avant de l'étrangler.
Etranglement NEW	Interne	DOIT ETRE IMMEDIATEMENT INTERROMPU. Ciphas étrangle un joueur au hasard.

Compétences notables de Kel'Sara**Mode Histoire**

Nom	Type	Notes
Particule expiatoire	Elémentaire	Les membres du raid recevant ce débuff laissent une flaque verte au sol qui inflige des dégâts aux joueurs n'ayant pas le débuff de Malédiction. Les charges de Malédiction se dissipent en passant dans cette flaque.
Cri de Force	Cinétique	Pour le tank.
Surcharge	Energétique	
Coup de Sabre	Energétique	Pour le tank.
Terreur cinglante	Energétique	Dot.

Mode Difficile

Nom	Type	Notes
Particule exploiroire	Elémentaire	Les membres du raid recevant ce débuff laissent une flaque verte au sol qui inflige des dégâts aux joueurs n'ayant pas le débuff de Malédiction. Les charges de Malédiction se dissipent en passant dans cette flaque.
Cri de Force	Cinétique	Pour le tank.
Surcharge	Energétique	
Coup de Sabre	Energétique	Pour le tank.
Terreur cinglante	Energétique	Dot.
Extraction de Vitalité NEW	NA	Applique un débuff de 20 secondes sur le joueur avec la plus grande menace (tank). Le joueur ne doit pas être soigné durant cette période car les soins seront redirigés vers Kel'Sara.
Marque de la Mort NEW	NA	Kel'sara va focus une cible et la pourchasser jusqu'à ce que celle-ci soit à portée de mêlée. Si le boss arrive à ses fins, elle va faire une Attaque Insensée qui tuera la cible en un ou deux coups.
Attaque Insensée NEW	Energétique	Compétence utilisée lorsque Kel'Sara atteint la portée de mêlée d'un joueur touché par la Marque de la Mort.

Compétences notables des Légionnaires des Gardes d'Effroi**Mode Difficile**

Nom	Type	Notes
Choc	Cinétique	
Coup de Sabre	Energétique	
Assaut	Energétique	
Affliction de Masse	Interne	DoT non-dissipable.



Positionnement

- Les tanks doivent tanker **Ciphaz** et **Kel'Sara** dos au raid.
- Les DPS doivent prendre soin de placer correctement leurs AoE's afin de ne toucher que la cible prioritaire.

Lors de la phase de ciblage de Heirad

- Faire gaffe aux **[Champs d'éclairs]** (s'éparpiller → se réunir)
 - Les membres du groupe de raid doivent rapidement s'éparpiller lors de l'incantation afin d'éviter de prendre des dégâts supplémentaires inutiles.
 - Une fois le **[Champ d'éclairs]** terminé, les DPS à distance et les soigneurs se rassemblent afin de profiter des sorts de zone de soin.



- Les tanks doivent éloigner les deux autres Maîtres de l'Effroi de **Heirad** pour permettre aux DPS d'utiliser leurs AoE's sans toucher les autres boss.
 - Les deux autres Maîtres de l'Effroi peuvent être tankés côte à côte en prenant toutefois garde à ne pas se prendre un double cleave.

Lors de la phase de ciblage de Ciphaz

- Les joueurs doivent rester relativement près les uns des autres, mais pas complètement rassemblés afin de pouvoir laisser les flaques vertes au sol près les uns des autres.
 - Les joueurs ne doivent pas rester dans les flaques vertes s'ils ne sont pas touchés par la **[Malédiction]**.



Lors de la phase de ciblage de Kel'Sara

- Les DPS à distance et les soigneurs doivent rester à portée maximum en prévision éventuelle d'un **[Marque de la Mort]**.



Stratégie en Mode Histoire

Cible n°1 - Heirad : Expérience traumatisante

Pour les tanks

- Un tank prend **Ciphass**, l'autre prend **Kel'Sara**

- **Kel'Sara** applique des charges de débuff [**Pulvérisation des Ténèbres**].
- Le switch des tanks se fait au plus tard à 5 charges.
- **Ciphas** et **Kel'Sara** doivent être tankés dos au raid.

Pour les DPS

- Focus DPS sur **Heirad** à l'entame de combat.
- Lorsque **Heirad** commence à incanter [**Enchaînement d'Afflux**], les DPS passent directement sur **Ciphas** et reste dessus jusqu'au moment où la canalisation du bouclier est interrompue.
- Une fois le bouclier disparu, retour du focus DPS sur **Heirad**.

Pour les soigneurs

- Attention particulière sur le tank qui s'occupe de **Kel'Sara** à cause des charges de débuff.

Cible n°2 – **Ciphas** : Nous sommes tous condamnés

Pour les tanks

Switch des tanks continuent tout comme en phase 1.

Pour les DPS

Focus DPS **Ciphas**.

Pour les soigneurs

De nouveau, attention particulière pour les charges de débuff.

Pour tous les membres du raid

- **Kel'Sara** commence à incanter [**Particule expiatoire**] sur des membres aléatoires du raid. Ces membres laisseront une flaque verte au sol.
 - Les membres touchés seront ornés d'une lueur verte juste avant de lâcher la flaque.
 - Les membres du raid doivent s'éloigner les uns des autres afin d'éviter de lâcher une flaque sur le groupe de raid.
 - Les joueurs n'étant pas touchés par [**Malédiction**] doivent éviter d'entrer dans ces flaques.
- **Ciphas** va lancer une charge ou deux de [**Malédiction**] sur un joueur au hasard.
 - Les joueurs touchés doivent courir dans ces flaques vertes jusqu'à ce que les charges soient dissipées.
 - Il n'est point besoin de rester trop longtemps dans la flaque pour que la charge soit dissipée.
 - Chaque flaque ne dissipe qu'une seule charge de débuff donc un joueur devra courir de flaque en flaque pour dissiper toutes les charges.
 - Toutes les charges doivent être dissipées avant l'expiration du débuff sous peine de se faire tuer instantanément, ou presque.

Cible 3 – Kel'Sara : Touché par une [Marque de la Mort]? Cours Forrest!

Pour les tanks

- Switch de tank toutes les 5 charges de [Malédiction].
 - Quand Kel'Sara applique une [Marque de la Mort] sur un joueur, elle est fixée sur celui-ci pour une quinzaine de secondes et ne peut plus être tauntée.
 - [Marque de la Mort] ne reset pas l'aggro mais le tank doit taunt après que le marque soit expirée si les DPS ont repris l'aggro pendant cette période.

Pour les DPS

- Focus DPS Kel'Sara.

Pour les soigneurs

- Toujours porter attention sur les charges de débuff [Malédiction] sur le tank.

Pour tous les membres du raid

- Kel'Sara va appliquer périodiquement une [Marque de la Mort] sur un joueur.
 - Le boss va fixer son attention sur le joueur marqué et le pourchasser. S'il atteint le joueur, celui-ci sera tué.
 - Le joueur marqué doit immédiatement se mettre à courir et balader le boss.
 - La [Marque de la Mort] applique aussi une réduction de vitesse, le joueur touché devra ainsi utiliser tout ce qui est disponible pour augmenter sa vitesse (buff, CD, ...).
 - Si le raid comprend un Erudit, celui-ci peut utiliser un [Sauvetage de Force] pour écarter le joueur marqué du boss.
 - Le joueur marqué et le boss seront reliés par un rayon.
- Kel'Sara projette tous les joueurs en arrière juste avant d'appliquer sa marque. Les DPS CàC et le tank ne doivent pas utiliser de compétence afin de bondir directement sur le boss avant d'être sûr de n'être pas marqué.

Stratégie en Mode Difficile

Différences avec le mode Histoire

- Heirad lance des [Champs d'éclairs] faisant des dégâts au groupe de raid entier.
- Ciphaz bondit et étrangle un joueur au hasard. Doit être interrompu illico.
- Ciphaz applique 3 charges de [Malédiction] au lieu d'une ou 2 en Mode Histoire.
- Kel'Sara lance [Extraction de Vitalité] sur le tank qui transfère tous les soins effectués sur celui-ci vers le boss. Ce débuff dure 20 secondes.
- Kel'Sara invoque 3 Légionnaires des Gardes d'Effroi à 75%, 50% et 25% de ses points de vie.

Cible n°1 - Heirad : Expérience traumatisante

- **Heirad** lance **[Enchaînement d'Afflux]** à 0'25'' et toutes les minutes après cela.
 - **Ciphas** pose un bouclier sur **Heirad** qui devient insensible aux dégâts.
 - Les DPS infligent des dégâts à **Ciphas** jusqu'à ce que le bouclier puisse être interrompu.
 - **Heirad** est immunisé au taunt lors de cette période.
 - **Heirad** continue de faire des dégâts à un membre aléatoire du groupe à intervalles de 3 secondes, et ce jusqu'à ce que le bouclier soit interrompu.
- **Heirad** lance un **[Champ de Force] (Spécificité HM)** approximativement chaque minute.
 - Nous avons remarqué le début de canalisation à 0'54'' et la fin à 1'00''.
 - La canalisation dure environ 8 secondes.
 - La canalisation comporte 7 ticks (un par seconde) infligeant chacun de 1.000 à 1.500 dégâts.
 - Le dernier tick survient ½ seconde après le 7^{ème} tick et inflige de 7.500 à 10.500 dégâts.
 - Les dégâts reçus sont accrus si les joueurs sont trop proches les uns des autres, il est donc crucial de bien éparpiller votre groupe de raid.
 - Un deuxième **[Champ de Force]** est lancé à 02'00'' mais il est plus qu'improbable que les soigneurs puissent suivre sur un second lancement. Il est donc critique d'avoir un bon DPS pour que **Heirad** soit mort avant les 2 minutes fatidiques.
- Faire des dégâts sur **Ciphas** et **Kel'Sara** durant cette phase augmente les dégâts infligés respectivement par **Heirad** et **Ciphas**.
 - Les tanks doivent s'occuper de **Ciphas** et **Kel'Sara** loin de **Heirad** de telle manière que les DPS puissent utiliser leurs sorts de zone en toute sécurité.
 - Les DPS doivent faire gaffe lorsqu'ils utilisent leurs sorts de zone car **Ciphas** bondit sur **Heirad** lors de l'**[Enchaînement d'Afflux]**.

Pour les tanks

- Vu que **Heirad** a une immunité au taunt, les tanks s'occupent de **Ciphas** et **Kel'Sara**.
- En mode **Difficile**, le débuff **[Pulvérisation des Ténèbres]** inflige de substantiels dommages. L'échange des tanks doit se faire au grand maximum à 5 charges.
 - Nos tanks ont effectué le premier échange après 2 charges puis dès que le débuff était dissipé sur le tank qui n'était pas sur **Kel'Sara**.
 - Même si **Ciphas** est immunisé au taunt lors de l'**[Enchaînement d'Afflux]**, l'échange de tanks doit continuer.

- Le tank qui était sur **Ciphas** taunt **Kel'Sara**, tandis que le tank qui doit prendre **Ciphas** se dirige vers lui et le taunt dès que le bouclier est interrompu.
- Pour éviter de trop augmenter le buff d'augmentation des dégâts de **Ciphas**, le tank sur **Kel'Sara** doit toucher le moins possible tout en gardant l'aggro (Ce qui devrait bien se passer puisqu'aucun DPS ne devrait être sur **Kel'Sara**).
- Les tanks doivent s'occuper de **Ciphas** et **Kel'Sara** loin de **Heirad** de telle manière que les DPS puissent utiliser leurs sorts de zone en toute sécurité.
 - **Ciphas** bondit sur **Heirad** lors de l'**[Enchaînement d'Afflux]** et reste planté là jusqu'à ce que le cast soit fini. Donc après le cast, **Ciphas** doit être repris et emmené de nouveau loin de **Heirad**.

Pour les DPS

- Lorsque **Heirad** lance **[Enchaînement d'Afflux]**, les DPS doivent directement changer le focus et infliger assez de dégâts à **Ciphas** pour pouvoir interrompre le bouclier qu'il pose sur **Heirad**.
- Les DPS doivent faire gaffe à « où et quand » ils posent leurs sorts de zone sur **Heirad** afin d'éviter d'infliger des dégâts aux deux autres Maîtres de l'Effroi.

Pour les soigneurs

- Phase très intense au niveau du soin pour cette phase. Il faut gérer son énergie afin d'arriver au lancement du **[Champ d'éclairs]** avec une barre d'énergie pleine.
- Les tanks prendront continuellement de grosses baffes avec des pics extrêmes de dégâts de la part de **Ciphas** et **Kel'Sara**, surveillez bien vos preneurs de baffes !
- Tout le raid va subir des dégâts réguliers tout le long du combat. Chacun des joueurs doit être maintenu à un haut niveau de points de vie (minimum 80%) avant de subir les **[Champs d'éclairs]**.
- Après la phase des **[Champs d'éclairs]**, les soigneurs devraient ne pouvoir utiliser que des zones de soin pour soigner le raid tandis que les soigneurs « mono-cibles » gardent le focus sur les tanks.

Pour tous les membres du raid

- Les soigneurs et les DPS à distance doivent bien s'écarter les uns des autres afin d'être bien prêts pour la phase **[Champ d'éclairs]**.
- Pendant la phase des **[Champs d'éclairs]**, les DPS à distance doivent utiliser tous les CD's défensifs/médipacs nécessaires pour survivre aux pics de dégâts élevés sur le raid entier.
 - Il est recommandé aux classes avec des CD's défensifs de les claquer juste avant le dernier tick des **[Champs d'éclairs]**. Ce dernier tick est celui qui inflige le plus de dégâts.
- Après les **[Champs d'éclairs]**, les soigneurs et DPS à distance se rassemblent au milieu pour pouvoir profiter des zones de soin.

Cible n°2 – Ciphas : Nous sommes tous condamnés

- **Ciphas** va périodiquement bondir sur un joueur et l'étrangler. (**Spécificité HM**)
 - Le premier **[Etranglement]** survient environ 20 secondes après la mort de **Heirad**. Puis, toutes les 30 secondes.
 - Les dégâts initiaux de l'**[Etranglement]** peuvent se monter jusqu'à 10.000 points de vie retirés au joueur ciblé.
 - Les ticks suivants peuvent être évités en interrompant le sort immédiatement.
- **Kel'Sara** va lancer **[Particule expiatoire]** sur des membres aléatoires du groupe de raid. Ces membres laisseront une flaque verte au sol.
 - Les joueurs ciblés auront deux sphères tournoyantes autour d'eux et seront entourés d'un nuage vert avant de laisser une flaque verte au sol.
 - La flaque verte infligera des dégâts à tous les joueurs n'étant pas touché par la **[Malédiction]** et se tenant dedans.
- **Ciphas** va appliquer 3 charges de **[Malédiction]** sur un joueur au hasard environ 14 secondes après l'**[Etranglement]**.
 - La personne maudite a environ 24 secondes pour dissiper les 3 charges avant de faire tuer.
 - La personne maudite doit courir dans les flaques vertes jusqu'à ce que toutes les charges du débuff soient dissipées.
 - Il n'est pas nécessaire de rester longtemps dans la flaque pour dissiper la charge, cela devrait être relativement rapide.
 - Chaque flaque verte ne dissipe qu'une seule charge de débuff, le joueur touché doit donc courir dans plusieurs flaques vertes pour dissiper toutes les charges.

Pour les tanks

- Le switch des tanks entre **Ciphas** et **Kel'Sara** continue tout comme en phase 1, en prenant soin de maintenir **Kel'Sara** hors des AoE si possible.
- **Ciphas** va périodiquement sauter et étrangler un joueur. Le tank sur **Ciphas** doit interrompre l'**[Etranglement]** le plus vite possible.

Pour les DPS

- Les DPS doivent uniquement focus **Ciphas** et faire attention à placer les AoE's de telle sorte à ne pas toucher **Kel'Sara**. (Sinon, ça place un buff d'augmentation des dégâts de **Ciphas** !)
- Les DPS peuvent aussi aider à interrompre **[Etranglement]** le plus vite possible.

Pour les soigneurs

- Les soins continuent à être intenses lors de cette phase, gérez bien votre énergie !

- Les tanks prendront continuellement de grosses baffes avec des pics extrêmes de dégâts de la part de **Ciphaz** et **Kel'Sara**, surveillez bien vos preneurs de baffes !
- A cause du dernier tick d'**[Etranglement]** infligeant des dégâts retirant 10.000 points de vie, tous les membres du groupe de raid doivent être maintenus entre 12.000 et 15.000 points de vie afin d'éviter qu'ils soient tués s'ils sont ciblés.
 - Il est possible que vous n'arriviez pas à maintenir tous les joueurs à un nombre de points de vie optimal, surtout si les joueurs se prennent beaucoup de dégâts à cause de la **[Particule expiatoire]**.

Pour tous les membres du raid

Recommandations à propos de **[Particule expiatoire]** / **[Malédiction]**

- Les joueurs touchés par la **[Particule expiatoire]** doivent essayer de laisser leurs flagues vertes le plus près possibles les unes des autres sans les laisser sur un autre joueur.
 - Faire chevaucher partiellement les flagues vertes facilitera la tâche des joueurs voulant dissiper leurs charges de **[Malédiction]**.
- Les joueurs n'étant pas touchés par la **[Malédiction]** doivent impérativement éviter les flagues vertes. Les soigneurs seront dans une période de soin assez intense et ne pourront pas se permettre des soins « inutiles ».
- Les membres du groupe de raid étant sous **[Malédiction]** doivent courir immédiatement dans les flagues vertes. Ils auront à peine une vingtaine de secondes pour dissiper les 3 charges.
- Il n'est pas nécessaire de rester longtemps dans la flaque pour dissiper la charge, cela devrait être relativement rapide.
- Les flagues vertes ne dissipent pas toujours les charges, les joueurs touchés par **[Malédiction]** doivent bien vérifier leurs barres de débuffs.

Cible 3 – Kel'Sara : Touché par une **[Marque de la Mort]**? Cours Forrest!

- **Kel'Sara** lance une **[Extraction de Vitalité]** périodiquement sur le tank. Le tank ne doit pas être soigné pendant ce cast. **(Spécificité HM)**
 - **[Extraction de Vitalité]** réduit les soins de 99%.
 - Tous les soins sont transférés vers **Kel'Sara**.
 - **[Extraction de Vitalité]** dure environ 18 secondes.
- Juste après la fin du cast d'**[Extraction de Vitalité]**, **Kel'Sara** va appliquer une **[Marque de la Mort]** sur un membre aléatoire du groupe de raid.
 - **Kel'Sara** va fixer son attention sur le joueur marqué et le poursuivre. Si ce joueur est rattrapé et atteint, il sera tué !
 - **Kel'Sara** et le joueur marqué sont reliés par un rayon jaune.
 - Le joueur marqué subira une perte de vitesse, il faudra donc utiliser toutes les améliorations de vitesse disponibles.
- A 75%, 50% et 25% des points de vie de **Kel'Sara**, trois **Légionnaires des Gardes d'Effroi** seront invoqués, ceux-ci doivent être tués. **(Spécificité HM)**

- Le légionnaire de droite (quand vous faites face à la porte qui se trouve derrière les Maîtres de l'Effroi) lance une AoE appliquant un DoT.
- **Kel'Sara** lance périodiquement **[Terreur cinglante]** sur un joueur.
 - C'est un DoT que l'on ne peut pas dissiper, à soigner.

Pour les tanks

- Un deuxième tank doit reprendre le tank qui est sur **Kel'Sara** lorsque ce tank est touché par l'**[Extraction de Vitalité]** vu qu'il ne peut plus être soigné.

Pour les DPS

- Les DPS à distance doivent se tenir à portée maximum de **Kel'Sara** au cas où ils seraient touchés par **[Marque de la Mort]**.
- Les DPS à distance doivent focus le **Légionnaire des Gardes d'Effroi** de droite (quand vous faites face à la porte se trouvant derrière les Maîtres de l'Effroi) afin d'éviter d'être touché par le DoT.

Pour les soigneurs

- Le tank sur **Kel'Sara** doit être maintenu à un haut niveau de points de vie jusqu'au moment où il ne pourra plus être soigné à cause de l'**[Extraction de Vitalité]**.
- Les sorts de soin sur la durée doivent être évités sur le tank toujours à cause de l'**[Extraction de Vitalité]**.
- Quand un joueur se chope le **[Terreur cinglante]**, il se verra infliger beaucoup de dégâts sur la durée et nécessitera des soins réguliers.

Pour tous les membres du raid

- Dès qu'un joueur est touché par la **[Marque de la Mort]**, il doit immédiatement s'éloigner et balader **Kel'Sara**.
 - La marque applique un affaiblissement de vitesse, les joueurs touchés doivent utiliser des améliorations augmentant leur vitesse.
 - Si le groupe de raid comporte un érudit, il peut utiliser son **[Sauvetage de Force]** pour éloigner le joueur ciblé de **Kel'Sara**.
 - **Kel'Sara** projette ses ennemis en arrière juste avant d'appliquer sa **[Marque de la Mort]**, donc les tanks et les CàC's ne doivent pas utiliser leurs sorts les faisant bondir sur leurs cibles avant d'être sûr et certain de ne pas avoir chopé la **[Marque de la Mort]**.