

Troisième rencontre – Opération « Cauchemar venu d'ailleurs »

Données	3
Déroulement du combat	3
Phase 1	3
Priorité des cibles à DPS.....	3
Priorités des cibles des tanks	3
Phase 2	4
Priorité des cibles à DPS.....	4
Mécaniques de base utilisées lors de ce combat	4
Pour les tanks.....	4
Pour les soigneurs.....	4
Pour les DPS.....	4
Pour tous les membres du groupe de raid.....	4
Compétences notables.....	5
Mode Histoire	5
Mode Difficile	5
Positionnement	6
Phase 1	6
Phase 2	7
Stratégie en mode Histoire	8
Phase 1	8
Priorité des cibles à DPS.....	8
Priorités des cibles des tanks	8
Pour tous les membres du groupe de raid.....	9
Pour les tanks	9
Pour les DPS.....	9
Pour les soigneurs.....	9
Phase 2	9
Priorité des cibles à DPS.....	9
Pour les tanks	10
Pour tous les membres du groupe de raid.....	10
Stratégie en mode Difficile	11

Différences avec le mode Histoire	11
Phase 1	11
Pour tous les membres du groupe de raid.....	12
Pour les tanks	13
Pour les DPS.....	13
Pour les soigneurs.....	14
Phase 2	14
Pour tous les membres du groupe de raid.....	15
Pour les tanks	16
Pour les DPS.....	16
Pour les soigneurs.....	16

Opérateur IX

Données

Nom du PNJ	Santé – Mode Histoire	Santé – Mode Difficile
Commande principale	1.275.545	1.275.545
Noyau de données	77.570	89.145
Défragmenteur	TBD	31,320
Reconnaisseur	15.340	15.340
Régulateur	51.080	69.469
Rectificateur	TBD	90.922
Opérateur IX	803.593	1.454.121

Enrage Timer : Mode **Histoire** – TBD, Mode **Difficile** - 6 minutes sur l'**Opérateur IX** (Phase 2)

Déroulement du combat

Phase 1

Priorité des cibles à DPS

Rectificateur → **Noyau de données** → **Régulateur** → **Reconnaisseur**

Priorités des cibles des tanks

Rectificateur → **Tout mob ciblant un joueur activant un panneau de couleur**

- Pour entrer dans la salle où se déroule ce combat, chaque membre du groupe de raid devra activer l'une des quatre consoles de couleur (bleu, orange, violet ou jaune). Les joueurs seront liés à la couleur de la console qu'ils ont activé.
 - Le groupe de raid doit être divisé de telle manière qu'il y ait 2 joueurs liés à chaque couleur.
- Le raid doit tuer les 8 **Noyaux de données** éparpillés sur le pourtour extérieur de la salle.
 - Les boucliers peuvent être levés sur deux **Noyaux de données** à la fois.
 - Pour affaiblir les boucliers, une personne de la couleur correspondante doit se tenir dans le cercle coloré au centre de la salle et la seconde personne avec la couleur correspondante doit activer la console également de couleur correspondante sur le pilier à proximité. Ceci doit être répété pour chaque couleur.
- Deux sphères vont apparaître à chaque tour. Celles-ci seront de la couleur correspondante au tour. **(En mode Difficile uniquement)**
 - Chaque joueur doit tuer une **Sphère** de la couleur qui lui correspond pour se voir octroyé d'un buff permettant de terminer le combat avec succès.

Phase 2

Priorité des cibles à DPS

Opérateur IX

- La **Commande principale** se métamorphose en **Opérateur IX** au début de la phase 2.
- **Opérateur IX** va lancer périodiquement **[Obtus noir]**. Les joueurs doivent effacer les cercles colorés autour du boss en se tenant dans le cercle de la couleur à laquelle ils sont liés avant la fin de la canalisation du sort.
- Après la canalisation d'**[Obtus noir]**, l'**Opérateur IX** va cibler un joueur au hasard pour **[Protocole de suppression <couleur>] (En mode Difficile uniquement)**
 - Le joueur sera ciblé pour une suppression de couleur spécifique et un cercle de cette couleur apparaîtra sous le joueur en question.
 - L'autre joueur de la couleur correspondante et ayant reçu le buff de la **Sphère** détruite en phase 1 doit courir dans le cercle où se tient l'autre joueur pour empêcher la suppression.
- Apparition périodique d'adds. **(En mode Difficile uniquement)**

Mécaniques de base utilisées lors de ce combat

Pour les tanks

- ✓ Repérer et reprendre les adds rapidement.
- ✓ Interruptions.
- ✓ Tanker les mobs dos au raid.

Pour les soigneurs

- ✓ Pics de dégâts élevés sur les tanks.
- ✓ Assister au DPS sur certains adds tout en soignant.

Pour les DPS

- ✓ Changement rapide de cible malgré la distance possible entre les cibles.
- ✓ Burst DPS.

Pour tous les membres du groupe de raid

- ✓ Attention aux dégâts environnementaux.
- ✓ Rapidité sur la transition entre les phases.

Compétences notables

Mode Histoire

Nom du PNJ	Attaque	Type	Notes
Commande principale	I.A. corrompue	Energétique	
Défragmenteur	Attaque de souffle	Energétique	
	Attaque à distance	Energétique	
Reconnaisseur	Attaque de mêlée	Cinétique	
Régulateur	Fragment	Cinétique	Pour le tank
Rectificateur	Attaque de mêlée	Cinétique	Pour le tank
	Disque de données	Energétique	
Opérateur IX	Obtus Noir	Energétique	Faibles dégâts lors de la canalisation, dégâts élevés si les cercles colorés ne sont pas nettoyés avant la fin de la canalisation.
	Désinfection	Energétique	Cause des dégâts lorsqu'un joueur se trouve dans un cercle d'une couleur à laquelle il n'est pas lié.
	Attaque à distance	Energétique	

Mode Difficile

Nom du PNJ	Attaque	Type	Notes
Commande principale	I.A. corrompue	Energétique	
Défragmenteur	Attaque de souffle	Energétique	
	Attaque à distance	Energétique	
Reconnaisseur	Attaque de mêlée	Cinétique	
	Mutilation NEW	Cinétique	
Régulateur MODIF	Fragment	Cinétique	Pour le tank
	Pause NEW	NA	Knockback qui doit être interrompu.
Rectificateur	Attaque de mêlée	Cinétique	Pour le tank
	Disque de données	Energétique	
Sphère <couleur> NEW	Obtus <couleur> NEW	Energétique	Etourdit le joueur.
Opérateur IX MODIF	Obtus Noir	Energétique	Faibles dégâts lors de la canalisation, dégâts élevés si les cercles colorés ne sont pas nettoyés avant la fin de la canalisation.
	Désinfection	Energétique	Cause des dégâts lorsqu'un joueur se trouve dans un cercle d'une couleur à laquelle celui-ci n'est pas lié.
	Attaque à distance	Energétique	
	Protocole de suppression <couleur> NEW	Interne	Défait un joueur si celui-ci n'est pas protégé à temps.

Positionnement

Phase 1

- La zone circulaire centrale va se parer d'un cercle d'une des quatre couleurs sélectionnées (bleu, orange, violet ou jaune). Un membre du duo de joueurs liés à cette couleur doit se tenir dans ce cercle (cercle rempli en blanc ci-dessous).
- Le second membre de ce duo doit activer la console de couleur correspondante (consoles entourées sur la mini-carte ci-dessous). Les piliers sur lesquelles se trouvent les consoles sont situées comme suit :

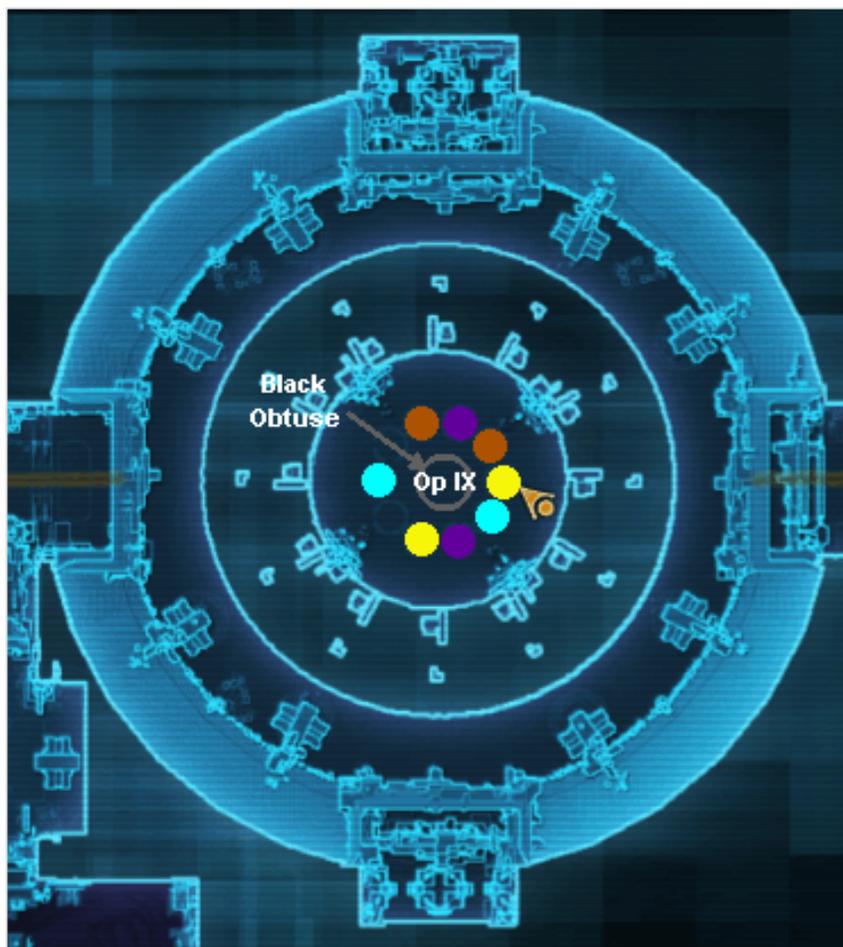
Bleu - Nord-Ouest Orange - Nord-Est Violet - Sud-Est Jaune - Sud-Ouest
--

- Les DPS restants non-occupés doivent tuer deux des **Noyaux de données** (localisations représentées par des étoiles sur la mini-carte ci-dessous) éparpillés le long du pourtour extérieur de la salle.
 - Les deux **Noyaux de données** qui perdront leurs boucliers seront toujours l'un en face de l'autre.
 - La première paire à perdre les boucliers est aléatoire.
 - Les paires suivantes à perdre leurs boucliers se feront dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Les tanks et soigneurs non-occupés devront reprendre et s'occuper des adds qui apparaissent de la porte Est.
- Les **Sphères <couleur>** apparaîtront de la porte Nord et Sud, une à chaque porte. **(En mode Difficile uniquement)**



Phase 2

- Cette phase se déroule entièrement dans la zone circulaire centrale.
- Le raid doit se tenir dans zone circulaire centrale pour pouvoir se déplacer rapidement dans les petits cercles entourant l'**Opérateur IX**.
 - Il est préférable de placer les joueurs liés à la même couleur dans des directions opposées autour du boss pour bien couvrir l'espace.
- Lorsque l'**Opérateur IX** incante **[Obtus noir]**, 8 des 10 petits cercles entourant le boss vont se colorer deux par deux représentant les 4 couleurs liées aux duos de joueurs.
 - Les couleurs apparaissent aléatoirement.
 - Les joueurs doivent aller se placer dans le cercle de la couleur à laquelle ils sont liés afin d'effacer celle-ci.
 - Il n'est pas suffisant de traverser le cercle, il faut y rester quelques secondes afin d'effacer la couleur.
- Pendant la canalisation d'**[Obtus noir]**, les joueurs se trouvant dans la zone circulaire centrale prennent des dégâts.
 - Il est bon que les joueurs traversent le centre de la salle pour rejoindre leurs cercles colorés de telle manière qu'ils puissent être soignés.



Stratégie en mode Histoire

Phase 1

Priorité des cibles à DPS

Rectificateur → Noyau de données → Régulateur → Reconnaisseur

Priorités des cibles des tanks

Rectificateur → Tout mob ciblant un joueur activant un panneau de couleur

- En entrant dans l'aire de combat, vous verrez des **Défragmenteurs** qui devront être tués avant de commencer le puzzle.
- Les mécaniques de base de ce puzzle sont :
 - Le joueur sur la **Commande principale** se tiendra au centre de l'aire de combat.
 - Le cercle sous ses pieds va s'illuminer d'une couleur.
 - L'un des deux joueurs lié à la couleur correspondante devra se tenir dans le cercle illuminé afin que la console de cette couleur soit active sur l'un des piliers entourant le cercle intérieur.
 - Le cercle coloré ne peut être quitté tant que le tour n'est pas complété ou que la console ait disparu.
 - L'autre joueur lié à cette couleur devra activer la console correspondante.
 - La console canalise une compétence qui lève les boucliers sur deux **Noyaux de données** se trouvant sur le pourtour extérieur de la salle.
 - Si le joueur bouge ou est touché par un mob, les boucliers se réactivent jusqu'au moment où la console soit réactivée.
 - A chaque tour, deux **Noyaux de données** sur lesquels les boucliers sont levés, devront être tués.
 - Les noyaux sur lesquels les boucliers sont levés se font toujours face.
 - Des adds apparaîtront également lors de chaque tour, il faut empêcher ceux-ci d'interrompre le joueur qui canalise la levée des boucliers.
 - Si un tour échoue, un **Rectificateur** apparaîtra et le tour devra être recommencé.
 - La progression sur les **Noyaux de données** n'est pas réinitialisée si un tour échoue.
 - Si le tour est réussi, le cercle sous les pieds du joueur s'occupant de la **Commande principale** passera à la couleur suivante signifiant le passage au prochain tour.
- Les tours de cette phase du puzzle se déroulent toujours dans le même ordre :

Couleur	Localisation de la console	Adds	Limite de temps par tour
Bleu	Nord-Ouest	Vagues de 2 Reconnaisseurs	70 secondes
Orange	Nord-Est	Vagues de 2 Reconnaisseurs	70 secondes
Violet	Sud-Est	Vagues de 2 Reconnaisseurs	70 secondes
Jaune	Sud-Ouest	1 Régulateur	70 secondes

Pour tous les membres du groupe de raid

- Lors de la sélection des couleurs, divisez le groupe de telle manière que chaque paire soit composée de **1** DPS et de **1** tank/soigneur. Ainsi, il y'aura toujours **3** DPS non-occupés pour travailler sur les **Noyaux de données**.
- Tant que le premier joueur n'a pas activé la console bleue, le timer ne s'enclenche pas. Ainsi, vous avez tout loisir de tuer tous les mobs se trouvant dans la zone à votre aise avant de commencer.
- Les tours suivants débutent dès que le tour précédent se termine donc les joueurs liés à la couleur qui s'activera par la suite devront venir se replacer un peu avant la fin du tour pour éviter une perte de temps.

Pour les tanks

- Les tanks doivent toujours faire face à la porte Est afin de pouvoir reprendre rapidement les adds qui y apparaîtront.
- Pendant les vagues de **Reconnaisseurs**, les tanks doivent donner la priorité à reprendre illico le **Reconnaisseur** qui cible le joueur activant la console.
- A l'apparition du **Régulateur**, Le tank doit tanker le mob dos aux joueurs se trouvant dans le cercle central et en même temps dos au joueur activant la console.
- Si un tour échoue et qu'un **Rectificateur** apparaît, il doit être immédiatement repris et tourné dos au raid car il possède un cleave qui pique...

Pour les DPS

- La priorité **N°1** des DPS qui ne sont ni dans le cercle central sur la **Commande principale**, ni occupés à activer une console est de tuer les **Noyaux de données** dont les boucliers sont levés.
- Si un DPS se tient dans le cercle central sur la **Commande principale**, il doit aider au DPS sur les adds.

Pour les soigneurs

- Pendant les vagues de **Reconnaisseurs**, les soigneurs doivent autant qu'il se peut assister au DPS sur les **Reconnaisseurs**.
- A l'apparition des **Régulateurs**, les tanks prennent une quantité considérable de dégâts et les soigneurs doivent se concentrer sur nos bons compagnons preneurs de baffes.

Phase 2

Priorité des cibles à DPS

Opérateur IX

- La **Commande principale** se métamorphose en **Opérateur IX** à l'entame de la phase 2.
- **Opérateur IX** canalise périodiquement la compétence **[Obtus noir]**.
 - Les joueurs se trouvant dans le cercle central se voient infliger des dégâts modérés (soins relativement aisés).
 - 8 des 10 cercles entourant **Opérateur IX** vont se parer de couleurs → 2 bleus, 2 oranges, 2 violets et 2 jaunes.
 - Les joueurs doivent courir et se tenir dans le cercle de la couleur à laquelle ils sont liés afin de les effacer.
 - Il n'est pas nécessaire que chaque joueur efface un cercle → Un seul joueur lié à la couleur correspondante peut effacer les deux cercles.
 - Si un joueur pénètre dans un cercle de couleur différente à laquelle il est lié, il se verra infliger des dégâts.
 - Si le groupe de raid n'efface pas tous les cercles de couleur avant la fin de la canalisation de la compétence **[Obtus noir]**, le groupe de raid entier subira des dégâts substantiels.
 - **Opérateur IX** se tiendra sous un bouclier pendant la canalisation et ne peut donc pas subir de dommages.

Pour les tanks

- Aussitôt que la transition vers la phase 2 débute, un des tanks doit immédiatement reprendre **Opérateur IX** afin d'éviter son cleave qui peut aisément tuer un DPS en 2 ou 3 coups.

Pour tous les membres du groupe de raid

- Tous les joueurs doivent se tenir dans la zone circulaire centrale de l'aire de combat tant que la canalisation d'**[Obtus noir]** n'est pas en cours de telle manière qu'il soit plus aisé de se déplacer rapidement vers les cercles colorés autour d'**Opérateur IX**.
 - Au moment où le boss commence à canaliser **[Obtus noir]**, les joueurs doivent bouger rapidement de la zone circulaire centrale vers leurs flaques respectives et y rester jusqu'à la fin de la canalisation. Après cela, ils reviennent se placer dans la zone circulaire centrale de l'aire de combat.
 - Il est préférable que les joueurs traversent le centre de la salle pour rejoindre leurs flaques respectives afin qu'il soit aisé à portée de soins.
- Si un joueur lié à une couleur meurt, l'autre joueur lié à cette couleur doit veiller à effacer les deux cercles de couleur correspondante.

Stratégie en mode Difficile

Différences avec le mode Histoire

- Pour chaque tour de la phase 1, les joueurs disposent de moins en moins de temps pour tuer les **Noyaux de données**. Le délai évolue de 70 secondes pour le tour bleu à seulement 50 secondes pour le tour jaune.
- Durant la phase 1, chacun des membres du groupe de raid doit tuer une **Sphère** de la couleur à laquelle ils sont liés pour se voir octroyé d'un buff qui leur permettra de sauver le joueur touché par le **[Protocole de suppression]** de la couleur correspondante durant la phase 2.
- Après quelques canalisations de la compétence **[Obtus noir]** durant la phase 2, **Opérateur IX** va cibler un joueur pour **[Protocole de suppression <couleur>]**. Le membre du groupe de raid avec le buff de la couleur correspondante (obtenu en tuant une **Sphère** en phase 1) devra se placer dans le cercle de cette couleur aux pieds du joueur ciblé par le protocole afin d'éviter la suppression de ce joueur. S'il n'y a pas de joueur avec le buff correspondant, le joueur ciblé sera inévitablement supprimé !
- Durant la phase 2, des **Reconnaisseurs** et des **Régulateurs** apparaîtront périodiquement.

Phase 1

- En pénétrant dans l'aire de combat, vous verrez quelques **Défragmenteurs** qu'il faudra tuer avant de commencer le puzzle.
- Les mécaniques de base de ce puzzle sont similaires à celles du mode Histoire, excepté au niveau de l'apparition des adds et du temps imparti pour achever le puzzle. Les changements par rapport au mode Histoire sont surlignés en vert dans le tableau ci-dessous.

Couleur	Localisation de la console	Adds	Limite de temps par tour
Bleu	Nord-Ouest	Vagues de 2 Reconnaisseurs	70 secondes
Orange	Nord-Est	2 Régulateur	60 secondes
Violet	Sud-Est	Vagues de 2 Reconnaisseurs	55 secondes
Jaune	Sud-Ouest	2 Régulateur	50 secondes

- Chacun des membres du groupe de raid doit tuer une **Sphère <couleur>** afin de se voir octroyé d'un buff qui est utile pour sauver un joueur ciblé par le **[Protocole de suppression <couleur>]** en phase 2.
 - Il n'y a que 2 **Sphères** de chaque couleur qui apparaissent, il est donc primordial que les joueurs ne tuent pas une **Sphère** de couleur différente.
 - Les **Sphères <couleur>** apparaissent au début du tour de la couleur correspondante, ainsi les joueurs liés à la couleur bleue ont le plus de temps pour tuer leurs sphères et ceux liés à la couleur jaune ont le moins de temps pour les tuer.

- Les **Sphères <couleur>** disparaissent une fois la transition vers la phase 2 complète. Les joueurs ayant donc encore à tuer leurs sphères doivent **immédiatement** le faire dès que le tour jaune est terminé.
- Les **Sphères** vont étourdir aléatoirement un membre du groupe de raid, il faut donc tenter de les tuer aussi vite que possible.

Pour tous les membres du groupe de raid

- Lors de la sélection des couleurs, divisez le groupe de telle manière que chaque paire soit composée de **1** DPS et de **1** tank/soigneur. Ainsi, il y'aura toujours **3** DPS non-occupés pour travailler sur les **Noyaux de données**.
- Tant que le premier joueur n'a pas activé la console bleue, le timer ne s'enclenche pas. Ainsi, vous avez tout loisir de tuer tous les mobs se trouvant dans la zone à votre aise avant de commencer.
- Les tours suivants débutent dès que le tour précédent se termine donc les joueurs liés à la couleur qui s'activera par la suite devront venir se replacer un peu avant la fin du tour pour éviter une perte de temps.
- La guilde [Postmortem](#) utilise actuellement l'approche suivante pour ne rater aucun tour :
 - Nous plaçons les soigneurs sur l'orange et le jaune et les tanks sur le bleu et le violet.
 - Pour le tour bleu, violet et jaune, les tanks/soigneurs restent dans la zone circulaire centrale tandis que les DPS activent les consoles.
 - Pour le tour orange, un soigneur active la console tandis qu'un DPS à distance reste dans la zone circulaire centrale.
 - Les 3 DPS non-occupés se concentreront exclusivement sur les **Noyaux de données**.
 - Durant le tour orange, le DPS se trouvant dans la zone circulaire centrale s'occupera des **Régulateurs**. Le soigneur non-occupé devra en même temps soigner le tank et assister au DPS s'il le peut.
 - En général, un **Régulateur** survit au tour orange et est donc encore actif au tour violet. Les soigneurs doivent donc aider le tank à le descendre avant la fin du tour violet afin d'éviter de se retrouver avec 3 **Régulateurs** au tour jaune.
- Une approche alternative proposée par la [Raid Team de Dulfy](#) est de rater volontairement le tour violet. La guilde [Postmortem](#) a finalement abandonné cette approche à cause de leur échec au niveau de la prise élevée de dégâts infligés par le **Rectificateur** sur le raid entier. L'approche alternative est celle-ci :
 - Le mieux est de placer les soigneurs/tanks dans la zone circulaire centrale tandis que les DPS activent les consoles.
 - Les 3 DPS libres doivent tuer le premier **Noyau de données**.
 - Une fois le premier **Noyau de données** tué, le DPS lié à la couleur violette arrête l'activation de la console.

- En général, nous avons assez des temps pour tuer toutes les sphères du tour orange et violet et de tuer au moins un des deux **Régulateurs** du tour orange avant que le tour n'échoue.
- Dès que le tour échoue, tous les membres du groupe de raid se rassemblent **sur** le **Rectificateur**.
 - Le **Rectificateur** lance aléatoirement des **[Disques de données]** sur les joueurs infligeant de gros dégâts sur le groupe de raid entier. Il est donc critique de le tuer le plus vite possible.
 - Tous les membres du groupe de raid (sauf le tank) se rassemblent **juste derrière** le **Rectificateur** pour profiter des zones de soins.
- Aussitôt le **Rectificateur** mort, nous tuons les **Régulateurs** restants et puis seulement, le DPS lié à la couleur violette réactive la console.
- Les DPS tuent alors le deuxième **Noyau de données**.
- Les joueurs liés à la couleur jaune doivent tenter de tuer leurs **Noyaux de données** de que le tour jaune est terminé, pendant la transition vers la phase 2.

Pour les tanks

- Les tanks doivent rester du côté Est de l'aire de combat car les apparitions d'adds se font toujours de ce côté-là.
- Durant les tours avec des **Reconnaisseurs** (bleu et violet), les tanks doivent rester alertes si jamais, par malheur, un **Rectificateur** apparaissait. Il faut immédiatement le reprendre afin d'éviter que le joueur activant la console ne soit interrompu.
- Durant les tours avec des **Régulateurs**, il est préférable d'assigner un tank à chaque **Régulateur** pour gérer les interruptions et équilibrer les dégâts reçus.
 - Interrompre la **[Pause]** du **Régulateur**.
 - Si le tank est assigné au cercle coloré central, il doit se tenir sur le bord avant du cercle en faisant face au **Régulateur** qui se trouvera juste en dehors du cercle. De cette manière, si ce tank manque l'interruption de la **[Pause]**, il ne sera pas éjecté par le knockback complètement en dehors du cercle. L'éjection en dehors du cercle peut interrompre le tour et provoquer un échec du tour en question.
- Si un tour échoue et qu'un **Rectificateur** apparait, il doit être repris immédiatement et tourné dos au raid par l'un des deux tanks.

Pour les DPS

- Il s'avère plus efficace pour les 3 DPS non-occupés de tuer le premier **Noyau de données** tous ensemble, et puis de tuer le deuxième également tous ensemble.
- Si un tour échoue, tous les DPS se rassemblent immédiatement juste derrière le **Rectificateur** qui doit être tué le plus vite possible.

- Puisque les levées de bouclier sur les **Noyaux de données** suivent un ordre défini après la levée du premier bouclier qui se fait aléatoirement, les DPS peuvent suivre ce schéma pour retrouver l'endroit de la prochaine levée de boucliers :
 - Regardez vers le Nord pour trouver la première levée de boucliers pour le tour bleu.
 - Déplacez-vous directement en face de celui-ci pour tuer le deuxième **Noyau de données** du tour bleu.
 - Allez sur la droite (sens horlogique) pour trouver la première levée de bouclier du tour orange.
 - Déplacez-vous directement en face de celui-ci pour tuer le deuxième **Noyau de données** du tour orange.
 - Allez sur la droite (sens horlogique) pour trouver la première levée de bouclier du tour violet.
 - Si vous choisissez de rater un tour délibérément, déplacez-vous vers le centre de la salle pour tuer les adds.
 - Continuez dans la direction opposée du dernier **Noyau de données** tué pour tuer le deuxième du tour violet.
 - Allez sur la droite (sens horlogique) pour trouver la première levée de bouclier du tour jaune.
 - Déplacez-vous directement en face de celui-ci pour tuer le deuxième **Noyau de données** du tour jaune.

Pour les soigneurs

- Durant les tours avec les **Reconnaisseurs**, les soigneurs doivent aider à tuer ceux-ci aussi longtemps que les dégâts reçus par les joueurs sont négligeables.
- Durant les tours avec les **Régulateurs**, les tanks subiront des pics de dégâts élevés, les soigneurs devront donc se concentrer sur le soin à apporter aux tanks.
- Si un tour échoue et qu'un **Rectificateur** apparaît, des dégâts seront infligés à plusieurs membres du groupe de raid à la fois. Utilisez à bon escient vos sorts de soin de zone.

Phase 2

- La **Commande principale** se métamorphose en **Opérateur IX** à l'entame de la phase 2.
- Les mécaniques de base de la compétence **[Obtus noir]** sont les mêmes que celles en mode Histoire, sauf que les joueurs ont moins de temps à disposition pour effacer leurs cercles de couleur respectifs.
 - La canalisation d'**[Obtus noir]** provient approximativement toutes les 30 secondes.
- Juste après la canalisation d'**[Obtus noir]**, l'**Opérateur IX** peut cibler quelqu'un pour **[Protocole de suppression <couleur>]**.
 - Le joueur avec le buff de la couleur correspondante (obtenu en tuant une **Sphère** de la même couleur en phase 1) doit courir sur le joueur ciblé et rester dans le cercle coloré à ses pieds.

- Tous les autres joueurs doivent s'éloigner du joueur ciblé afin de ne pas se trouver dans le cercle coloré à ses pieds.
- Une fois qu'un joueur a utilisé son buff (pour protéger un de ses coéquipiers), celui-ci est consommé et ne peut plus être réutilisé.
- 2 **Reconnaisseurs** apparaissent lorsque l'**Opérateur IX** atteint les 90%, 70%, 50% et 30% de points de vie.
 - A 90% et 50% PV, les adds apparaissent de la porte Est et Ouest.
 - A 70% et 30% PV, les adds apparaissent de la porte Nord et Sud.

Pour tous les membres du groupe de raid

- Tous les joueurs doivent se tenir dans la zone circulaire centrale de l'aire de combat tant que la canalisation d'**[Obtus noir]** n'est pas en cours de telle manière qu'il soit plus aisé de se déplacer rapidement vers les cercles colorés autour d'**Opérateur IX**.
 - Au moment où le boss commence à canaliser **[Obtus noir]**, les joueurs doivent bouger rapidement de la zone circulaire centrale vers leurs flaques respectives et y rester jusqu'à la fin de la canalisation. Après cela, ils reviennent se placer dans la zone circulaire centrale de l'aire de combat.
 - Il est préférable que les joueurs traversent le centre de la salle pour rejoindre leurs flaques respectives afin qu'il soit aisément à portée de soins.
- Si un joueur lié à une couleur meurt, l'autre joueur lié à cette couleur doit veiller à effacer les deux cercles de couleur correspondante.
- La guilde Postmortem considère ces tactiques bien utiles lorsqu'un joueur est la cible du **[Protocole de suppression <couleur>]** :
 - Etablissez un ordre pour lesquels les joueurs utiliseront leurs boucliers afin d'éviter de claquer tous les boucliers disponibles sur le premier joueur ciblé. Pour nous, les DPS en premier et les tanks/soigneurs en second.
 - Le joueur ciblé ne doit pas bouger pour que les joueurs qui lui posent un bouclier puissent facilement le trouver et se coller à lui.
 - Tout joueur se trouvant à proximité du joueur ciblé (sauf celui qui pose un bouclier) doit rapidement s'éloigner.
 - Nous avons constaté que si un joueur ne posant pas de bouclier se trouvait trop près du joueur ciblé, l'**Opérateur IX** supprime ce joueur, le joueur ciblé ainsi que le joueur posant le bouclier. Ce qui finit par un joli wipe !
 - Une fois que le joueur posant le bouclier est collé au joueur ciblé et qu'il a posé le bouclier, aucun des deux joueurs ne doit bouger jusqu'à ce que le cercle coloré au sol soit effacé.

Pour les tanks

- Aussitôt que la transition vers la phase 2 débute, un des tanks doit immédiatement reprendre **Opérateur IX** afin d'éviter son cleave qui peut aisément tuer un DPS en 2 ou 3 coups.
- L'**Opérateur IX** reset son aggro à chaque fin de canalisation d'**[Obtus noir]**, il faut donc que l'un des deux tanks reprenne immédiatement le boss après chaque canalisation.
- Les tanks doivent reprendre tous les adds qui apparaissent et les rassembler près du boss pour qu'ils puissent être tués à grands coups d'AoE.

Pour les DPS

- Durant la transition entre les phases 1 et 2, les DPS doivent tuer les **Régulateurs** restants avant de se concentrer sur le boss.
- Les DPS peuvent largement ignorer les apparitions de **Reconnaisseurs** lors de la phase 2, mais ils doivent quand même en profiter pour lancer leurs AoE's quand les adds sont rassemblés sur le boss.

Pour les soigneurs

- Les tanks vont prendre des dégâts significatifs lors de la transition entre les deux phases ; ils devront s'occuper des **Régulateurs** restants du tour jaune ainsi que de l'**Opérateur IX**. Il faudra donc concentrer vos soins sur eux pendant ce temps.
- Les soigneurs doivent essayer de garder les points de vie de tous les membres du groupe de raid le plus haut possible tout le long de cette phase.