

## Temple du Serpent de Jade (85 normal / 90 héroïque)

### Sage Mari

- Tant que le boss n'est pas vaincu, il faut éviter de toucher l'eau qui inflige 20k de dégâts toutes les 0.25s
- 1<sup>ère</sup> phase, le boss est sous son bouclier invincible aux dégâts et fait pop des « Eau vivante » depuis les 4 fontaines de la salle. Une fois mortes ces « eaux » deviennent des flaques dont il faut absolument se sortir et font apparaître 3 gouttelettes qui se transforment en « eaux » une fois tombées...
- 2<sup>nd</sup> phase, le bouclier tombe et il se met à tourner lentement sur lui-même crachant un jet d'eau en cône devant lui (qui inflige des dégâts et bump avec le risque de tomber sur une flaque d'eau en plus), il faut tourner avec lui et éviter ce jet d'eau

*HF : « Hydrophobie » Vaincre le sage Mari sans être touché par Eau corrompue, Hydrolance ou Lessiver*

### Chroniqueur Pas de Pierre

*Combat qui peut se présenter de 2 façons :*

#### *Discorde et Péril*

- 2 minis-boss qui accumulent des charges d'intensité quand on les tape qui augmentent les dégâts subis par tout le groupe. Il faut donc alterner le dps et bien changer de cible lorsque un des deux atteint 7 ou 8 charges pour lui laisser le temps de perdre ses charges

#### *Le champion des 5 soleils*

- 5 soleils apparaissent (qui infligent des dégâts de feu aléatoirement sur le groupe) mais seul 4 peuvent être tapés. Une fois un soleil mort, un « Sha hanteur » apparaît qu'il faut tuer. Plusieurs méthodes ici :
  - Tuer 1 soleil puis son Sha et passer à un autre soleil
  - Tuer les 4 soleils simultanément mais attention les Sha piquent
- Une fois 4 soleils éteints, Zoa corrompu par un Sha hanteur s'attaque au groupe

### Liu Cœur de Flamme

- Attention à l'« Onde de serpent » créant 3 langues de feu qui s'éloignent du boss vers l'extérieur en ligne droite et qu'il faut absolument éviter
- Le tank subira des dégâts classique, mais attention à son enchainement « Frappe de serpent » et « Coup pied du serpent » qui inflige tout d'abord de lourds dégâts au tank puis se transforme en AOE que les dps doivent éviter en s'écartant pour soulager le heal déjà bien occupé à sauver le tank
- D'autant plus important à 70% de la vie du boss, puisque Liu appelle le serpent à l'aide qui augment l'effet de ses capacités et qui ajoute d'autres effets comme absorber une partie des soins avec « Frappe de serpent » ou renverser avec « Coup pied du serpent »
- A 30% de sa vie, Liu entre en transe et devient invulnérable. Il faut alors passer sur le serpent qui va régulièrement souffler sur un joueur aléatoirement et créer à ses pieds une zone qui inflige des dégâts. Une bonne solution ici est d'éviter les regroupements et de conserver une distance raisonnable avec ses compagnons d'aventure

### Sha du doute

- Attention pour le heal, le boss inflige des dégâts à 2 joueurs aléatoirement
- Fait apparaître régulièrement une chimère de doute attachée à chaque joueur qu'il convient de tuer rapidement avant qu'elle n'explode et n'inflige des dégâts à tout le groupe et soigne le boss de 10%. La meilleure technique consiste à ce moment à tous se packer sur le boss et d'effectuer un maximum d'AOE afin d'aider le tank et surtout le heal avec leur chimère
- Pendant le combat (même lors du combat contre les chimères), le boss peut appliquer « Toucher du néant » qui fait des dégâts au joueur infecté mais également à tous ses petits compagnons à proximité. 2 écoles s'opposent ici, la 1<sup>ère</sup> qui conseille de dissiper cet effet (le plus souvent par le heal) et la 2<sup>ème</sup> qui juge que le coup en mana de la dissipation est équivalent à celui pour soigner les « faibles » dégâts de cet effet et qui préconise donc de ne pas s'en occuper

*HF : « Le grand nettoyage » Vaincre le Sha du doute sous l'effet Eau purifié*

*HF : « Les germes du doute » Vaincre le Sha du doute sous l'effet de 4 Germes du doute*