

**Le Roi Liche**

**Points de vie :**   
Mode 10 joueurs : 17, 400,000  
Mode 25 joueurs : 61, 300,000

**Composition du raid :**

**Mode 10 joueurs :**  
2 tanks  
3 soigneurs  
5 dps avec une composition mixte entre mêlée et distance, avec si possible un total de deux à trois prêtres ombre, mages feu, démonistes au choix.

**Mode 25 joueurs :**  
2 tanks  
6 soigneurs  
17 dps avec une composition mixe entre mêlée et distance, avec un nombre aussi important que possible (dans les limites du raisonnable) de prêtres ombres, mages feu et démonistes. (6 à 8 étant largement suffisant)

**Présentation**

Le Roi Liche passe en berserk après 15 minutes de combat, ses dégâts augmentent de 900%, il est immunisé à la provocation et sa vitesse de déplacement augmente de 500%, vous disposez donc de quelques dizaines de secondes pour le terminer si jamais il enrage dans les derniers pour cent de sa vie.  
Le combat contre le Roi Liche est long, complexe et difficile, il comprend cinq phases (ou trois phases et deux transitions si vous préférez) les dégâts sur le raid sont très nombreux et imprévisibles, les dégâts sur le tank sont vraiment extrêmes (un sort à 50,000 dégâts suivit de frappes à 35,000 dégâts) des techniques dont la mauvaise gestion peut entrainer un wipe en quelques secondes, sans oublier un dps raid très important à fournir, en focus, en changement de cible, en aoe et en dps soutenu sur le boss, Arthas vous fera la totale pour conclure en beauté le combat ultime de cette extension.

**Stratégie**

**Phase 1 : de 100% à 70% de vie**

**Placement :**

En prévision de la phase 2, le raid se placera non loin du bord de la salle, en un seul pack compact, Arthas sera tanker un peu plus à l'extérieur de la salle à une dizaine de mètres des dps à distance tanker par le MT. L'OT se place à 15 mètres sur le côté du raid et d’Arthas, son rôle sera de tanker les Horreurs titubantes et autant de goules que possible.

**Schéma de Placement**

[](http://www.millenium.org/upload/schemalk1.jpg)

**Capacités**

* **Invocation de goules besogneuses :** Régulièrement Arthas va invoquer 3 goules, elles ont beaucoup de points de vie mais elles ne font pas très mal, idéalement elles doivent être tankées par le tank secondaire pour améliorer l'efficacité de la peste nécrotique, mais il n'est pas dramatique si plusieurs sont sur le MT. Dans tous les cas il ne faut PAS les dps, ni en monocible, ni en aoe, les dps devront se concentrer sur Arthas.
* **Invocation d'une horreur titubante :** Cette invocation est d'un autre niveau, l'horreur titubante frappe très fort (elle doit absolument être tankée par l'OT) et elle possède beaucoup de points de vie (dans les 2 millions en mode 25) elle doit absolument être détournée par les chasseurs sur l'OT, puis elle doit être tankée dos au raid. Son onde de choc pouvant tuer la plupart des classes directement.
* **Enrager :** Régulièrement l'horreur titubante va enrager, ses dégâts sur le tank seront mortels à court terme en particulier si il y a deux horreurs en même temps, les chasseurs devront donc veiller à leur faire des tirs tranquillisant.
* **Onde de choc :** Les horreurs titubantes projettent une attaque en cône devant elles, lors du passage en P2 si des horreurs sont encore en vie, il faudra les tanker sur le rebord dirigé vers le vide afin d'éviter de toucher le raid qui sera plus ou moins éparpillé. Seul le tank doit la prendre.
* **Peste nécrotique :** Cette maladie est l'élément le plus important à surveiller en phase1, son fonctionnement est assez complexe. Lorsqu'elle est posée elle possède 5 charges, et au bout de 5 secondes elle inflige 100,000 dégâts à la cible. Autant dire que si un joueur n'est pas dissipé à temps il en mourra. Chaque fois que la maladie tue une cible elle gagne une charge et saute sur la suivante, lorsqu'elle est dissipée elle perd une charge et saute sur la cible suivante aussi. La particularité de cette maladie, est qu'elle peut sauter sur les monstres invoqués par Arthas s’ils sont à portée. Le principe est donc simple en théorie. Chaque fois qu'un joueur sera affecté par la maladie, il dispose de 5 secondes pour se rendre quelques mètres derrière le groupe de goules et d'horreurs titubantes, tout en restant à bonne portée de l'OT. Sa maladie est alors dissipée et elle saute sur le groupe de mobs. Elle va alors vite décimer les goules et les horreurs titubantes, vous n'aurez donc pas à les dps.
* **Siphon de peste :** Chaque fois que la maladie saute, que cela soit dû à une dissipation ou à la mort de la cible, Arthas gagne une charge de siphon de peste, ce qui augmente ses dégâts physique de 2%. Si votre tank est bien équipé (et il doit l'être sans quoi vous n'avez aucune chance de finir le combat) cela ne sera pas problématique. Il faut juste veiller à disposer de suffisamment de dps pour passer rapidement en phase 2, avant qu’Arthas ne fasse trop mal, ce qui n'a aucune chance d'arriver avec une phase 1 bien exécutée.
* **Infester :** Arthas va lancer sa technique sur plusieurs membres du raid, leur infligeant approximativement 10,000 dégâts, l'infester va alors émettre une AoE sur le raid aux dégâts croissants rapidement, pour faire disparaître l'infester, les personnes affectées doivent être soignées jusqu'à plus de 90% de leur vie maximale. Cette technique revient sur la phase 3 du combat. La seule chose à faire ici est de poser des boucliers et des Hots préventivement sur le raid et de le soigner aussi vite que possible.

**Résumé de la stratégie :**   
La phase 1 est donc assez simple, le raid se concentre sur le dps d'Arthas, il n'y a quasiment pas à bouger, l'OT attrape les adds et les tanks à distance, avec l'aide des chasseurs via des détournements et des tirs tranquillisants. Le Roi Liche va perdre de la vie rapidement et passer en phase 2 à 70% de vie.

**Phase 2 alias Première transition : A 70% de vie, durée une minute**

C'est au passage en Phase 2 que le tanking d'Arthas sur le bord de la salle est rentabilisé, car il doit courir jusqu'au centre de celle-ci pour lancer sa technique Hiver impitoyable. De plus le raid est déjà hors de portée de son AoE, vous facilitez ainsi grandement la transition. Les derniers adds de la phase 1 doivent être achevés très rapidement, si un joueur est encore affecté par la peste nécrotique, il doit s'écarter du raid pour être dissipé, ce qui fera disparaître la maladie. Faites bien attention à ne pas passer devant les horreurs titubantes survivantes en vous plaçant, leur onde de choc pourrait être mortelle.

**Placement :**   
Arthas s'énerve, et toute la partie centrale de la salle est couverte par une aoe de givre durant toute la phase, la traverser revient à mourir en quelques secondes. Pour y échapper il faut se trouver sur le bord de la salle, la partie en glace blanche craquelée, donc au-delà de la première fissure séparant la partie «dure» du bord. Le raid doit alors s'écarter en 3 groupes, réparti sur environ un quart du tour de la salle. Un groupe de dps à distance et de soigneur de chaque côté. Les tanks au centre dos au vide pour tanker les adds restant de la phase 1 et les esprits déchaînés.

**Schéma de placement**

[](http://www.millenium.org/upload/schemalk2.jpg)

**Capacités**

* **Hiver impitoyable :** Une tempête massive au centre de la salle infligeant approximativement 10,000 dégâts de givre par seconde à tous les ennemis dans les 45 mètres. Il est donc impossible de dps Arthas sans se mettre en danger de mort. Seule la bande blanche autour de la salle est hors de portée.
* **Douleur et Souffrance :** Arthas va spammer cette attaque en forme de cône sur le raid, les dégâts de base sont assez faibles mais ils s'accumulent jusqu'à 5 fois, il est donc important que le raid soit bien séparé en plusieurs groupes et un peu espacé en phase 2.
* **Invocation de sphère de glace :** Des sphères de glace vont régulièrement apparaître autour d'Arthas, elles vont prendre un joueur pour cible et avancer lentement vers lui, la direction de la sphère et sa cible sont facile à reconnaître car un lien blanc-bleuté la lie à la sphère. Si jamais la sphère atteint une cible, elle explose et projette toutes les cibles à portée dans le vide, ce qui conduit donc à une mort instantanée et il est impossible de ramener à la vie les joueurs tombés dans le vide. Il faudra donc affecter 2 à 3 dps à distance sur les sphères pour les tuer au plus vite, il faut un dps à chaque extrémité du raid pour cela. Attention, les sphères sont considérées comme étant des boss, il est donc tout à fait possible que vous ayez des sorts ou des attaques ratées, ne jouez pas avec le jeu en attendant le dernier moment pour les tuer. Les sphères ont 6000 points de vie en mode 10 joueurs et 8000 en mode 25 joueurs.
* **Invocation d'un esprit déchaîné :** Voici la principale difficulté de cette phase, un joueur va être ciblé et après 1,5 seconde un esprit déchaîné à son image apparaîtra. Il possède le visuel du joueur mais ses techniques restent toujours les même (contrairement à beaucoup d'autres combats ou elles dépendent de la classe de la personne copiée) c'est à dire des coups particulièrement puissant au corps à corps, suffisamment forts pour tuer n'importe qui d'autre qu'un tank, si l'esprit n'est pas immédiatement tanker c'est la personne copiée qui en fera les frais. La seconde technique est le Hurlement de l'âme, une attaque en cône de plus pour ce combat. Tous les dps non affectés aux sphères de glace doivent focus les esprits, il est très important de finir la phase avec aussi peu d'esprits enchaînés que possible, un idéalement, deux maximum.
* **Hurlement de l'âme :** Les esprits déchaînés utilisent régulièrement cette attaque en cône, les dégâts sont très élevés, 20,000 dégâts environ et il silence pendant 5 secondes, ce qui peut compliquer le tanking. Les adds doivent donc être tankés orientés vers l'extérieur en phase 2, puis en phase 3 et 5 ils doivent être tankés à l'extérieur du raid en lui tournant toujours le dos.

**Résumé de la stratégie :**   
La transition n'est pas bien difficile, le raid n'ayant qu'à faire quelques mètres pour se mettre en place, il s'écoule quelques secondes avant l'apparition du premier esprit déchaîné ce qui permet d'achever les derniers adds de la phase 1. Chaque fois qu'un joueur est ciblé par l'invocation d'esprit il doit se rapprocher du centre pour faciliter la reprise par les tanks. Le raid concentre son dps sur les esprits, en dehors de 2 à 3 dps à distance, éventuellement aidés par les familiers (qui ne prennent pas l'aoe de givre) qui s'occupent de tuer les sphères. Après une minute le Roi Liche arrête son aoe et l'on passe en phase 3. Le bord de la plateforme s'écroule, et tous joueurs s'y trouvant après quelques secondes tombent dans le vide pour une mort sans retour possible. Le raid doit donc courir au plus vite au centre de la salle, pendant que l'Off tank avec les esprits déchaînés restant les déplace aussi sur la partie stable de la salle, en faisant attention de ne tuer personne avec les hurlements de l'âme.

**Phase 3 : De la fin de la phase 2 à 40% de points de vie.**

Vous entrez ici dans la phase la plus difficile du combat. Le tank prendra des dégâts extrêmes, vous avez encore des esprits déchaînés à tuer avant de passer sur Arthas, et les deux principales techniques du boss sur cette phase sont difficiles à gérer, elles demanderont non seulement un bon placement de la part de tous les membres du raid, mais aussi une très bonne réactivité pour se déplacer, dps et CC quand il le faut.

**Placement :**   
Chaque fois que possible le raid doit se regrouper au centre de la salle, l'invocation de Val'kyr ayant pour but de jeter des joueurs dans le vide, plus un joueur est loin du bord, plus le temps dont le raid disposera pour le sauver sera important. Cependant la technique profanation risque fort d'avoir à excentrer le raid régulièrement, la mobilité et l'adaptation sont les maîtres mots ici.

**Capacités**

* **Infester :** Le Roi Liche utilise à nouveau cette technique comme en phase 1, cependant cette fois le raid sera plus écarté, soyez vigilant.
* **Faucheur d'âme :** Inflige 50,000 (60,000 en mode 25) dégâts d'ombre au tank et augmente les dégâts physique infligés de 100% après 5 secondes. Cette technique sera le cauchemar de votre tank et de vos soigneurs, car Arthas frappera peu de temps après cette technique, si votre tank n'a pas récupéré suffisamment de vie entre temps il mourra. Les frappes normales du boss passent à environ 35,000 dégâts sur un tank équipé d'objets de niveau 264 en moyenne, autant dire que sans un tank à niveau la victoire sur Arthas est sévèrement compromise. Pour limiter les dégâts du faucheur d'âme, le tank ou les soigneurs doivent utiliser une technique défensive à temps de recharge, le faucheur d'âme est utilisé toutes les 30 secondes, il convient donc d'organiser une bonne rotation.
* **Profanation :** Cette technique mérite une bonne place dans le panthéon des choses qui peuvent provoquer un wipe en un temps record en cas de mauvaise gestion de la part du raid. Son fonctionnement est simple, une Aoe d'ombre va apparaître au sol, chaque fois qu'un joueur se trouve dedans il prend des dégâts, et l'aoe grossit, ainsi que ses dégâts, donc si un joueur traine trop dans la profanation, elle finit par toucher d'autres joueurs, ce qui accélère sa croissance, entretenant ce cercle infernal, en seulement quelques secondes elle couvre toute la zone et elle a wipé le raid. Régulièrement Arthas va donc cibler un joueur et incanter la profanation (1 seconde d'incantation) il faudra que le joueur ciblé soit particulièrement réactif, afin de profiter de ce laps de temps pour s'écarter du raid, et qu'il continue de courir pour sortir de la profanation qui apparaitra sous ses pieds. L'utilisation de techniques spécifiques pour en sortir plus rapidement est conseillée, comme un sprint ou un transfert. Tout le raid devant alors s'éparpiller préventivement, puis bouger de toute urgence en dehors de la profanation. La profanation reste sur place un peu plus d'une minute, au milieu de la phase 3 vous en aurez donc toujours une d'active, et souvent deux, faites attention à ne pas passer dedans et à vous replacer en conséquence dans la salle en fonction de leur position.

**Note :** Seuls les joueurs font grossir les profanations, les totems et les familiers ne le font pas, ni les joueurs attrapés par les Val'kyr, cependant une fois le joueur lâché par la valk'yr si il atterrit dedans elle va regrossir, il devra donc en bouger de toute urgence.

* **Invocation de garde d'ombre Val'kyr :** Autre difficulté majeure de cette phase, l'invocation appelle une (trois en mode 25) Val'kyr qui vont attraper chacune un joueur avant de se diriger vers le bord le plus proche de la salle pour le lâcher dans le vide. Le seul moyen de les sauver est de tuer les Val'kyr avant qu'elles ne passent le bord, elles possèdent chacune 400,000 points de vie et la distance à parcourir jusqu'au bord ne prend que quelques secondes si elles ne sont pas contrôlées pour leur faire perdre du temps. Aucune technique ne peut être utilisée par un joueur attrapé par une Val'kyr, il n'a aucun moyen de leur échapper.

**Voici une liste (non exhaustive) de ce qui ne fonctionne PAS :** Les effets de provocation, les effets de projection (vague d'explosion, orage), la poigne de mort, les effets d'immobilisation (nova de givre), les effets de peur, les effets de métamorphose, les effets de désorientation.  
**Voici une liste (non exhaustive) de CC qui fonctionne :** Les effets de ralentissement inférieurs ou égaux à 50%, les étourdissements.  
La Val'kyr possède un buff la protégeant des ralentissements supérieurs à 50% de vitesse, il faudra donc utiliser les étourdissements en parallèle, les paladins peu importe leur spécialisation devront avoir une Val'kyr attribuée à chaque pop qu'il leur faudra étourdir une première fois, puis éventuellement une seconde fois avec courroux divin. Le cône de glace des mages est aussi très pratique pour ralentir les val'kyr lorsqu'elles arrivent, car il ralentit pile de 50% et il touche plusieurs cibles. Les pièges de givre des chasseurs sont déconseillés, car à l'heure actuelle ils provoquent un bug de texture avec les profanations rendant celles-ci quasiment invisibles.  
Il est très important que l'ensemble des dps du raid passent sur la ou les Val'kyr, les tuer est une priorité absolue, les joueurs tués par les Val'kyr ne pourront pas être ramenés à la vie.

**Stratégie:**  
Le Roi Liche est tanké au centre de la salle, les derniers esprits déchaînés un peu sur le côté. Le dps sur les esprits déchainés est prioritaire sur celui du Roi Liche. L'ensemble du raid doit rester au centre de la pièce, et il doit se regrouper à l'approche de l'arrivée des Val'kyr, et s'écarter lorsque la profanation va être lancée. Les moments critiques étant ceux ou les deux événements coïncidents à quelques secondes près ce qui demandera un déplacement très rapide et intelligent de la part de tout le monde. Si jamais la profanation apparaît sur ou devant une Val'kyr, la priorité pour les classes de mêlée est de s'écarter, pas de tuer la Val'kyr, mieux vaut risquer un mort que de courir au wipe.  
À 40% de points de vie le Roi Liche passe en phase 4, celle-ci est similaire à la phase 2. Lorsque le Roi Liche approche des 40% de point de vie, attendez la fin d'un pop de Val'kyr, et tankez le boss sur le bord de la salle, cela vous donnera de précieuses secondes pour vous replacer.

**Phase 4 : À 40% puis pendant 1 minute.**

Le placement, les techniques et la stratégie sont exactement les même que pour la phase 2 (transition), le bord de la salle réapparaît, et vous pouvez donc y retourner. La seule différence repose dans la vitesse des techniques, le Roi-Liche invoque plus rapidement les esprits déchaînés (15 secondes au lieu de 20) et il invoque plus d'orbes. Il peut être judicieux d'utiliser l'héroïsme / la soif de sang sur cette phase, pour limiter le nombre d'esprits déchaînés en fin de phase, il est vital de ne pas en avoir plus de deux, n'en avoir qu'un étant préférable.  
Au bout d'une minute le bord de la salle s'effondre à nouveau et le Roi Liche passe en phase 5.

**Phase 5 : De 40% à 10% de points de vie.**

Voici la dernière véritable phase du combat, elle n'est pas spécialement difficile, si vous passez la phase 3 votre raid à tout à fait le niveau pour en venir à bout.

Placement :   
Le Roi Liche doit être tanké dans la partie centrale de la salle, cependant la présence des profanations peut encore une fois influer sur le lieu où il sera placé. Le raid n'a pas de position véritablement fixe, il suffit de s'éparpiller autour de lui sans passer hors de portée de soin. Dans tous les cas il ne faut PAS se regrouper, pour limiter les dégâts sur le raid.

**Capacités**  
Le Roi Liche possède toujours les techniques Faucheur d'âme et Profanation. La profanation est ici dix fois moins redoutable qu'en phase 3 car les joueurs n'ont quasiment aucune contrainte de placement et les dps à distance sont espacés, les classes de mêlée doivent cependant rester très vigilantes.

* **Récolte d'âme :**Le Roi Liche va canaliser un sort sur un joueur au hasard (hors tanks) infligeant 7500 (15000 en mode 25) dégâts PAR SECONDE pendant six secondes au joueur, autant dire que sans des soins immédiats et importants il va mourir, heureusement pendant qu'il canalise, le Roi Liche ne fait rien d'autre, les soigneurs sont libre de passer sur la cible. Si le joueur survit (et il le doit) il est envoyé dans la salle de Deuillegivre pour affronter le gardien des âmes. (Voir paragraphe spécial)
* **Récolte d'âme :** Si la cible de la récolte d'âme meurt (faute de soin ou dans la salle de Deuillegivre) le Roi Liche gagne un bonus de 200% de dégâts pendant 15 secondes. En théorie cela ne doit pas arriver, heureusement des solutions existent : Utilisation de tous les cd défensifs, en particulier le gardien spirituel, ou une provocation du second tank sur Arthas (avant que le MT ne meure ou après pour récupérer Arthas) avec un kitting dans la pièce pendant quelques secondes le temps que le buff disparaisse. Un Rez de combat ou une Pierre d'âme sur le ou les tanks peuvent aussi sauver la situation. Avoir quelques morts à ce stade du combat n'est plus forcément éliminatoire, dans la mesure où il ne reste que quelques pour cent de vie à descendre.
* **Esprits vils :** C'est la principale technique d'Arthas sur cette phase, il va canaliser l'invocation d'esprits pendant quelques secondes ce qui les fera apparaître au fur et à mesure. Ils sont au nombre de 10 et ils possèdent 100,000 points de vie chacun (200,000 en mode 25), ils flottent un petit moment en l'air et au bout de 30 seconds ils foncent sur le raid en explosant. Durant ce laps de temps tous les dps à distance doivent les AoE quand c'est possible, ou les dps en monocible par dépit. La consécration, les éventails de couteaux et autres courroux divin semblent les toucher en l'air ou pendant leur phase de descente. Ils sont aussi sensibles aux ralentissements et aux immobilisations une fois au sol, cela peut permettre de gagner de précieuses secondes avec des pièges et des nova de givre en cas de manque de dps.

Les prêtres ombre avec l'incandescence mentale glyphée sont de loin les meilleurs pour AoE les fantômes, les mages feu et les démonistes étant aussi très efficaces avec leurs bombes vivantes et leurs graines de corruptions.  
Lorsque les fantômes descendent le raid doit davantage s'écarter, et éventuellement kitter les esprits survivants. Arthas va utiliser de nombreuses fois les esprits vils, mais ils sont facilement gérés avec suffisamment de classes à aoe.

**La salle de Deuillegivre :**

La cible de la récolte d'âme est envoyée dans Deuillegivre, où il trouvera Therenas Menethil affrontant le Gardien des esprits, le principe est simple, le gardien des esprits doit mourir et Therenas doit survivre. Pour cela deux options sont possible en fonction de votre classe et spécialisation :   
**Si vous êtes un soigneur :** Soignez Therenas pour le ramener à 100% de vie, il tue alors en un coup le gardien des esprits puis il vous renvoi dans le raid. Attention à ne pas soigner Therenas trop vite, laisser lui quelques secondes pour monter l'aggro sur le boss. Si vous pouvez dissiper ou interrompre le sort canalisé par le gardien des esprits cela vous facilitera la tâche.  
**Si vous êtes un dps :**Laissez quelques secondes à Therenas pour monter l'aggro, et commencez le dps sur le gardien des esprits, votre but est de le tuer sans reprendre l'aggro. Vous pouvez interrompre/vol de sort/dissiper la technique du gardien des esprits pour vous faciliter la tâche. Si vous n'allez pas assez vite il tuera Therenas.

**Résumé de la stratégie :**   
La phase 5 est donc assez simple, décimer tous les esprits vils aussi vite que possible en ne leur donnant pas le temps d'exploser, et bien soigner le tank et la cible de la récolte d'âme. Même avec beaucoup de morts vous pouvez venir à bout de cette phase, en vous focalisant sur Arthas pour les tous derniers pour cent, en profitant que les fantômes ne soient pas encore actifs. L'OT doit monter sa menace sur Arthas pour reprendre rapidement si jamais le MT venait à mourir du technique faucheur d'âme combinée aux esprits vils.  
À 10% de points de vie Arthas utilise la technique Fureur de Deuillegivre, ce qui tue instantanément l'ensemble du raid. C'est tout à fait normal, **NE LIBEREZ PAS**, une scène role-play démarre alors entre Tirion, le Roi Liche et Therenas. Finalement Arthas se retrouve immobilisé, et Therenas lance un sort de résurrection sur l'ensemble du raid, vous n'avez plus qu'accepter (attention à ne pas rater le click!!!!!!) et à donner le coup de grâce au Roi Liche sans défense.