NIGHTHOLD

Skorpyron :

TANK :

* 1 tank boss 1 tank scorpion
* Tank boss bouge à 3 stacks de Longe arcanique pour destack : 2 signes switch le boss entre les 2

HEAL :

* Utiliser les cd après chaque phase de vulnérabilité pour les fragments ( dégâts raid )

TOUT LE MONDE :

* Hero à 25%
* DPS les scorpions en cleave
* Se cacher derrière les fragments pour ne pas prendre la shockwave, sinon bump & pull scorpions + dmg / il y a un debuff lorsque derrière ( peut dps de derrière )
* Lorsqu’un joueur est focus par Déflagration focalisée, aoe en ligne du boss vers le joueur : sortir sinon stun 4s voire plus si déjà pris + dmg

EN HEROÏQUE :

* Scorpion volatile en plus dans les packs, buff 30% atk speed scorpion + aoe 15m à la mort donc soit aoe càc sur petit scorpion + sorti du raid soit range only

Anomalie chromatique :

3 phases : lent, normal, rapide ( 30%)

Changement de phase à chaque cut de puissance accablante par Heurt temporel ( tank)

Focus et interrupt les adds qui pop, qui vont ensuite se split en 4, à tuer également ( stun )

Attention en mode rapide, spam des adds donc dégâts raid

Pour cut, les tanks doivent interragir avec les failles temporelles, une orbe à côté des mobs tués, puis s’approcher du boss pour auto cut ( tank parce que dégâts subis avec orbe )

Garder les cd dps pour quand le boss vient d’être cut : +30% dmg subis pendant 15s

Bombe à retardement : random player qui doit s’éloigner du groupe, moins de dégâts plus on est loin ( temps : 4-8/20/60-90 )

Bouger des explosions temporelles qui pop

Phase d’orbe temporelle, aoe à éviter, part en vague depuis le milieu plus ou moins vite selon les lignes et plus ou moins vite selon le mode

Les personnes dans le raid ciblées par Libération temporelle à heal, explose selon les heals reçus (43s-tout le monde sauf tank-petit / 20\_30s-4cibles-modéré / 13s-2cibles-big shield et avec 25-20-15s pour faire)

Switch entre les tank, pas monter à 10 (durée/tick : 60s-6s/20s-2s/10s-1s + switch à x stack : 9/5-6/3)

EN HEROÏQUE :

* Plus de cut sur les particules en dessous de 30%

Trilliax :

Mono – movement

Hero phase 1 pull

Taper le boss fait pop des aoe sous les pied, jamais au milieu, à enlever

=>Tanker en cercle

Dégâts à partager entre les tanks, puis switch car debuff sur le tank

3 phase : nettoyeur / maniaque / gardien

Entaille arcanique :

Maniaque sur le tank : 2 fois en 7s

Première phase nettoyeur : 3 fois toutes les 12s : 1er sur un tank, 2et 3 sur le même tank, 1re tank reprend, ensuite 1 fois toutes les 20s

Pour la suite du combat, un tank 2 sur le maniac et un tank 2 sur la nettoyeur

Cd sur le 2e

Phase gardien boss tape plus

Nettoyeur 45s :

* Tranche toxique, à manger, 2 max pas 3

Maniaque 40s :

* Chaque sec, rupture de mana ( 70k dégâts ) sur une personne
* 2 personnes liées, rester packé sinon fait mal dure 30s
* Annihilation : rayon devant & derrière lui, courir pour éviter

Gardien 12-13s :

* Festin succulent pour 3m asborbe
* Puis aller soak les destruction purificatrice

Vers fin de phase gardien, invoque 5 scrubber pour clean, à pas dps, 5 pool par mob, arrivé à 100, cast destruction purificatrice personne avec festin vont clic droit dessus

On repasse en phase nettoyeur MAIS :

3 joueurs vont être être ciblés par Stérilisation, pour absorber les pool avant l’explosion qui le fait pop, réduit de 3 de mana la mana des Scrubber ( 3.5s pour 20) but absorber max, faire attention quand le scrubber va manger une tranche toxique, buff move speed, stun possible sur Scrubber

Début phase nettoyeur, aoe pour chaque tranche toxique restante, 1M par tranche

EN HEROÏQUE :

* Quand on mange une tranche toxique, move speed -25% donc 1 par personne , attention à l’annihilation
* 25 mana par pool

Sorcelame Aluriel :

* Hero au pull
* Stack pas trop loin avec les marque givre, faire exploser pour destack
* Se pack pour les elem givre, vite les tomber
* Marque de feu : les mettre d’un côté du boss et faire pop les elems packés – MASSE FOCUS ELEM LOURD DMG
* Marque arcanes tous packés, au pop se tirer

Etraeus, l’augure stellaire :

Hero à la fin ( 30% ?)

Explosion stellaire sur les tanks, dmg magique

3 phases ( phase 0 : 100-90%) : Givre, gangrené, vide

P0 : packés, les ejection coronaire à heal aoe

P1 :

Attraction gravitationelle : Tank doit prendre sa comète seul puis ensuite aller se pack sur 3 joueurs, qui prennent un debuff, si cette personne aide le tank encore, stun 10s donc faire 2 groupes qui alternent, un gauche, un droite

3 personnes chopent un debuff ejection glaciale – ces 3 personnes vont au bord de la salle et se font heal

NE PAS ETRE A COTE DES TANKS, AOE A MOINS DE 6M

P2 :

Éjection gangrenée : fait pop des flaques de feu au pied à chaque tick, essayer des les packer pour que le tank puisse les enlever

Se depack autour de la salle

Switch tank pour destack

P3 :

Focus add, ne pas le tanker à côté, NE PAS LE REGARDER AU CAS

Switch tank comme p2, mais attention pas trop vite, quand y’a pas l’add, 6 stacks

Éjection du vide : 2 target explose après 8s, et 2-3 adds pop, aoe stun toussa, à tanker

Packés au milieu

EN HEROÏQUE :

Nova en plus, p1 se pack, même les tanks lorsque aoe pop 1x/min, P2 s’éloigner du boss, P3 heal

Haut botaniste Tel’arn :

P1 100 - 75% :

Aoe qui converge vers le joueur ciblé, sortir simplement

Parasite, à dispell, fait pop des parasites à FOCUS ABSOLUMENT, plus stunnable après 5 stacks sinon infecte un autre joueur si le touche, donc s’éloigner des ciblés par le parasite, dispell dès que possible

Chaos contrôlé : série de 3 explosions qui grandissent

Debuff sur tank, 7 stacks switch

P2 75 – 50% :

Tanker le boss et l’add au même endroit, vies liées

Toutes les 55s, Invoque des sphere de plasme à focus, mettre 3 marques, tanker le boss sur 1 => max focus, attendre fin debuff, refocus autre couleur, dernière explose toute seule

Les 2 tanks se packent pas, 4m aoe sur le tank du solariste

P3 50-0% :

Même habilitées que P2 +

Toutes les 70s, Appel de la nuit :

Quelques joueurs sont ciblés, aoe sur le raid, pour éviter, qqn qui n’a pas le debuff va se mettre à moins de 5m de qqn qui l’a

Fait pop des flaques qui le heal de 3%/s

Fait pop des spores toxiques, éviter de le prendre, possible de clear avec immune

EN HEROÏQUE :

2 parasite au lieu d’1

Krosus :

Enrage 6 min – héro au pull

Heurtoir : toutes les 30s, les 2 tank soak les mains

Tous les 3 heurtoir, le boss détruit une portion du pont, pas soak le 3

Sur chaque segment, entre heurtoir 1&2 poix ardente, à soak un max, adds près du boss à laisser, interrupt & stun

Orbe de destruction, courir loin derrière, attention dernière plateforme, raid dans un angle, aoe dans l’autre

Gangrerayon : 4s pour aller sur l’autre moitié

Marque incendiaire sur le tank : switch 5-6 stacks

EN HEROÏQUE :

Bouger plus vite du gangrerayon (3s pas 4)

Se dépacker sur les qui pop font de l’aoe à 5m