

# Azshara's Eternal Palace

Modes NM et HM





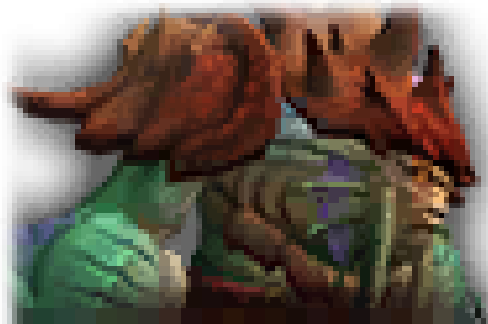
Commander Sivara



Blackwater Behemoth



Radiance of Azshara



Lady Ashvane



Orgozoa



The queen's Court



Za'qul



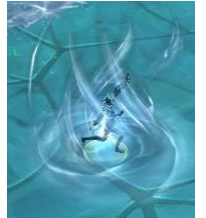
Queen Azshara

## I. Commandant Sivara

- **Tout le raid sera marqué d'un debuff, soit de givre (bleu), soit de poison (vert)**
  - Répartition homogène, et debuff permanent. Ces debuff sont stackables car il est possible d'en « gagner » d'autres en soakant des techniques (ou de manière passive en MM).
  - Le debuff vert réduit la quantité de soin reçu de 5% par stack. Une barre de ressource supplémentaire se remplit quand le joueur bouge. À 100% il est fear.
  - Le debuff bleu réduit la vitesse de déplacement de 5% par stack. Une barre de ressource supplémentaire se remplit quand le joueur est immobile. À 100% il est gelé.
  - Si des joueurs de debuff différent rentrent en contact, ça explose, et leurs stacks tombent à 1.
- **4 joueurs vont surcharger avec un debuff qui fera des gros dégâts partagés sur 5m**

Il faudra se pack à plusieurs de la même couleur pour soak le dégât. A l'expiration, un AOE de la dite couleur est placé au sol
- **Le boss fera une grosse attaque physique sur un tank, à partager avec une moitié de raid**

Tous les joueurs du raid se fera bump en arrière. Attention donc à ne pas avoir d'aoe dans son dos !
- **Les tanks auront un debuff qui fera pop le même type d'AOE à l'expiration**
- **Le boss utilisera Barrage à 100% d'énergie**
  - Des missiles verts ou bleus qui partent du boss en cercle
  - Une moitié de ce cercle sera des missiles bleus, l'autre des missiles verts
  - Il faudra donc tourner pour avoir la bonne couleur en face de soi
- **Le boss lancera des lances sur des joueurs, pointés par une flèche**
  - Lances de la couleur opposée à celle du joueur
  - Nécessite d'être soak par un joueur de la bonne couleur (ou on laisse trigger une explosion ?)
  - Le soakeur sera planté au sol et devra être libéré par quelqu'un qui clique sur la lance (comme les trashes avant Opulence)
- **Le boss va régulièrement switch les couleurs de 30% du raid**
  - Les joueurs split seront root sur place pendant 4 secondes, après quoi ils exploseront et appliqueront leur nouvelle couleur à tout ceux à moins de 4m d'eux
  - Il faudra se split de plus de 4m les uns des autres puis aller dans son nouveau groupe



## II. Béhémoth des flots noirs

## Combat sous l'eau !!!

- Le boss change de plate forme deux fois dans le combat.

Il n'y a aucun changement de stratégie entre les plateformes. Elles sont juste plus petites

- De base, vous avez 100% de soins en moins

Il faut récupérer un buff nommée **Bioluminescence** qui dure 45s en tuant des mobs jaunes pour pouvoir être heal.

- Si vous avez **Bioluminescence**, ne pas être sur une plate-forme vous tue en 5s.

**NE CHANGEZ JAMAIS DE PLATE-FORME AVEC Bioluminescence**

Les shields de prêtre et autre trinkets marche sur les cibles sans **Bioluminescence**

- Quand il faut changer de plate-forme, on attend de perdre **Bioluminescence** et on se dirige en nageant sur la prochaine plate-forme sans toucher les méduses.

**EN HM, les méduses vous ONE SHOOT.**

### Techniques du boss :

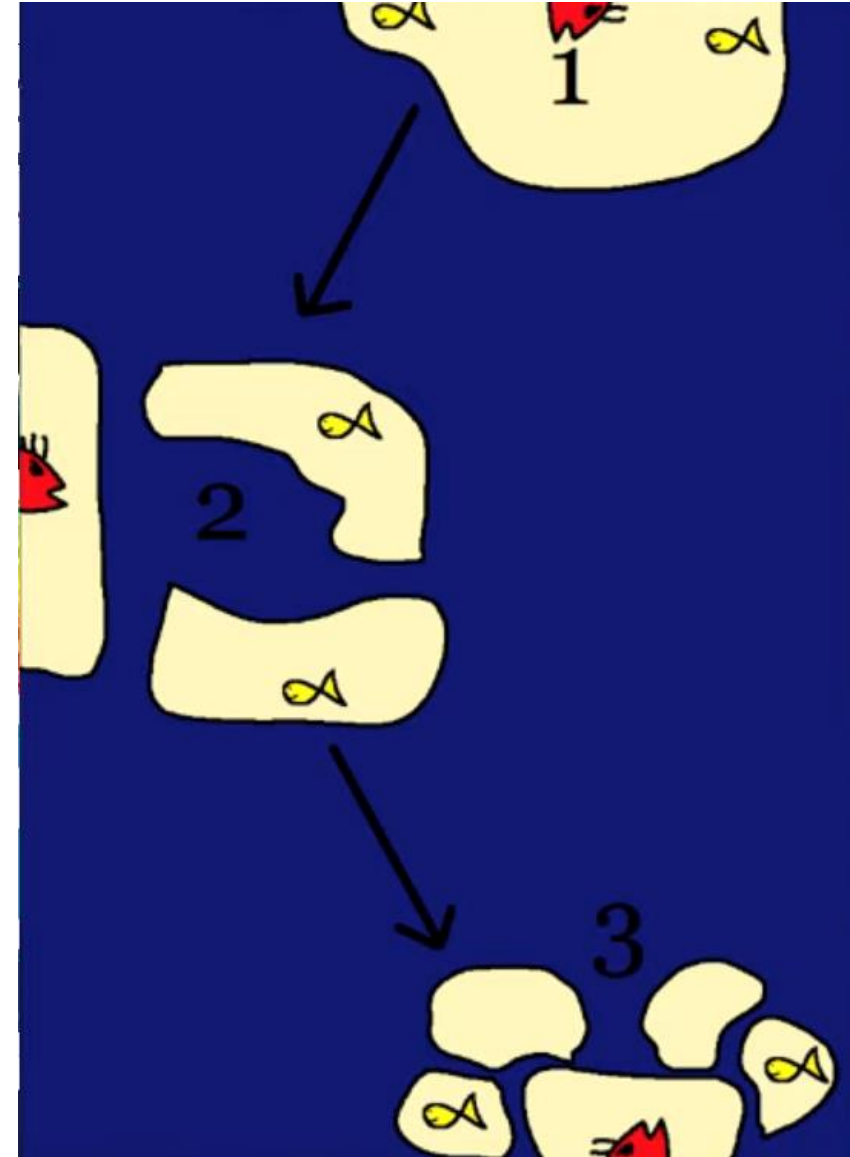
- **Frénésie dévorante** augmente la vitesse d'attaque du boss pour chaque coup consécutif sur le même tank.

**Biomasse rayonnante** est un debuff qui permet au tank d'être heal.

- **Épine toxique et Remous électriques** font des dégâts à plusieurs joueurs

- **Filaments bioélectriques** fais des dégâts aux joueurs situé a moins de 5 mètres.




**IL FAUT DONC NE JAMAIS ÊTRE PACK**





### III. Radiance d'azshara

#### P1: Le boss :

-  **Poing des flots** est une attaque qui va faire mal au tank et augmente les prochaines dégâts de 200%
-  **Bombe des Arcanes** pose 3 bombes sur 3 joueurs qu'il faut **dispell quand les joueurs se sont écarté du raid**
-  **Explosion arcanique** fais pop des tornades sous des joueurs

#### P2: 1m30 après la P1 : L'add « Tempête déchaînée »

- Le boss pose des mines partout dans la salle, il faut clean certaines de ces mines pour créer un passage.
- Chacune des mines soak fais pop des tornades
- Un add pop qu'il faut tuer
- Il bump tout le raid de temps en temps
- Des adds qui cast des **chaînes d'éclairs** pop de temps en temps, il faut les **cleave** et les **cut**



## IV. Dame Corsandre



Le boss commence le combat avec un bouclier de 150% de sa vie actuel. On héroïsme dès que sont bouclier pète.

### Durant tout le combat :



**Frappe des balanes** touche le tank actif et lui met un debuff de 150% de dégâts en plus. Il faut switch après ca.

**Cette attaque pose une grande aoe qui ne disparaît jamais. Il faut donc tourner autour de la salle pour poser ces zones.**



**Bulle saumâtre** met une zone sur 3 joueurs. Au bout de quelques secondes, la zone explose et enferme tout les joueurs présent à l'intérieur. Il faut les libérer.

**La stratégie consiste donc a stack les 3 zones ensemble pas trop loin du boss.**



**Giclée** met une aoe sous les pieds de différents joueurs qui explose au bout de 2s et les bump en l'air.

### P1: Le boss avec sa carapace :

- Le boss fais pop des **Excroissance de corail** dans la salle.
- Quand le boss frappe le sol, des **Vagues ondulante** sorte des **Excroissance de corail**.
- Les **Vagues ondulante** se dirige vers le boss. **Si elle le touche, la carapace du boss régénère 10% de pv !!!**
- Les joueurs doivent soak les **Vagues ondulante** pour éviter cela.
- Chaque **Vagues ondulante** soak inflige 50k à tout le raid et le joueur obtient un dot stackable de **Trempé** !
- Il faut donc que tout le monde soak, en faisant **TRES ATTENTION A SES STACK DE Trempé ET AUX PV DU RAID.**

### P2: La carapace brisée :



**Azerite apparente** fais des dégâts a tout le raid durant toute la P2



**Arc d'azérite** forme jusqu'à 3 paires de personnages-joueurs avec un symbole au dessus d'eux

- Au bout de 10s, une explosion entre les duos fais 70k aux joueurs sur la trajectoire **et détruis les Excroissance de corail sur le chemin.** (voir le gif a droite)



**Une vague ondulante**



## V. Orgozoa



La BL est à lancer au pull.

### Phase 1 : La chambre aux œufs.

Les **TANKS** doivent gérer **piqûre insensibilisante**, qui réduit les dégâts sur le tank de 10%, stackable, tue à 10 charges. Donc les dégâts sont important au début du tanking.



Le **RAID** doit éviter **l'Ichor suintant (Dribbling Ichor)** du plafond. (c'est une danse à faire).



Le **BOSS** va cibler des joueurs avec **Fluide d'incubation (Incubation Fluid)**, les dégâts sont faibles mais perdurent jusqu'au kill du boss. Les debuffs sont cependant enlevés quand le boss fait l'interphase.



Le **BOSS** va lancer **Arc conducteur (Arcing Current)**, sur un joueur avec le debuff Fluide d'incubation, et va faire des dégâts et spread le fluide aux joueurs proche de la cible initiale. (Il faut faire un groupe de joueurs non-infestés et un groupe de joueurs infestés, le groupe infesté reste depack).



Le **BOSS** va invoquer 3 **Zoatroïde**, quand un add est tué il tue le raid si personne soak sa mort, il tue aussi les personnes qui soak sa mort mais elle fait des dégâts modéré au raid, il faut que le tank avec les stacks de **piqûre insensibilisante** soak la mort des adds ou une personne avec une immunité **MAGIQUE**. Il ne faut pas tuer les adds en même temps.



Le **BOSS** décent de la salle de la phase 1 pour aller dans une salle où y aura la phase 2, une fois en bas il cast un spell d'une durée de 40 secondes, arrivé à terme il fait éclore tous les œufs de la salle et nous tue. Il faut esquiver tous les pièges (20 secondes pour descendre suffisent), il y aura des œufs qui bump et font des dégâts si vous êtes trop proche et des AOE bleu qui bump, il faut kick le boss à la dernière seconde pour gratter du DPS.

### Interphase : Les pièges.

### Phase 2 : Chambre Naga.

Le **BOSS** fait les mêmes spell que la P1 (pour les 3 **Zoatroïde** ils sont en phase 2 uniquement en HM et MM)

Le **BOSS** invoque 3 adds en plus, un Myrmidon, une Sorcière Azsh'ari et un Mastodonte. Les adds pop en duo avec un set différent durant le fight.

- **Mastodonte** : Focus prioritaire du raid, il fait une AOE autour de lui qui faut soak pour répartir les dégâts, si l'AOE n'est pas soak le raid entier subit des dégâts. (Le tank avec les stacks de **piqûre insensibilisante peut soak l'AOE** « en HM il faut voir si le tank reste en vie malgré 9 stacks »)
- **Myrmidon** : Second focus du raid, il cible un joueur non-tank avec **Lance d'eau**, après 4 secondes une **AOE** va être sous le joueur ciblé, il faut qu'il s'écarte au bord de salle, l'**AOE** reste à vie.
- **Sorcière Azsh'ari** : Dernier focus du raid, elle cast un **spell** qu'il faut **KICK** sinon le raid est **STUN** pendant 3 secondes, elle fait de base des dégâts au raid.

Il faut gérer les adds en plus des capacités de la phase 1. Il ne faut **JAMAIS** tank les adds sur le boss, en phase 1 comme en phase 2.



**Interphase – Les pièges.**



**l'Ichor suintant (Dribbling Ichor)**





## VI. La cour de la reine

Boss Duo qu'il faut tuer en même temps (comme les chiens à Antorus MM) et les boss doivent être dépackés (21 M min), (HP non lié).

### Spells des boss

- **Silivaz (le mâle) à 3 capacités. (Priorités des Cacs).**

1. Il up sa hâte quand il touche la même cible (comme Paku).
2. **Charge frénétique (Frenetic Charge)** : il charge un joueur non-tank (le joueur va avoir une AOE autour de lui), il faut soak avec le joueur, en plus de poser une AOE après la charge, qui reste jusqu'à la fin du fight. Immunité **MAGIQUE** possible. **A NE JAMAIS METTRE AU MILIEU DE LA MAP !!!**
3. **Éruption zélée (Zealous Eruption)(100% d'énergie)** : à 100% d'énergie il fait pop une bulle d'eau sur lui, il faut aller dedans, légèrement avant l'incantation de la bulle, sinon vous mourez (il faut tenir le joueur qui tank Pashmar, qui ne sera pas dans la bulle pour respecter la distance des 21 M).

- **Pashmar (la femelle) à 4 capacités. (Priorités des Casters).**

1. Elle stack le tank, à 10 il est contrôle mental.
2. **Verdict Radical (Fanatical Verdict)** : Des joueurs vont avoir un marteau au-dessus de leur tête, quand le debuff expire vous exploser autour de vous (6,5M), vous devez vous écarter du raid avant l'explosion.
3. **Etincelle puissante (Potent Spark)** : elle fait pop 3 boules de foudre qui faut tuer, cependant après le kill d'une boule le raid subit des dégâts et un debuff de +100% dégâts de la mort de la prochaine boule pendant 5 secs. Les boules perdent de la vie automatiquement, il faut gérer leurs morts. **Priorités des boules : Cac de Silivaz (focus du raid entier) → Cac de Pashmar (focus des casters et des heals uniquement) → derrière les casters (focus des casters et des heals uniquement).**
4. **Onde violente (Violent Outburst)(100% d'énergie)** : à 100% d'énergie elle fait un cast de 5 secondes, à la fin du cast plus vous êtes loin de Pashmar moins vous subissez de dégâts. (30M les dégâts sont modérés).

**En plus des capacités des boss, Azshara nous regarde et nous ordonne de respecter ses décrets sous peine de dégâts arcanique et d'autres malus. (+/- 60 secondes en NM et 45 secondes en HM, vu que les timers des décrets sont différents, le combat change beaucoup du NM au HM).**

1. **En formation** : Elle fait pop des petites AOE rose/violette au mid de la map, il faut que le raid les soaks, le raid subit des dégâts en fonction du nombre d'AOE pas soak, il faut gérer 3 fois les AOE à soak à la suite. ( 75k / zone / joueur ).
2. **Répétition de la performance** : Si vous lancez le même sort deux fois de suite vous êtes silence 2 secondes.
3. **Isolez-vous** : vous devez être dépacké, si ce n'est pas le cas, vous vous infligez des dégâts et aux personnes proches.
4. **Peine ajournée** : Vous stackez un debuff qui se cumule avec le temps lorsque vous êtes immobile, si vous bougez vous subissez les dégâts stacké, en clair vous devez bouger toutes les 3 à 5 secondes pour ne pas subir trop de dégât l'or de vos déplacements **(ne surtout pas greed en ne bougeant jamais !).**
5. **Obéissez ou souffrez** : Tous les joueurs sont marqués. Si l'un prend des dégâts il est insensible au soins pendant 5 secondes. (avec un délai de 5 secondes entre les prochaines applications). Ex : vous prenez des dégâts pendant 20 sec de suite (tank) → 5 secs anti heal → 5 secs de heal → 5 secs anti heal → etc...

## Screenshot

- Charge frénétique



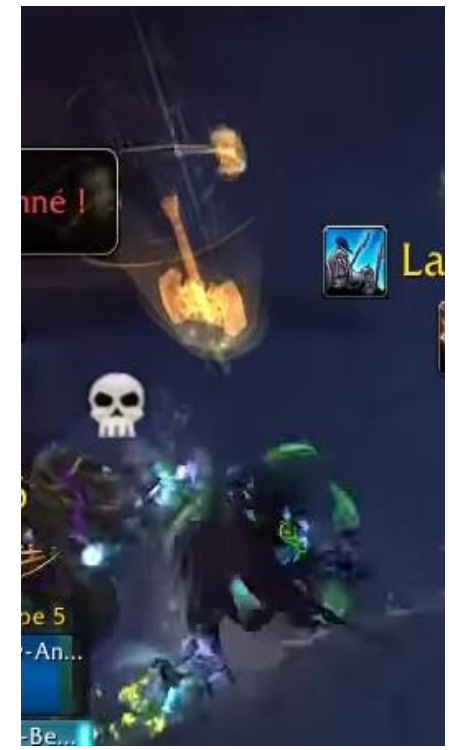
- Décret : En formation



- Éruption zélée




- Verdict Radical





- Étincelle puissante



## VII. Za'qul, héraut de Ny'alotha 1/2

 Le boss lie sa cible et la personne la plus proche. **50% de leurs dégâts subis seront envoyés a l'autre.**  
Si ils s'écartent plus de 12m, le lien brise et **ils subissent beaucoup plus de dégâts et sont stun.**

 **Étreinte broyeuse :** Un portail pop et au bout de 3s, une énorme tentacule en sort et transperce la salle →


 **Effroi** terrorise des ennemies durant 10s qu'il faut dispell. **Chaque dispell ou fin de l'effet inflige 50k au raid**

- **Une rotation de dispell sera nécessaire !**

- **Hystérie** est un **dot CUMULABLE** que l'on gagne toutes les **25s** dans **le monde de la peur** et toutes les 6s dans **le monde de l'aliénation**


### P1: Le monde normal :


 **Portail vers la folie:** Le boss fais pop des **invocateurs horribles** qui canalisent des portails →  
Chaque portail fais pop des **visions horribles** qu'il faut tuer le plus rapidement possible.

 Les **visions horribles** ont 150% de dégâts subis en plus qui décroît avec le temps.  
Tuer les **invocateurs horribles** ferme les portails.

### P2: 85% pv: Le monde de la peur :

Tout les joueurs sont tp dans le monde de la peur

 **Éruption aliénante:** Le boss pose une grande aoe qui fais beaucoup de dégâts au raid si elle explose.  
Si le boss se trouve dans la zone d'explosion, il prend les dégâts a la place du raid et subit 30% de dégâts en plus durant 20s

 **Cauchemars manifestes** est un debuff qui cible deux joueurs qui posent des flaques toutes les deux → secondes sous leurs pieds.

- Au bout de 6s, ce debuff prend fin et une **visions horribles** pop sous les joueurs qui avaient le debuff.





## VII. Za'qul, héraut de Ny'alotha 2/2

**P3: 70% pv: Le monde de l'aliénation :**



**Descente dans l'aliénation:** Le boss incante 3 aoe ROUGE a coté de lui que 3 joueurs doivent soak sous peine de → prendre des dégâts de raids.

- Ces 3 joueurs seront tp dans **le monde de l'aliénation**.
- Les joueurs du **royaume de l'aliénation** ont **80% de hâte** en plus et reviennent dans le monde normal si ils meurt.
- Ils voient tout les mobs du monde normal et du monde de la peur.

**P4: 50% pv: Les trois mondes:**

Le boss tp tout les joueurs dans le monde normal et réinitialise les stack d'hystérie

Un portail au milieu de la salle permet aux joueurs du monde de l'aliénation et de la peur de revenir dans le monde normal quand ils le souhaitent.



**Effroi :** Cette technique change en P4, créer un portail **vers le monde de l'aliénation** quand le debuff est dispell ou fini sur un joueur.

**TOUT LES JOUEURS DANS LE MONDE DE L'ALIENATION DOIVENT REVENIR DANS LE MONDE NORMAL AVANT CHAQUE → EFFROI**

- Un groupe de dps qui scale sur la hâte devra donc s'y rendre a chaque effroi et ressortir avant chaque effroi



**Portail vers la folie:** Cette technique revient en P4, les portails de ces adds servent également a aller dans **le monde de la peur**

**Les invocateurs horribles ne sont tuable que depuis le monde de la peur**

- Un groupe de dotteurs ET DE HEALS devra donc s'y rendre et tuer les invocateurs



**Impulsion noire:** Le boss se met un bouclier de 5% de ses points de vies.

**Si le bouclier n'est pas détruit avant la fin de son incantation. C'est le wipe**



**Héroïsme à 50% des pv du boss.**





## VIII. Reine Azshara