

Stratégie Roi-liche:

Principes du combat:

Le Roi-liche est le dernier boss de la citadelle de la Couronne de glace. Ce boss est la fusion entre Arthas, jeune paladin prince de Lordaeron qui s'est emparé de Frostmourne et qui a été corrompu et Ner'Zhul, le Roi-liche, qui fut emprisonné dans le trône de glace. Grâce à Frostmourne, Ner'Zhul a manipulé Arthas pour le libérer et fusionner avec lui. Le combat se déroule en 5 phases (dont deux phases de transitions). En mode 10 normal, ce boss possède 17,4M de points de vie contre 61,3M pv en 25 normal.

Phase 1: 100% => 70%

La première phase du Roi-liche est la plus simple du combat. Le Roi-liche pendant cette phase fera apparaître des goules et des horreurs tibulantes, les adds ne sont en aucun cas à dps sur cette phase là, le dps se concentre simplement sur le Roi-liche pendant que le MT2 s'occupera des horreurs tibulantes (personne ne doit passer devant ces mobs car ils font une technique nommée onde de choc qui fait de lourds dégâts en cône devant eux), les deux tanks se partageront les goules à l'aggro mais si une goule est dans le raid, ce n'est pas important (sauf dans un cas). Néanmoins, en plus de faire apparaître des adds, le boss posera régulièrement un sort nommé Infester qui infligera à tous les membres du raid environ 10k points de dégâts, de plus, ce debuff inflige des dégâts périodiques croissants tant que le debuff ne disparaît pas. Pour faire disparaître un Infester sur un joueur, il faut le remonter à plus de 90% de ses points de vie total (il est conseillé de faire un sort de soins en zone puis de guérir les derniers infestés en petit heal monocible rapidement). Pour finir sur les capacités du boss dans cette phase, il fera apparaître régulièrement sur un joueur aléatoirement un debuff nommé Peste nécrotique qui nécessite d'être dispell avant 5s sinon le joueur qui a le debuff meurt, de plus, ce debuff a plusieurs charges, si le joueur qui a le debuff meurt ou si il est dispell, le debuff saute sur un joueur OU un monstre à proximité, si personne n'est à côté la peste nécrotique disparaît totalement. Ce debuff est vital pour tuer les horreurs tibulantes, il faut donc quand quelqu'un reçoit la peste nécrotique qu'il aille sur le ou les horreurs tibulantes qui sont sur l'off tank pour être dispell avant les 5s.

Placement:

Le raid sera scindé en 2 groupes: le groupe cac et le groupe caster. Au milieu, le MT2 sera présent avec le ou les horreurs tibulantes pour que tout le monde soit à mi-chemin en cas de peste nécrotique sur soi. Voici donc un schéma représentatif du placement en phase 1:



Les ronds oranges représentent les dps et les heals, les ronds rouges les ennemis, le rond rouge foncé le MT2 et le rond violet le MT1.

Phase de transition:

Une fois le boss passé à 70% pv, il fonce vers le centre de la salle, explose les piliers autour de la plateforme et fait une aoe nommé Hiver impitoyable. Il faut que tout le monde reste au bord de la plateforme. Pendant cette phase, le boss fera apparaître 3 esprits déchaînés (des clones de membres du raid qui pop sur eux) et fera des dégâts de zone avec sa technique Douleur et souffrance. Tant qu'une horreur est encore en vie, le MT2 reste à sa position comme en phase 1 et reste isolé du raid, une fois l'horreur morte, il est dispell et il n'y aura plus de peste nécrotique et il pourra tanker les esprits déchaînés. Pendant ce temps, le MT1 tank le ou les esprits déchaînés qui apparaîtront (il peut en tanker 2 en même temps maximum). Les esprits déchaînés sont les seuls mobs à dps durant cette phase, car en tout début de phase avant l'arrivée des esprits, les dps devront finir les goules vivantes. Il est vital que personne ne passe devant les esprits déchaînés car ils font une attaque en cône devant eux qui fait très mal aux dps et aux heals. Pour finir, il y aura des sphères de glace qui partiront du centre de la plateforme où le Roi-liche se trouve, une fois arrivé à destination (elles ciblent chacune un joueur au hasard), elles explosent et projettent tout ceux a proximité dans le vide, il faut un dps assigné pour les down voir 2 si besoin en urgence. La phase ne dure pas longtemps et à la fin, le Roi-liche fera exploser le bord de la plateforme où nous nous trouvons.

Placement:

Le raid sera divisé en 3 groupes: 2 groupes caster et 1 groupe cac. Entre le groupe caster de droite situé comme le groupe cac en phase 1 et le groupe cac situé au milieu entre les 2 groupes caster se trouvera le MT2 avec la ou les horreurs encore en vie hors de portée du raid pour la peste nécrotique. Le MT1 sera quant à lui avec les cacs et tankera au moins le premier esprit déchaîné voir le deuxième si le MT2 n'est toujours pas libre. Le MT1 tankera les esprits déchaînés tout près de la limite de l'aoe du boss, les adds qu'il tankera seront face au Roi-liche (et le MT dos au boss). Le MT2 tankera quant à lui les esprits environ à l'endroit où il était avec les horreurs mais il sera dirigé face à la plateforme avec les esprits face au vide (donc tout l'inverse du MT1). Voici un screen du placement avec les mêmes légendes que pour la phase 1:



Cette phase est très simple quant à elle aussi, il faut juste que les tanks taunt très très rapidement les clones des joueurs dès leur apparition car ils font très mal. A la fin de la phase il faut sortir le plus rapidement possible pour se placer pour la phase 2.

Phase 2: 70% => 40%

Le boss arrête de faire son aoe de givre puis explose le bord de la plateforme. Il est donc tanké de nouveau et de nouvelles techniques vont apparaître. Tout d'abord, l'infester restera de mise comme en phase 1, ca sera légèrement plus compliqué de remonter tout le monde en plus d'avoir à heal le MT1. De plus, le boss infligera de très lourds dégâts au tank à cause de sa technique Faucheur d'âme qui augmente les dégâts subis par le tank de 100% en plus d'infliger 50k points de dégâts en mode 10 normal. A ce moment là, le MT2 devra reprendre le Roi-liche et le tanker comme le MT1 le temps que le debuff disparaisse sur lui. Ensuite, le Roi-liche fera apparaître une val'kyr régulièrement qui attrapera un joueur au hasard et qui foncera vers le vide pour jeter le joueur. A ce moment là, il faut que le hunt ait préparé un piège de givre pour ralentir la val'kyr tout en faisant un trait de choc refresh régulièrement. Les autres dps peuvent aussi stun l'add pour l'immobiliser (il vaut mieux ne pas tout claquer en même temps au cas où le dps soit faible). Pour finir, le Roi-liche fait une nouvelle technique nommée Profanation st aussi une difficulté dans cette phase, il cible un joueur au hasard et fait un cast d'1,5s après quoi une aoe grise sera sous les pieds du joueur ciblé, il ne faut PERSONNE dedans le plus rapidement possible sinon la flaque grossit très très rapidement et engloutit le raid. Il y a une particularité très contraignante à la 2ème val'kyr car juste après que l'add attrape un joueur, le Roi-liche lance son cast de profanation, il faudra donc s'éloigner rapidement après que la val'kyr ait plongé sinon le raid est très compromis (voir plus loin dans le placement). Une fois le boss à 40% de ses points de vie, il retourne au milieu et la 2ème phase de transition commence. Cette phase est la plus dur du combat.

Placement:

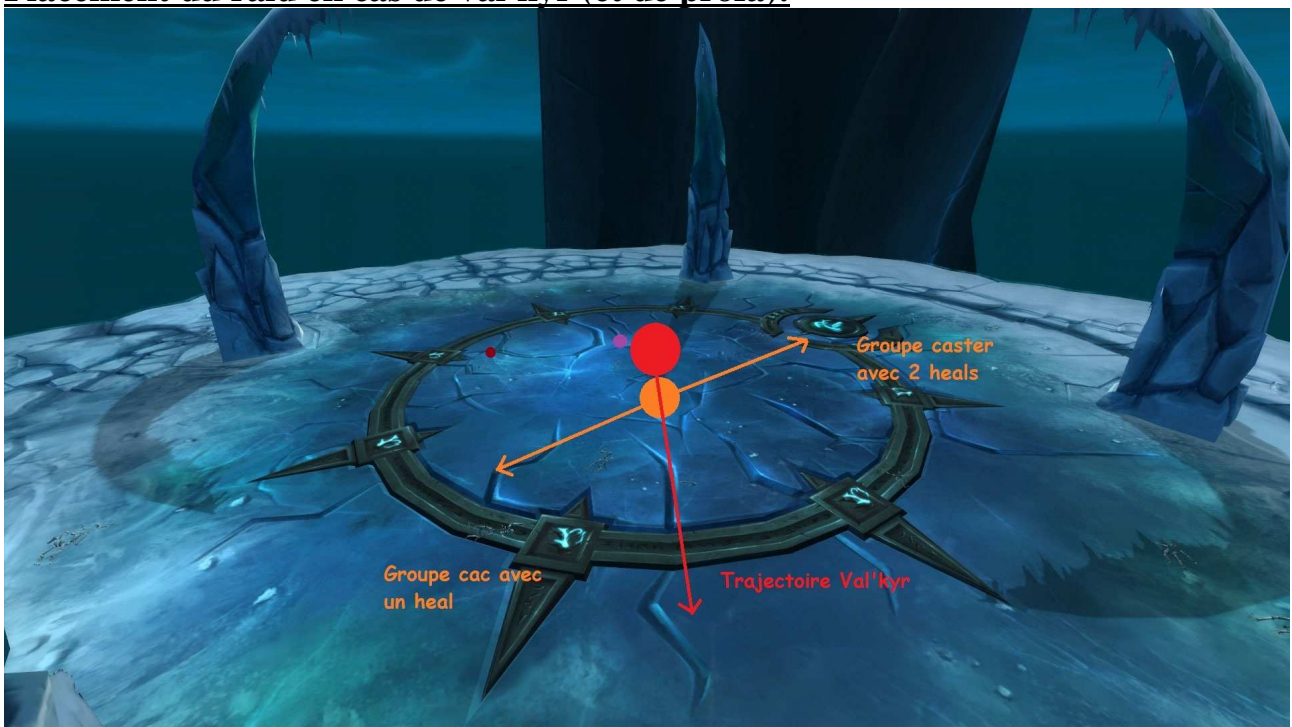
Le Roi-liche après la phase de transition redevient actif et le MT1 devra le tanker au milieu comme était le boss en phase de transition. Normalement, il restera un esprit déchaîné en vie et le MT2 doit le kitter sans n'avoir ni de dps ni de heal sur la trajectoire, il se placera ensuite à côté du Roi-liche sans mettre l'esprit face au raid pour pouvoir le finir très rapidement avec les aoe. Les dps et les heals seront tous packés derrière le LK non loin de l'esprit déchaîné. La première val'kyr va apparaître très rapidement et attraper un joueur (sa trajectoire part du milieu de la plateforme en passant par celui qu'elle a attrapé). Il faudra que tous les dps la tue très rapidement tout en la ralentissant. Au moment où il restera 2s avant le cast de la profanation, le raid se scindera en 2 groupes (hormis le MT1): le groupe cac qui sera avec un heal et qui se dirigera vers le trône de glace et le groupe caster avec 2 heals et qui ira dans la direction opposé. Le faucheur d'âme va apparaître environ au moment de la profanation, le MT2 devra donc pouvoir taunt le LK dès que la profanation est au sol. Quand le MT1 n'aura plus faucheur d'âme il retantera le boss et le placement redevient le même qu'en début de phase. Après la 2ème val'kyr et sa profanation instantané, d'autres anomalies peuvent se produire (le schéma normal étant val'kyr

puis profa): il se peut qu'une profanation apparaisse juste avant la val'kyr (il faut pour cela que la différence entre le timer de la val'kyr et le timer de la profanation soit $>$ à 1,5s (si c'est inférieur la profa est instantané et c'est le cas pour la 2ème val'kyr) et que la profanation ait un timer $<$ a celui de la val'kyr (exemple: si il reste 4s avant la val'kyr et 3s avant la profanation, la profanation sera juste avant la val'kyr et inversement). Voici deux schémas: un pour le placement sans profa ni val'kyr et un en cas de val'kyr (et de profa évidemment), les légendes sont les mêmes que pour les autres schémas:

Placement du raid sans val'kyr ni profanation:



Placement du raid en cas de val'kyr (et de profa):



Phase de transition n°2:

La phase de transition n°2 est identique à la première sauf qu'un esprit déchainé supplémentaire apparaîtra (donc un total de 4). L'héroïsme doit être lancé à ce moment. Les groupes seront constitués identiquement et le boss sera en phase 2 préalablement reculé pour gagner du temps au placement vers 42% pv. Une fois la phase de transition n°2 lancée, le bord de la plateforme va se remettre en place et les joueurs pourront se placer. (en cas de val'kyr en toute fin de P2, il n'y a pas besoin de la dps car le bord de la plateforme réapparaîtra et l'add n'est pas programmé pour relacher le joueur plus loin que la ou était les limites de la plateforme EN PHASE 2).

Phase 3: 40% => 10%

C'est la dernière phase du combat. Une fois que le Roi-liche fera disparaître le bord de la plateforme il redeviendra actif. De nouvelles techniques vont apparaître au cours de cette phase. Tout d'abord, des joueurs seront téléportés dans la salle de Frostmourne durant cette phase après avoir eu un debuff infligeant de lourds dégâts (ils sont téléportés à la fin du debuff), si il meurt avant d'entrer dans la salle à cause du debuff, le boss enrage et fait très très mal (si cela arrive il faut que le mt2 taunt de loin le boss et que le MT1 taunt a son tour quand le boss est sur le MT2, l'enrage dure 15s). Une fois dans la salle de Frostmourne, le joueur téléporté sera seul avec Terenas Menethil, le père d'Arthas ainsi qu'avec un monstre tapant Terenas, il faut pour cela soit remonter le pnj à 100% pv (et dans ce cas la, il tuera le mob instantanément), soit dps le monstre jusqu'à ce qu'il meurt, tout cela SANS reprendre l'aggro sinon c'est la mort assuré. Il faut aussi penser à essayer de stop cast les sorts du mob pour éviter que Terenas perde trop de point de vie (si Terenas meurt, il faut tuer le Roi-liche jusqu'à son dernier pv au lieu de s'arrêter à 10%). De plus, le boss fera apparaître des esprits vils qui devront être ABSOLUMENT FOCUS par les dps caster avant l'activation des adds. Si il en reste en vie et qu'ils deviennent actif, ils foncent sur des joueurs et explosent sur eux. Pour cela, le joueur doit les kitter aider par un trait de choc d'un hunt ou tout autre sort pouvant aider. Pour finir, les profanations sont toujours de la partie dans cette phase mais seront beaucoup moins dangereuses qu'en phase 2 du principe qu'il n'y a pas de val'kyr et qu'il suffira simplement en phase 3 de s'écarter un peu les uns des autres quand la profanation arrive (un peu comme un vortex surpuissant du prince valanar dans la salle cramoisie). C'est une phase qui n'est pas compliqué mais qui demande juste un peu d'entraînement.

Placement à venir pour cette phase car encore aucun try dessus (possibilités nombreuses en fonction du dps sur les esprits)