

L'épreuve du croisé : Champions de factions

Écrit par Ainarik

Mardi, 01 Septembre 2009 08:13

Le combat contre les champions de Faction est une bataille contre plusieurs mobs de la faction opposée. C'est la troisième rencontre de l'épreuve du croisé, et elle ressemble en de nombreux points à la rencontre contre la prêtresse Delrissa et son groupe à la Terrasse des Magistères, ou à un combat d'arène PvP. Chaque mob a une classe/spécialisation propre et la composition du groupe, dont la taille varie en fonction du type de raid, est aléatoire.

Membres

Classe	Champions	
Alliance	Horde	
Chevalier de la mort	Gorgrin Fend-les-ombres	Tyrius Lamebrune
Druide (équilibre)	Kavina Chantebosquet	Birana Sabot-tempête
Druide (restauration)	Melador Arpenteval	Erin Sabot-de-brume
Chasseur	Alyssia Traquelune (et son félin)	Rufkah (et son félin)
Mage	Touillert Vizitige	Ginselle Jettechancré
Paladin (sacré)	Velanaa	Liandra Mandesoleil
Paladin (vindicté)		
Baelnor Portelumière		
Malithas Brillelame		
Prêtre (sacré)	Anthar Soigneforge	Caiphus le Sévère
Prêtre (ombre)	Brienna Tombenuit	Vivienne Murmenoir
Voleur	Irieth Pas-de-l'ombre	Maz'dinah
Chaman (élémentaire/restauration)	Saatiid	Thrakgar
Chaman (amélioration)	Shaabad	Broln Cornerude
Démoniste	Sérissa Funèbricole (et son chasseur corrompu)	
Harkzog	(et son chasseur corrompu)	
Guerrier	Shocuul	Narrhok Brise-acier

La plupart des champions ont 2 400 000 pv en raid 25, certains ont seulement 1 900 000 pv. En raid 10, la plupart ont 403 200 pv et certains ont 322 600 pv.

Stratégie

Dans ce combat, vous serez face à 10 PNJ (6 en mode 10 joueurs) de la faction opposée. La composition des PNJ change à chaque id de raid, mais il semble qu'il y ait toujours 3 soigneurs en raid 25, 2 en raid 10.

Les PNJ travaillent ensemble comme une équipe d'arène.

L'épreuve du croisé : Champions de factions

Écrit par Ainarik

Mardi, 01 Septembre 2009 08:13

Il est très peu rentable d'utiliser les AOE sur ce combat, car les PNJ gagnent un buff qui réduit les dégâts qu'ils subissent via les AOE de 75%.

Les mécaniques de jeu classiques en PvE ne fonctionnent pas. Il n'y a pas de mécanique d'aggro, les mêlées attaqueront chacun un joueur au hasard, lui infligeront une certaine somme de dégâts, puis changeront de cible. Les distances choisiront chacun un joueur différent à chaque attaque. Notez que les divers sorts de provocation ainsi que l'oubli du prêtre fonctionnent et font que les PNJ changeront de cible temporairement. Attention, ces sorts sont soumis à la règle du rendement décroissant. D'ailleurs tous les sorts de contrôle des foules (assomés, métamorphoses, cyclones, etc.) sont soumis à la règle du rendement décroissant, comme en PVP. Une note sur le rendement décroissant :

- Quand un sort à rendement décroissant est utilisé, son premier effet a une durée complète.
- Lors de la seconde utilisation, la durée de l'effet est réduite de 50%.
- Lors de la troisième utilisation, la durée de l'effet est réduite de 75%.
- Lors de la quatrième tentative, la cible est immunisée au sort.
- Les sorts doivent être utilisés dans une fenêtre de 15 secondes après la fin de l'effet sur la cible pour être soumis au rendement décroissant. En d'autres termes, si la cible ne subit pas l'effet durant 15 secondes après la fin de l'effet, le prochain sort lancé sur elle aura une durée complète.

Certains sorts partagent le même rendement décroissant, par exemple la métamorphose du mage et le sap du voleur, les divers sorts de peur et de terreur.

IL est difficile de donner une stratégie détaillée pour ce combat, voici néanmoins quelques informations :

- Les PNJ vont utiliser quasiment tous les sorts associés à leurs classes, particulièrement les sorts de contrôle tel que [Sarments](#) , [Cyclone](#) , [Métamorphose](#) et [Peur](#) (incluant les sorts d'AOE de peur)
- Les Paladins vont utiliser la [Main de sacrifice](#) et [Bouclier Divin](#) . Affectez un prêtre prêt à lancer [Dissipation de](#)

L'épreuve du croisé : Champions de factions

Écrit par Ainarik

Mardi, 01 Septembre 2009 08:13

[masse](#)

pour

les enlever.

- Les Druides vont utiliser les tréants dès que disponible.
- Les Guerriers vont utiliser leur sort [Tempête de lames](#) . Restez loin d'eux si possible, surtout si vous êtes en tissu. À noter qu'ils cassent aussi les sorts de peur et utilisent leurs [Cri d'intimidation](#) .
- Les Voleurs vont se concentrer sur un joueur au hasard du raid en utilisant ses poisons et en infligeant un maximum de dégâts. Le joueur ciblé aura besoin de soins supplémentaire.
- Les Chevaliers de la mort utilisent leurs [Chaînes de glace](#) , [Armée des morts](#) et la [Poigne de mort](#) .
- Les Chamans utilisent leurs totem, n'oubliez pas de les casser, cela aidera grandement le raid.
- Les Démonistes utilisent [Affliction instable](#) qui doit être cassée si possible. Ils utilisent aussi [Corruption](#) , [Peur](#) (beaucoup de fear) et la [Malédiction d'agonie](#) .
- Les prêtres ombre vont utiliser principalement [Toucher vampirique](#) et [Mot de l'ombre : Douleur](#) et utilisent [Dispersion](#) quand ils sont ciblés.

Avant l'assaut, mettez des symboles sur les soigneurs, ils devront être tués en premier. Vous pouvez aussi rajouter un joueur pouvant interrompre les soigneurs afin qu'aucun soin ne passe.

Vous pouvez aussi les contrôler, via les métamorphoses ou peurs, mais à cause du rendement décroissant, vous ne pourrez donc pas les contrôler éternellement. Le druide restauration doit être banni, car il ne lance quasiment que des soins instantanés. Utilisez autant que possible les capacités qui réduisent les soins ([Frappe mortelle](#) , [Visée](#) , etc.).

Vous pouvez aussi utiliser un voleur en spécialisation combat avec le talent [Spécialisation Armes de jet](#) qui permet d'interrompre à 100% une cible touchée par l' [Eventail de couteaux](#) .

L'épreuve du croisé : Champions de factions

Écrit par Ainarik

Mardi, 01 Septembre 2009 08:13

Les guerriers et chevaliers de la mort doivent être kités pendant le combat, en leurs appliquant des réductions de vitesse tel que [Chaînes de glace](#) , [Nova de Givre](#) ou [Sarments](#) . Comme mentionné plus haut, les provocations fonctionnent temporairement, n'hésitez donc pas à les utiliser pour que la personne chargée du kitting puisse s'éloigner et démarrer son kitting tranquillement.

Les familiers de chasseur et de démoniste n'ont pas beaucoup de points de vie mais n'infligent pas non plus d'énormes dégâts. Vous avez donc le choix de les tuer en premier ou des les laisser en vie.

Dans ce combat, les dissipations sont très importantes. N'oubliez pas donc de dissiper les hots des prêtres et des druides, ainsi que les sorts tels que [Bouclier Divin](#) , [Ecorce](#) (Druide), etc...

Durant ce combat, les tanks ne sont pas d'une grande utilité, mais le guerrier tank fait un excellent choix pour interrompre les sorts des soigneurs.

Bien que ce combat soit très proche d'un combat PvP, il n'est pas utile de porter de l'équipement à résilience, il faut privilégier le dps et conserver votre équipement PvE, à l'exception du bijou PvP pour dissiper les divers contrôles que vous pourriez subir.

Une combinaison de [Bannir](#) et de [Cyclone](#) sur le druide restauration peuvent complètement l'empêcher d'agir si ces actions sont bien coordonnées, car ces sorts ne partagent pas le même rendement décroissant.

En résumé, une bonne coordination d'équipe est nécessaire pour ce combat, qui est nettement plus difficile que les deux rencontres précédentes. On peut distinguer deux phases lors de la rencontre, une première où la survie, la pression sur l'adversaire, la dissipation et le contrôle sont vitaux tant que les soigneurs adverses sont en vie ; et une seconde où le burst dps devient

L'épreuve du croisé : Champions de factions

Écrit par Ainarik

Mardi, 01 Septembre 2009 08:13

plus important alors que les soigneurs adverses sont morts. Cette seconde phase est nettement plus facile car il s'agira de se concentrer sur les diverses cibles une à une tout en tenant le raid en vie.