

Les fans de Warcraft III pouvaient être déçus de voir un héros tel Anub'Arak en simple boss de donjon à 5 dans Wrath of the Lich King, qu'ils se réjouissent, Arthas l'a relevé d'entre les morts et nous le propose comme cinquième et dernier défi de l'épreuve du croisé. Naturellement, il est plus puissant ici qu'à Azjol Nerub.



Environnement, placement, et basiques

- Suite à la victoire contre les Soeurs Val'kyr, Arthas apparaît et détruit le sol de l'arène, vous faisant chuter dans le repaire d'Anub'Arak. Le boss se tient sur un des côtés de la salle, et n'engagera pas le combat tant que vous ne serez pas à portée.
- Commencez le combat groupés. Le tank courra pour engager le boss, les distances bougeront au centre de la pièce et commenceront à cogner.
- Dès le début du combat, des sphères de givre apparaissent flottant dans la pièce (en mode héroïque il y en aura 6 pour tout le combat, mais en mode normal leur nombre est illimité). Elles ont environ 10000 points de vie et peuvent être attirées grâce à la poigne de mort des chevaliers de la mort. Détruire une sphère de givre va résulter en...
 - [Gel prolongé](#) . Le gel prolongé ralentit tout le monde (boss et adds compris) qui se trouve

L'épreuve du croisé : Anub'Arak

Écrit par Ainarik

Mercredi, 02 Septembre 2009 13:49

sur sa surface dans un rayon de 20 mètres. Il empêche aussi "la plupart des créatures" de s'enterrer. Le gel prolongé ne disparaît pas de lui-même, mais peut être retiré par

[Submerger](#)

ou l'

[Empaler](#)

d'Anub'Arak.

Capacités d'Anub'Arak et des adds

Anub'Arak a 4230000 points de vie (*raid 25 : 20910000*).

Phase 1

- Mêlée : Anub'Arak tape relativement fort, à peu près aussi fort que le général Vezax à Ulduar, soit aux alentours de 20/25000 sur un tank bien équipé.
- [Entaille de givre](#) : a priori, il ne le lance qu'en raid 25. Le gel dure 3 secondes, on peut soigner le tank le temps que ça dure ou le dissiper.
- [Froid pénétrant](#) : Le froid pénétrant s'abat sur une cible ennemie au hasard (*raid 25 : 3 cibles*) et leur inflige 3500 points de dégâts de Givre (*raid 25 : 6000*) toutes les 3 sec. Dure 18 sec.
- [Submerger](#) : Anub'Arak s'enterre, ceci précède la phase 2. NB : le Submerger d'Anub'Arak traverse le Gel prolongé.
- [Fouisseur nérubien](#) : Anub'Arak invoque 1 fouisseur nérubien (*raid 25 : 2*), ceux-ci ont 200000 points de vie (*raid 25 : 750000*) et ont les capacités suivantes :
 - [Perce-faille](#) : Révèle les faiblesses de la cible, ce qui augmente les dégâts que lui infligent les attaques physiques de 30% pendant 10 sec. Cumulable jusqu'à 10 fois. Pour cette raison, on les tuera assez vite.
 - [Submerger](#) : Quand un fouisseur s'enterre, il se soigne et réapparaît en pleine santé quelques instants après. Pour cette raison, ils seront toujours tankés au dessus du Gel prolongé, de préférence à côté du boss afin que les mêlées puissent les tuer facilement.
 - NB : Il semble qu' [Entrave des morts-vivants](#) fonctionnent sur eux, ainsi que les divers assomés.
 - [Frénésie de l'araignée](#) : Un fouisseur gagne ce buff si il est à moins de 12 mètres d'un autre fouisseur, comme les chats d'Auriaya à Ulduar.

L'épreuve du croisé : Anub'Arak

Écrit par Ainarik

Mercredi, 02 Septembre 2009 13:49

[Submerger](#) : Anub'Arak s'enterre, ceci précède la phase 2. NB : le Submerger d'Anub'Arak traverse le Gel prolongé. Quand Anub'Arak s'enterre, essayez de rapidement tuer les éventuels Fouisseurs nérubien restant et préparez vous pour la...

Phase 2

Durant cette phase, vous aurez à gérer :

- [Invocation d'un scarabée](#) : Les scarabées ont environ 100000 points de vie en raid 25, probablement moins en raid 10. Leurs attaques sont assez faibles, mais ils appliquent un debuff empilable d'augmentation des dégâts sur leurs cibles. Ils ont également un enragé dissipable par [Tir tranquillisant](#) ou [Poison anesthésiant](#). Il faut les tuer, on peut les AoE.

- [Poursuivi par Anub'Arak](#) : Sous terre, Anub'Arak va choisir un joueur au hasard, lui mettre une marque au dessus de la tête, et le poursuivre ; durant cette poursuite, il va lancer...

- [Pointes pourchassantes](#) : En direction du joueur poursuivi. Des pointes sortent du sol empalant toutes les cibles à moins de 4 mètres, leur infligeant 2828 à 3172 points de dégâts ignorant l'armure, et les projetant en l'air. Leur vitesse est croissante et quand les pointes atteignent le joueur poursuivi OU le [Gel prolongé](#) Anub'Arak lance...

- [Empaler](#) : Donc si le joueur poursuivi se tient sur du [Gel prolongé](#), l'Empaler échouera à coup sûr, mais fera disparaître le

[Gel prolongé](#)

à cet endroit. Idéalement, le joueur poursuivi entrainera Anub'Arak et ses pointes et pals un peu à l'écart du raid sur une zone de

[Gel prolongé](#)

.

Les phases 1 et 2 s'alternent ainsi sur un timer déterminé (généralement 2 ou 3 fois au plus), jusqu'à ce qu'Anub'Arak passe la barre de 30% de vie. La clef de ces phases est de continuer régulièrement à détruire les sphères de givre pour créer davantage de [Gel prolongé](#), tout en tuant adds et boss. Assignez un ou deux dps distant pour détruire les sphères quand elles sont à portée du raid.

Cela assurera que personne ne soit jamais empalé et offrira de nouvelles zones pour tanker les Fouisseurs nérubien.

Quand vous approchez la barre des 30% de vie du boss, éliminez en priorité les adds restant, puis passez cette barre des 30%, ainsi commencera la...

Phase 3

Quand cette phase commence, Anub'Arak cesse d'invoquer des adds, cesse de s'enterrer, et commence à incanter...

- [Essaim sangsue](#) : Ce sort sera sur chaque membre du raid jusqu'à la mort d'Anub'Arak, blessant le raid, soignant le boss. Notez que le drain concerne 10% (20% en héroïque) de votre vie **courante**, et non maximum, ce qui signifie que vous pouvez être bas en vie sans en mourir. Cela signifie aussi que les seules personnes qui vont nécessiter un soin intense seront les tanks et les cibles du [Froid pénétrant](#). Il est recommandé de laisser les autres joueurs à 30-40% de vie pour minimiser le soin qu'Anub'Arak recevra du drain. La limite de vie est de 5000 en raid 10, 9000 en raid 25, en dessous le [Froid pénétrant](#) peut s'avérer trop dangereux quand il frappe.

Conservez les cooldowns à dégâts pour cette phase, héroïsme, armée des morts et compagnie, car cette phase demande un énorme burst. C'est une course contre la montre avec le mana des soigneurs, qui devront gérer le soin de manière fine et inhabituelle.