

L'épreuve du croisé : Les Bêtes du Norfendre

Écrit par Ainarik
Lundi, 31 Août 2009 11:53

La rencontre désignée sous le terme "Bêtes du Norfendre" est une succession de 3 combats distincts qui s'enchaînent rapidement. C'est le premier défi de l'Épreuve du Croisé. Vous affronterez successivement dans l'ordre Gormok l'Empaleur, un magnataure, Gueule d'Acide et Écaille d'Effroi, deux jormungars, et enfin Glace-Hurlante, un yéti.





Gormok l'Empaleur

Capacités

- [Piétinement ahurissant](#) : Un piétinement ahurissant qui inflige 9263 à 9737 points de dégâts physiques à tous les ennemis se trouvant à moins de 15 mètres et interrompt l'incantation de sorts pendant 8 secondes.
- [Empaler](#) : Inflige 150% des dégâts de l'arme à un ennemi et le fait saigner, lui infligeant 3500 à 4500 points de dégâts par application toutes les 2 sec. pendant 30 sec.

Régulièrement, il fait apparaître un Vassal frigbold qui va prendre pour cible un joueur et qui

L'épreuve du croisé : Les Bêtes du Norfendre

Écrit par Ainarik

Lundi, 31 Août 2009 11:53

dispose des capacités suivantes :

- [Bombes incendiaires](#) : Inflige 4813 à 6187 points de dégâts de Feu à tous les ennemis se trouvant à moins de 8 mètres de la cible.
- [Raclée](#) : Frappe la cible et lui inflige 75% des points de dégâts de mêlée normaux et interrompt l'incantation de sorts pendant 5 sec.
- [Trépanation](#) : Étourdit la cible pendant 2 sec.

Stratégie

Gormok demande deux tanks qui vont alterner le tanking du boss à cause des [Empaler](#) qui se cumulent, vous devez donc changer de tank tout les 2 ou 3

[Empaler](#)

(soit environ toutes les 25/30 secondes). Si vous avez un paladin avec

[Main de Protection](#)

, vous pouvez l'utiliser sur le tank précédent pour enlever le débuffs

[Empaler](#)

afin d'aider les soigneurs.

Les soigneurs et les dps distance doivent être éparpillés dans la salle, en effet, les frigbolds vont lancer des flagues de flammes sur le sol, si vous êtes dedans bougez rapidement. De plus, tous les dps distance doivent se placer à portée maximum pour éviter d'être interrompus lors du [Piétinement ahurissant](#) .

Enfin, les frigbolds qui sont sur le boss vont descendre et sauter sur un joueur au hasard (même le tank peut en être victime). Ces frigbolds sautent sur la tête du joueur et les assoment/intrompent régulièrement, il faut donc les focus dès qu'un joueur en est victime (surtout si c'est un des tanks ou un des soigneurs)

À noter que Gormok peut être désarmé pour réduire grandement ses dégâts.

Gueule d'Acide et Écaille d'Effroi

L'épreuve du croisé : Les Bêtes du Norfendre

Écrit par Ainarik

Lundi, 31 Août 2009 11:53

Peu de temps après la défaite de Gormol, Gueule d'Acide et Écaille d'Effroi entrent dans l'arène. Les deux jormungars sont à combattre en même temps. Gueule d'Acide est le jormungar "poison" tandis que Écaille d'Effroi est le jormungar "feu".

Le combat est une succession de deux phases qui durent environ 60 secondes. À chaque phase, un jormungar est immobile et lance des sorts de dégâts à distance sur des cibles au hasard tandis que l'autre est mobile.

Pendant tous le combat, une aura de résistance nature et/ou feu peut aider à réduire les dégâts subits.

Capacités

Capacités de Gueule d'Acide

Mobile

- [Crachement acide](#) : Inflige 2775 à 3225 points de dégâts de Nature toutes les 0.25 sec. pendant 2.5 sec. aux ennemis se trouvant dans un cône devant le lanceur de sorts.
- [Morsure paralysante](#) : Inflige 7863 à 9137 points de dégâts de Nature à la cible et lui injecte une [toxine paralysante](#) .
- [Flaque de bave](#) : Un nuage empoisonné apparaît sous le lanceur de sort et croît durant 30 sec. infligeant ~2000 dégâts par seconde aux personnages qui se tiennent dedans.

Immobile

- [Crachat acide](#) : Inflige 5088 à 5912 points de dégâts de Nature à un ennemi.
- [Jet paralysant](#) : Répand de l'acide sur un ennemi et les cibles proches, ce qui leur inflige 6938 à 8062 points de dégâts de Nature et les contamine avec une [toxine paralysante](#) qui les affaiblit.
- [Balayer](#) : Tourbillonne en infligeant 6938 à 8062 points de dégâts physiques aux ennemis à moins de 15 mètres et les fait tomber à la renverse.

Capacités d'Écaille d'Effroi

Mobile

- [Morsure brûlante](#) : Inflige 7863 à 9137 points de dégâts de Feu à la cible et la recouvre de [bile brûlante](#) .
- [Crachement de lave](#) : Inflige 2775 à 3225 points de dégâts de Feu toutes les 0.25 sec.

L'épreuve du croisé : Les Bêtes du Norfendre

Écrit par Ainarik

Lundi, 31 Août 2009 11:53

durant 2.5 sec aux ennemis se trouvant dans un cône devant le lanceur de sorts.

- [Flaque de bave](#) : Un nuage empoisonné apparaît sous le lanceur de sort et croît durant 30 sec. infligeant ~2000 dégâts par seconde aux personnages qui se tiennent dedans.

Immobile

- [Crachat de feu](#) : Inflige 5088 à 5912 points de dégâts de Feu à la cible.
- [Projection brûlante](#) : Projette une substance liquide sur un ennemi au hasard et les cibles à moins de 10 mètres, leur infligeant 6938 à 8062 points de dégâts de Feu et les recouvrant de [bile brûlante](#)

- [Balayer](#) : Tourbillonne en infligeant 6938 à 8062 points de dégâts physiques aux ennemis à moins de 15 mètres et les fait tomber à la renverse.

Stratégie

Phase 1

Écaille d'Effroi est mobile et laisse un nuage sous lui (il faut donc le déplacer à la manière de Grobbulus dans Naxxramas), Gueule d'Acide est immobile et lance des [Jet paralysant](#) sur des cibles au hasard. Les joueurs qui ont la

[Toxine paralysante](#)

doivent se déplacer près du joueur qui possède le débuff

[Bile brûlante](#)

infligé par Écaille d'Effroi. Il faut veiller à ne pas se tenir devant Écaille d'Effroi à cause du

[Crachement acide](#)

, qui a une portée de 100m.

Phase 2

Gueule d'Acide est mobile et laisse un nuage sous lui (il faut donc le déplacer à la manière de Grobbulus dans Naxxramas). Gueule d'Acide continue à lancer [Toxine paralysante](#) et il faut toujours aller à coté du joueur qui a le débuff de la

[Bile brûlante](#)

pour l'enlever. Il faut veiller à ne pas se tenir devant Écaille d'Effroi à cause du

[Crachement de lave](#)

, qui a une portée de 100m.

Entre chaque phase, les jormungars s'enterrent pour réapparaître un peu plus tard. Ces deux phases se succèdent jusqu'à la mort des deux jormungars. Il est plus simple de d'abord se concentrer sur Gueule d'Acide puis une fois mort, défaire Écaille d'Effroi. Quand un des deux jormungars meurt, le second gagne un enragé qui augmente ses dégâts infligés de 50%.

Glace-Hurlante

Un court instant après la défaite des deux jormungars, Glace Hurlante entre dans l'arène. C'est de loin le combat le plus simple des 3 rencontres.

Capacités

- [Coup de tête féroce](#) : Assène un violent coup de tête à un ennemi, lui inflige 69375 à 80625 points de dégâts physiques et l'étourdit pendant 3 sec
- [Souffle arctique](#) : Un souffle glacé qui gèle les cibles se trouvant dans un cône devant le lanceur de sorts et leur inflige 20000 points de dégâts de Givre en 5 sec.
- [Impact massif](#) : Bondit dans les airs et retombe avec une force considérable, ce qui inflige 10175 à 11825 points de dégâts physiques à tous les ennemis, les étourdit et les fait tomber à la renverse.
- [Rage écumeuse](#) : Augmente les dégâts physiques et la vitesse d'attaque de 50%.
- [Tourbillonnement](#) : Tourbillonne en infligeant 8325 à 9675 points de dégâts physiques à tous les ennemis proches et les fait tomber à la renverse.

Stratégie

Étant donné que Glace Hurlante inflige des dégâts de givre, vous pouvez mettre une [Aura de résistance](#) au Givre ou un [Totem de résistance au Givre](#) pour réduire les dégâts subits.

Glace Hurlante tape très fort sur le tank son [Tourbillonnement](#) fait mal sur tous les joueurs

L'épreuve du croisé : Les Bêtes du Norfendre

Écrit par Ainarik

Lundi, 31 Août 2009 11:53

proches : les cacs doivent être donc soignés et les dps distance et healer doivent se tenir à distance.

Il va aussi utiliser [Souffle arctique](#) sur un joueur au hasard. Ce sort va infliger des dégâts à tout joueurs devant le boss, il est donc important de ne pas être trop l'un sur l'autre durant le combat afin de réduire les dégâts subit.

Toutes les 45 secondes environ, il lance [Impact massif](#) : il saute au milieu de la pièce, inflige des dégâts et étourdit tous les joueurs en les envoyant contre le mur puis lance un emote qui annonce une cible parmi un joueur du raid. Cette cible va être chargée par Glace Hurlante, juste avant qu'il charge, l'assomé se dissipera, les personnages gagneront une

[Décharge d'adrénaline](#)

, et la personne ciblée pourra se déplacer pour éviter le

[Coup de tête féroce](#)

(si la personne ciblée est assomée à coté d'une autre, il faut bien sur que les 2 joueurs bougent). Si ce coup entraine un mort, Glace Hurlante entre en

[Rage écumeuse](#)

ce qui aura pour effet de tuer presque systématiquement votre tank. Si tout le monde s'est dégagé dans les temps, le boss charge dans le mur, est assomé (

[Chancellement hébété](#)

) pendant 15 secondes et subit 100% dégâts en plus : profitez-en pour lui infliger le maximum de dégâts possible.