

Raid Lead

- [Zul'Gurub](#)
 - [Hakkar](#)
- [Informations générales](#)
- [Molten Core](#)
 - [Lucifron](#)
 - [Magmadar](#)
- [Black Wing Lair](#)
 - [Razorgore](#)
- [Onyxia](#)

Zul'Gurub

Hakkar

Tout le monde

Espacez-vous pour ne pas propager le curse du sang corrompu!

Pas de DPS en première phase! Le DPS commence en phase 2!

Il faut dédier 1 à 2 personnes au pull du son of hakkar, que nous devons tuer avant que hakkar ne syphonne la vie de tout le monde, afin d'empoisonner hakkar!

Tous ceux qui ont des fear de zone sont priés de les utiliser le plus tôt possible afin qu'Hakkar ne s'en serve pas!

Prenez du stuff/potions resist ombre si vous en avez!

Tanks

- Hakkar ne se taunt pas, il faut créer le plus de menace possible, via des skills qui génèrent de la menace, et du DPS.

Prêtres

- Buff ombre tout le monde pour résister au sang corrompu.
- Eventuellement decurse les sheeps.

Mages

Sur ce combat, un bon Mage est un mage qui aura géré parfaitement tous ses sheeps, et non un mage qui aura fait le + de DPS.

- Sheep systématiquement toute personne MC.

- Dédier au moins un mage au sheep du MT (toutes les 10 à 15 secondes).
- Dédier 1 à 2 mage au sheep du MC aléatoire (toutes les 25 à 35 secondes).
- Sheep le son of hakkar.

Démonistes

Si il manque des mages (idéalement 3 mages):

- Fear les personnes qui sont MC
- Tank/Fear le son of hakkar

Chamans

- Posez tous vos totems! L'AI d'hakkar fait qu'il essaie de MC tout ennemi! Il essaie donc aussi de MC les pets ET LES TOTEMS!

Informations générales

Molten Core

Strategie CP de Molten Core

Lucifron

Tout le monde

- Tous ceux qui participent au combat à distance doivent rester le plus loin possible pour éviter les malédictions.
- On doit tuer les 2 [Protecteur Attise-flammes](#), avant de tuer [Lucifron](#).
- Régulièrement, un membre du raid sera victime du sort [Emprise](#).

Tanks

- Il faut séparer en 3 positions les 2 [Protecteur Attise-flammes](#) et [Lucifron](#) pour éviter que les [Enchaînement](#) ne blessent tout le monde.

Druides / Mages

- Decurse le raid en permanence.

Prêtres

- Buff [Prière de protection contre l'Ombre](#) pour résister et diminuer les dégât de [Malédiction imminente](#).
- Dispel le raid en permanence.

Magmadar

Tout le monde

- [Magmadar](#) utilise [Bombe de lave](#) aléatoirement sur un joueur. Ne pas rester dans la lave, le joueur visé crache du feu, donc il doit faire face au mur ou du moins éviter de cracher sur ses copains.

Tanks

- Il faut tank [Magmadar](#) sur place.

Chamans

- Poser totems anti-fear pour que les joueurs résistent à [Panique](#) (si les wars ou les heals se font fear, on risque le wipe).
- Poser vos totems en regardant un mur, car si vos totems prennent [Bombe de lave](#), ils vont cracher du feu.

CaC

- Tapez [Magmadar](#) dans son dos, ou les cotés pour éviter [Souffle de lave](#).

Chasseurs

- Utiliser [Tir tranquillisant](#) à chaque fois que [Magmadar](#) utilise [Frénésie](#) (Il grossit et ses cornes s'enflamment).

Heals

- Il est possible d'éviter **Panique** si vous restez max range (40 mètres).

Black Wing Lair

Repaire de l'aile noire

Razorgore

Le combat se déroule en 2 phases :

1 ère phase :

Le Boss est Mind Control grâce à un orbe, par 2 tank de préférence, ils doivent détruire les œufs se trouvant dans la salle. Dès que les œufs sont détruits on passe en P2.

Au 4 coins de la salle, 3 types d'adds vont pop, jusqu'à 50 adds peuvent être présent et veulent taper le gars qui utilise l'orbe de CM du boss

-Les mages à focus en priorité par les dps car ils font beaucoup de dégâts et ont très peu de vie.

-Les Légionnaires y a des strats où on les kitt et d'autres où on les tue. Ça dépend du dps du raid et du nombre de tank présent. Le kitt sur un raid pas trop stuff a l'avantage si c'est bien fait de demander moins de heal et donc moins d'aggro au healer.

-Les Drakonnides qui se font kitt. Attention ils sont insensibles au effet de ralentissement.

Il faut définir 4 groupes de 9 pour chaque coin et équilibrer au mieux le dps.

La clé du combat se joue sur les heals, toute la difficulté et de tenir son groupe en vie sans récup l'aggro des mobs qui sont kitt. En effet, la mort de 1 seul heal signifie souvent le wipe car les autres heal vont devoir générer plus de heal pour compenser et donc plus d'aggro et donc crever les uns après les autres. Il est obligatoire de derank les heals et utiliser les bouclier un max car ça génère moins d'aggro.

Les dps caster vont défoncer les mages en prio dès qui pop, et sur les légionnaires par la suite

Les dps cac vont soit dps les légionnaires, soit les kitt, les war peuvent brise genou

Les hunts (il en faut 2 qui prennent chacun 1 coter) et récup les drakonnides pour les kitts en se servant du dénivelé en sautant pendant que les drakes font le tour. En posant des patinoires sur chaque coter au centre pour ralentir les légionnaires.

Le but est de rester en vie jusqu'à ce que les œufs soit détruit, à ce moment-là, tous les add s'enfuit et on passe en P2.

2ème phase :

C'est quasi GG, si on arrive en P2, le combat qui suit est très classique et facile à condition de gérer son aggro.

Le boss attaque celui qui le MC a début, il est insensible au taunt donc il faut gérer son aggro et si y a une reprise il faut stop dps le temps qu'il revienne sur un tank.

Il jette des bolt sur des gars qui brule pour 3000 de dégats donc il faut heal histoire que le mec meurt pas. Y a moyen d'éviter les bolts en se cachant derrière un pilier. Pour economiser du heal surtout sur les raids pas trop stuff, Le mec qui se prend une bolt, se fait tenir en vie avec un hot puis va finir de se heal au bandage derrière le pilier.

A la fin, il meurt, on le loot, et on est heureux !!! J

Voilà je pense ne rien avoir oublier.

Le roster idéal si on est 40 se compose de 8 healer, 6 tank, 2 chassous, 12 dps caster et 12 dps cac, pour la version ou on ne kitt pas les légionnaires.

Le roster idéal pour la version kitt des légionnaires se compose de 8 healer, 2 tank, 4 chassou ,26 dps(dont pas mal de war qui peuvent briser les genous) .

Après ça peut s'adapter mais je pense il faut un minimum de 8 heals pour qui ne monte pas trop leur aggro.

Onyxia

Phases

Onyxia crée 3 phases de combat :

1. Combat classique, elle dispose de plusieurs techniques de dégâts, principalement en cone face à elle.
2. Elle vole. Elle ne respecte pas l'aggro. Elle envoie des boules de feu **au hasard**. Ces boules de feu reset l'aggro de sa cible. **Il est important que cette phase soit la plus courte possible!**
3. Retour au sol, similaire à la phase 1, sauf que l'aggro est sûrement chamboulé et qu'elle fera régulièrement un fear de zone.

En phase 3, attendez que le MT reprenne Onyxia pour DPS.

Tous ceux qui ont l'aggro en phase 3 doivent se diriger vers la position de tanking au nord! Cela permet d'éviter aux offtanks de trop courrir.

Tanks

Onyxia ne se taunt pas.

Moins de 30% de ses dégâts sont des coups physiques. Tout le reste est du dégât de feu. **SORTEZ VOS STUFFS RF.**

Il faut désigner en MT celui qui va générer le plus de menace possible afin de permettre un max de DPS en phases 1 et 3.

Le MT doit placer onyxia au nord de la map, contre le mur (sinon vous subissez des bumps qui vous mettent hors de portée des heals).

Les offtanks doivent se placer sur son flanc, à l'est.

Créez le plus de menace possible durant cette phase!

En phase 2, prenez un max de dragonnets sur vous pour protéger le raid, utilisez votre AoE taunt.

En phase 3, les tanks courent après Ony pour tenter de la reprendre et la ramener à la position de tanking (centre nord).

CAC

Phase 1

Faites un max de dégâts en restant derrière le MT au KTM.

Phase 2

Frappez tous les dragonnets, protégez les healers!

Phase 3

Placez vous coté ouest.

Casters/Ranged

Phase 1

NE FAITES RIEN, vous devez équilibrer votre score de menace avec les CAC et les tanks en phase 3.

Phase 2

Envoyez tout ce que vous pouvez! claquez tous vos CD, Onyxia ne vous targettera pas, et il faut que cette phase soit la plus courte possible!

Ce n'est pas grave si vous n'avez plus de mana pour la phase 3, c'est le déroulement de la phase 2 qui crée les conditions de la phase 3.

Phase 3

Placez-vous coté est, dès que les tanks ont repris l'aggro, placez-vous coté ouest.

Healers

Phase 3

Placez-vous coté ouest.

Plusieurs DD et healers risquent d'avoir l'aggro au début.

Si vous les soignez, vous risquez d'être à votre tour la cible d'onyxia si vous montez trop haut sur la Threat List.

C'est un choix difficile, ne soignez que si vous êtes prêts à courrir vers le MT (ou en êtes proches), sinon, vous risquez d'être responsable de plusieurs AoE d'onyxia vers les membres du raid, provoquant un wipe.