

# ? Dimensius, the All?Devouring



“Créature mythique surgie de la fracture des réalités, Dimensius ne cherche ni pouvoir, ni conquête – seulement à consumer. Son existence est une erreur dans le code de l’univers.

## ? Introduction

- Combat en quatre phases :
  - **P1** : Gestion de frappes massives, soaks et mécaniques de gravité.
  - **Intermission** : Phase de vol avec cape, récupération de Stellar Cores.
  - **P2** : Gestion de multiples Void Lords aux mécaniques spécifiques.
  - **P3** : Phase finale avec dégâts massifs, zones gravitationnelles et Devour.

☐ Vue d'ensemble

## P1

- **TANK** : Swap sur **Massive Smash** (*Mortal Fragility*), récupérer les flaques des adds.
- **RAID** : Dodge les swipes de **Dark Matter**, soak les zones d'**Antimatter**.
- **GRAVITÉ** : Joueurs avec **Excess Mass** doivent libérer ceux en lévitation.
- **DEVOUR (100%)** : Créer une zone safe, encaisser dedans → sinon wipe.

## Intermission

- Utiliser la cape pour voler.
- Passer dans les portails pour prolonger le vol.
- Récupérer les **Stellar Cores** pour burst les Void Lords.
- Éviter Dimensius, Black Holes et Beams.

## P2

- Gérer les Void Lords :
  - **Communes** : adds, KB.
  - **Spécifiques** : beam de **Mass Ejection**, AoE de **Stardust Nova**.  
*Éliminer un add par ligne afin de gérer correctement les mécaniques de Dimensius (Vent et Comète).*
- ☐ **Héroïque** : Adds supplémentaires (Nulbinder).
- Éviter les DoT stacks (**Touch of Oblivion**).

## P3

- **BL/Pot (+50%)** + mécaniques P1/P2.
- **TANK** : gérer **Cosmic Collapse**.
- **HEAL** : encaisser **Extinguish the Stars** et les différents **DoT**
- **RAID** : dodge des AoE en chaîne (**Darkened Sky, Supernova**) & repérer les Gravity Wells pour survivre à **Devour**.

## ☐ Phase 1 : Le Néant s'ouvre

### ?? Tank

- **Massive Smash** : gros coup + dégâts raid, applique **Mortal Fragility** (swap obligatoire).

- Fait apparaître des adds → ramasser leurs flaques pour plus tard.
- **Fist of Voidlord** : rester dans les 15y ou le raid prend un gros KB + dégâts.

## ? Dark Matter

- Large swipe sur le raid.
- ☐ **Héroïque** : laisse une flaque sous les joueurs → placement type NZoth.

## ? Shattered Space

- 2 stomps → AoE à dodge.
- Crée des zones d'**Antimatter** à soak → réduit explosion.
- Après soak : pluie d'AoE au sol → dodge.

## ? Reverse Gravity

- Certains joueurs sont projetés en l'air vers le boss.
- Ceux avec **Excess Mass** doivent se mettre dessous pour les faire redescendre.

## ?? Devour (100% énergie)

- 2 joueurs créent une zone en se percutant.
- Alimenter cette zone avec les flaques des adds.
- Si insuffisant → grip + wipe.

## ☐ Intermission : Vol au cœur du vide

### ?? Déroulement

- Utiliser la cape pour voler.
- Entrer dans les portails pour prolonger la durée de vol.
- Éviter Dimensius, les Black Holes et Beams.

### ? Objectif

- Ramasser les **Stellar Cores**.
- À l'atterrissage : gros dégâts sur les Void Lords.

## ? Échec

- Trop lent → mort pendant la transition.

## ✘ Phase 2 : Les Seigneurs du Vide

### Mécaniques communes

- **Conqueror's Cross** : invoque des adds.
- **Voidwarding** : KB + dégâts en zone.
- **Entropic Unity** : à leur mort, soigne et réduit les dégâts subis des alliés de 99%.
- ☐ **Héroïque** : add supplémentaire **Nulbinder**.
- **Touch of Oblivion** : attaque melee inflige un DoT (15 stacks = mort).

### Artoshion

- **Mass Ejection** : gros beam + KB.
- ☐ **H/M** : ajoute des petites AoE à dodge.

### Pargoth

- **Stardust Nova** : AoE raid (prévoir CD).
- ☐ **H/M** : ajoute des petites AoE.

## ☐ Phase 3 : L'effondrement cosmique

### ?? Tank

- **Cosmic Collapse** : similaire à Massive Smash mais sans adds.
- ☐ **H/M** : attire les joueurs dans un rayon de 20y.

### ? Extinguish the Stars (**HEAL/RAID**)

- 8 étoiles tombent en 10s.
- AoE à dodge + gros dégâts raid.

- Créent des **Gravity Wells** : zones lentes qui orbitent infligeant un DoT, protègent du **Devour**.

## ?? Mécaniques raid

- **Darkened Sky** : série d'AoE à dodge.
  - **Shadowquake** : vague d'énergie, dégâts + augmentation dégâts subis si touché.
- **Supernova** : cast 5s, dégâts massifs (réduit par la distance) + spawn d'un Black Hole orbital.
- **Devour (100%)** : attire joueurs/mécaniques → survivre dans une Gravity Well. **Accretion Disk** : swirl réduisant la taille de la salle (dégâts + KB).

## ? HEAL

- **Voidgrasp** : Slow + DoT 8s.
- **Cosmic Radiation** : DoT permanent sur tout le raid.

---

[📄 RaidPlan P1](#) [📄 RaidPlan P2](#)

[📄 Dimensius Mythic - The Amazing Zoo](#)

---

Revision #32

Created 3 August 2025 20:54:03 by Makito

Updated 6 November 2025 15:43:06 by zago