

# ? Forgeweaver Araz



“ Maître des flux d’etherium et architecte des forges dimensionnelles, Araz incarne la puissance brute et la pression constante. Chaque erreur s’imprime à chaud.

## ? Introduction

Combat à plusieurs phases : deux phases principales (P1.1 et P1.2), deux intermissions, puis une phase finale (P2).

La gestion des adds (Échos, Orbes, Intendants) et des Pylônes est le cœur du combat.

☐ **Mythique**, le rythme est accéléré et le placement des orbes devient plus exigeant.

## ☐ Vue d'ensemble

### ?? TANKS

- Soak Oblitération (au moins 5 joueurs).
- Swap d'add durant l'intermission.
- ☐ Héroïque / ☐ Mythique : tanker l'écho loin du boss.

### ? RAID

- Sortir les Tempêtes (AoE sous vos pieds).
- Pack les Moissons sur l'écho. (Orbes)
- Contrôler et cleave les adds.

#### ☐ Mythique – Points cruciaux

- Placement des orbes devant la Déchirure du Vide (Portails Noirs)
- Équilibrage précis des PV des 3 pylônes en intermission
- P2 : attraction du vortex extrêmement forte → Prévoir CD  
Déplacement

## ☐ Phase 1 : Gestion des Orbes (Moissons astrales)

- Un rayon violet relie le pylône ciblé à l'orbe → elle s'y dirige.
- ☐ DPS & Contrôle : ces orbes doivent être ralentis et cleave rapidement, idéalement près du boss ou de l'écho.

#### ☐ Mythique

- Lorsqu'un Pylône est activé, une **Déchirure du Vide** apparaît en face.
- Les orbes doivent être placés **devant** la Déchirure puis **KB + CC** pour briser leur bouclier.
  - Si le bouclier reste actif, l'orbe ne peut pas être tué et explose.
  - Le rythme est plus rapide, les dégâts subis par les collecteurs très élevés.

## ☐ Intermission : Expulsion arcanique

- Le boss repousse tout le monde.
- Une zone mortelle apparaît au centre.
- Le boss devient temporairement invincible.

### ? Objectif

Détruire les 3 pylônes rapidement.

- ☐ **Mythique**, il faut équilibrer les PV des 3 pylônes pour les tuer simultanément.
  - Exemple : devant ~30 %, arrière ~20 %.

### ? Gestion des Adds

- Des Intendants apparaissent au timer, liés aux pylônes.
- Les tanks doivent échanger leur aggro pour réinitialiser leur buff de hâte.

### ? Intermission 1

- Évitez les lasers au sol (Photon blast).
- Soignez le DoT du raid (Flux volatile).

### ? Intermission 2

- Même mécanique, plus de flaques au sol à éviter.

### ?? À la fin, le boss subit +100 % dégâts pendant 12 sec

- Meilleure fenêtre de burst.
- Il doit passer rapidement en P2, sinon wipe assuré.

## ☐ Phase 2 : Sombre terminus

### ? LANCEZ LA BL/HÉROÏSME !

(Si ce n'est pas déjà fait.)

- Le boss entre en P2 à **25 % de PV**.
- Le fond devient un vortex mortel :
  - Le toucher = mort instantanée.

## ? Positionnement

- Tank au centre.
- Raid sur les bords pour kite les orbes de Moisson astrale.

☐ **Mythique**, l'attraction du vortex est bien plus forte

- Utilisation impérative de tous les CDs de mobilité.

## ? Mécaniques clés

- Tempête de silence : sortez avec votre AoE et dispell rapidement.
- Le boss s'enrage si vous tardez :
  - Wipe si le raid se fait aspirer.
  - Garder les CDs de mobilité pour la fin.

## ☐ Plan de Salle P2

## Placement P2



- Placez les orbes vers l'entrée.
- Ne touchez pas au vortex.
- Tank avers l'entrée pour maximiser la portée de contrôle/dégâts.

### □ Récap' rôles

#### ?? TANKS

- Soak l'Oblitération avec le raid.
- Swap entre les intermissions.
- Gérer les adds et l'écho loin du boss.

#### ?? DPS

- Cleave rapide sur les adds.
- Burst les pylônes simultanément.
- Gérer le placement des orbes.

#### ? HEALERS

- Soigner les dégâts de raid sur les Tempêtes et Intermissions.
- Dispel rapide des tempêtes (silence).

- Préparer un gros burst heal pour la fin et sur les soaks.

---

## ▣ RaidPlan

### ▣ **Forgeweaver Araz Mythic - Warlock POV (The Amazing Zoo)**

---

Revision #48

Created 3 August 2025 20:51:41 by Makito

Updated 28 August 2025 16:45:25 by zago