

Primordiale Anima

Peu après les évènements qui ont conduit Yotsuyu à devenir la primordiale de la lune, les tensions à Doma redescendent et c'est sous cette nouvelle aube que le peuple panse ses blessures. La guerre a fait beaucoup de ravages, les cadavres se comptent par milliers et légions sont les orphelins abandonnés et les veufs éplorés. La souffrance est dans tous les cœurs et toutes les chairs invoquant pernicieusement une nouvelle menace : le primordial de la douleur, Anima.

Quête : PNJ Jyscal Guado, Kugane



Un homme cherche désespérément de l'aide au marché de Kugane. Sa femme serait retenue prisonnière dans les décombres d'un ancien temple submergé dissimulé sous les fondations du trône de l'aube aux Steppes d'Azim. Pour en déverrouiller l'accès, il va vous falloir éveiller le pouvoir de 6 sphères : les sphères d'initiés du rapace, de la bête, du destrier, de la souveraine, du dragon et du martyr. Fort heureusement, il a déjà en sa possession la sphère d'initié du martyr. Il vous implore de relever les défis qui vous permettront d'éveiller les 5 autres sphères.

Quête : PNJ Jyscal Guado, Limsa Lominsa

Vous rejoignez Jyscal à la cité état Noscéenne qui vous tend la sphère de Besaid. Il vous explique que pour l'éveiller en sphère d'initié du rapace, il vous faudra abattre le rapace de Besaid, une créature insaisissable qu'on aperçoit en de rares occasions sur les rives sanglantes de la Noscea Orientale.

Une fois vaincu, la sphère de Besaid s'éveille en sphère d'initié du rapace. Jyscal vous donne alors rendez-vous à la forêt du Nord, à l'Arbre de l'Orée, afin de débusquer la bête de Kilika et ainsi éveiller la sphère d'initié de la bête.

Cette nouvelle sphère d'initié en votre possession, Jyscal vous annonce que votre prochaine destination sera la Maison des lettrés, à l'Écume des cieus de Dravania où vous devrez abattre le destrier de Djosé.

Jyscal vous indique ensuite la cible suivante : la souveraine de Macalania, qui se balade dans les coteaux rocheux des Hautes terres du Coerthas Central.

Quête : PNJ Jyscal Guado, Hautes terres du Coerthas Central

Après vous avoir annoncé avec joie qu'il ne vous reste désormais plus qu'une seule sphère à éveiller, Jyscal a à peine le temps de vous tendre la sphère du dragon de Bevelle qu'il s'évanouit. Vous le menez en toute hâte à l'Observatoire de la Tête du dragon.

Jyscal vous révèle alors son terrible secret. Il est mort en combattant aux côtés de l'armée de libération durant la reconquête de Dôma mais son esprit n'a pu se résoudre à passer dans l'au-delà à cause de sa femme. Sachant son mari partir à la guerre, elle lui avait révélé son intention de faire appel à une divinité païenne afin de lui garantir la vie sauve. Tenu par ses obligations, Jyscal avait dû se résigner à la laisser agir à sa guise. Mais au moment où une flèche lui transperça le cœur, il eut la vision de sa femme priant dans le fin fond du temple de Baaj, dans les entrailles des Steppes d'Azim. Offrant sa vie à la divinité païenne, le corps de Jyscal mourut mais pas son âme qui resta attaché à la terre.

Désormais, l'esprit de Jyscal s'affaiblit et il vous implore de mener à bien la quête des sphères d'initiés et d'aller sauver sa femme car c'est à cette seule condition qu'il pourra reposer en paix. Il vous donne la sphère d'initié du martyr et vous indique le lieu où vous trouverez votre prochaine cible.

Quête : PNJ Jyscal Guado, Hautes terres du Coerthas Central

Vous partez pour Azys Lla afin de débusquer le dragon de Bevelle sur l'îlot perdu du Dernier Vestige.

Une fois le dragon abattu, la sphère de Bevelle scintille pour devenir la sphère d'initié du dragon. Les 6 sphères d'initié se mettent à briller à l'unisson et un terrible grondement se met à résonner en écho à travers toute la planète. Au vu de la puissance du bruit, plus aucun doute n'est possible, la divinité païenne est donc bel et bien un primordial.

Vous décidez alors de rendre visite à Y'shtola à l'Étendue de Hralgr afin de lui faire part de vos craintes.

Quête : PNJ Y'shtola, Étendue de Hralgr

La jeune élezenne souhaite rencontrer Jyscal pour en apprendre d'avantage. Vous retournez à l'Observatoire en sa compagnie.

Après s'être entretenu avec l'esprit de l'élezen, Y'shtola vous parle de la primordiale Anima, une divinité domienne qui prend son pouvoir des souffrances des blessés des champs de bataille. L'artefact permettant d'invoquer cette primordiale avait été, il y a bien longtemps, fragmentés et dissimulés aux quatre coins du monde afin qu'elle ne puisse plus jamais s'éveiller de nouveau. Les fragments désormais réunis et la femme de Jyscal disponible à son incarnation, plus rien ne pouvait maintenant empêcher Anima de revenir semer le chaos.

Y'shtola vous donne rendez-vous au Trône de l'Aube et vous encourage à vous préparer au combat.

Une fois sur place et grâce aux indications d'Y'shtola, vous trouvez l'entrée du temple de Baaj, dans les eaux de l'Azim Khaat.

La Chambre du Priant (Brutal) ; La Chambre du Priant (Extrême)

Conditions d'accès :

PNJ : Jyscal Guado, Kugane
Disciple de la guerre ou de la magie niveau 70
Niveau d'objet moyen 345
Équipe préformée : 2 tank, 2 heals, 4 dps

Conditions d'accès :

PNJ : Ménestrel errant, Kugane
Avoir terminé abattu la chimère de la douleur
Disciple de la guerre ou de la magie niveau 70
Niveau d'objet moyen 360
Équipe préformée : 2 tank, 2 heals, 4 dps



Mécaniques de La Chambre du Priant (Extrême)

Phase 1 : Le glas de la mort

Anima est un boss immobile. Il n'y aura donc pas besoin de le déplacer. Chacune de ses auto-attaques est un cleave en ligne droite à partager obligatoirement. Il faudra donc que les deux tanks du groupe ne fassent qu'un seul et même homme durant les 2 premières phases du combat. Conventionnellement, on tournera le boss vers le Nord.

Lamento :

Dès le début du combat, Anima castera son TB (Tank Buster) : Lamento. Le MT (Maint Tank) recevra alors de lourds dégâts à mitiger et sera affublé d'un lien avec le boss et d'un buff indisPELLable « Glas Funeste » qui augmente grandement les dégâts reçus et qui le tuera à la fin d'un compte à rebours de 10 secondes. Afin d'éviter ça, il faudra procéder à un swap tank et le tank qui aura été touché devra s'éloigner du boss pour briser le lien tout en restant dans sa ligne de cleave (donc au bord de l'arène, dans l'alignement Nord). Une fois suffisamment éloigné, quand le lien aura disparu, le buff « Glas Funeste » devient alors un simple « Glas » qu'il suffira de dispell avec un « Guérison ».

Lamento mineur :

Anima enchaînera immédiatement avec son sort « Lamento mineur » qui infligera de gros dégâts au groupe.

Lamento majeur :

Quand Anima commencera à caster son sort « Lamento majeur », des liens vont apparaître sur les 4 dps et les 2 healers affublant les 6 joueurs du buff « glas » avec un compte à rebours de 5 secondes. La mécanique demandera de se regrouper au centre de l'arène, juste au dos du boss et de partir chacun dans une direction opposée afin de rompre les liens avant l'échéance des 5 secondes. Aussitôt ensuite, les 8 joueurs auront une aoe autour d'eux et devront s'espacer. Anima utilisera alors de nouveau son Lamento, le TB qui sera géré de la même manière que précédemment avec un swap tank et un lien à briser suivi d'un « Guérison ».

Lamento mineur :

Nouveau raid buster.

Glas :

Anima va alors caster une nouvelle attaque : « Glas ». Les 8 joueurs se retrouveront affublés du buff « Glas Funeste » indisPELLable dont le compte à rebours sera de 30 secondes. Tout de suite après, elle utilisera son sort « Briser ses chaînes » et deviendra invulnérable. Elle libèrera ses deux bras qu'il faudra alors dps le plus vite possible. Lorsque le premier bras sera détruit, le temps restant au « Glas Funeste » sera incrémenté de 30 secondes supplémentaires. Quand le second bras sera abattu, le temps restant au « Glas Funeste » sera alors multiplié par 20.

exemple : Lorsque le 1^{er} bras est tombé, il reste 5 secondes au buff. Celui-ci passera donc à 35 secondes. Avec un dps constant, on peut imaginer que le temps restant à l'issu du 2nd dps check sera donc de 10 secondes. Ce buff sera donc multiplié par 20 et donnera ainsi : 200 secondes soit un peu

plus de 3 minutes 30 secondes. A cet instant, le buff change de nom et devient un « Glas Funeste Permanent »

Ce temps imparti sera alors alloué à la 2nd phase du combat. De cette manière plus le dps sera important sur cette mécanique et plus la 2nd phase du combat sera facile à gérer.

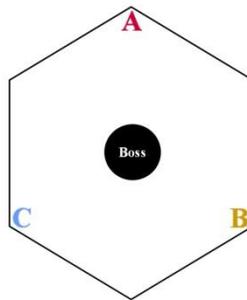
Phase 2 : Les chaînes de la douleur :

Dans un ordre aléatoire, Anima va faire appel à trois sorts : Chaîne des martyrs, Chaîne des panseurs et Chaîne des bourreaux.

Chaîne des martyrs :

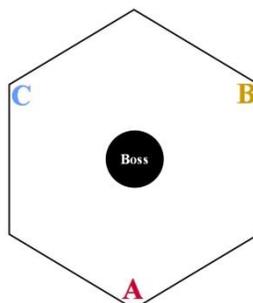
Un des deux tanks obtiendra un marquage noir au-dessus de sa tête. Au bout de quelques secondes, la marque disparaîtra et une ancre tombera à l'endroit précis où se situait le joueur au moment où la marque a disparu en créant une zone d'impact dont il faudra se tenir le plus éloigné possible.

Tout de suite après et pendant que le tank ciblé sera en train de placer son ancre, Anima castera son TB « Lamento » avec tout son attirail de festivité habituel. Voici comment gérer la situation dans les 2 cas possibles :



Cas où le MT est ciblé par la « Chaîne des martyrs » :

Le OT récupère l'aggro du boss en swappant. Pendant ce temps, le tank ciblé va placer son ancre en A. Le tank qui a maintenant l'aggro retourne le boss vers le sud et se prépare à recevoir le « Lamento » en utilisant un CD. Dès qu'il reçoit le buff « Glas Funeste ». Il court à l'opposé de A pour rompre son lien avec le boss. Pendant ce temps, le tank qui a placé son ancre récupère l'aggro et revient immédiatement se placer dans la ligne de cleave du boss désormais tourné vers le sud. Les dps et les healers pourront se placer en B et/ou C pour se tenir loin de la zone d'impact et loin de la ligne de cleave.



Cas où le OT est ciblé par la « Chaîne des martyrs » :

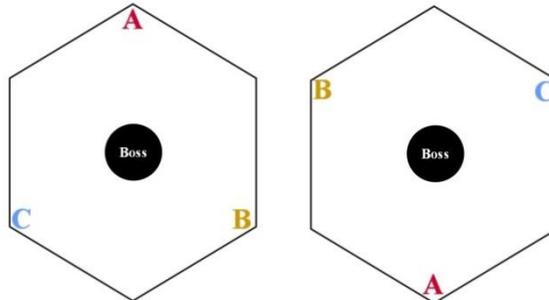
Plus simple à gérer, le OT place son ancre au sud de la zone en A. Pendant ce temps, le MT prend le TB et va se placer tout au nord pour rompre son lien avec le boss pendant que le OT revient récupérer l'aggro.

Dans un cas ou dans l'autre, il faudra ensuite dps l'ancre afin de briser la chaîne qui la retient au boss avant de voir les chaînes suivantes arriver.

À noter : l'ancre restera sur place même après l'avoir dps ce qui forcera les chaînes suivantes à être disposées ailleurs sous peine de wipe.

Chaîne des panseurs :

Cette fois-ci, ce sera au tour des healers d'être ciblés par une ancre.



Selon comment sera orienté le boss en fonction de la « Chaîne des martyrs », on adoptera une position orientée au nord ou au sud. Conventionnellement, on attribuera le B aux healers.

Dans une situation ou l'autre, le healer ciblé ira se positionner sur le B, le reste du groupe se placera à l'opposé de la zone d'impact et les tanks garderont leur sempiternelle ligne de cleave au nord ou au sud.

Une fois la zone d'impact passée, la « Chaîne du martyrs » commencera à soigner Anima qui récupérera 1% de ses pvs toutes les 3 secondes passées à dps la chaîne.

S'ensuivra un nouveau « Lamento » qui sera toujours géré de la même manière, empêchant purement et simplement les tanks de dps la chaîne.

Chaîne des bourreaux :

Cette chaîne se pratiquera comme celle des healers. Le dps ciblé ira en C.

Mais au lieu de healer, Anima, cette chaîne aura pour effet de lancer un raid buster toutes les 3 secondes sur le groupe, empêchant les healers de dps la chaîne. Et pour couronner le tout, un nouveau TB devra être dispell.

Cette phase n'a pas de durée limite imposée et vous avez tout votre temps pour détruire chaque ancre. À ceci près que le buff « Glas Funeste Permanent » de la P1 court toujours ! Si les 3 ancres ne sont pas détruites avant la fin du compte à rebours, c'est le wipe.

Tout surplus de temps restant à la fin de cette mécanique sera du précieux dps qu'on apportera au boss avant un passage chaotique en P3.

Quoiqu'il se passe, quand le buff « Glas Funeste Permanent » sera terminé, cela marquera la fin de la 1^{ère} partie du combat avec un très gros dégât de zone qu'il faudra mitiger.

Description esthétique de la 2H du boss :

Le sol se dérobe sous les pieds des joueurs et la face cachée d'Anima apparaît. Son deuxième visage casse les chaînes qui retenaient ses bras et s'en suit une interminable succession de coups menant les PV des joueurs aux plus bas à plusieurs reprises.



Phase 3 : La croisée des chemins

Cette P3 débute par le caste « isolement dans les ténèbres » durant lequel Anima n'est toujours pas ciblable. Chaque doublon de job se retrouvera propulsé dans les ténèbres, loin de la zone de combat. Les deux tanks se retrouveront ensemble, les deux healers aussi et les dps seront également séparés en groupe de deux. Anima grondera au loin et vous sommera d'exprimer votre douleur par le message « Venge-toi de ta douleur, fais souffrir comme tu as souffert ! »

À cet instant, l'utilisation de tous les CD et des skills de heal sera interrompue et s'en suivra une phase de pvp où il faudra dps son coéquipier. Le gagnant du combat recevra le buff « Tortionnaire des ténèbres » qui lui procurera un up de 5% de sa statistique principale (vitalité pour les tanks, esprit pour les healers, intelligence pour les caster...). Le perdant du combat, quant à lui, recevra le buff « Stigmates du mort-vivant » qui, au contraire, dévaluera de 5% sa statistique principale.

Une fois cette mécanique achevée pour les 8 joueurs, ceux-ci sont ramenés à la zone de combat, séparés en 2 équipes classiques de 4 joueurs (1 tank, 1 healer et 2 dps). L'équipe porteuse du buff « Tortionnaire des ténèbres » se retrouvera contre le « deuxième » Anima, dans le monde inversé tandis que l'équipe porteuse du buff « Stigmates du mort-vivant », retournera combattre le « premier » Anima.

À partir de là, à chaque fois qu'Anima castera le sort « Intersion punitive », un joueur dans chaque équipe se retrouvera affublé d'une cible au-dessus de la tête. Anima enchaînera aussitôt par un « Lamento mineur », le raid buster. Dès que les dégâts auront été infligés, une nouvelle ancre plus petite s'abattra sur les 2 joueurs ciblés et leurs positions seront interverties (celui qui est en bas retournera en haut et vice-versa). Anima utilisera tout de suite après son Tank buster « Lamento ».

Cette mécanique est particulièrement compliquée pour les tanks car, s'ils sont interchangés, il faudra très rapidement récupérer l'aggro, mitiger les dégâts du TB et s'éloigner du boss pour rompre le lien du « Glas Funeste » pour qu'il redevienne dispellable. Fort heureusement, les auto-attaques du boss ne cleavent plus. Les tanks peuvent donc oublier leur ligne de cleave.

Durant cette phase du combat, Anima utilisera pas moins de 3 « Intersion punitive ». À la fin du compte, c'est l'intégralité de l'équipe à un joueur près qui sera interchangée.

Pour ce qui est des mécaniques à réaliser entre chaque « Intersion », chaque facette d'Anima utilise un paterne qui lui est bien propre. Pour une plus grande facilité de lecture, nous appellerons Anima Up, la première facette du boss et Anima Down, la seconde.

Paterne d'Anima Up :

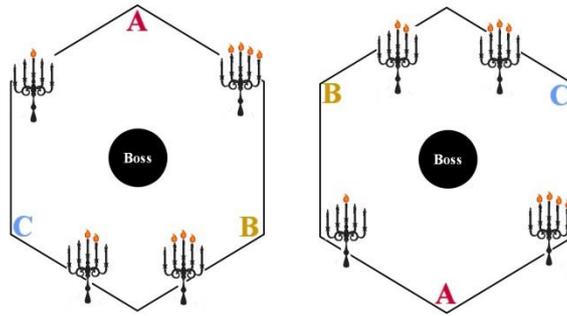
Une fois la « phase de pvp » terminée et les deux équipes réparties, le groupe porteur des « Stigmates du mort-vivant » se retrouve dans la zone de combat initiale, contre Anima Up. Le boss castera alors le sort « Candélabres noirs ». Cette mécanique se déroulera en plusieurs étapes :

Un dégât partagé qu'on placera au dos du boss

Ensuite, chaque joueur va recevoir de 1 à 4 flammes qui vont se mettre à tourner autour d'eux.

Quelques secondes après, un candélabre à 5 bougies (dont seulement certaines seront allumées en fonction du nombre de flammes tournant autour du joueur) sortira de terre à l'endroit précis où se sera tenu le joueur. Le but étant qu'aucun candélabre n'en touche un autre et il ne faut pas non plus que ces

candélabres soient posés près des ancrs de la P1, ni à proximité du boss. On se placera donc en fonction de la position des ancrs de la P1, cela donne :



La fin de cette mécanique consistera à aller allumer les bougies éteintes. Ainsi, le joueur ayant une seule flamme et ayant posé le candélabre avec une seule flamme allumée, se rendra près du candélabre ayant 4 flammes allumées sur cinq pour lui donner sa flamme.

Durant toute cette mécanique, un « Buff saignant » de stack 10 sera appliqué à toute l'équipe. Le buff perdra un stack pour chaque bougie rallumée. Fort heureusement, un placement rapide permettra d'ignorer rapidement ces dégâts.

À noter que vous disposez d'un temps limité pour allumer les bougies car quelques secondes après, Anima castera son « Intersion punitive » et si le joueur qui est concerné n'a pas encore donné sa ou ses flammes au candélabre, les flammes qui lui tournaient autour disparaîtront et le buff saignant restera actif avec le nombre de stack correspondant jusqu'à la fin du combat.

À noter également que, dès lors que toutes les bougies d'un candélabre seront allumées, une large zone noire se formera autour et marcher dedans équivaldra à un tic de dégâts de 9999 par demi-seconde.

La mécanique suivante fera de nouveau intervenir les ancrs de la P1. Après avoir réalisée son « Intersion punitive » suivi de son « Lamento mineur » et de son « Lamento », Anima utilisera son « Lamento Ultime ». S'en suivra un Raid Buster infligeant 10 000 points de dégâts à l'équipe. Durant ce caste, une des trois ancre va se mettre à luire d'une lueur violette. Anima castera tout de suite après un « Lamento Ultime désentravé ». Si ce caste arrive à son terme, l'équipe sera balayée par un Raid Buster de 100 000 points de dégâts. Le but est de placer un joueur près de l'ancre qui luit afin de ralentir le caste. Le joueur concerné recevra alors des stacks de vulnérabilité pour chaque seconde resté près de l'ancre en question. Une fois le 8^{ème} stack attribué, le cast du « Lamento Ultime désentravé » prendra fin et l'ancre sera détruite dans une explosion dont il faudra se tenir à distance. Le problème étant que le 3^{ème} stack sera fatale au joueur. Il faudra donc y passer tour à tour, prendre 2 stacks et laisser le joueur suivant prendre ses stacks à son tour. À la fin, les 8 joueurs auront reçu 2 stacks et personne ne sera mort.

L'idéal pour procéder ici est de confier les 1ers stacks au tank. Ainsi, durant la seconde « Intersion Punitive », s'il est visé, il pourra subir le TB juste après les avoir perdu. On confiera les seconds stacks au healer puis enfin aux dps.

La suite du combat contre Anima Up sera identique, exécutée dans l'ordre qui suit :

Candélabres noirs

Intersion punitive

Lemento mineur + Lamento

Lamento ultime + Lamento ultime désentravé (concernant une première ancre)

Intersion punitive

Lemento mineur + Lamento

Lamento ultime + Lamento ultime désentravé (concernant une seconde ancre)

Intervention punitive

Lamento mineur + Lamento

Lamento ultime + Lamento ultime désentravé (concernant la dernière ancre)

Paternelle d'Anima Down :

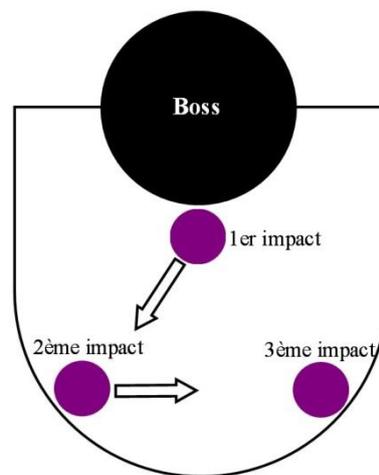
Anima down commence le combat avec 100% de ses pv, contrairement à Anima Up qui aura gardé son taux de pv restant après la fin de la P2.

À noter que, contrairement à Anima Up, le tour de la zone sera limité par une barrière mortelle et tout contact avec sera fatal.

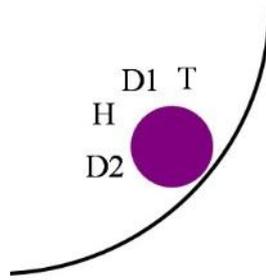
Il s'agit ici d'un gros dps check puisque, à la fin de cette phase, Anima down donnera l'intégralité de ses pvs restants à Anima Up. Fort heureusement, Anima down ne dispose pas d'autant de pvs que son alter ego et il est tout à fait envisageable d'en venir à bout avant la fin de la phase. Voici comment va se dérouler ce combat :

Le boss lèvera son poing droit ou gauche en l'air ce qui signifiera que toute la partie de la zone de combat concernée sera mortelle. Par exemple, s'il lève le poing gauche, cela voudra dire que la moitié gauche de la zone sera balayée.

Tout de suite après, une zone d'impact se formera devant le boss et il faudra s'en rapprocher le plus possible pour éviter d'être propulsé dans la barrière. Il faudra à tout prix faire en sorte d'être éjecté du côté où le boss aura précédemment frappé car une seconde zone d'impact fera son apparition à cet endroit et vous tromper de côté signifiera que vous n'aurez pas le temps de vous placer correctement pour la suite (le temps entre deux impact étant ridiculement court). S'ensuivra un troisième impact qui sera situé de façon à former un triangle avec les deux premiers. Le dessin suivant montre les positions des impacts si Anima down avait levé le poing gauche précédemment :



Au moment où le 3^{ème} impact apparaît, Anima down castera le sort « Agonie contagieuse ». Chaque joueur recevra un cercle de lumière violette autour de lui. À l'issue du dernier impact, il ne faudra pas que deux cercles violets se chevauchent ou l'explosion tuera les joueurs concernés. Il faudra donc veiller à ce que chaque joueur soit propulsé dans une direction différente. On optimisera le placement suivant :



Le D1 étant un dps cac pour privilégier son dps et le D2 un dps distance (le cas échéant).

À l'issue de cet ultime impact. Anima down lèvera à nouveau le même poing que précédemment, vous forçant à passer dans la partie droite de la zone.

S'ensuivra une « Intersion punitive » + « Lamento mineur » + « Lamento ».

Une fois le changement de joueur effectué, Anima down castera le sort « Tourments psychiques ». Les 4 joueurs verront le symbole d'une main tournant sur elle-même apparaître sur leur tête avec un doigt pointé dans une direction. Se déplacer en ayant le buff en question forcera le joueur à bouger dans la direction où le doigt s'est arrêté au moment d'entamer un mouvement. Le boss enchaînera avec son sort « Expiation de l'âme » et il faudra se placer dos au boss pour éviter le one-shot. Les « Tourments psychiques » prendront fin avec le caste.

Anima lèvera une nouvelle fois son poing (gauche ou droite) et il faudra de nouveau se placer dans le demi-cercle opposé.

S'ensuivra un nouveau caste : « Désespérance ». Les 4 joueurs recevront un buff de « Pesanteur » ce qui rendra les esquives plus compliquées. Anima entamera alors une série d'Aoes :

Une aoe en « donut » avec une zone safe situé à l'extérieur

Une aoe en croix passant du nord au sud et de l'est à l'ouest

Deux zones d'impact, une au nord-ouest et une au sud-est

Une aoe en « donut » avec une zone safe situé au centre

Une aoe en croix passant du nord-est au sud-ouest et du nord-ouest au sud-ouest

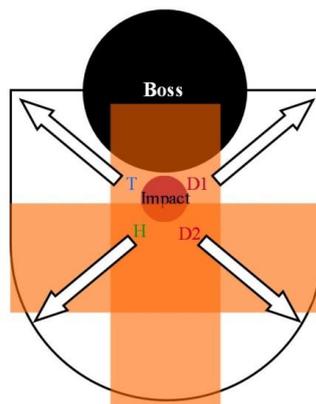
Deux zones d'impact, une au nord et une au sud

Nouvelle « Intersion punitive » + « Lamento mineur » + « Lamento ».

La 3^{ème} et dernière étape de cette phase avec Anima down sera un mélange du 1^{er} et du 2nd paterne.

Anima castera sa « Désespérance » et son « Agonie contagieuse » coups sur coup. Il faudra donc s'espacer et se préparer à subir la « Pesanteur » la plus agaçante de votre vie.

Un cercle violet indiquera un nouvel impact du boss qui vous repoussera vers l'extérieur. Au moment du choc, une aoe en croix passant du nord au sud et de l'est à l'ouest fera son entrée. Arrivés à destination, l'« Agonie contagieuse » explosera. Il faudra se placer ainsi :



Il est très important de se placer dans les coins car le « bump » vous envoie vraiment loin. Le « Pesanteur » prendra fin au moment de l'explosion des « Agonies contagieuses ».

Anima utilisera enfin son « Agonie du désespoir ». Le tank sera entravé. Il ne pourra plus rien faire et ses pv commenceront à chuter à une vitesse alarmante. Pendant ce temps, un des trois autres joueurs sera visé par une Aoe. Anima ciblera alors un autre joueur au hasard et inversera sa position avec le 1^{er}, forçant le second à esquiver au dernier moment l'Aoe fraîchement apparue.

Anima down procédera 3 fois à une inversion de la position des joueurs avant de rendre l'âme. À cet instant, elle infligera de lourds dommages au groupe qui sera propulsé vers Anima Up. Le montant de ses pv restants soignera d'autant Anima Up.

À noter que si Anima down est détruite avant la fin de son paterne, cela déclenche automatiquement votre rapatriement vers la première zone de combat et il faudra être vigilant en récupérant les mécaniques en cours...

Phase 4 : Mort et Vie :

Les 8 joueurs sont à nouveau réunis et font face à une Anima plus enragée que jamais.

À partir de cet instant, les flammes des candélabres se mettront à briller plus fortement. Dès lors, une flamme s'éteindra toutes les 12 secondes. Lorsque la dernière flamme s'éteindra, les ténèbres envahiront la zone de combat et ce sera le wipe enrage. Cela vous laissera exactement 4 minutes si la mécanique avait été correctement menée au cours de la P3.

Il est important de préciser que moins les flammes seront nombreuses et moins la zone de combat sera visible.

La première action du boss sera d'utiliser son sort « mort ou vif ». Un joueur au hasard à l'exception du MT sera visé et un symbole en forme de faux apparaîtra sur sa tête. Tout autre joueur qui entrera en contact avec lui sera aussitôt one-shot. Plusieurs cas de figures s'imposent donc :

Si c'est un dps cac qui est visé, il faudra lui faire de la place sur l'un des côtés du boss, près du MT, pour qu'il poursuive son dps sans gêner le reste du groupe

Si c'est un autre joueur, on le placera par commodité à l'extrême sud de la zone.

La suite de cette mécanique dépendra essentiellement du nombre de flammes encore allumées sur les candélabres :

Entre 20 et 16 flammes, Anima utilisera le sort « Soin » sur le joueur visé par le « mort ou vif ». Cela ne demandera pas d'attention particulière car cela ne lui causera que peu de dégâts.

Entre 15 et 11 flammes, ce sera le sort « Extra soin », qui sera un peu plus puissant.

Entre 10 et 6 flammes, ce sera un sort de « Méga soin », qui le tuera à coup sûr si le sort n'est pas mitigé par un traité de l'érudit par exemple.

Entre 5 et 0 flammes, il s'agira du sort « Vie Max », ce qui le tuera quoique vous fassiez.

Le buff « Mort ou vif » aura une durée aléatoire allant de 10 à 20 secondes.

Lorsque le buff sera arrivé au terme de son compte à rebours, il sera transmis à un autre joueur aléatoirement. Un même joueur peut être visé plusieurs fois mais jamais deux fois d'affilées.

Durant tout le reste du combat, à chaque fois qu'Anima castera un sort de soin, ce sera ce joueur qu'elle visera automatiquement.

Pour ce qui est du reste du paterne du boss, celle-ci répètera en boucle le même cycle jusqu'à ce que toutes les flammes soient éteintes ou qu'elle-même soit abattue :

- Sort de soin

- Faucheuses : 2 faux apparaissent sur 2 joueurs (à l'exception du joueur ciblé par le « Mort ou vif ») et se mettent à tourner sur elles-même rendant leurs alentours dangereux. Tout le groupe s'écartera du centre de la zone sans trop s'approcher des candélabres ou des ancras afin de ne jamais placer de faux derrière le boss.
- Idole sinistre : une statue miniature d'Anima apparaît à un endroit aléatoire sur la zone de combat.
- Sort de soin
- Expiation de l'âme : dégâts partagés qu'il faudra placer au plus loin possible de la statue. Il faudra également tourner le dos à cette dernière car au même moment, son regard vous tuera. Suite à la répartition des dégâts partagés, l'idole explosera, ne laissant aux healers que peu de temps pour remonter les pv du groupe.
- Profonde agonie : un cleave conique infligera un débuff de vulnérabilité et de dégâts réduits stackable au tank s'il ne l'évite pas en passant derrière le boss. Pour éviter que ce cleave ne soit lancé sur tout le reste du groupe, il faudra que le tank retourne très rapidement prendre sa position au Nord juste après l'« Expiation de l'âme »
- Prière du priant : Les 8 joueurs seront ciblé par une aoe qu'il faudra rapidement éviter. Pour faciliter cette mécanique, il faudra se packer au dos du boss.

Après quelques secondes de répit, le boss renouvellera son cycle depuis le premier sort de soin. Heureusement, chaque « Faucheuses » entraînera la disparition des « Faucheuses » précédentes.

Une fois la primordiale réduite à néant, vous retrouvez le corps de la femme de Jyscal Guado gisant au sol, épuisé. Y'Shtola arrive et vous propose de sortir du temple de Baaj au plus vite. Vous la retrouvez au Trône de l'Aube où elle vous annonce que la femme de Jyscal se repose dans une tente et qu'elle se remet doucement.

Quête : PNJ Y'shtola, Steppes d'Azim :

Y'Shtola vous parle de l'avancée de ses recherches sur les primordiaux de la région de Dôma. Elle se montre très inquiète de voir à quel point il est facile d'en invoquer un.

À la fin de votre conversation, le fantôme de Jyscal apparaît. Il vous remercie d'avoir délivré sa femme de l'emprise du primordial et vous fait ses adieux avant de disparaître.

Y'Shtola décide de repartir à l'Étendue de Hralgr pour tenir Lize informée des derniers évènements.