

I. Champion de la lumière

Combat contre un paladin, avec 2 phases qui correspondent à ses switches de sceaux, environ toutes les 50 secondes (barre d'énergie qui monte). Il y aura des adds à gérer, et des moments où il ne faudra pas taper certaines cibles. Le boss pourra gagner un buff appelé [Fanatisme](#) qui augmente ses dégâts de 2% jusqu'à la fin du combat, stackable sans limite.

Phase 1 : Sceau de Vindicte

Si un add meurt pendant cette phase, le boss gagnera 20 stack de Fanatisme. Les adds devront être tanké à plus de 30m du boss car leurs soins et dégâts seront augmenté de plus de 15% sinon (et on ne veut pas qu'ils meurent).

Ce sceau génère des dégâts à tout le raid régulièrement via [Onde de vindicte](#).

Arrivé à 100% d'énergie, le boss buff un add aléatoire ([Jugement : Piété](#)), augmentant ses dégâts de 200% et ses soins de 150%, puis switch en Sceau de Rétribution.

Phase 2 : Sceau de Rétribution

Le boss gagne un stack de Fanatisme pour chaque attaque reçue (les dots posés avant ne comptent pas), le tank actif ne compte pas, les pets comptent.

On conserve le boss et les adds à distance (pour éviter que le boss se prenne un cleave).

C'est la phase où on peut tuer les adds, ils doivent tous mourir avant que le boss repasse en P1 (ne pas retaper sur le boss trop tôt, sinon Fanatisme !)

On focus en prio l'add qui a été buff à la fin de la P1 précédent.

Arrivé à 100% d'énergie, le boss utilise [Jugement : Rétribution](#) qui fera des dégâts à tout le raid (particulièrement fort si le boss a plein de stack de Fanatisme).

Placement :

Il faudra respecter un bon placement en s'assurant de ne jamais être entre le boss et les adds. En effet, le boss va régulièrement utiliser le sort [Onde de lumière](#) qui part en direction d'un add. Cette vague fait des dégâts et applique un débuff aux joueurs qui se font traverser (dispellable, mais vraiment à éviter). Cette vague soignera de 5% pendant 7secondes tous les adds qu'elle traversera (dispellable) – il sera compliqué d'arriver à sortir les adds comme ce sont des casters. Il ne servira à rien de purger les adds pendant la P1, mais il faudra purger celui qui est focus (à minima) pendant la P2.



Swap tanks :

Le boss inflige [Lame sacrée](#) à son tank actif, qui augmente les attaques en mêlée subies par le tank. C'est un debuff stackable, qui dure 10secondes et qui ne monte pas vite. Il est possible de reset ces stacks sans faire de switch tank, ainsi les tanks resteront sur leurs cibles toute la durée du combat.

Afin de reset les stacks, le tank aura juste à s'écarter du boss lorsqu'il incantera ses changements de sceaux ou ses jugements, cela devrait lui laisser le temps de perdre ses stacks et de recommencer une nouvelle phase avec 0 stack. Il faudra essayer de conserver les stacks en dessous de 15.

Gestion des adds :

2 casteurs (type prêtre) qui incanteront [Explosion divine](#) (dégâts à une cible, cutable mais oseb), [Pénitence](#) (canalisation de dégâts sur un joueur ou de soins sur un autre add, cutable) et [Soin](#) (soigne un add pour une portion massive de ses PV, à cutter impérativement en P2, oseb en P1).

1 Cac (type paladin) qui castera [Foi aveuglante](#) (un éblouissement qui impose de lui tourner le dos – un bon placement en P1 permettra de l'ignorer) et [Consécration](#) (une zone au sol qui inflige des dégâts aux joueurs et réduit les dégâts subis par les adds de 50%, nécessitera de déplacer les adds pendant la P2, oseb en P1).



Mode Héroïque :

Le boss castera Protection Divine sur un add aléatoire, réduisant les dégâts qu'il subit de 99% pendant 6 secondes – ça obligera juste de switcher de cible en P2.

/!\ Traduction : Seal of Retribution = Sceau de Vindicte – Seal of Reckoning = Sceau de Rétribution