

V. Conseil des Elus

Fight de type conseil, comme son nom le laisse deviner – une version simplifiée des Parangons des klaxxi de SoO. On commence à se battre contre 2 boss, et lorsque l'un meurt, un autre pop. Il faut au total tuer 4 boss. On commence le combat contre Pa'ku et Gonk, puis viendra Kimbul et enfin Akunda. Lorsqu'un boss meurt, l'autre présent gagne +15% à ses dégâts infligés (il devient donc la cible naturelle à tuer, en toute logique). Lorsqu'un boss meurt, l'autre boss repasse full PV. Inutile donc de cleave sur les deux si cela n'augmente pas le DPS de la cible principale (comme le Botaniste de NH).

!\ Si deux boss sont à moins de 7m l'un de l'autre, ils gagnent une réduction de 90% des dégâts subis et une augmentation de 90% des dégâts infligés via le buff [Pacte des Loas](#).

Chaque boss possède des techniques spécifiques, et une technique (appelée Courroux) lancée par son Loa à partir du moment où le boss pop (donc pour Pa'ku et Gonk, c'est dès le début, jusqu'à la fin du fight).

Dans l'ordre dans lesquels on les tuera :

Pa'ku

Courroux : Toutes les 70 secondes, un gros ptérodactyle apparaît au centre de la salle, vole vers un côté et canalise pendant 10 secondes des dégâts sur tous les joueurs à plus de 10m de lui. Il faut rapidement se jeter dans la zone à ses pieds. Attention au placement du boss !

Techniques :

Le boss va buff de temps en temps tous les ennemis (boss et adds) avec [Don du vent](#), qui la hâte de 45% et la vitesse de 75%. C'est spellstealable et dispellable, à retirer très rapidement, surtout sur les Raptors du courroux de Gonk !
Chaque attaque consécutive sur la même cible augmentera sa vitesse de 8% stackable ([Vents de hâte](#)). Ceci forcera les tanks à switch, attention au Pacte des Loas !

Gonk

Courroux : Toutes les 60 secondes, 4 Raptors apparaîtront sur les bords de la salle, fixeront un joueur et se lanceront à sa poursuite. Ils peuvent être CC et devront être kités. C'est devient la priorité des DPS de les tuer le plus rapidement possible.

Techniques :

A 100 d'énergie, le boss lancera [Maléfice rampant](#) sur plusieurs joueurs. Ceci les transformera en petits Raptors. A l'expiration (ou en cas de dispell malédiction), le debuff se propagera sur les joueurs à moins de 8m (comme à Atal'Dazar). Se déplacer et attendre que ça fade ou soit dispell. Le raid devra être placé vers le centre de la salle, histoire qu'il soit aisé de sortir avec ça.
Le boss va régulièrement se transformer en Raptor et incanter [Mutilation brutale](#) sur le tank et les cibles devant lui (90°), toutes les 0,5secondes pendant 4 secondes.

Kimbul

Courroux : Toutes les 60 secondes, plusieurs joueurs seront marqué par Kimbul (crâne rouge avec une flèche au dessus de la tête). Au bout de quelques moments, Kimbul sautera sur chaque joueur à tour de rôle, faisant des dégâts physique et un bump sur 5m autour de la cible. Place aussi un saignement sur les joueurs touchés, qui dure jusqu'à la fin du combat. C'est un soft enrage, et il faut éviter que plusieurs joueurs soient touchés en se dépackant bien quand on est ciblé.

Techniques :

Lance souvent [Griffes lacérantes](#) sur le tank et les cibles autour de lui en cône. Laissera un saignement stackable qui durera 45 secondes et imposera aux tanks de switch, attention au Pacte des Loas !

Akunda

Courroux : Toutes les 30 secondes, beaucoup de joueurs dans le raid auront un debuff de 6sec. A l'expiration, ce debuff explose, faisant des dégâts autour de 5m et fait pop plein d'orbes électriques. Ces orbes se déplaceront dans la salle, faisant des dégâts et stunnant ceux qui se font toucher (comme Odyn à ToV). Destructeur quand cela a lieu en même temps que le Courroux de Pa'ku. Pour éviter cela, il faut tuer un boss pendant le Courroux de Pa'ku.

Techniques :

Va régulièrement incanter [Tempête tonitrueuse](#) pendant 3,5 secondes. A la fin de l'incant, inflige des dégâts à tous les joueurs à moins de 10m d'elle. La zone est très visible, et même le tank doit l'éviter. Lancera sur plusieurs joueurs le debuff [Confusion mentale](#) (oh je les entends d'ici les taunts !) qui durera 30 secondes et les empêcheront d'utiliser leurs techniques. Le debuff est dispellable et devra être dispell au plus vite !



Mode Héroïque :

A chaque fois qu'un boss meurt, tous le raid subi le debuff [Cri des disparus](#), qui dure 6secondes et fait des dégâts toutes les 0,5secondes. Ca peut être fatal, ne pas hésiter à utiliser un CD heal.
Les Raptors gagneront un buff s'ils passent à moins de 5m les uns des autres qui augmente leur vitesse de 75% et les rend insensible aux CC
Un Leo de plus sera présent depuis le début du combat (mais pas de boss associé), Krag'wa, qui lancera lui aussi régulièrement un [Courroux](#).
Un gros crapaud apparaît au milieu de la salle et saute à l'emplacement de l'un des 3 joueurs les plus éloignés de lui, il fera cela 4 fois. A chaque endroit où il atterri, il y fera des dégâts et bumpa en arrière. Une grosse zone permet de visualiser l'endroit où il va atterrir, tout le monde peut et doit l'éviter.
Ce Loa sera pénible lorsqu'il tombe en même temps que celui de Pa'ky (la zone dans laquelle on doit se packer).

