

Quatrième rencontre – Opération « Cauchemar venu d'ailleurs »

Déroulement du combat	3
Phase 1 – Faites tomber les piliers chargés sur la tête de Kephess	3
Pour tous les membres du groupe de raid	3
Pour les tanks	4
Pour les DPS	5
Pour les soigneurs	6
Interlude – 50% PV	6
Phase 2 – Faites tomber les piliers cliquables sur la tête de Kephess	6
Pour tous les membres du raid	7
Pour les tanks	7
Pour les DPS	8
Pour les joueurs touchés par les [Nanites corrompues]	8
Phase 3 – 10% PV → Burst DPS et ne vous faites pas toucher	8
Mécaniques de base utilisées lors de ce combat	9
Pour les tanks	9
Pour les soigneurs	9
Pour les DPS	9
Compétences notables	9
Mode Histoire	9
Mode Difficile	10
Positionnement	11
Phase 1	11
Phase 2	11
Phase 3	12
Stratégie en mode Histoire	12
Phase 1 – Faites tomber les piliers chargés sur la tête de Kephess	12
Ordre de priorité	12
Objectif	12
Cercles bleus, [Néant d'hyperporte] et [Surcharge]	12
Pour les tanks	12
Pour les soigneurs	13
Piliers chargés	13
Pour les tanks	13
Pour tous les membres du raid - [Souffle laser]	14
Pour les DPS	14
Pour les soigneurs	14
Interlude – 50% PV	14

Phase 2 –Faites tomber les piliers cliquables sur la tête de Kephess	14
Cercles bleus et rouges	14
Pour les joueurs ciblés par le cercle rouge	14
Pour les soigneurs	15
Pour tous les membres du groupe de raid	15
Piliers et [Nanites corrompues]	15
Pour les tanks (Recommandé)	15
Pour les joueurs touchés par [Nanites corrompues]	15
Pour les DPS	15
Phase 3 – 10% PV → Burst DPS et ne vous faites pas toucher	16
Stratégie en mode Difficile	16
Différences avec le mode Histoire	16
Phase 1 - Distorsion énergétique	16
Phase 2	16
Phase 3	17
Phase 1 – Modifications par rapport au mode Histoire	18
Ordre de priorité pour les tanks	18
Ordre de priorité pour les soigneurs	18
Ordre de priorité pour les DPS	18
Pour les tanks	18
Pour les DPS	18
Pour les soigneurs	18
Recommandations	19
Points-clés pour cette phase	19
[Souffle laser] et positionnement	19
Distorsions énergétiques	20
Interlude – 50% PV – Pas de modifications	20
Phase 2 – Modifications par rapport au mode Histoire	20
Pour les tanks	20
Pour les soigneurs	20
Pour tous les membres du groupe de raid	21
Recommandations	21
Phase 3 – 10% PV – Modifications par rapport au mode Histoire	22
Pour tous les membres du groupe de raid	22

Kepness l'Éternel

Nom du PNJ	Santé – Mode Histoire	Santé- Mode Difficile
Kepness l'Éternel	1.899.542 PV	3.077.057 PV
Distorsion énergétique	NA	10.004 PV

Enrage Timer : Soft enrage en Phase 3

Déroulement du combat

Objectif : Envoyer définitivement **Kepness** au tapis afin qu'il ne renaisse plus jamais de ses cendres.

Phase 1 – Faites tomber les piliers chargés sur la tête de **Kepness**

- Placez le boss afin que les joueurs puissent atteindre **Kepness** tout en faisant ce qu'il faut pour faire tomber les piliers chargés sur la tête du boss.

Pour tous les membres du groupe de raid

- Kepness** va canaliser la compétence **[Souffle laser]** sur un joueur.
- Le joueur ciblé doit courir se placer **ENTRE** **Kepness** et le pilier chargé.
 - Le pilier chargé est lié à **Kepness** par une sorte d'éclair bleuâtre.
- Tous les autres joueurs doivent se placer derrière le boss pour éviter les dégâts coniques du **[Souffle laser]**.
- A la fin de la canalisation du **[Souffle laser]**, le pilier va tomber. Si **Kepness** est correctement placé, il sera mis à terre.
 - A la mise à terre, **Kepness** se verra touché par un débuff qui augmente les dégâts qu'il reçoit pour une durée de 10 secondes.



Player aligned BETWEEN Kepness and Glowing Pillar → **Joueur aligné ENTRE Kepness et le Pilier Scintillant**

The rest of the raid, hides out of the way! → **Le reste du raid, se cache hors du chemin!**

Glowing Pillar → **Pilier Scintillant**

Pour les tanks

- Echange des tanks lors de la [Surcharge] → Grands cercles bleus – [Néant d'hyperporte] et [Surcharge].
 - De grands cercles bleus apparaissent dans la zone de combat qui finissent par devenir [Néant d'hyperporte].

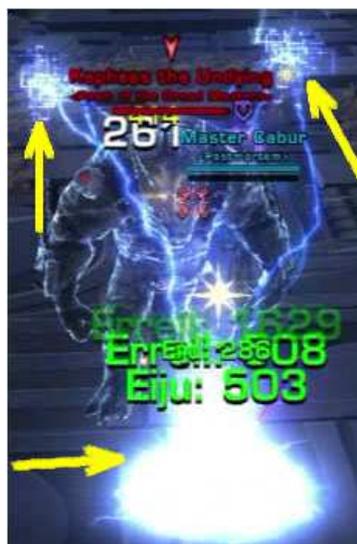


Hypergate Void-Spawn Point → Néant d'Hyperporte-Point d'Apparition



→ [Néant d'hyperporte]

- [Surcharge] est lancé sur le joueur avec la plus grande menace. (Normalement, le tank)
 - Lorsqu'il lance la [Surcharge], Kephess se verra surmonté de petites sphères d'éclairs au niveau des épaules.
 - Kephess criera quelque chose comme « Trembler et mourir » lorsqu'il lancera la [Surcharge].
 - La [Surcharge] transformera la cible en une boule d'éclairs scintillants bleuâtres et fournira à la cible un buff de vitesse.



- Le joueur ciblé par la **[Surcharge]** doit courir sur le **[Néant d'hyperporte]** pour dissiper le débuff. Le deuxième tank reprend immédiatement **Kephess**.



Overcharge target → **Cible de la Surcharge**

Hypergate Void → **Néant d'hyperporte**

- Déplacez **Kephess** à côté du pilier avec de la foudre au sommet. Assurez-vous d'être assez près du pilier pour que le **[Souffle laser]** atteigne bien le pilier.



- [Mode **Difficile**] **Distorsion énergétique**
 - Si un seul tank est ciblé par une **Distorsion énergétique**, il doit reprendre **Kephess** simultanément pour choper la prochaine **[Surcharge]**. En effet, la **Distorsion énergétique** sera tuée lors de la dissipation du débuff.
 - Si les 2 tanks sont ciblés par les 2 **Distorsions énergétiques**, un des tanks devra tuer seul son mob sans profiter de la **[Surcharge]**.

Pour les DPS

- Full DPS sur le boss, particulièrement quand **Kephess** est mis à terre (Débuff).
- [Mode **Difficile**] Eparpillez-vous bien lorsque **Kephess** se relève de la mise à terre et reprenez bien vos **Distorsions énergétiques** dès qu'elles apparaissent.



Energy Distortion → Distorsion Energétique

Pour les soigneurs

- Le tank victime de la **[Surcharge]** aura besoin de plus de soins tant qu'il sera sous l'effet du débuff.
- Le **[Souffle laser]** inflige de gros dégâts au joueur ciblé.
- Essayez d'assurer vos placements pour ne jamais vous retrouver hors de portée ou de vue du joueur ciblé par le **[Souffle laser]**.
- [Mode **Difficile**] Les soigneurs doivent tâcher à rester éloignés des **Distorsions énergétiques** car ils n'ont, de par leurs spécificités, pas les moyens de tuer un mob en solo tout en soignant les membres du groupe de raid.

Interlude – 50% PV

- A 50% de ses points de vie, **Kephess** va sauter et disparaître dans les airs. Un grand cercle rouge va apparaître au centre de la zone de combat dans laquelle il atterrira et de sa position apparaîtront des rayons de blocs de pierre. Evitez ces blocs.
- Si vous évitez les rayons de blocs de pierre, rien de particulier à signaler pour cet interlude → boss « *Tank & Spank* ».



Phase 2 – Faites tomber les piliers cliquables sur la tête de **Kephess**

Il y aura 6 piliers (4 en mode **Difficile**) à faire tomber sur la tête de **Kephess**. Ils apparaissent par 2. Deux joueurs se verront touchés par le débuff **[Nanites corrompues]** qui permettra à ceux-ci de détruire les piliers. Il faudra faire tomber ces piliers sur la tête de **Kephess** pour l'assommer et pouvoir ainsi le tuer. Attention, les piliers n'apparaissent pas indéfiniment.

Pour tous les membres du raid

- [Mode **Histoire**] Restez en dehors des cercles bleus grandissants (Placés à l'endroit d'où saute **Kephess**).
 - Ces cercles n'existent pas en mode **Difficile**.
- [Mode **Histoire**] Lorsque vous êtes visé par un cercle rouge, courez hors des cercles bleus et évitez les autres membres du groupe de raid.
 - Si vous le pouvez, courez vers le pilier que vous voulez faire tomber sur la caboche de **Kephess**.
 - Les joueurs visés par le cercle rouge sont ciblés aléatoirement. Le joueur ciblé sera étourdi et prendra des dégâts si **Kephess** atterrit dessus. Interrompre l'étourdissement est possible et permettra au joueur de s'enfuir.



Run away from the raid! → **Ecartez-vous du groupe de raid!**

Hit a cooldown! → **Utilisez un CD!**

- [Mode **Difficile**] Ecartez-vous du barrage radioactif si vous êtes ciblé et évitez de vous faire rattraper par l'**[Émission radioactive]** venant du barrage et vous poursuivant. Si vous n'êtes pas ciblé, évitez de vous choper l'**[Émission radioactive]**, trainée laissée par le barrage.



Radioactive barrage → **Barrage radioactif**

Target → **Joueur ciblé**

Pour les tanks

- Placez le boss aux alentours du pilier et restez là jusqu'au moment où **Kephess** est mis à terre.

- [Mode **Histoire**] Ne placez pas le boss près du pilier tant qu'il n'a pas effectué son saut. Si un cercle bleu se trouve sur le pilier, le raid entier prendra des dégâts supplémentaires ou alors, vous devrez ballader **Kephess** et le raid à travers la zone de combat et ainsi augmenter les chances d'un nouveau saut.
- [Mode **Difficile**] Placez-vous de telle manière que 2-3 joueurs touchés par les **[Nanites corrompues]** cliquent sur le pilier. Ne faites pas tomber le 4^{ème} pilier tant que **Kephess** n'est pas à plus ou moins 11% de points de vie.



Kephess close enough to fall	→	Kephess assez près pour tomber
Move to interrupt this cast and bring down the tower on Kephess	→	Bougez pour interrompre la canalisation et faire tomber la tour sur Kephess

Pour les DPS

- Burst DPS sur le boss lorsqu'il est mis à terre et qu'il se voit infligé du débuff de 10 secondes augmentant les dégâts qu'il reçoit.

Pour les joueurs touchés par les **[Nanites corrompues]**

- Courez sur le pilier avec le tank et **Kephess**, commencez la canalisation quand le boss est à proximité et interrompez-la dès que possible pour faire tomber le pilier sur **Kephess**.
- Une seule canalisation suffit à faire tomber le boss, ne gaspillez pas les piliers. Soyez donc sûrs que les joueurs touchés par **[Nanites corrompues]** ne cliquent pas sur deux piliers différents.
- [Mode **Difficile**] Placez un minimum de 2 personnes par pilier pour aider au placement et dissiper les **[Nanites corrompues]** le plus rapidement possible. Ne laissez pas les joueurs monter à plus de 3 charges de débuff, ça pique!

Phase 3 – 10% PV → Burst DPS et ne vous faites pas toucher

Kephess arrête de bouger, grossit et commence à effectuer continuellement des tirs de barrages avec des missiles.

- Burst DPS.

- Evitez les cercles oranges.

Mécaniques de base utilisées lors de ce combat

Pour les tanks

- Réactivité sur les dégâts environnementaux tout en déplaçant le boss.
- Evitez le [Souffle laser].

Pour les soigneurs

- Burst de soins.
- Soins en mouvement.
- Rester à portée.

Pour les DPS

- Réactivité sur les dégâts environnementaux.
- Burst DPS.

Compétences notables

Mode Histoire

Nom du PNJ	Attaque	Type
Kephess l'Éternel	Cascade	Cinétique
	Nanites corrompues	Interne
	Bombe d'effroi	Cinétique
	Tremblement de terre	Cinétique
	Fureur des Maîtres	Energétique
	Néant d'hyperporte	Elémentaire
	Souffle laser	Energétique
	Surcharge	Energétique
Émission volatile	Elémentaire	

Mode Difficile

Nom du PNJ	Attaque	Type	Notes
Kephess l'Éternel	Souffle laser	Energétique	PHASE 1
	Surcharge	Energétique	PHASE 1 AoE liée au joueur ciblé. Se dissipe en courant dans le Néant d'hyperporte .
	Néant d'hyperporte	Elémentaire	PHASE 1 Inflige des dégâts si un joueur n'ayant pas la Surcharge traverse la zone. Utilisé pour dissiper la Surcharge .
	Cascade	Cinétique	INTERLUDE Se produit lorsque vous êtes touché par un rayon de pierre lors de l'interlude.
	Tremblement de terre	Cinétique	INTERLUDE + PHASE 2 Petite AoE infligeant de faibles dégâts.
	Émission radioactive NOUVEAU	Elémentaire	PHASE 2 Se produit lorsque vous êtes touchés par le Barrage radioactif .
	Nanites corrompues	Interne	PHASE 2 Dissipé en canalisant pour faire tomber un pilier.
	Bombe d'effroi	Cinétique	PHASE 2 Kephess saute sur le joueur ciblé en faisant des dégâts à tous ceux se trouvant dans la zone.
	Fureur des Maîtres NOUVEAU	Energétique	PHASE 3 Inflige des dégâts à tous les membres du groupe de raid. Ne peut être évité.
	Émission volatile	Elémentaire	PHASE 3 Dégâts infligés lorsqu'un joueur reste dans les cercles oranges.
	Distorsion énergétique NOUVEAU	Énergie pulsatile NOUVEAU	Energétique
Énergie volatile NOUVEAU		Energétique	

Positionnement

Le positionnement dans ce combat tourne entièrement autour du fait que **Kephess** doive se trouver à proximité d'un pilier sur le point de tomber.

Phase 1

Les tanks doivent s'assurer d'être placés relativement près des piliers chargés. Le chemin de pierre au centre est trop loin. Cependant, **Kephess** ne doit pas se trouver tout contre le pilier chargé. Le boss doit être placé avant que le **[Souffle laser]** ne commence.



Grassy area between the rock paths is usually close enough to the pillars



La zone herbeuse entre les chemins en pierre est normalement assez proche des piliers

Les joueurs ciblés par le **[Souffle laser]** n'ont pas besoin de courir vers le pilier, ils doivent juste s'assurer que **Kephess** est correctement dirigé vers le pilier. Courir dans tous les sens pour rejoindre le pilier risque de mettre les soigneurs hors de portée, donc veillez à rester assez près du groupe de raid sans toutefois mettre vos compagnons à portée du **[Souffle laser]**.

[Mode **Difficile**] Dès que le débuff que subit le boss augmentant de 10% les dégâts qu'il subit est terminé, les membres du groupe de raid doivent bien s'éparpiller afin de faciliter la reprise des **Distorsions énergétiques**.

Phase 2

Tous les joueurs doivent faire attention à éviter les cercles rouges et bleus au sol tout en restant relativement près du pilier que le raid veut faire tomber sur **Kephess**.

[Mode **Histoire**] Les tanks doivent tenir le boss loin du pilier à faire tomber jusqu'au moment où il a sauté. Aussitôt que **Kephess** atterrit, le tank provoque le boss à côté du pilier concerné et les joueurs concernés peuvent faire tomber le pilier sur la tête du grand méchant pas beau.

[Mode **Difficile**] Les membres du groupe de raid doivent se déplacer en groupe. Seuls les joueurs ciblés par le **barrage radioactif** et la **[Bombe d'effroi]** doivent s'écartier du groupe.

Phase 3

Ne bougez que pour éviter les cercles oranges au sol. La plupart de ces cercles (MAIS PAS TOUS !) cibleront les tanks.

Stratégie en mode Histoire

Phase 1 – Faites tomber les piliers chargés sur la tête de Kephess

Ordre de priorité

1. Se positionner rapidement afin que le **[Souffle laser]** soit dirigé vers le pilier chargé.
2. Burst DPS sur **Kephess**

Objectif

Placez le boss afin que les joueurs puissent atteindre **Kephess** tout en faisant ce qu'il faut pour faire tomber les piliers chargés sur sa tête.

Cercles bleus, **[Néant d'hyperporte]** et **[Surcharge]**

De grands cercles bleus vont apparaître aléatoirement et se transformer en **[Néants d'hyperporte]** diffusant des étincelles, les tanks doivent toujours savoir où se trouvent ces boules d'étincelles. Les DPS doivent les éviter. Une fois que le cercle bleu devient une boule d'étincelles, celle-ci inflige des dégâts à tous joueurs proches n'ayant pas la **[Surcharge]**.

Pour les tanks

- **[Surcharge]** est lancé sur le joueur avec la plus grande menace (Normalement, le tank).
 - Lorsqu'il lance la **[Surcharge]**, **Kephess** se verra surmonté de petites sphères d'éclairs au niveau des épaules.
 - **Kephess** criera quelque chose comme « Trembler et mourir » lorsqu'il lancera la **[Surcharge]**.
 - La **[Surcharge]** transformera la cible en une boule d'éclairs scintillants bleuâtres et fournira à la cible un buff de vitesse.



- Le joueur ciblé par la **[Surcharge]** doit courir sur le **[Néant d'hyperporte]** pour dissiper le DoT. Le deuxième tank reprend immédiatement **Kephess**.



Overcharge target → **Cible de la Surcharge**

Hypergate Void → **Néant d'hyperporte**

Pour les soigneurs

- Le joueur ciblé par la **[Surcharge]** subira de plus en plus de dégâts au fil du temps, donc soyez prêts à exécuter un burst de soins si le joueur est lent ou si un DPS se chope le débuff.

Piliers chargés

Le pilier à faire tomber sur la tête de **Kephess** est reconnaissable par l'éclair bleuâtre qui relie le pilier au boss.

Pour les tanks

- Déplacez le boss vers le pilier chargé en vous assurant que le **[Souffle laser]** touche bien le pilier. Il n'est toutefois pas nécessaire d'être tout contre le pilier.



- Lors du **[Souffle laser]**, écartez-vous tout comme tous les autres joueurs.

Pour tous les membres du raid - [Souffle laser]

- **Kephess** va canaliser la compétence [Souffle laser] sur un joueur.
- Le joueur ciblé doit courir se placer **ENTRE Kephess** et le pilier chargé.
- Tous les autres joueurs doivent se placer derrière **Kephess** pour éviter les dégâts du [Souffle laser].
- Si le [Souffle laser] touche le pilier, celui-ci va tomber et **Kephess** sera mis à terre.

Pour les DPS

- Burst DPS, tout spécialement lorsque le boss est mis à terre.

Pour les soigneurs

- Le [Souffle laser] inflige de gros dégâts à la personne ciblée, attendez-vous à focus heal pendant cette période.
- Tentez de vous positionner de telle manière que vous ayez à vous déplacer le moins possible si jamais vous devez aller vous mettre devant **Kephess** en étant touché par le [Souffle laser]. La fait de rester à portée peut facilement devenir un problème.

Interlude – 50% PV

- A 50% de ses points de vie, **Kephess** va sauter et disparaître dans les airs. Un grand cercle rouge va apparaître au centre de la zone de combat dans laquelle il atterrira et de sa position apparaîtront des rayons de blocs de pierre. Evitez ces blocs.
- Si vous évitez les rayons de blocs de pierre, rien de particulier à signaler pour cet interlude → boss « Tank & Spank ».

Phase 2 – Faites tomber les piliers cliquables sur la tête de Kephess

Il y aura 6 piliers (4 en mode **Difficile**) à faire tomber sur la tête de **Kephess**. Ils apparaissent par 2. Deux joueurs se verront infligés du débuff [Nanites corrompues] qui permettra à ceux-ci de détruire les piliers. Il faudra faire tomber ces piliers sur la tête de **Kephess** pour l'assommer et pouvoir ainsi le tuer. Attention, les piliers n'apparaissent pas indéfiniment.

Cercles bleus et rouges

Un cercle bleu apparaît sous **Kephess** au moment où il saute. Un cercle rouge apparaîtra également aléatoirement sous un joueur. Le cercle rouge est lié au joueur ciblé.

Pour les joueurs ciblés par le cercle rouge

- **Priorité** : Eviter d'infliger des dégâts au groupe de raid.
 - Ecartez-vous du cercle bleu pour minimiser les dégâts que vous subissez.
 - Ecartez-vous de tous les autres joueurs autant que vous le pourrez.
 - **Kephess** inflige des dégâts et projette les joueurs se trouvant dans le cercle rouge à son atterrissage.

- **Kephess** inflige des dégâts et étourdit le joueur ciblé par le cercle rouge à son atterrissage.
- **Bonus :**
 - Essayez de faire atterrir le boss à proximité du pilier à faire tomber ou à portée de provocation du tank.

Pour les soigneurs

- Ramenez le joueur ciblé par le cercle rouge à la totalité de ses points de vie si celui-ci a moins de 50% de PV.
- Et soyez prêts aussi à le ramener à full vie à l'atterrissage de **Kephess**.

Pour tous les membres du groupe de raid

- Restez en dehors des cercles bleus grandissants.
- Ecartez-vous du joueur ciblé par le cercle rouge.

Piliers et [Nanites corrompues]

Deux piliers à la fois seront cliquables. Un à deux joueurs seront touchés par **[Nanites corrompues]**. Les joueurs touchés devront cliquer sur le pilier et interrompre la canalisation pour faire s'effondrer le pilier. En mode **Histoire**, le débuff se dissipe tout seul après un certain laps de temps.

Seul un clic est nécessaire pour faire tomber un pilier. Une fois le pilier tombé, celui-ci ne réapparaît plus. Essayez de ne pas gaspiller les piliers mis à disposition : si le DPS du groupe de raid est trop bas, vous ne pourrez pas vous permettre de manquer un pilier.

Pour les tanks (Recommandé)

- Déplacez le boss vers le pilier approprié (où se trouveront le groupe de raid + les porteurs de **[Nanites corrompues]**) **après** que **Kephess** ait sauté et laissé le cercle bleu au sol.
- **Attention :** Si vous amenez le boss avant qu'un joueur ne puisse cliquer sur le pilier ou si vous mettez trop de temps à l'amener au pilier, vous augmentez les chances que **Kephess** ne saute et laisse un cercle bleu dès qu'il arrive en position voulue.

Pour les joueurs touchés par [Nanites corrompues]

- Courez vers le pilier désigné.
- Lorsque **Kephess** est à proximité, cliquez sur le pilier activant ainsi la canalisation et dissipant simultanément vos charges de débuff.
- Dès que le boss est assez proche du pilier, interrompez la canalisation pour faire s'effondrer le pilier sur **Kephess** et le mettre à terre.
 - Se déplacer suffit à l'interruption de la canalisation.

Pour les DPS

- Burst DPS sur **Kephess** dès qu'il est mis à terre (débuff).

Phase 3 – 10% PV → Burst DPS et ne vous faites pas toucher

Kephess arrête de bouger, grossit et commence à effectuer continuellement des tirs de barrages avec des missiles.

- Burst DPS.
- Évitez les cercles oranges.
 - Le franc-tireur sous sa bulle géante peut être paresseux et ne pas bouger.

Stratégie en mode Difficile

Différences avec le mode Histoire

Phase 1 - Distorsion énergétique

- Deux **Distorsions énergétiques** apparaîtront et devront être tuées par les joueurs ciblés par celles-ci. Seuls les joueurs ciblés peuvent infliger des dégâts à celles-ci. Elles infligent des dégâts de zone croissants au groupe de raid entier.
 - Des cercles blancs vont apparaître aléatoirement au centre de la zone de combat. Ce sont les points d'apparition des **Distorsions énergétiques**.
 - Le joueur se trouvant dans le cercle blanc sera visé ; s'il n'y a personne dans le cercle, le joueur le plus proche sera visé.
 - Les **Distorsions énergétiques** sont liées aux cercles blancs pour une courte période de temps. Donc, bouger autour du cercle blanc pour les reprendre peut ne pas produire l'effet escompté. Il vaut mieux être sûr qu'un joueur se place entièrement dans le cercle pour les reprendre.
 - Le joueur ciblé sera lié au cercle blanc après avoir repris sa **Distorsion énergétique**.
 - Un *vanish* « tue » la **Distorsion énergétique**.



Phase 2

- Uniquement 4 piliers disponibles à faire tomber sur **Kephess**.

- **[Bombe d'effroi]** – Un cercle rouge sous un joueur indique l'emplacement où retombe **Kephess**. Le saut du boss peut infliger jusqu'à 19.000 points de dégâts à tout joueur se trouvant dans le cercle rouge si celui-ci n'atténue pas le coup avec un CD. Le joueur ciblé par le cercle rouge ne peut plus éviter la bombe en cassant l'étourdissement.



Run away from the raid! → **Ecartez-vous du groupe de raid!** Hit a cooldown! → **Utilisez un CD!**

- **Barrage radioactif** – Laisse une marque au sol et une traînée d'**[Émission radioactive]** (ressemblant à de la lave) s'étendant de la marque au sol au joueur ciblé.



Radioactive barrage → **Barrage radioactif** Target → **Joueur ciblé**

- **[Nanites corrompues]** – Les charges de ce débuff s'accumulent. Ne se dissipe plus avec le temps comme en mode **Histoire**.
 - Les soins deviennent réellement compliqués à plus de 2 charges.
- Il n'y a plus de cercles bleus grandissants agaçants !

Phase 3

- **[Fureur des Maîtres]** – Inflige des dégâts toutes les secondes à tout le groupe de raid.

Phase 1 – Modifications par rapport au mode Histoire

Ordre de priorité pour les tanks

1. Déplacez **Kephess** près du pilier approprié avant le **[Souffle laser]**.
2. Tuer votre **Distorsion énergétique**.

Ordre de priorité pour les soigneurs

1. Joueur ciblé par le **[Souffle laser]**.
2. Tuer votre **Distorsion énergétique**.
3. Joueur ciblé par la **[Surcharge]** (idéalement le tank).
4. Soins sur le raid / Joueur ciblé par **Distorsion énergétique**.

Ordre de priorité pour les DPS

1. Tuer votre **Distorsion énergétique** que vous avez laissé traîner depuis longtemps.
2. Burst DPS **Kephess** lorsqu'il a son débuff (Mis à terre).
3. Tuer votre **Distorsion énergétique**.
4. DPS sur **Kephess**.

Pour les tanks

- Pas de changements notables par rapport au mode **Histoire**, la **[Surcharge]** inflige des dégâts significatifs si elle n'est pas rapidement dissipée. Donc, le tank ciblé par ce débuff doit aussi vite que possible le dissiper avec un **[Néant d'hyperporte]**.
 - La **[Surcharge]** génère aussi une petite zone de dégâts liée au joueur ciblé, essayez de vous écarter des autres membres du groupe de raid.
- Lorsqu'un seul tank prend une **Distorsion énergétique**, le fait de dissiper la **[Surcharge]** tue la distorsion. Idéalement donc, le tank qui prend une **Distorsion énergétique** doit également provoquer le boss pour s'assurer de se voir atteint par le prochain débuff de **[Surcharge]**. Dans le cas contraire, le tank devra tuer la distorsion seul.
- Si les deux tanks reprennent les deux **Distorsions énergétiques**, un des deux devra tuer sa cible seul. Attendre la deuxième **[Surcharge]** pour tuer la deuxième distorsion prendrait trop de temps de telle sorte que le deuxième tank prendrait trop de dégâts.

Pour les DPS

- Eparpillez-vous au centre de la zone de combat afin de faciliter la reprise des **Distorsions énergétiques** par les DPS et/ou tanks.

Pour les soigneurs

- Le joueur ciblé par le **[Souffle laser]** va se prendre de lourds dégâts. Ramenez ce joueur à full vie et soyez prêts à exécuter un burst heal à chaque tick du débuff.
- La **[Surcharge]** inflige des dégâts de zone. Attendez-vous à ce que le raid entier prenne des dégâts si le tank est trop lent à s'écarter ou s'il y a beaucoup de joueurs en mêlée.

- Restez le plus loin possible des points d'apparition des **Distorsions énergétiques** pour minimiser les chances d'être ciblé par celles-ci.
 - Les contrebandiers soigneurs peuvent *vanish* pour faire disparaître la distorsion qui les cible.

Recommandations

Ce combat exige une certaine fluidité dans les déplacements de la part des membres du groupe de raid, plus particulièrement de la part des tanks.

Points-clés pour cette phase

- Ne pas manquer la chute de pilier sur la tête du boss sous peine de subir une énorme perte de DPS. Il faut assurer, autant que possible, les phases de burst DPS (débuff de dégâts reçus augmentés sur le boss).
- Reprendre et tuer rapidement les **Distorsions énergétiques**.
- Garder le niveau des points de vie de tous les membres du raid le plus haut possible. Être prêt pour des séquences de soins élevés et intensifs sur le joueur ciblé par le **[Souffle laser]**.
- Minimiser les dégâts subis par le raid.
 - S'assurer que **Kephess** passe sur le deuxième tank au lieu d'un DPS lors de la **[Surcharge]**.
 - Tuer rapidement les **Distorsions énergétiques**.
 - Ne pas faire subir le **[Souffle laser]** aux autres membres du groupe de raid.

[Souffle laser] et positionnement

- Les tanks doivent essayer d'anticiper le placement du boss près du pilier chargé. Les membres du groupe de raid doivent se placer éparpillés autour de **Kephess** de manière à pouvoir rapidement se placer au cas où un membre est ciblé par le **[Souffle laser]**.
 - Si **Kephess** est trop loin du pilier chargé, il ne sera pas touché par le débuff. Il est donc primordial de le placer ni trop près, ni trop loin du pilier chargé.
- Le joueur ciblé par le **[Souffle laser]** doit aussi vite que possible se placer entre **Kephess** et le pilier chargé afin de s'assurer que le pilier soit bien touché par les 4 ticks du souffle. En effet, le boss recevra de 1 à 4 charges de débuff selon le nombre de fois que le pilier chargé sera touché par les ticks du **[Souffle laser]**.
 - Les membres du groupe de raid doivent s'assurer de ne pas être touchés par le **[Souffle laser]**.
 - Plus **Kephess** est loin du pilier, plus la zone de dégâts cône du **[Souffle laser]** sera grande et plus l'attention au positionnement du raid sera grande également.



Player aligned BETWEEN Kephess and Glowing Pillar → Joueur aligné ENTRE Kephess et le Pilier Scintillant

The rest of the raid, hides out of the way! → Le reste du raid, se cache hors du chemin!

Glowing Pillar → Pilier Scintillant

Distorsions énergétiques

- Se placer entre le boss et le pilier chargé en cas de ciblage par le [Souffle laser] est prioritaire par rapport au fait de tuer une **Distorsion énergétique**. Occupez-vous donc rapidement de votre distorsion.
- Les tanks/DPS doivent rapidement reprendre leurs **Distorsions énergétiques** pour éviter que les soigneurs ne soient ciblés. Ceci est facilité par le fait que les membres du groupe de raid restent bien éparpillés.
- Plus une **Distorsion énergétique** reste en vie, plus les dégâts de zone infligés au raid seront augmentés.

Interlude – 50% PV – Pas de modifications

- A 50% de ses points de vie, **Kephess** va sauter et disparaître dans les airs. Un grand cercle rouge va apparaître au centre de la zone de combat dans laquelle il atterrira et de sa position apparaîtront des rayons de blocs de pierre. Évitez ces blocs.
- Si vous évitez les rayons de blocs de pierre, rien de particulier à signaler pour cet interlude → boss « Tank & Spank ».

Phase 2 – Modifications par rapport au mode Histoire

Pour les tanks

- Pas de changement significatif à signaler pour nos amis preneurs de baffes.

Pour les soigneurs

- [Nanites corrompues] – Inflige de sérieux dégâts au-delà des 3 charges de débuff.

- Le joueur ciblé par la **[Bombe d'effroi]** doit être au maximum de ses points de vie. La bombe inflige approximativement 19.000 points de dégâts si le coup n'est pas atténué par un CD.
 - Le plus gros coup constaté dans les logs de la guilde Post Mortem se monte à 19.918 points de dégâts infligés **OUCH !**
- Tous les membres du groupe de raid doivent être approximativement au maximum de leurs points de vie pour entamer la phase 3 (10% PV du boss).

Pour tous les membres du groupe de raid

- Ecartez-vous du groupe de raid si vous êtes la cible de la **[Bombe d'effroi]**.
 - La bombe n'est plus évitable (ou alors toutes les tentatives de cassage de l'étourdissement par les joueurs de la guilde Post Mortem ont été manqués...)
 - Claquez vos CD's défensifs pour atténuer les dégâts de la bombe.
- Ecartez-vous du groupe de raid si vous êtes la cible du **barrage radioactif**.
 - Assurez-vous de ne pas emmener la traînée laissée par le barrage au milieu du groupe de raid.
 - Continuez à vous déplacer tant que le barrage n'a pas disparu car l'**[Émission radioactive]** inflige de gros dégâts.



Radioactive barrage → **Barrage radioactif** **Target** → **Joueur ciblé**

- Si vous êtes dans le chemin laissé par la traînée du **barrage radioactif**, dégagez vite fait.
- N'interrompez pas votre canalisation sur le pilier tant que tous les joueurs touchés par le débuff **[Nanites corrompues]** n'ont pas entamé la canalisation.

Recommandations

Il n'y a seulement que 4 piliers disponibles en mode **Difficile**. Le débuff **[Nanites corrompues]** sera appliqué continuellement sur des joueurs au hasard jusqu'à la phase 3. Il est donc primordial que tous les joueurs touchés par le débuff le dissipe avant le début de la phase 3. Conclusion : le dernier pilier doit être tombé vers les 11 à 12% de points de vie du boss pour s'assurer que **Kephess** passe en phase 3 dès qu'il se relève.

La façon d'équilibrer les charges de **[Nanites corrompues]**, les soins prodigués par les soigneurs et le DPS moyen du groupe de raid dépendra énormément de la composition et des capacités du raid.

La guilde Post Mortem recommande d'employer 2 personnes à chaque pilier et attendre que le premier joueur, dans chaque groupe, se chope 2 à 3 charges de débuff **[Nanites corrompues]** avant de cliquer sur le pilier. Cela aidera à bien étaler le DPS moyen du groupe et assurera de descendre **Kephess** à 12% (idéalement 11%) avant de pouvoir cliquer sur le dernier pilier.

Gardez tout ce qui peut vous être utile pour le burst DPS en phase 3 !

Phase 3 – 10% PV – Modifications par rapport au mode Histoire

Pour tous les membres du groupe de raid

- Les dégâts infligés au groupe de raid sont significativement accrus lors de cette phase. Cliquez tous les CD's que vous pouvez dès l'entame de cette phase.
- Restez en dehors des cercles oranges au sol.