

Nouvelles techniques et changements :

- Les adds ont tous sur eux un debuff qui fait qu'ils reviennent à la vie si on les tue
- Un add a sur lui un buff qui fait qu'il ne revient pas à la vie si on le tue. Ce buff est dispellable et sautera sur une autre cible de type différent (donc pas de Crogg en Crogg) en cas de dispell ou de mort de son porteur

- Les Hexer incanteront le pop des globules beaucoup plus frequemment, il faudra les stuns quand ils feront ça
- Les 2 Hexers du pop a 1m10 seront full CC jusqu'à la fin du fight, nous n'y toucherons pas (pas des hunts idealement, mais tout marche, comme le mouton par exemple)
- Il n'y aura pas d'autre pop d'Hexer (car le boss aura transite avant, sinon wipe)

- Ne pas soak une zone mettra un debuff stackable a tout le raid qui durera jusqu'à la fin du fight
- Les zones en P1 seront soak par un groupe de 2 joueurs a chaque fois, un qui commence et un qui fini. Ne pas sortir de la zone avant que l'autre y rentre, sinon debuff sur tout le raid
- Les zones en P2 seront soak par des joueurs avec des immunes
- Un mage soakera la zone quand le boss passera en P2, normalement la 4eme (sous iceblock pour ne pas se faire bump, sinon debuff sur tout le raid). Aussi faisable par un demo avec son portail ou un moine avec son clone, mais moins safe !

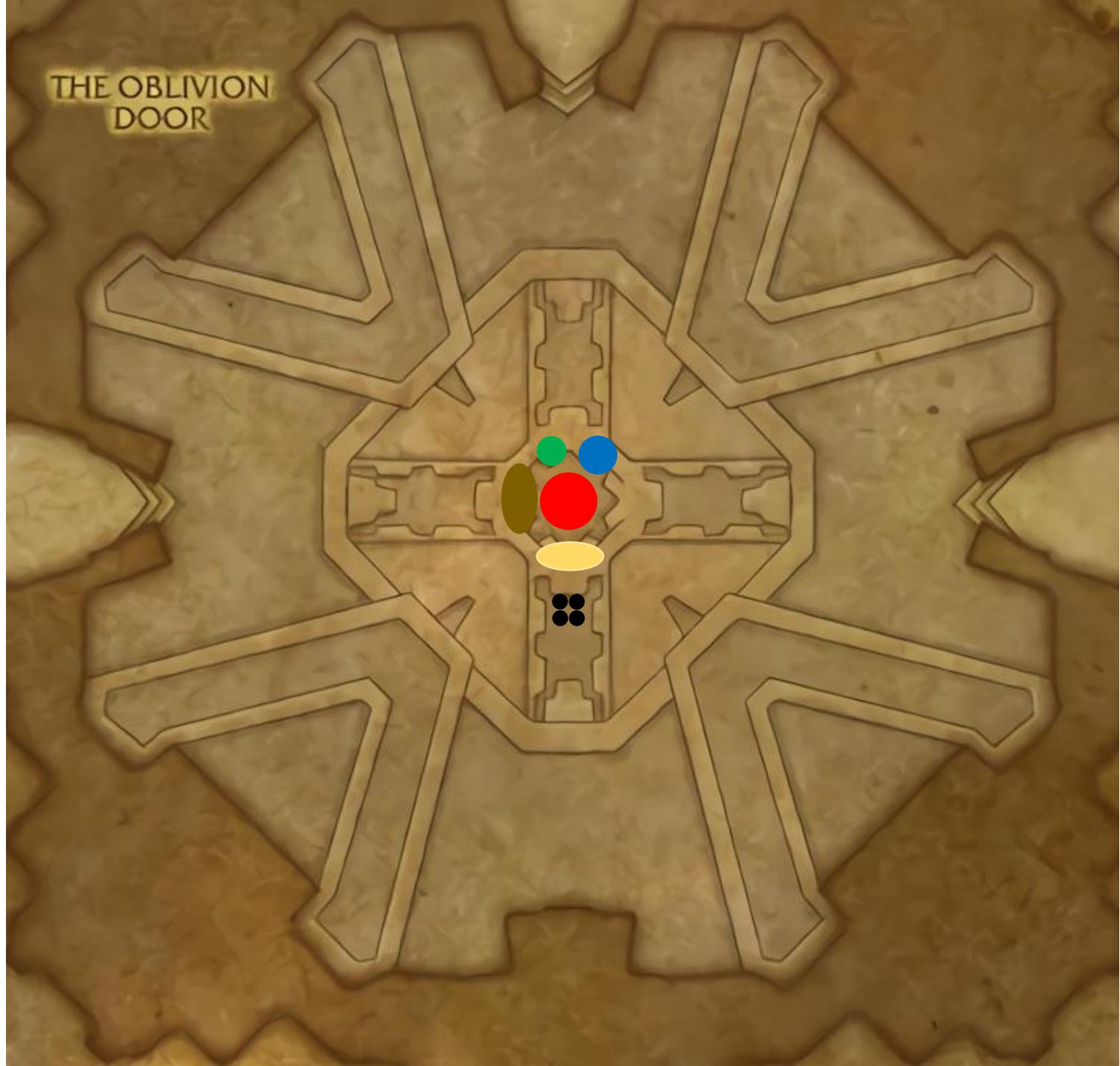
Open :

- Le Boss ● est tanke au centre de la salle
- Le Crusher ● et le Hexer ● sont colles au Boss
- Les 4 Croggs ● sont légèrement écartés du boss

- Le Crusher est orienté dos au raid
- Les rogues ● se mettent entre le boss et les Croggs
- Le reste du raid ● se met au cac du Boss

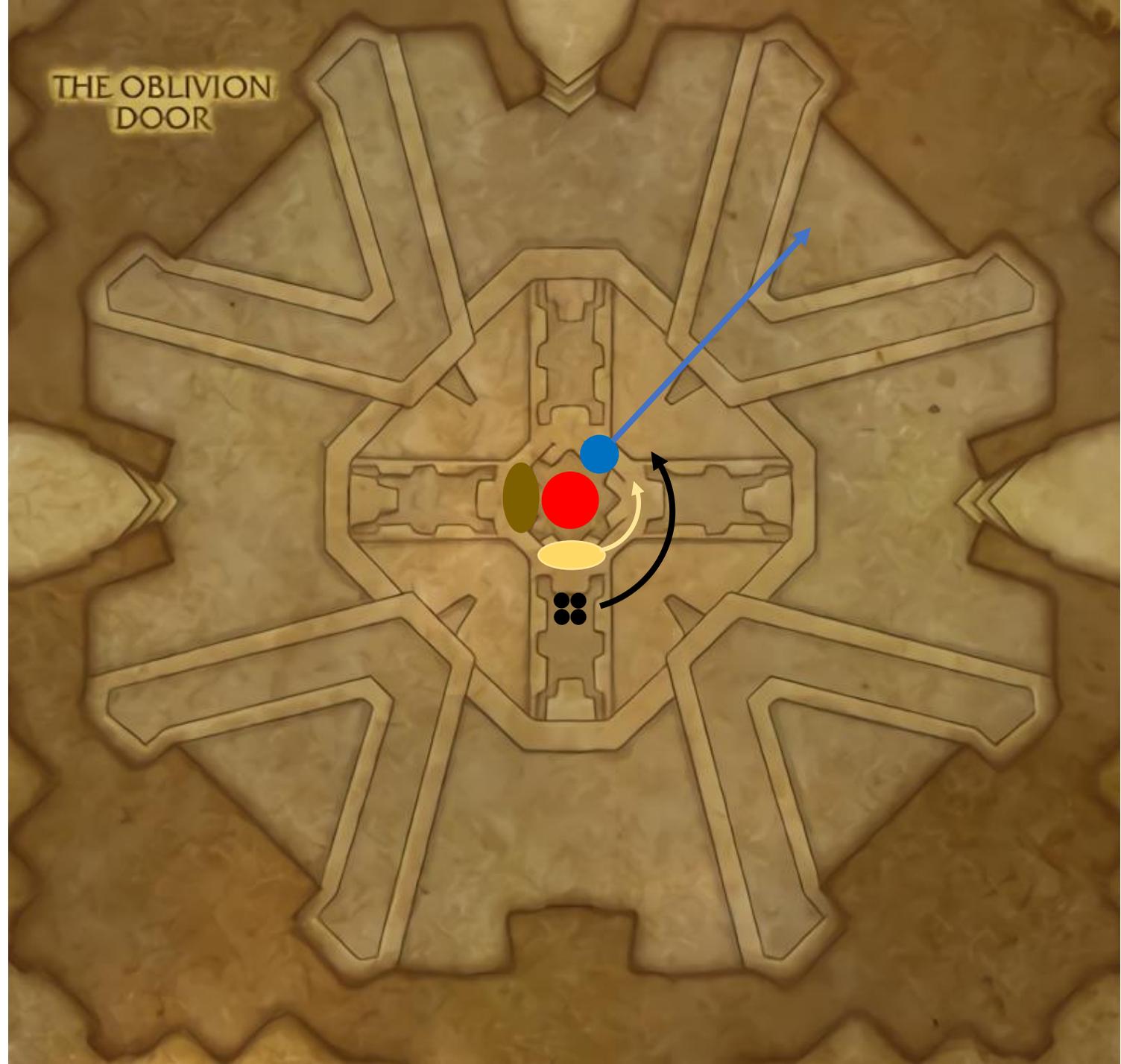
- La BL est lancée au pull
- Les rogues détournent sur le tanks des Croggs
- Le tank des Croggs les face tanks au début pour leur permettre de survivre au burst
- Le raid bourrine le Boss. Le Hexer se prend les cleaves passifs et va baisser naturellement. De même pour le Crusher
- Quand le Hexer descend a 30% PV, le resto chaman fait en sorte que le debuff de mort tombe sur le Hexer
- Le raid focus le Hexer et le tue (en moins de 12 secondes)

- Bien être au CAC, ca fait pop les zones à soak plus proche du centre



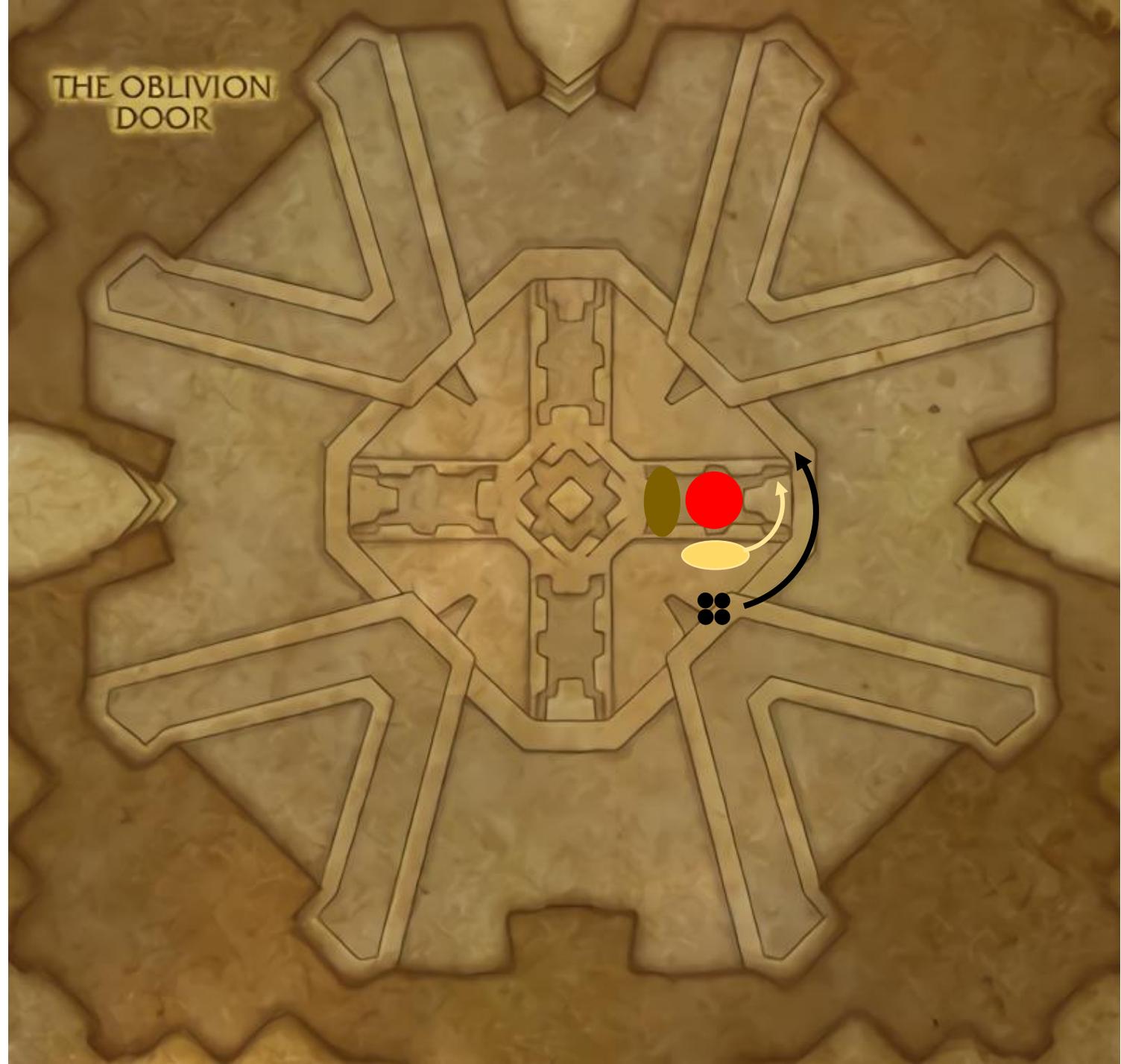
Phase 1 (100% - 40%) :

- Le Crusher est écarté du raid avant qu'il atteigne 100 d'énergie puis est rapproché à nouveau.
- Le chaman heal fait en sorte qu'il soit sous le debuff de mort au moment où il meurt
- Idéalement, le Crusher n'a pas le temps de passer une seconde fois à 100 d'énergie
- Les Croggs sont kités autour du boss, les rogues tournent en même temps pour continuer leur rota très compliquée
- Le mage givre ralenti les Croggs et garde un œil sur eux pour les burst avant qu'ils atteignent 100 d'énergie (attention idéalement à ne pas en tuer un sous le debuff de mort, le dispell avant)
- Tant qu'il n'y a pas eu le nouveau pop de Crogg, le tank les face tank de temps en temps pour leur permettre de regen tant qu'ils ne doivent pas être tués
- Comme en HM, on va exploser vers les escaliers pour permettre au prêtre de dispell de masse les petits adds
- Les petites zones devront être soak dès qu'elles popent (avant même qu'elles ne popent en fait !)
- Les Hexers devront être CC avant qu'ils ne puissent bouger



Phase 2 (40% - 0%) :

- Le combat est très légèrement décalé d'un cote de la salle afin que les joueurs fear le soient vers le meme cote
- On achève le Crusher
- Le tank des Croggs continue à kiter jusqu'à la fin du fight, et les rogues tournent autour pour continuer leur rotation de choc
- Le mage givre continue de les ralentir
- Il y aura entre 8 et 12 Croggs, et il n'y en a besoin que de 5, donc si quelques uns meurent, ce n'est vraiment pas grave (pas besoin de dispell avant de kill pour le mage)
- Quand les 2 joueurs se font fear vers le vide, attendre un peu, en grip un a nouveau au cac et dispell l'autre. Puis dispell le grip quand il arrive près du bord à son tour. Dispell (de masse) les petits adds. Comme il y aura 2 vagues, les dispells mono seront utiles
- Les tanks montent à 5 stacks sur prot dispo (ou 3 sinon). Ils vont exploser au loin.
- /!\ les tanks prendront très très cher, et s'éloigneront poser leur AOE au loin. Si un tank meurt, c'est la cata !
- Les tanks mourront...



Assigns :

- Soak des zones : (1) Dadygoule (2) (3) (4) Oxii (5) Xashp (6) Thyrrh (7) Modjette (8) Monolithes (10) Athalasse
- En P1, un soaker prend 5 stacks, puis se fait remplacer (sauf Dadygoule)
- En P2, un soaker prend 5 stacks, puis immune. /!\ si la zone est dans un AOE tank
- CC des Hexers : Modjette et Monolithes
- Ralentissement et burst des Croggs : Oxii
- Dispell du buff de mort : Kaeso

- Tank des Croggs : Mononao
- Tank Zul : Dadygoule et Yaleokali

- Full détourne sur Mononao au pull et quand la seconde vague de Croggs pop

- En P2, Yaleokali commence a tanker (dispell bubule), Dadygoule (dispell main de prot Xashp), Yaleokali (dispell main de prot Yaleo), Dadygoule (dispell main de prot Thyrrh)
- Les tanks vont exploser le plus loin possible pour que l'aoe gêne le moins possible (facile pour Yaleokali qui sera indépendant, plus compliqué pour Dadygoule qui dépendra de Xashp et Thyrrh pour les mains de prot)

Outils :

- Weak Aura qui affiche l'énergie des adds : <https://wago.io/BkOY9wn0z> (permet de les focus quand ils approchent des 100%)
- Weak Aura Ice Block Reminder : <https://wago.io/HyNEJpXoQ> (rappelle aux hunts de refresh l'ice block)
- Weak Aura swap : <https://wago.io/ryK0n-c47> (demande de l'aide quand on est en train de soak et qu'on doit courir exploser au loin)