

### III. Grong

Gear check du raid à première vue. Combat en une seule phase contre un gros gorille et des adds. Le gorille gagne de la rage au fur et à mesure, et la clé du combat est de l'empêcher de monter trop haut en rage (idéalement 50%). Plus le boss est bas en PV, plus vite il gagne de la rage.

Gros dégâts sur les tanks, et un switch rapide à réaliser pour eux. Une bonne réactivité pour sortir du raid rapidement si on est ciblé par certain sort.

#### Gestion de la rage :

Le boss utilisera le sort [Glas](#) s'il atteint 100% de rage, ou si on le force à le faire. Ceci lui fera utiliser sa rage par blocs de 25, faisant des dégâts à tout le raid et appliquant un stack de [Touché par la mort](#) à tout le monde qui augmentera le prochain tic de 30% pendant 40secondes et posera un dot. Si le boss est à 30% de rage, il fera un tic et conservera 5% de rage, s'il a 70% de rage, il fera 2 tics et conservera 20% de rage (etc.). D'après les vidéos, 1 tic fait mal, 2 tics explosent, 3 tics tuent, 4 tics wipent ☹️.

Des adds spawnt dans la salle ([Spectre de la mort](#), des morts vivants), au bout de 15 secondes puis toutes les minutes. Cet add ne sera pas à tanker et ne fera que caster [Renforcement par la mort](#) (et à couter !!) qui donnera 10% de rage à Grong. Il devra être full cut, et tué rapidement. En mourant, ces adds explosent (petits dégâts d'ombre et knock back), donne 50% de rage à Grong s'il est à moins de 15m (donc faut pas tanker Grong à côté, ou l'écarter à temps !) et font pop une orbe ([Cœur nécrotique](#)). Cette orbe peut être ramassé (idéalement par un DPS cac), infligeant des dégâts au joueur qui la porte, et lui offrant un extra bouton. Cet extra bouton lancera un sort sur le boss, lui infligeant 5% de ses PV en dégâts (pas mal !) et le forcera à utiliser Crise de colère. Il faut le trigger dès qu'il dépasse 50% (aux heals de nous tenir alors pour les 2 tics). Vers la fin du fight, un 3<sup>ème</sup> tic peut survenir, à voir...



#### Switch tank :

Le boss utilisera sur son tank actif [Combo bestial](#), une succession de 3 attaques aléatoires pouvant être soit [Choc bestial](#) (un gros dégâts physique laissant un debuff augmentant le prochain de 500%) soit [Morsure tranchante](#) (un debuff qui fait des dégâts physiques pendant 10secondes). Chaque technique met 2,5secondes (2,0 en HM) à être incanté, permettant de taunt pour la diriger vers le tank voulu.

Pour le moment sur les PTR, le boss peut utiliser 3 fois de suite la même technique, qui fait qu'un des tanks devra en prendre 2 (et si c'est choc bestial, il faut vraiment qu'il claque un gros CD pour tenir). Peut être que ce sera patché pour qu'il ne puisse pas utiliser une technique plus de 2 fois, ce qui règlera le problème, il suffit que l'autre tank taunt si un tank est sur le point de prendre une technique une seconde fois.

1	Choc bestial	A	Choc bestial	B	Choc bestial	B
2	Choc bestial	A	Choc bestial	B	Morsure tranchante	B
3	Choc bestial	A	Morsure tranchante	A	Choc bestial	B
4	Morsure tranchante	A	Choc bestial	A	Choc bestial	B
5	Choc bestial	A	Morsure tranchante	A	Morsure tranchante	B
6	Morsure tranchante	A	Choc bestial	A	Morsure tranchante	B
7	Morsure tranchante	A	Morsure tranchante	B	Choc bestial	B
8	Morsure tranchante	A	Morsure tranchante	B	Morsure tranchante	B

Les A et B représentent les tanks qui prennent la technique en question

#### Positionnement :

Les DPS distants devront rester à plus de 15m des morts vivants afin de ne pas prendre de dégâts inutiles.

Le boss utilisera régulièrement [Heurt mortel](#), sur un joueur non tank au CAC (pas un CAC, au CAC, donc soyez à distance, les distants !) Cela fera des dégâts au joueur et à tous les joueurs à moins de 10m (donc spread 10m pour les cac à ce moment là !) et laissera un AOE qui explosera au bout de quelques instants (en sortir pour le joueur ciblé).

L'add lancera aussi un missile sur un joueur à distance (pas un distance, à distance, donc soyez au CAC, les CAC !) : [Explosion vaudou](#) qui fera des dégâts aux joueurs autour de lui sur 10m et laissera un AOE violette au sol qui durera 30secondes (donc spread 10m pour les distances à ce moment là !).

#### Mode Héroïque :

2 nouvelles techniques vont compliquer le fight :

[Grondement féroce](#) qui sera utilisé toutes les 20 secondes environ qui fera des dégâts à tous les joueurs et mettra un fear sur les joueurs n'ayant pas un autre joueur à moins de 5m d'eux. Cela rendra les Heurts retentissant et les explosions vaudou beaucoup plus fun car il faudra alors se dépacker en binôme (et donc nous auront toujours 2 joueurs touchés au lieu d'un par ces techniques). Une fois les binômes créés, il ne devrait pas y avoir de problème.

A la fin de chaque Combo bestial (techniques tank), le boss utilisera [Lancer bestial](#) sur le tank actif. Le boss l'attrapera dans sa main (lui infligeant de gros dégâts physiques pendant 5 secondes, le tank peut utiliser ses techniques), marquera un joueur (grosse flèche rouge au dessus de la tête) et lui lancera le tank dessus au bout des 5 secondes. Cela infligera de gros dégâts de nature à tous les joueurs, avec une réduction plus la distance est grande (max 30m). Le joueur ciblé doit donc se sauver à plus de 30m des autres. Le tank sera stun à l'arrivée, il faudra donc attendre la fin de son stun pour revenir côte à côte (à cause du fear).