

14/14 – Garrosh Hurlenfer

Phase 1 – La vraie Horde (100 – 10%) :

- *Le tank principal tank Garrosh au centre de la salle pour favoriser les cleave / AoE.*
- *Le tank secondaire récupère les adds : Porteguerres et Chevaucheurs de loup long-voyant.*
- **Chant de guerre de Hurlenfer** : renforce les adds.
- **Désacralisation** : AoE violette (portée de 15 m). *A dps prioritairement pour ne pas être débordé.* Ci ciblé, sortir rapidement de l'AoE.
- **Porteguerres** : simples grunts, RAS.
- **Chevaucheurs de loup long-voyant** : *A dps en priorité. Ne cut QUE les Salves de guérison ancestrales.* Ne pas cut les **chaînes d'éclair** (pour éviter trop de +25 % cast à chaque cut).
- **Ingénieur orc** : active en 15 s une **Étoile de fer kor'kron**. *Les tuer pour les cut.* Si l'**Étoile de fer kor'kron** est activée, elle roule en ligne droite en direction du mur opposé, *tuant instantanément les alliés et aux adds sur son passage.* Elle finit par exploser contre un mur infligeant des dégâts proportionnels à la distance la séparant des ennemis. Activer une **étoile de fer seulement peut être un bon compromis.**

Interphase : Royaume d'Y'Shaarj (10% - périodes d'1 min) :

- Pendant 1 min, *dps le max de Manifestations de sha* pour limiter l'absorption d'énergie par Garrosh, et le renforcement de ses techniques.
- *Si trop de dégâts après l'interphase : se packer dans le dos du boss, aux dépends du dps.*
- **Terrasse Printanière** : RAS.
- **Temple de jade** : *1 groupe distants reste dans la cour, 1 groupe mêlés à l'intérieur du bâtiment.*
- **Temple de la grue** : *1 groupe dans chaque escalier pour les 2 mini-boss (buff -50 % dégâts subits → prendre la boule lumineuse).*
- **Annihilation** : *du retour du Royaume d'Y'Shaarj, éviter à tout prix cette AoE conique !*

Phase 2 – puissance d'Y'Shaarj (100 % pv):

- **Tourbillon corrompueur** (25 énergie) : inflige des dégâts proportionnels à la distance. *Si surpuissante*, envoie des **missiles**, *infligeant de lourds dégâts dans les 8 m du point d'impact et fait pop un Séide d'Y'Shaarj à dps. S'écarter du boss (y compris CàC et tanks) dès qu'il commence à l'incanter (6 secondes). Les tanks doivent absolument séparer les séides pour qu'ils ne meurent pas trop près les uns des autres.*
- **Touché d'Y'Shaarj** : prend le contrôle d'un *perso, qui doit être dps très rapidement à 20 %*, sinon l'effet se propage. *Eviter les DoTs et les grosses attaques sur ce joueur. Si surpuissante (50 énergie), le perso contrôlé se transforme en Sha*, et devient *insensible aux effets de perte de contrôle.*
- **Désacralisation** : AoE violette (portée de 15 m). *A dps prioritairement pour ne pas être débordé.* Ci ciblé, sortir rapidement de l'AoE. *Si surpuissante (75 énergie), l'AoE ne peut plus être tuer. Continuer de maintenir ses pv le plus bas possible pour limiter sa zone d'influence. Les distants / soigneurs doivent placer les armes de la Désacralisation surpuissante de façon à maximiser l'espace disponible (coin de la salle → serpent).*
- **Désespoir déchirant (tanks)** : *Les tank doivent switch tous les 8 à 10 stacks. Si surpuissante (100 énergie), débuff cumulable sur le raid : +10% dégâts au prochain Désespoir déchirant.*

Phase 3 – Mon monde (10 %) :

- Garrosh obtient 100 énergie et regagne 20 % pv, soit 30 % pv.
- Conserver héroïsme pour cette phase. Phase de burst dps.
- *Toutes les techniques de la P2 deviennent surpuissantes.*
- *Les distants / soigneurs doivent placer les armes de la Désacralisation surpuissante de façon à maximiser l'espace disponible (coin de la salle → serpent).*
- *S'il devient trop dur d'éviter les missiles du Tourbillon corrompueur surpuissant, ne pas hésiter à utiliser un temps de recharge.*