# Razorgore

Le combat se déroule en 2 phases :

1 ère phase :

Le Boss est Mind Control grâce à un orbe, par 2 tank de préférence, ils doivent détruire les œufs se trouvant dans la salle. Dès que les œufs sont détruits on passe en P2.

Au 4 coins de la salle, 3 types d'adds vont pop, jusqu'à 50 adds peuvent être présent et veulent taper le gars qui utilise l'orbe de CM du boss

-Les mages à focus en priorité par les dps car ils font beaucoup de dégâts et ont très peu de vie.

-Les Légionnaires y a des strats où on les kitt et d'autres où on les tue. Ça dépend du dps du raid et du nombre de tank présent. Le kitt sur un raid pas trop stuff a l'avantage si c'est bien fait de demander moins de heal et donc moins d aggro au healer.

-Les Drakonnides qui se font kitt. Attention ils sont insensibles au effet de ralentissement.

Il faut définir 4 groupes de 9 pour chaque coin et équilibrer au mieux le dps.

**La clé du combat se joue sur les heals, toute la difficulté et de tenir son groupe en vie sans récup l aggro des mobs qui sont kitt**. En effet, la mort de 1 seul heal signifie souvent le wipe car les autres heal vont devoir générer plus de heal pour compenser et donc plus d aggro et donc crever les uns après les autres. Il est obligatoire de derank les heals et utiliser les bouclier un max car ça génère moins d aggro.

Les dps caster vont défoncer les mages en prio dés qui pop, et sur les légionnaires par la suite

Les dps cac vont soit dps les légionnaires, soit les kitt, les war peuvent brise genou

Les hunts (il en faut 2 qui prennent chacun 1 coter) et récup les drakonnides pour les kitts en se servant du déniveler en sautant pendant que les drakes font le tour. En posant des patinoires sur chaque coter au centre pour ralentir les légionnaires.

Le but est de rester en vie jusqu'à ce que les œufs soit détruit, à ce moment-là, tous les add s'enfuit et on passe en P2.

2ème phase :

C'est quasi GG, si on arrive en P2, le combat qui suit est très classique et facile à condition de gérer son aggro.

Le boss attaque celui qui le MC a début, il est insensible au taunt donc il faut gérer son aggro et si y a une reprise il faut stop dps le temps qu'il revienne sur un tank.

Il jette des bolt sur des gars qui brule pour 3000 de dégats donc il faut heal histoire que le mec meurt pas. Y a moyen d'éviter les bolts en se cachant derrière un pilier. Pour economiser du heal surtout sur les raids pas trop stuff, Le mec qui se prend une bolt, se fait tenir en vie avec un hot puis va finir de se heal au bandage derrière le pilier.

A la fin, il meurt, on le loot, et on est heureux !!! J

Voilà je pense ne rien avoir oublier.

Le roaster idéal si on est 40 se compose de 8 healer, 6 tank, 2 chassous, 12 dps caster et 12 dps cac, pour la version ou on ne kitt pas les légionnaires.

Le roaster ideal pour la version kitt des legionnaires se compose de 8 healer, 2 tank, 4 chassou ,26 dps(dont pas mal de war qui peuvent briser les genous) .

Aprés ça peut s'adapter mais je pense il faut un minimum de 8 heals pour qui ne monte pas trop leur aggro.

---

Revision #2
Created 2020-11-25 16:54:50 UTC by Magus
Updated 2020-11-25 16:56:12 UTC by Magus