

**Points de Vie :**

Mode 10 joueurs : 8.761.000  
Mode 25 joueurs : 31.680.000  
Berserk : 8 min

**Composition du raid :**

**Mode 10 joueurs :**

2 tanks

2 à 3 soigneurs

2 à 3 dps mêlée

3 à 6 dps distance

**Mode 25 joueurs :**

2 tanks

5 à 7 soigneurs

Composition équilibrée en dps de mêlée et à distance

**Présentation**

Le Porte-Mort Saurcroc est le quatrième boss de la Citadelle, il est considéré comme étant le boss de fin de l'entrée de la Citadelle ce qui le place un léger cran au-dessus des trois boss précédents, et surtout en mode 25 joueurs il permet d'obtenir les précieux insignes pour acheter le T10 de niveau 264. Pour la petite histoire, Saurcroc dit « le jeune » est l'orc qui se fait tuer par Arthas dans la cinématique de la Porte du Courroux, il est aussi le fils du Haut-seigneur Saurcroc (ne vous avisez pas de l'appeler « le vieux » par contre) qui est le commandant de la Canonnière de la Horde dans l'affrontement précédent.

**Stratégie**

Saurcroc est un Chevalier de la mort spé Sang, le déroulement du combat repose sur votre capacité à limiter ses gains de Pouvoir du Sang. Saurcroc gagne du Pouvoir du Sang chaque fois qu'une de ses habilités spéciales inflige des dégâts, lorsque sa barre de pouvoir du Sang atteint 100, il pose une Marque du Champion déchu sur un membre du raid, celle-ci augmente la vitesse à laquelle il gagne du Pouvoir du Sang, ce qui accélère le processus. Donc plus vous ferez d'erreurs dans l'exécution du combat, plus la situation dégénérera vite jusqu'à ce qu'elle vous échappe complètement. (Généralement quand Saurcroc est bas en vie ce qui rend le mécanisme d'autant plus rageant.)

**Tanking**

Le tanking de Saurcroc est assez simple, il vous faudra au moins deux tanks. Le boss doit être tanké là où il apparaît, régulièrement il posera la rune sanglante sur le tank en cour, le second tank devant alors immédiatement provoquer le boss et le conserver, jusqu'à prendre lui-même la rune sanglante, le premier tank ayant perdu sa rune entre temps, il peut re-provoquer Saurcroc. Il est très important de bien gérer cet aspect du combat, Saurcroc se soignant de 10 fois le montant des dégâts qu'il inflige au tank affaiblit par la rune, et il y gagne beaucoup de puissance du sang, la rune dure 20 secondes. Il est aussi très important pour les tanks de ne pas utiliser de technique faisant de l'aggro en Aoe lors de l'apparition des adds, car celles-ci ne doivent absolument pas être tankées.

**Placement**

Le boss étant tanké en haut des marches, tous les dps à distance et les soigneurs doivent être répartis en arc de cercle dans la salle, en veillant à bien prendre en compte 2 facteurs :

* L'espacement entre les joueurs, celui-ci doit être au moins de 12 mètres avant d'éviter que la nova de sang envoyée sur un joueur n'en touche d'autres, cela provoquerait beaucoup plus de dégâts à soigner, et surtout beaucoup plus de pouvoir du sang pour Saurcroc.
* Les contraintes de portée des soigneurs et des dps, idéalement les soigneurs et les chamans doivent être plutôt dans les arcs de cercles intérieurs pour avoir tout le monde à portée de soin et de totems, alors que les dps à distance seront plutôt en périphérie, du moment qu'ils sont à portée de dps du buff, leur éloignement facilitant le kitting des bêtes de sang.

**Les bêtes de sang**

Toutes les 35 secondes des bêtes de sang vont apparaître autour du boss, 2 en mode 10 joueurs et 5 en mode 25 joueurs, il est vital que ni les tanks ni les dps de mêlée ne reprennent l'aggro sur celles-ci : chaque fois qu'une bête de sang inflige des dégâts au corps à corps, Saurcroc gagne de la puissance du sang, il convient donc de ne faire aucune technique susceptible de les aggro au pop. Cela sera donc aux dps à distance de tuer les bêtes, elles possèdent 100.000 points de vie en mode 10 joueurs et 250.000 en mode 25 joueurs approximativement, il ne faut absolument pas les AoE, elles sont quasiment immunisés aux dégâts en Aoe (-90% de dégâts) il conviendra donc de les tuer en monocible. Pour tuer les bêtes du sang, la meilleure technique consiste à mêler sorts de contrôles et ping-pong. Il faudra donc que les chasseurs posent régulièrement un piège patinoire sur les marches, les démonistes destruction peuvent utiliser furie de l'ombre, les paladins en assommer une avec leur marteau de justice, etc., les dps à distance doivent logiquement prendre l'aggro des bêtes, celles-ci se dirigeront vers eux sur les bords du cercle, les dps devant alors les kitter dans la mesure du possible, aidés par les sorts de contrôle et les tanks provoquant les bêtes une fois qu'elles sont suffisamment éloignées, pour qu'elles fassent demi-tour ce qui permet aux dps à distance de les terminer tranquillement. Elles ne font pas très mal, mais en aucun cas un joueur ne doit être touché, c'est tout à fait jouable avec une bonne exécution. Il est bon à savoir que les bêtes sont sensibles à tous les effets de Knock back : Poignes de mort, Orage, Tsunami, et aux effets de ralentissement/immobilisation.

**Autres Capacités**

Saurcroc provoquera des dégâts sur le raid avec sa technique Sang Bouillonnant, c'est un DoT qui ne peut être dissipé, mais les techniques spéciales d'immunités comme Bloc de glace ou Bouclier divin le suppriment. Un bouclier de prêtre sur la victime permettra aussi de limiter le gain de Puissance de Sang de Saurcroc, dans tous les cas cette technique n'a rien de particulièrement dangereuse.  
La technique qui force le raid à s'espacer est la Nova de Sang, elle cible une personne à distance aléatoirement, et tous les joueurs à moins de 12 mètres en subiront aussi les dégâts, multipliant d'autant le gain de Pouvoir du sang de Saurcroc. Un mod affichant si vous êtes trop près d'un autre joueur peut être utile. Il est particulièrement important de faire attention lors de vos déplacements, que cela soit un chasseur pour poser un piège ou un dps à distance kittant une bête de sang, essayez de garder vos distances avec les autres joueurs. Si jamais vous devez passer près d'autres joueurs, n'oubliez pas qu'il est mieux de passer carrément sur un seul joueur, pour ne propager la nova qu'entre vous deux, plutôt que de passer entre plusieurs joueurs à moins de 12 mètres, et propager ainsi plus largement la nova.

**La Marque du Champion déchu**

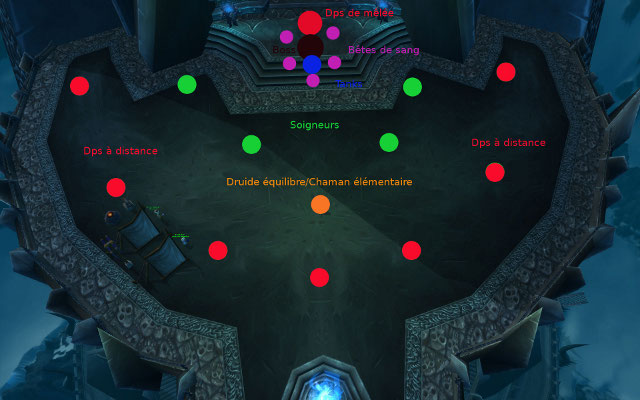
Chaque fois que Saurcroc atteint 100 Pouvoir du sang il pose la Marche du Champion déchu sur un joueur, il subira alors de très lourds dégâts, environ 5000 à 6000 dégâts toutes les une ou deux secondes en mode 25 joueurs, en plus d'offrir d'avantage de Pouvoir du Sang au boss. Qui plus est si le joueur victime de la marque meurt cela soigne Saurcroc de 5% de ses points de vie totaux. Il faudra donc une très grande quantité de soins en permanence sur un joueur victime d'une marque. En aucun cas la marque ne peut être retirée, pas de dissipation, pas d'immunités avec le bloc de glace ou le bouclier divin, et surtout même mort le joueur conserve la marque, cela signifie que si vous le ramenez à la vie il reprendra immédiatement des dégâts et il est susceptible de re-mourir et de re-soigner le boss. Après la première marque la seconde arrive donc bien plus rapidement, et tout s'enchaine, non seulement le boss les pose encore plus vite, mais les dégâts sur le raid deviennent plus importants, et la perte d'un joueur marqué soignera le boss, ce qui rallonge d'autant le combat etc. Autant dire qu'avoir un bon dps de raid, et une exécution propre trivialise le combat.

**Tip :** Si votre dps de raid n'est pas terrible, et que vous ne réussissez pas à finir le combat suffisamment vite à cause de l'enchaînement des marques dans les derniers moments du combat, il est possible de laisser périr immédiatement le premier dps à prendre la marque. Le boss regagnera un peu de vie mais l'impact sera bien moindre au gain de puissance du sang pendant plusieurs minutes, mais cette technique n'a rien de glorieux. Si vous êtes aussi particulièrement cynique vous pouvez aussi demander au joueur d'utiliser sa pierre de foyer pour sortir de l'instance !

**Frénésie :**

À 30% de points de vie Saurcroc passe en Frénésie, il frappera donc plus rapidement de 30% donc les tanks prendront plus de dégâts ainsi que les victimes des Marques du Champion déchu, il vous faudra donc conserver la Soif de Sang / l'Héroïsme jusque-là et l'envoyer pour le burst final sur le boss.  
Au bout de 8 minutes le boss devient enragé ce qui augmente ses dégâts de 500% et sa vitesse de 150%, si vous gérez mal les marques du champion déchu et la Rune Sanglante l'enrage vous tuera si jamais vous avez réussi à survivre jusque-là.

**Schéma de placement**

[](http://www.millenium.org/upload/schemasaurfang.jpg)