**Seigneur Gargamoelle**



Le Seigneur Gargamoelle est le premier boss de la Citadelle de la Couronne de glace, il a été fabriqué par le roi liche avec les os de milliers d'aventuriers vaincus.

Il possède 7 millions de points de vie en mode 10 joueur et 23.7 millions en mode 25 joueurs.

**Habilités**

**Tempête d'Ossements**

Attaque les ennemis proches dans un tourbillon d'os durant jusqu'à annulation. 3 secs d’incantation. Provoque des dégâts en Aoe toutes les 2 sec dont les dégâts sont décroissant en fonction de l'éloignement par rapport au boss. Environ 6k sur lui et descendant jusqu'à moins de 1000 à une trentaine de mètres. Le boss charge 4 cibles avant de ramener son aggro à 0 pour toutes le raid et de mettre fin à la tempête d'os. 30 secs de temps de recharge.

**Cimetière de Pics d'os**

Projette des Pics d'os massifs empalant les ennemis dans leur chemin. Inflige 10% de la vie totale en dégâts par seconde jusqu'à être tué. 39.000 points de vie en mode 10 joueurs. 10 secs de temps de recharge.

**Flamme Froide**

Invoque une ligne de givre touchant les ennemis dans son passage. Instantané. 8 mètres de large. Inflige 6000 dégâts de givre par seconde pendant 8 sec.3 sec de temps de recharge. Prend une cible aléatoirement.

**Fouette Sabre**

Portée de mêlée - Divise 200% des dégâts de mêlée normale entre un ennemi et son allié le plus proche, remplace une attaque de mêlée. Utilisé chaque seconde mais pas pendant l'incantation du cimetière de pics d'os. Empêche les cibles d'être victimes du cimetière de pics d'os.

 **Rôles et stratégies**

Le Seigneur Gargamoelle est un boss relativement simple pour toute guilde ayant vidé l'ensemble du contenu antérieure il ne posera aucun problème, cependant il peut représenter un certain défi pour les raids se contentant des modes 10 normaux.

**Tanking**
A cause de la technique Fouette Sabre, il vous faudra 2 Tanks, ceux-ci devront se superposer pour être certain d'encaisser la frappe à 2. Si un seul tank est au Cac il prendra des dégâts majeurs, s'il y a des dps ils risquent de mourir de la frappe.
La principale difficulté du combat pour les tanks est de reprendre le boss à la fin de la tempête d'os, celui-ci faisant un reset d'aggro complet à ce moment-là. Il faudra donc le taunt, et remonter rapidement une aggro conséquente sur le boss, tout en utilisant les CD de survie, au cas où vous encaisseriez un Sabre Fouet seul au moment de la reprise.

**DPS mêlée**
La Hit box de Gargamoelle est vraiment gigantesque, pensez à vous tenir en à la limite de celle-ci, cela facilitera l'esquive des Flammes froides, et cela vous permettra de vous écarter plus rapidement lorsqu'il incantera sa tempête d'os.

**Pics d'os**
Régulièrement des pics d'os perforeront des joueurs (1 en mode 10, 3 en mode 25) les dps à distance devront tous en faire leur priorité absolue d'autant qu'ils ont beaucoup de points de vie. Si des joueurs en mêlée sont victimes des pics d'os, les Cac à proximité devront switcher aussi. Les pics d'os peuvent toujours être envoyés par le boss pendant sa tempête d'os. Le seul moyen de se débarrasser d'un pic d'os est de le tuer, absolument aucune technique ne permet de vous en débarrasser (à part mourir) pas de bijou pvp, pas de racial, pas de bloc de glace ni de bouclier divin, rien ! Et il vous est impossible d'utiliser la moindre technique, autant dire que votre libération et votre survie est entièrement entre les mains des dps et des soigneurs. Cependant anticiper la trajectoire des flammes froides pour bouger au plus vite peut éviter dans certain cas d'être empalé et enflammé.

**Flamme froide**
Les flammes froides apparaissent depuis la Hit Box de Gargamoelle, elles prennent un joueur pour cible et avance en ligne droite, il est donc facile de les esquiver à distance avant même d'être touchés. Les Cac devant en sortir au plus vite. Le principal danger des flammes froides vient du fait qu'elles continuent d'apparaitre après l'incantation des pics d'os, des joueurs empalés pouvant se retrouver prit en plus dans les flammes ce qui peut les tuer très rapidement. Ce qui rend d'autant plus urgent le dps sur les pics. Les flammes froides apparaissent aussi pendant la tempête d'os, étant donné la trajectoire erratique de Gargamoelle, des flammes froides risquent de quadriller la zone dans tous les sens soyez vigilant.

**Tempête d'ossements**
Toutes les 30 sec Gargamoelle lancera sa tempête d'os, lorsqu'il fait son émote, éloignez-vous jusqu'aux extrémités de la salle, et s'il vous prend pour cible kitter le dans la mesure du possible en sens inverse. N'oubliez pas qu'il reset son aggro à la fin de la tempête, donc évitez de poser des dots vers la fin de la tempête ou d'envoyer un burst trop violent juste après.

**Soins**

Si les tanks sont bien positionnés les dégâts qu'ils encaisseront seront relativement modérés. Les difficultés viennent plutôt des dégâts sur le raid. Les flammes froides et le tourbillon d'os infligent des dégâts moyens et évitable, ils ne sont pas trop dangereux en eux même et ils sont évitables, cependant les pics d'os infligent eux aussi des dégâts, et ils peuvent empêcher un joueur de bouger pour esquiver les flammes et le tourbillon dans ce cas sans soins intensif le joueur peut vite en mourir. Le pire des scénarios possibles étant d'avoir un ou plusieurs healers empalés sur les pics d'os, amoindrissant d'autant les soins du raid.
Lors de la fin de P2, lorsque le tank doit reprendre le boss, overhealer le MT est plus que conseillé, celui-ci ayant de fortes chances de ne pas être stacké avec l'OT. Si de toute évidence le tank prendra un ou plusieurs Sabre Fouet seul, l'utilisation des plus gros CD comme le Gardien angélique ou une bénédiction de sacrifice peut éviter de perdre le tank.

**Placement**
Le placement est particulièrement important sur ce combat, les contraintes en termes de dégâts de raid et de dps à produire étant relativement importantes.
En P1 les flammes froides ciblant un joueur, si ceux-ci sont trop proches les uns des autres, ils seront nombreux à devoir bouger ou à prendre des dégâts. Mais ils doivent rester suffisamment proche les uns des autres pour dps les pics d'os des autres joueurs ou pour les soigner. Le placement le plus évident étant de tourner le boss dos au raid et de positionner le raid en arc de cercle. Les tanks ne prenant pas de pics d'os, ils ont juste à être à portée de Heal. Les Cac seront ainsi à portée des dps à distance pour tuer leurs pics d'os. L'arc de cercle ne doit pas être trop étendu afin que les joueurs aux extrémités puissent dps les autres pics d'os et être eux même sauvés si cela leur arrive.
Au passage en P2 les joueurs doivent s'éparpiller sur le pourtour de la salle, tout en restant écartés de manière modéré. Les dps devant toujours tuer les pics d'os et les soigneurs remonter tout le raid à cause de l'aoe de la tempête d'os. Une fois la P2 terminée les joueurs doivent reprendre leur placement de P1.

**Stratégie**
Le seigneur Gargamoelle répète 2 phases sur un temps fixe, de 100 à 0% de sa vie. Dans la première il frappe les tanks avec Fouette Sabre, et il envoie régulièrement Flamme Froid et Cimetière de pics d'os. L'objectif de tous les membres du raid étant d'éviter les flammes tout en assurant leur rôle spécifique.
Il entame la phase 2 avec une émote, il incante alors la tempête d'ossement, et il se met à tourbillonner à travers la salle en poursuivant les joueurs. Durant cette phase il continue d'envoyer flamme froid et cimetière de pics d'os. Comme en phase 1, les pics d'os seront toujours une priorité absolue pour les dps, en plus d'avoir à éviter les flammes froides et le tourbillon.
La seule réelle difficulté du combat étant de bien gérer la reprises par les tanks en fin de P2, non seulement il faut que les tanks soient rapidement l'un sur l'autre afin d'éviter de perdre un tank à cause du Fouette Sabre, et en évitant que les Dps ne reprennent l'aggro. Il est conseillé aux chasseurs d'utiliser leur redirection sur le tank, et au voleur s d'utiliser la technique métier sur ce même tank.

**Schéma de placement**

