Trial of Valor – Boss 2: Guarm

Overview:

Guarm ha 3 teste che fanno 3 diversi tipi di danno (Shadow/Frost/Fire) e il raid dovrà gestire il combattimento con una successione di Spread e stack. Sempre per il fatto che ha tre capocchie, genera molto più danno in melee che dovrà essere condiviso dai tank. Inoltre, il Bossonoltre fa una carica andata e ritorno che deve essere evitata.

Positioning:

I **Tank** devono posizionare il boss sul ponte direzionandolo verso il resto del raid e devono restare vicini l'uno all'altro

I **DPS Melee** devono posizionarsi ad su di un lato del boss, a 5y l'uno dall'altro alla massima distanza dell'hitbox.

I **Ranged DPS** devono stare alle spalle del tank ad una distanza >25y, al centro della piattaforma e spreddati gli uni dagli altri di almeno 5y

Abilità di Guarm:

- **Guardian´s Breath:** Ogni Testa fa un tipo di soffio a forma di cono il cui danno viene diviso tra i player che lo subiscono.

Testa 1 - Fiery Phlegm (un cono Fire)
Testa 2 - Salty Spittle (un cono Frost)
Testa 3 - Dark Discharge (un cono Shadow)

Per ogni persona che non viene colpita da alcun soffio, **Guarm incrementa il danno fatto del 5%** per stack. Inoltre ogni player che prende danno da un soffio viene colpito da un **debuff permanente** che provoca morte sotto atroci sofferenze se si viene colpiti da un tipo di soffio differente.
Il raid verrà diviso in 3 gruppi a cui verrà assegnata una testa e una posizione.

- **Guardian´s lick**: Il Boss applica 3 tipi differenti di debuff random in base al tipo di testa che lo casta:

Testa Fire: Il debuff provoca danno ogni 0.5 sec per un totale di 5 secondi entro 5y dal player
Testa Frost: Il debuff stunna il player e tutti quelli entro 5y
Testa Shadow: Il debuff assorbe le cure ricevute dal player colpito e da tutti quelli entro 5y

A prescindere dal tipo di debuff i player devono stare a 5y gli uni dagli altri.

- **Multi-Headed**: Tutti gli attacchi fatti dal boss colpiscono un target aggiuntivo entro 8y dal bersaglio. Quindi i Melee devono stare alla distanza massima possibile dal boss e dai tank.

- **Flashing Bang**: Il boss compie un attacco con un cono frontale di 25y. Il Tank deve girare il boss prima della spell dal lato opposto rispetto ai melee e usare un CD difensivo per assorbire i danni.

- **Roaring Leap**: Guarm sbatte via i player ad una distanza di 25y e li carica infliggendo danno fisico e lirando in aira i bersagli colpiti.
La spell colpisce il gruppo di player più unito quindi se i **RANGED** sono spreddati correttamente il bersaglio della spell sarà il gruppo di melee. I **MELEE** dovranno farsi colpire ed essere sbattuti in dietro per poi spostarsi prima della carica ed evitare di essere tirati in aria. I **TANK** dovranno riposizionare il boss subito dopo la carica.

- **Headlong Charge**: IL boss salta alla fine della piattaforma e inizia a caricare il lato opposto del ponte, fa una virata successivamente continua a caricare il lato da cui è partito. Questa spell fa molto danno e i player dovranno spostarsi prima da un lato e poi dall'altro della piattaforma per evitare la carica. i TANK dovranno riposizionare il boss al termine della spell