

Anetheron



Anetheron

HP - 4,200,000

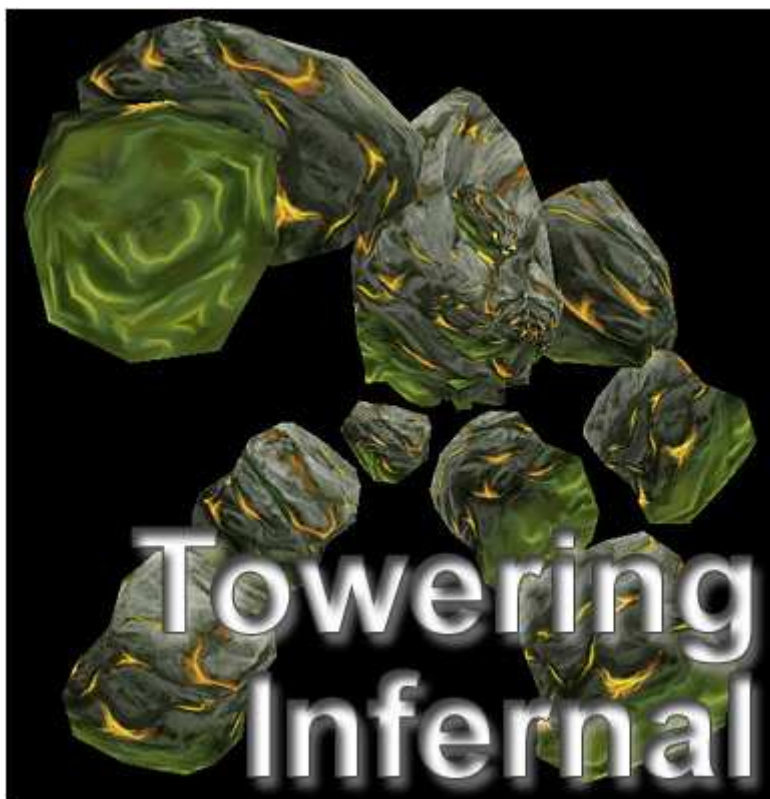
Melee -okolo 3-6k do platu

Carrion Swarm - vyšle vlnu svinstava v úhlu 60° ve směru cíle na který tuto vlnu zakástí. Vlna způsobuje 4250-5750 shadow dmg a na zasažený cíl aplikuje debuff který redukuje healing DONE (ne received, tedy přijatý) o 75%. Nejde dispelnout a postihuje i bandage, prostě veškere healing done efekty. Debuff trvá 20 sekund a Swarm je zaměřen na náhodnou osobu. Má range 60 jardů. Anatheron jej používá každých cca 11-15 sec.

Sleep - uspí až 3 náhodné hráče na 10 sekund. Nedispelovatelné, ani Tremor totemem ani Will of The Forsaknem

Vampiric Aura - healuje Anetherona za 300% damage kterou dá. Rougové musí udržovat Wound poisonsy plně nastakované, aby zmírnili dopad této ability.

Inferno



Je zakástěna každou minutu na náhodný cíl. Z nebes spadne meteor, způsobí 2500 fire dmg, omráčí cíl na 2 sekundy a summone na místo dopadu Towering elementála (popis viz níže pyčo). Infernal ma asi 220.000 HP, nedávám žádné velké rány, ale má Immolation auru, která dává 3325 - 3675 fire dmg každé 2 sekundy všem v okruhu 8 jardů.

New Mobs

Banshee



Součástí většiny vln od vlny č. 3.

HP - 83,000

Banshee Curse - redukuje šanci na hit o 66%. Decursovatelné

Banshee Wail - hodně podobný Shadow boltu, dává 2475-3025 shadow dmg aktuálnímu cíli

Anti-Magic Shield - vytvoří si anti-magic štít, který absorbuje až 200.000 magic dmg po dobu 30s.

Alianční NPC

Všechny jsou elity a dělají průměrnou dmg a mají tuny HP.



Alianční základna je plná NPC které nám budou pomáhat v průběhu tohoto encounteru. Jejich aggro range ale není nijak veliká, a proto budou muset hunteri pullovat moby, což bude popsáno níže, k aliančním grupám, které stojí trochu dál v zadu a tím je také zapojit do boje.

Tyto NPC nemohou být nabuffována a nebo je jiným způsobem ovlivňovat. Jedinou výjimkou je Jaina Proudmoore, která hráčům v okruhu 20 yardů dává auru, která zvyšuje jejich spirit o 100%. Je proto dobré tauntovat moby z těchto NPC, pokud jsou tyto na pokraji smrti, protože dmg kterou budou přispívat k našemu snažení není zanedbatelná.

NPC se resetují a kompletně regenerují svá HP, když se raid dostane z combatu. Pokud však nějaké NPC zemře, je to pro tento pokus definitivní.

Průběh boje

Vlny mobů

Dva ranged dmg dealeri, nejlépe hunteri, by měli být nasazeni na to, aby si každý jeden z nich vybral jednoho ze slabších mobů z každé vlny (nejlépe např Ghůla) a odtáhnout jej dozadu k Jaině Vícpísné a jejím stfělcům, a to kvůli tomu, aby se tito také zapojili do bitvy, protože jejich pomoc zde může být nedocenitelná. V okamžiku kdy kitovaný mob naagruje tyto alianční NPC by se myslivec mohl pokusit protáhnout tohoto moba oblastí kde se aoěčkuje, takže by tito mobové mohli schytat další dmg.

Pokud mob napadne NPC, obvykle jej skupina 5-6 NPC dokáže úspěšně odrovnat, ale pokud se o to pokusí 1-2 NPC, zemřou. Právě proto je tedy rozumné mít jednoho offtanku který by tyto moby z NPC tauntoval, díky čemuž tito nezemřou a dál můžou dávat DMG.

Každá vlna sestává z 10 až 14 mobů a tyto vlny chodí každé 2 min.

Pokud se nám podaří zabít jednu vlnu mobů před příchodem druhé vlny, dostaneme se z kombatu a budeme se moci dojít a dopít. (svačiny s sebou, bude na ni čas Smile)

Co se této části boje týče, pokud se nám nepodaří vybit celou jednu vlnu před příchodem druhé, může se stát, že bude ve větším a větším skluzu, mobové se budou hromadit a během jedné až dvou vln budeme zahlceni a převálcováni těmito moby. V případě, že vše bude vycházet tak jak má, budeme mít mezi jednotlivými vlnami čas cca 10-15 sec na svačinu

--Vlna č. 1

První vlna sestává z 10 Ghoulů.

Každý tank se pokusí si nabrat 2-3 ghůly a začnou si na nich na všech budovat aggro. Nějaký ranged, např Hunter, si pullne jednoho Ghůla směrem dozadu k riflemanům a Jaině Vícepyšné a zapojí je tak do boje. Během doby, co si tanci budují aggro, raid zaměří DPS na kitovaného moba, takže v době kdy zemře bude moci Jaina přispět raidu svým AoE a elementály. V okamžiku kdy tento mob zemře, a dle posouzení a rozhodnutí tanků, může začít AoE. Každá klasa schopná AoE ability této ability využije. Magove, warlata, loladini, warri, druidi, rogové, prostě všichni jakýmkoliv způsobem přispějí k co nejrychlejšímu sundání zbylých mobů.

--Vlna č. 2

Druhá vlna sestává ze 4 Abominací a 8 ghůlů.

S Abominacemi by mělo být zacházeno stejně jako s Ghůly. Nechte ať si ranger kituje Abominaci nebo Ghůla dozadu k Jaině a riflemanům s tím, že raid zabíjí tuto abominaci jako první přičemž tanci si mezitím budují aggro na ostatních mobech, čímž se připraví na AoE situaci Smile

--Vlna č. 3

Třetí vlna sestává ze 4 Shadowy Necromancerů, 4 Crypt fiendů a 4 Ghoulů.

Shadowy Necromanceri by měli být sheepováni nebo fearováni, jeden ghůl kitován k NPC a zbytek vyaočkován. Zábíjíme kitovaného ghůla a tanci si opět na zbytku tvoří aggro.

Melee by měli focusova Shadowy Necromancery jednoho podruhém, přerušovat jim cast Raise Dead. V okamžiku kdy jsou AoE cíle mrtvé, všechny fokusů pouze Shadowy Necromancery.

V době kdy má jeden Shadowy Necromancer 50% HP, tank si z ovce probere druhého a buduje si na něj aggro, takže v okamžiku kdy první Necromancer umře, DPS může okamžike přejít na druhého.

--Vlna č. 4

Čtvrtá vlna sestává ze 2 Banshee, 6 Crypt Fiendů a 4 Ghoulů.

Banshee by měli být shacklovány, neboť jejich AoE ability je dělají těžkými pro AoE. Kitujeme opět jednoho Ghůla, zabijem ho, a pak jdeme na AoE zbytku Crypt Fiendů a ghůlů. Poté postupně zabijeme jednu Banshee za druhou, dispelujem cursu kterou dávají. Pokud jedna Banshee použije svůj Anti-magic štít, kásteře jednoduše switchnou na druhou Banshee.

--Vlna č. 5

Pátá vlna sestává ze 4 Banshee, 6 crypt fiendů a 2 shadowy necromancerů.

Pristi zašeklují 2-3 Banshee. Zaovcujem Shadowy Necromancery, a kitujeme jednoho nebo dva crypt fiendy do zadních řad, kvůli pulu NPC. Pokud to bude možné, zkusíme jednoho warra, nebo pobudu nechat přerušovat spell cast u volných banshee, takže budou moci zůstat v range Aoe.

Dva ovcované Shadowy Necromancery dorazíme nakonec, až bude všechno ostatní mrtvé

--Vlna č. 6

Šestá vlna sestává ze 2 Abominací, 4 Shadowy Necromancerů a 6 Ghůlů. Ovce/fear na shadowy nekromancery, kitujem ghůla nebo Abominaci kterého zabijem dřív, než opět začnem s AoE.

--Vlna č. 7

Sedmá vlna sestává ze 4 abominací, 4 crypt fiendů a 4 banshee.

Stejně jako u vlny č. 5 shacklujeme 1-3 Banshee. Kitujeme Abominaci a tankujeme zbytek Abominací se zbývajícími Banshee, po smrti kitované Abominace začíná AoE. Pak dorazíme zbývající moby.

--Vlna č. 8

Vlna č. 8 sestává ze 4 abominací, 3 crypt fiendů, 2 banshee, 2 Shadowy necromancerů a 3 ghůlů.

Zashacklujeme Banshee, sheepneme Necromancery. Pokusíme se kitovat jednu Abominaci a zabít ji v době kdy si tanci budují aggro. Poté co je abominace mrtvá, začíná opět AoE situace a dlouhý běh pro mágy Smile. Po smrti AoE cílů postupně zabíjíme Banshee a Shadowy Necromancery.

Anetheron přichází přibližně 3 minuty po příchodu vlny č. 8. V této době možná budeme mít up 1-4 moby, které budeme muset bleskem dorazit.

Fight s Anetheronem



Jde po prvním cíly který uvidí, nicméně mi jej přes missdirect nastřelíme na MT.

Všichni se pořádně rozprostřou, obzvláště pak healeři a to tak, že ve vzdálenosti 10-20 jardů od sebe nebudou nikdy víc jak dva healeři. Pokud 2-3 healeři dostanou Carrion swarm debuff, nejsou schopni na 20s prakticky vůbec healovat, což je doba během které bude zakásten druhý Carrion Swarm.

Healeři main tanka se rozprostřou tak, že vždy budou aspoň dva nezasazeni Carrion Swarmem.

Vyčleníme jednoho tanka a 2 healery na tankování Towering Infernala.

Příležitostně začne kástit Inferno na někoho v raidu, přičemž tato abilita se částí 3.5s. V tento okamžik se inferno tank i cíl inferna rozeběhnou k sobě, takže v okamžiku kdy je cíl zasažen meteorom a oběvi se Infernal na něm už tank vysí a táhne si to na tankovací spot. Po cca 10-15s budování aggra se veškerá ranged DPS přesune na Towering Infernala a sejme jej. Jak chcípne, všichni se vracejí na DPS do bosse.

Další Inferno bude vykástěn zhruba za minutu a celý proces se opakuje.

Pokud se nám na konci osmé vlny dostat z kombatu a alianční NPC tak nejsou resetována na plné HP, bude Infernal tankován u skupiny riflemanů nalevou od Jainy Vícepyšné, takže se Jaina nezapojí do boje a nebude hrozit, že by zemřela.

Čas od času Anetheron použije Sleep abilitu, která uspní náhodný počet lidí v raidu. Healeři main tanka by měli stát u Tremor totemů, takže tank nezůstane bez healu po dobu trvání Sleep.

Poznámky na konec:

ROGUE - používejte wound poison a po celou dobu ať je nastackovaný na bossovy.