

Illidan Stormrage



Raid Setup

Pro tento fight jsou potřeba 3 tanci, přičemž dva z nich by měli mít cap 365 FT. Main tank by měl mít Shield block efektivitu někde okolo 100%. Také je potřeb warlock tanka s aspoň 250 Shadow resistance. Kombinace cca 8 healerů je poměrně vhodná; každá healovací klasa je v tomto boji přínosem. Obojí, melee i ranged DPS, je v tomto fightu užitečná.

Buffs, Potions and Gear

Všechny běžné flašky či elixíry. Fire protection potiny jsou v tomto boji vsutku užitečné. Také se zde dá využít kotlík na fire potky.

Boss Abilities

HP - 5.5 million

Melee - od 6k do 8k do plátu

Illidan má enrage na 26 min.

Fáze první

Shear - redukuje max HP svého hlavního cíle o 60%. Je třeba použít shield block a vykrýt to.

Flame Crash - Illidan vyskočí vysoko do vzduchu a přistane zpět na původní místo, přičemž na místě dopadu se objeví modrý, ohnivý kruh podobný tomu např. u Al'ara, o průměru 10 jardů. Kroužek na svém místě zůstává po dobu 2 min.

Parasitic Shadowfiend - náhodný člen raidu bude zaměřen tímto debuffem, který trvá po dobu 10s a způsobuje 5k shadow dmg každé 2 sekundy. V okamžiku kdy tento debuff dotiká se na aktuální pozici postiženého hráče spawnou 2 paraziti a pokusí se jít na melee po tom, kdo bude první v global aggru (povětšinou po healerovy). Pokud uspějí se svým melee útokem, zasažený hráč dostane Parasitic shadowfiend debuff a zase sa to cele opakuje. Paraziti mají okolo 3k HP.

Draw Soul- zasahuje cíl/cíle které se nacházejí přímo před ním stejným způsobem jako např. Cone of Cold, způsobujíc 5k shadow dmg a helauje illidana za 100.000 HP. Shadow kouzlo. Resistnutelné.

Fáze druhá

Flames of Azzinoth

Illidan spawne dva gigantické fire elementály. Jsou velice nebezpeční a musejí být tankování tanky ve full FR resistu.

HP - každý okolo 1.1 milionu HP

Melee hit - dávají za 2-3K do tanka s 385 FR (jejich melee útoky jsou počítány jako FR dmg, ale i přesto mohou critnout nebo mohou být crushing blowy). Normální rána bez FR resistu je za cca 10k.

Blaze - Plameny Azzinothu zanechávají na zemi pod sebou žlutý obláček. Pokud v něm někdo stojí, dostává každou sekundu za 2k fire dmg. Plameny musí být neustále přesunovány, aby se předešlo tomu, že tank bude zbytečně dostávat velké množství dmg navíc. Bude nutná vzájemná komunikace tanků Plamenů, aby se navzájem při tankování vyhly a nevstoupili do sousedových plamenů 😊

Enrage/Charge - každý z plamenů má neviditelnou auru v okruhu 25 jardů kolem něj, která hráči garantuje "immunitu" na to být chargnut od obou elementálů (stačí být pod efektem pouze jedné aury). Pokud někdo z těchto aur vystoupí, jeden z elementálů na něj chargne, enragne, a wipne raid.

Eye Beam - Illidan přejede modrým planemem, prýšticím z jeho očí, napříč platformou kde se odehrává boj, a to každý 30s. Úvodní zásah těmito plameny dá za 20k fire dmg. Dále pak tika za 2k dmg pokud se v něm stojí. Nezanechává žádnou dotku. Původní hit nelze resistnout, ale dmg z plamene který zůstává na plošině je možné normálně resistnout.

Fireballs - pokud zrovna nekástí **Eye Beam**, zasypává Illidan mříž ve středu nádvoří, kde se odehrává fight, voley modrých Fireballů, které dávají za 3k fire splash dmg. Resistnutelné.

Dark Barrage - zatargetí náhodného člena raidu zasáhne jej temný paprskem vycházejícím z jeho očí, přičemž tento paprsek trvá po dobu 10 sekund a každou sekundu způsobuje 3000 shadow dmg. Využívá jej spíše zřídka, cca každé 2 minuty ve fázi č. 2.

Fáze třetí

Shear

Flame crash

Parasitic shadowfiend

Draw soul

Agonizing flames - zatargetí náhodného člena raidu a na místě kde právě stojí vykáští modrý flamestrike který při prvotním zásahu dělá 4k fire dmg a poté tika po dobu 1minuty, a to každých 5s, přičemž dmg z tiku se postupně **zvyšuje** až na hranici 4,5k fire dmg při závěrečném tiku. Zasáhne každého hráče v okruhu 5 jardů. Resistnutelné.

Fáze čtvrtá

Trvá po dobu 30 sekund.

Demon Within - Illidan uvolní démona skrytého uvnitř něj a změní se na obrovského černého demona. Během doby kdy je změněn do demona se Illidan nepohybuje a používá pouze ranged ability, kterými se snaží vyhladit raid.

Shadow Blast - střílí Shadow blasty na cíl nejvýše v jeho aggru a dává za 8k - 11k shadow dmg. Shadow blast má splash efekt - každý v okruhu 20 jardů kolem osoby která je cílem Shadow blastu, dostane dmg z této ability. Resistnutelné.

Flame Burst - uvrhne plameny na každého v raidu, které způsobí 3.5k dmg každých 10s. Hráči, kteří si neudrží vzdálenost jeden od druhého dostanou ještě splash dmg z této ability. Resistnutelné.

Shadow Demons - během této fáze Illidan spawnuje 4 Shadow demony u svých nohou, přičemž každý z demonů zatargetuje náhodného člena raidu a paralyzuje ho. HP - okolo 22k

Melee - neutočí na jiného hráče než na toho kterého si původně vybrali. Neutočí vůbec na melee a jediné o co jim jde je dostat se hráči na kterého jsou zaměřeni, přičemž když se jim to povede, hráč zemře.

Paralyse - jak se Shadow demoni spawnou, vyberou si náhodného hráče a začnou se k němu pomalu přesunovat (z jejich oka neustále přýští purpurový paprsek směrem k zaměřenému hráči). Zasažená osoba je stunnuta dokud jí démon nedosáhne, nebo dokud démon nezemře.

Musíme zabezpečit, aby na sobě demoni v okamžiku kdy se spawnou měli nějaký spomalovací efekt. Huntrovska frost trapa nebo shamanský earthbind totém jsou za tímto účelem velmi vhodné. Tímto způsobem získáme čas navíc na jejich zabití. Veškerá DPS nepostižená démonem musí všechny demony zabít předtím, než dosáhnou svého cíle. Pokud se demoni dostanou k zasaženému hráči, tento zemře, a démon si vybere nový cíl.

Pokud je warlock tank cílem Shadow démona, musí se veškerá dostupná DPS soustředit na zabití právě tohoto démona. Melee si musí dávat pozor, aby se příliš nedostali do blízkosti warloka a nechytali dmg ze shadow blastů.

Aura of Dread - 15 jardová aura obklopující Illidana, způsobující 1000 shadow dmg každou sekundu po dobu setrvání v jejím dosahu, také zvyšuje Shadow dmg taken o 30%. Tento efekt se během času navyšuje.

Fáze pátá

Shear

Flame crash

Parasitic shadowfiend

Draw soul

Agonizing flames

Shadow demons

Shadow Prison - na 30% HP Illidan umístí každého v raidu do Shadow prison na dobu 30s, přičemž nám toto zajistí immunitu na jakoukoliv dmg a také to Illidanovy zabrání se pohybovat a používat jakoukoliv ability. V tomto okamžiku na scénu přijde **Maiev Shadowsong** a zapojí se do bitvy.

Enrage - po krátké chvíli ve které se bude chovat shodně s fází č. 3 dostane Illidan enrage, což zvýší sílu a rychlost jeho útoků. Aby jsme se vypořádali s tímto enrage je nutné, aby byl Illidan zatažen do jedné z pastí, které po zemi bude rozhazovat Maiev.

Strategie

Fáze č. 1

Boj s Illidanem začíná tím, že někdo pokecá s Akamou, který čeká u vstupu k Temple Summitu. Akama a Illidan s polu naváží dialog, která končí Illidanou slavnou replikou **"YOU ARE NOT PREPARED!!!!"**. Poté co Illidan toto prohlásí je možné na něj konečně útočit. Main tank si jej nabere a okamžitě jej obrátí pryč od raidu, takže pouze a jenom on bude chytat dmg od **Draw soul**.

Fáze č. 1 je v podstatě klasický tank and spank boj s pár menšími zvraty. **Shaer** se kástí 1.5s a MT na tuto abilitu musí být nachystán. Pokud shield blocknuta, neznamena tato abilita žádnou hrozbu, pokud se ji však nepodaří blocknout, HP MT budou zredukována o 60%. Pokud se toto stane, jedinou tankovou možností je zapnout Shield Wall, popř. se taky může modlit, aby Illidan nedal nějakou velkou dmg popř. Crushing blow.

Velmi často Illidan vyskočí do vzduchu a použije svoji **Flame crash** abilitu. Když se toto stane je nutné Illidana přesunout, protože Flame crash tika za 5k v oblasti dopadu. Je nutné, aby v okamžiku kdy bude Illidan přesunován byl neustále otočen od zbytku raidu kvůli abilitě **Draw soul**.

Raid samotný má v této fázi snadnou práci, sundat Illidana dolů a udržet tanka naživu. Jedinou věcí se kterou je třeba si děla starosti je Parasitic Shadowfiend debuff který zaměří náhodného hráče (včetně MT) každých 30s. Zasažený člen raidu by se měl posunout pryč z raidu a ranged DPS by měla být nasazena na likvidaci parazitů v okamžiku kdy se spawnou, čímž se zabrání tomu, aby do někoho šli na melee a rozšířili tak další parazitický debuff. Healeři také musí být nachystání healovat nakaženého člena raidu.

Pokud parazita dostane MT, meleeci se od něj přesunou pryč a ranged DPS se opět postará o bubáky hned, jak se spawnou.

V okamžiku kdy Illidan dosáhne 65% HP, začíná druhá fáze.

Fáze č. 2

Na 65% Illidan vystartuje do vzduchu kde zůstane. V tento okamžiku se celý raid přesune na kovovou mříž v centru plošiny.

Illidan dolů shodí dvojici Blades of Azzinoth, každý na jeden z okrajů kruhové, středové plochy a na jejich místě se objeví **Flames of Azzinoth**. Tito ohnivé elementálové dělají hromadu dmg a musí proto být tankováni full fire resist tankama.

Plameny samy o sobe by měli být natočenž směrem pryč od raidu a měli by být přesunováni po plošině tak, jak je znázorněno na obrázku. Tanci musejí dávat pozor na **Blazes** a šikovně s tanky manévrovat tak, aby tanci nedostávali dmg navíc.

Háček přidaný do této fáze, který ji dělá extrémně obtížnou je Illidanům **Eye Beam**, který pravidelně projíždí přes plochu kde se bojuje.

Tanci musí pokaždé vědět z které strany flame začíná a kam směřuje, protože být zasažen paprskem znamená zemřít..

Společně s Eye Beam, Blazes a vysokou melee dmg kterou Flamy způsobují, je tato fáze dost záludná a rozhodně by neměla být tanky podceňována.

Plameny nachargují na kohokoliv kdo se do nich příliš vzdáli ze vzdálenosti cca 30-40 jardů. Toto musejí mít na mysli tanci při tom, jak budou Plameny přesunovat, neboť by mohli i sami chargnuti Plamenem druhého tanka. Pokud Plamen chargne, dostane enrage a začne dávat na krátkou dobu o hodně víc dmg. Je absolutně důležité se chargnutí vyhnout a také je třeba dávat pozor, aby se raid nepohyboval přes kovovou mříž uprostřed nádvoří.

Během toho co běží toto komplexní tankování se raid musí vypořádat i s dalšími věcmi. První z nich je fakt, že healování je během této fáze velice intenzivní. Musí být určeni konkrétní healeři pro každého z FR tanků; minimálně dva healeři na každého z tanků. Samotný raid nicméně také dostává dmg od Illidanových firebalů. Tyto firebaly hitují za 3k fire dmg s "rozprskem" v oblasti 10 jardů. Budou náhodně dopadat na kruhovou mříž v prostoru mezi [Eye beamy](#), nestastné postavení může skončit tak, že hráč schytá 4-5 hitů od firebalů. Asi nejlepší se bude postavit na 3 skupiny .

S dobrým healingem a rozumným užitím Fire Protection potionu se dá fáze č. 2 docela zvládnout. Tak tomu je až do chvíle než se do hry přijde kouknout [Dark Barrage](#). Illidan zatargetí náhodného hráče (včetně obou FR tanků) s Dark barragy - masivní útok způsobující 20K shadow dmg během 10s. Healeři musí být nachystaní na heal zasažené postavy. Dark Barrage jde shodit pomocí Cloak of Shadows, Divine Shieldu, Icebloku a FD.

Pokud jsou FR tanci postizeni DB je silně doporučeno spustit Shield wall nebo aspoon Last stand.

Když jsou oba flamy mrtvý, začíná 3 fáze.

Fáze č. 3

Illidan přistane v centru kovové mříže. Je důležité, aby si jej tank ihned nabral a obrátil od raidu stejně jako ve fázi č. 1.

Fáze č. 3 je v podstatě to sáme co fáze č. 1, ovšem v této fázi má premiéru abilita [Agonizing Flames](#), pěkně hnusná abilita, která zatargetí náhodného hráče a způsobí mu instantně 5k fire dmg a dále pak po dobu 60s bude každých 5s tikat za zvětšující se objem FR dmg. Abilita má rozsah 5 jardů, takže každý hráč stojící v této rendži od zasaženého hráče dostane tento debuff. Kvůli tomuto je důležité udržovat po celou dobu fáze patřičné rozestupy.

Nezapomínejme také na to, že také během této fáze jsme postihováni Parazity.

Fáze č. 4

K fázi č. 4 dochází každých 60 sekund a trvá po dobu 30s sekund, včetně času na Illidanovy proměny do/z demonické formy (takže to vlastně zabere 50s než fáze 4 začne a kompletně skončí).

Illidanova transformace mu zabere 10 sekund. Začíná tím, že Illidan poklekne na zem; toto je okamžik kdy si warlock tank Illidana nadotkuje a začne chain kástit Searing pain, aby se rychle vyšplhal na Illidanově aggro listu. Na konci transformace si Illidan kompletně zresetuje aggro, ale doty vykáštěné na začátku transformace mohou stále tikat a dělat tak v této části po resetu aggro. Je proto podstatné, aby do Illidana v tento okamžik jel pouze warlock a nikdo jiný do doby, než si jej warlock bezpečně naagruje .

Aura of Dread která obklopuje Illidana v melee range znamená, že uhealovat melee tanka v této fázi by bylo velice komplikované. Také to znamená, že během démon formy se do něj nejede melee dmg; všichni meleeci se proto přesunou za healery a budou čekat na příchod [Shadow demonu](#).

Illidan spawne 4 **Shadow demony** během této fáze, přičemž každý demon zatargetí jednoho hráče, kterého **Paralysuje** a vydají se po přímé lince k tomuto hráči. Pokud se k němu dostanou, postižený hráč zemře. Je tedy důležité stát na max range od Illidana během této fáze. Shadow demony může dostat i warlock tank, a proto i tento stojí na max range svých abilit.

Warlock tank ze začátku valí Searing painy do doby, než si je jistý svým aggreem a poté se akorát snaží aggro udržovat průběžně. Zbytek času věnuje svému přežití, Shadow ward by měl být káštěn na CD, stejně tak je třeba užívat Siphon life, pokud ho má, a samozřejmě drain life.

DPS by se měla bleskem zaměřovat na demony, kteří mají nejkratší dráhu k svým obětem (snadno rozpoznatelné podle výrazného paprsku spojujícího oběť a démona). Rychlá DPS do démonů je nezbytná, stejně tak jako zpomalovací efekty na nich. Frost trapy, Earthbind totemy, Hamstringy atd by měli být použity kdykoliv to jen bude možné. Když jsou démoni mrtví, postižené osoby jsou uvolněny z paralýzy a fáze dál pokračuje normálně.

Healeři potřebují udržovat raid natopovaný kvůli abilitě **Flame Bursts**; tato abilita je káštěna každých 10s takže rychlý heal je nutností, stejně tak bandáže, heal potky etc. Na warlock tanka by měli být vyčleněni aspon 2 healeři, toto závisí na shadow resistu, nutně však musejí zůstat ve vzdálenosti větší než 20 jardů od warlock tanka kvůli splash dmg **Shadow blastu**.

Illidan se bude switchovat mezi 3 a 4 fází do doby, než dosáhne 30%. **Nejpodstatnější věcí kterou je třeba si během těchto fází pamatovat je, že raid musí neustále udržovat rozestupy.** **Agonizing flames**, **Parasiti**, **Flame Burst** a **Shadow blast**, tyto všechny abilita vyžadují nějakou formu rozestupu.

Fáze č. 5

Na 30% HP Illidan uvězní celý raid a začne zpochybňovat to zda jsme schopni jej porazit. V tento okamžik nám na pomoc přikvačí kavalérie v podobě [Maiev Shadowsong](#)

Je podstatné příchod této fáze dobře načasovat s ohledem na naši DPS, protože pokud bude Illidan ponechat v okamžiku, kdy uvězní náš raid, v démon fázi, vede to k tomu, že se bugne a po zbytek figtu zůstane v demon formě. Je také důležité načasovat přechod tak, aby v době přechodu nepobíhal raidem žádný Parazit, protože pokud tomu tak je, Parazit do někoho v raidu pojede melee a v okamžiku kdy věznění skončí, máme tady dvojití Parasitic debuff. Dobře je, zastavit dmg na 32% a počkat na konec demon fáze, a poté Illidana bleskově ňuknout na 30% takže nestihne uvolnit parasyty.

Maiev velmi pomůže celému raidu a jeho snažení tím, že pojede melee do Illidana a na zem bude velmi často rozhazovat pasti. Tyto pasti jsou jediným způsobem jak ukončit Illidanovu abilitu **Enrage** - musí být dotažen k těmto pastem v okamžiku kdy se otevřou, přičemž když past spustí, je uvězněn na dobu asi 10s během které poklekne a opře se rukama o zem, zastaví veškeré své útoky a **dostává extra dmg od raidu**. Může to znít celkem snadno, ale pro MT je docela těžké sledovat umístění pastí a správně umísťovat Illidana. Je nutno připomenout, že kromě chvíle kdy je uvězněn v pasti Illidan používá všechny abilita z fáze č. 1 a fáze č. 3, včetně **Draw soul**, takže raid se nikdy nesmí nacházet přímo před ním. Rozestupy jsou v této fázi také stále velice důležité.

Boj sestává z přesunování Illidana do pastí a DPSování ho maximálním způsobem po dobu co je uvězněn. Po dobu kdy není uvězněn dělá všechny své předchozí abilita a je stále snadno schopen wipnout raid.