

## Reliquary of Souls



### Složení raidu

2 tankove (1 warrior je nutnosti v 2.fazi na Deadena, kterému bude muset reflektovat, ten druhej je uplne jedno kdo bude)

7 healerů

16 dps

### Potřebné potky a ostatní buffky

Na 3.fazi budeme potřebovat Major Nature Potky na každý pořádný pokus. Faze 1 a 2 jsou hodně hustý, takže je určitě nebudeme potřebovat na první pokusy

Pro lidi bude chtít dobr zvolit zda flasky ci elixiry, hlavne jidlo na staminu to bude chtít na lepsi sancí uspechu (ono kazda ta faze je uplne uplne jina)

Healeri by si měli připravit +heal elixiry namisto flasek, protože ty boje nejspíš nebudou nijak moc narocne na manu jako spis na okamžitý mega heal v intervalech , hlavne doniest healpotky --> kazdy aj healeri pretoze tu sa mana potky pit nebudu .

### Ability bosse

Reliquary of Souls (RoS od tedka) je boss který ma 3 odlišně faze, kde každá je uplně odlišná od předešlých. V každé fazi má nějakou Auru, která zasáhne celý raid po celou fázi.

V každé fazi má 2.300.000 hp

**Meele hity**: mezi 1-1,5k (nemůže critnout)

Meele dmg je v podstate nedůležitá mimo 1.fazi. Každopádně více tomu porozumíme až zjistíme ability bosse v jednotlivých fázích

**Mel by byt snad tauntovatelný**

### Essence of Suffering („EoS“) - Fáze 1

**Aura of Suffering** : efekt z healinu redukovan na 0 (redukce o 100%), regenerace hp a many redukovana taktez o 100%, redukovan armon o 100%, defence redukovana o 500. Je na celem raidu po celou dobu 1.faze (spadne až při switchi do faze 2)

**Fixate** : clovek, který bude tímto debuffem oznacen ziska aggro. Casti to kazdych 5s na nejbližsi cíl

**Enrage** : Kazdou minutu zhruba ma EoS enrage a tak zacne davat hromadu dmge (mezi 3-4k za tik). Timer enrage je velmi spolehlivý, a např Bigwigs ho mají v sobě zabudovaný a je více než zahodno mít v raidu aspon jednoho člověka co to ma nainstalovane. Enrage trva 15s

**Soul drain** : nahodne mirene kouzlo, které dává dmg a krade manu – 2,5-3,4k dmge / many vysaje každé 3s. Trvá to 30s a je to dispelovatelné, dá se iresistnout

## Essence of Desire („EoD“) – Fáze 2

**Aura od Desire** :ked niekto da daky dmg tak sa mu 50% vrati naspet . Heal zvýšen o 100%. Snižuje regeneraci many. Je na celem raidu po celou dobu 2.faze (spadne až při switchi do faze 3). Trvá jí 160s než vysaje kompletne manu z raidu.

**Deaden** : zvyšuje targeru přijímanou dmg o 100%. Trvá 10s. Castí jí každých 30-35s na cíl, který na ní ma nejvyšší aggro. Dá se bud interruptnout ci spellreflectnout

**Spirit Shock** : Je to disorient utok, který dá navíc obrovske mnozství dmge (9,2-11k dmge) cíli, který je nejvýše v agru. Pokaždé, když se jí povede tento spell docastit tento debuff se jí zkrati cas na castění kouzla a toto kouzlo desorientuje cil na 5s a to pak vede ke zmene tanka. Musí být pokaždé přerušeno !!! Doba castu se 1s a castí to každých 5s.

**Rune shield** : EoD si na sebe casti stit (je snadno to zjistit, pac je opravdu zarici), to by mělo byt co nejrychleji Spellstealnuto magem, protože to absorbuje 40k dmge a navíc to esenci dava imunitu na meelee utoky. Vydrzi po dobu nez se to z ni odstrani.

## Essence of Anger („EoA“) – Fáze 3

**Aura of Anger** : dava shadow dotku shadow dmge. Zvýšme dmg, kterou dava (efekt se postupne zvysuje). Tato dotka startuje na 100 dmg za tik a zvysuje se o 100 každým tikem. (tika postupne za 100, 200, 300, 400, ..... tik \* 100) , neda sa rezistnut.

**Spite** : Nahodne si targetne nekoho v raidu. Udela jej 6s immunim na veškerou dmg a pak mu da facku za 7,5k nature dmge. Na to prave potrebujeme Major Nature Potky , abychom absorbovali dmge (na použití je 6s), jinak by dotyčný umrel pokud pocitame s temi 7,5k + tik aury.

**Soul Scream** : Dava za 2,5-3,4k shadow dmge a krađe 4-6k many nebo bere rage a k tomu da facku za 100 x rage (cili tank s 80 rage dostane za +- 11k (3000+ 80x 100 = 11000).

**Seethe** : Zvysuje produkovany threat o 200%. Je to na 10s. Casti to pouze jakmile boss switchne cil (cili asi pouze při preagrovani ci po tanutu). Takze by snad mělo jí aby tohle vůbec necastila

## Cesta k bossovi

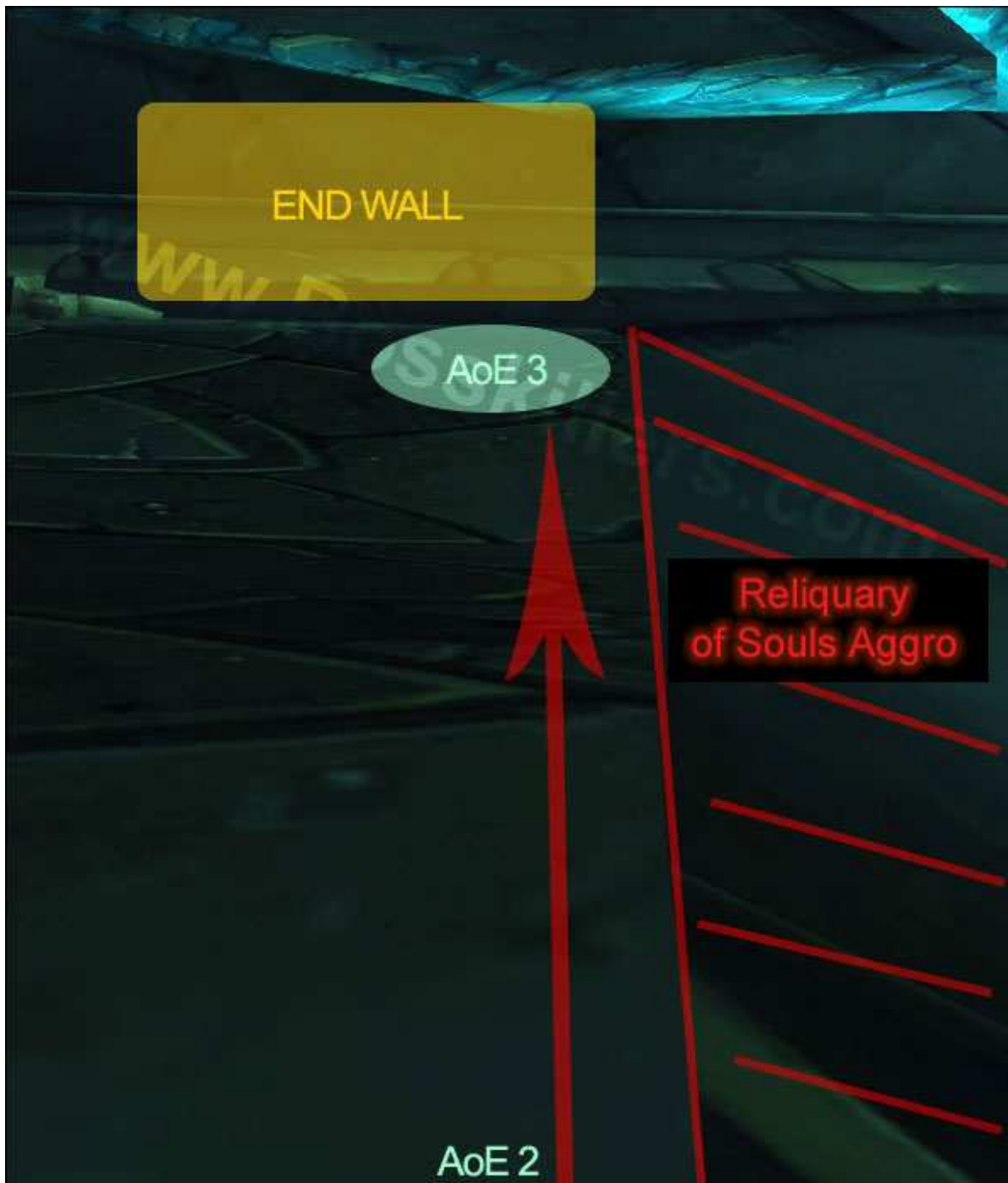
Abychom se dostali k samotnému bossovi budeme muset vyčistit místnost před nim. Tato čistota funguje podobne jako před Broodlordem v BWL (cili kurevsky rychle respawn a budeme to muset projít velmi rychle).



Nejlepší je to udelat ve 3 krocich, stále se drzet podél prave strany a všichni se drzet na jednom miste a utikat spolu. V kazdem packu by mělo byt mrte červených dusicek, 2 fialove duse a 1 modra



Každý tento pack pak reprezentuje ten správný postup, celkově tedy 3 kroky. Na konci této cesty budeme stát v zdi na konci koukající se na bosse.



Co je dulezite: pote co padne posledni pack tak by mel jit kazdy na ten svah zaroven (tam se pulluje boss), jinak hrozi, že by mohl pullnout nejakeho ducha ve chvíli kdy zacneme bojovat s bossem. Pokud se z jakéhokoliv důvodu zdrzime pri zabijeni posledního packu, nezkousejme zabijet moby okamzite co se respwnou, ale az pote co se spawnu cela grupa (do te doby je tankuje tank), pak je zaoeckujeme a pak vsichni hura na svah. Proste a jednoduse dopit , dozrat a hura na ne (taktika bude muset byt driv, tam nebude cas)

#### Rozmisteni raidu:

Alfou a omegou tohoto boje je zmaknout suprove fazi 1 a pak precizne prerusovat ve fazi 2. Faze 3 je pak uz jen a jen dps run, abychom ji dali driv nez nas vykosi aura.

Faze 1:



Obrazok je robeny na inu taktyku ale asi najlepsie je stat na jednom mieste, rozostupy niesu nutne .

## Faze 2 a 3



V těchto fázích už není problém nějak se rozmístit. U kolem je stát jen 2 místech což není problém. Rozdělení healerů je na 3 skupiny. Jedna na tanka, jedna na melee a jedna na ranged. Shamani jsou vhodní na chain healy protože lidi stojí na kupačkách.

## Boj

Boj začíná v době kdy stoupneme na ten svah (jak už bylo psáno v cestě k bossovi) Jakmile se začneme pohybovat dolů po svahu, první essence se spawne a boj začíná.

### Essence of Suffering („EoS“) - Fáze 1

Jakmile začne 1. fáze nebude možno healovat. Na začátku boje si tam poběží hunter a třebaš warrior to je jedno a koho si fixne zustane stát (bod B), celý zbytek raidu (co má hp) mimo roguna bude stát nakupe v jejím prostredku (bod A). To zapricini, ze se otoci na nekoho jiného po 5s. Ten pokud možno poodejde kousek aby nebyl v jejím stredu a neschytal to znova. Takle probiha rotace az do doby nez bude dobihat timer na enrage, v ten moment se uplne zmeni postaveni a všichni lide utikaji pryč z jejího stredu a do jejího stredu nabíha roguna. Pote co se ne ni ocoti si davame bacha aby nikdo nebyl bliž než ona roguna a tak to drzel celou dobu on (15s) a díky tomu ze sepne Evasion tak ten enrage prestoi v pohode. Po skončení enrage se cela procedura opakuje az do konce fáze 1. Během této fáze jedou všichni damaž jak prase, včetne healeru pac není co healovat a cim driv lehne tim driv budeme moc zase zacit healovat. Btw pokud ten co ji tankuje neumre tak nelze ji preagrovat neb je fixovana cili max zerg jak prase (max 2 enrage). Pokud se precejen něco poto a nekoho hrozi umrti tak priest shield a v nejkrajnejsim pripade bublinu (ale tim ztrati agro a essence se otoci na nekoho nejvicev agru.

Krome stridani tanku je zcela klicova věc ještě dispel kozla Soul drain. To muze byt neprijemne a je

vic nez vhodne aby pokazde bylo sundalo prakticky okamzite (nejlepe driv nez to nekdo dostane (skoda ze to nejde)).

## Mezihra

Pote co padne essence na 1% zajde do mista kde zacinala a doplni si hp – mela by nam spadnout aura takze okazmity heal (hlavne tanky + aoe) protoze prijde par duchu, které musime vyaoeckovat. Pote co duchove umrou tak dostaneme full manu aj hp.

## Essence of Desire („EoD“) – Faze 2

Co nejdříve po zacatku 2.faze bezi tank na spawn spot a buduje si agro. Tak musí MUSÍ byt warrior protoze budou pouzivat spell-reflect , reflektnutie Deadenu je podstatna vec ak niekto interruptne 1 alebo dokonca 2 Deadeny tak je to asi wipe pretoze nebude dmg a dojde mana.

Navíc bude na nas nahozena nova aura, která redukuje celkovu manu , cize na konci 2 fazy budete mat 0 celkovej many , zvsuje healind done a každý jeden bod dmge co do ni nahulime se na z 50% vrati zpet. (hit za 6k nam vrati 3k). Coz době kdy bude mit boss na sobe "Deaden“ dokaze kohokoliv odkrouhnout na dve rany , ked sa Deaden reflektne tak budete davat kludne aj za 15 000 dng takze ked to 1x critne tak stop dmg kym vas nedohealuju.

Co se tyce healerstva tak je úkol drzet tanka neustale na full hp z duvodu, ze kdyby ten shock prosel dostane za 11k coz je smrtici uder kolikrát. Zbytek healeru jedou chain heal a heal raidu. Kvuli tomu v 2.fazi stojime tak jako na obrazku aby stali lidi u sebe a dobře s to healovalo.

Celkove vzato v této fazi bojujeme (v pripade dobry přerušeni atd) jen s vlastní manou. Pokud se stane ze essence ma vice jak 5% a dosla mana jsme lidove receno v prdeli. Na tuto fazi je asi zhruba 2 minuty.

Zakladom uspechu je dobre prerusit Spirit Shock a neprerusovat Deaden a hlavne

**NEPREAGROVAT.**

## Mezihra

Pote co padne essence na 1% zajde do mista kde zacinala a doplni si hp – mela by nam spadnout aura takze okazmity heal (hlavne tanky + aoe) protoze prijde par duchu, které musime vyaoeckovat. Pote co duchove umrou tak dostaneme full manu aj hp.

## Essence of Anger („EoA“) – Fáze 3

Co nejdříve po zacatku 2.faze bezi tank na spawn spot a buduje si agro. Pokud dobře chapu musí byt utocena zady nejlepe okamzite a to z duvodu ab raid nedostaval Soul Scream. Kazdopadne MT tuto abilitu dostavat bude takze bude dostavat nehezkou damaz.

Aura essence bude boostovat agro od DPS rychleji nez od tanka cili na to bacha.

Pokud někdo chytne Spite (jakoze chytne) tak to nahlásím musí byt okamziti vyhealovan do full a zaroven si lupne Nature Protection Potions (nejlepe major). Pote dostane facku za 8k + tik z aury a ejhle .

Seethe nikdy nebude castit pokud jej nepreagrujeme ci si to tank netauntne zpet. Pokud to na nekoho hodi (preagroval) tak ten co preagroval vubec nejede dmg dokud mu to nespadne !!!

Tento boj je opravdový test naší DPS čili bloodlusty, trinkety atd vsechno nechavat na tuto fazi. Diky jeho aure se stava boj neuhealovatelny po zhruba 100s (tika to za 3,5k na kazdem) cili byt rdy lupnout potku abychom ještě 1 poslední tik prezili a tak newipnuli na 2% ze jsem si nic nedali.

Jako healer MT je tva priorita drzet tanka stále na full, jinak by mohl Soul Scream + tik aury klido tanka uzemnit. Jelikož dava dmg vsem (aura) opet se staji viz obrazek a healeri Chain healuji atd atd. Nez se naučíme healovat efektivne tak párkrát na to zkapeme – ou je. Na ulehčení je zahodno aby lidi dyz uz to tika kolem 2-3k tak při malo hp zacali zrat hs / potky.

Co je dulezite vedet tak aura se resetuje pokud někdo umrel. To znamena ze zacina od 1. tiky na

dotyčném opet (tj někdo dostav za 2k ale ten co umrel a zvedl se dostava opet od 103). Cili pokud to vypada dobre muzeme dat SS na nekoho a ten se zvedne potom a pokracuje v dmg.

Zakladom tohto fightu je hlavne zase **NEPREAGROVAT** a zozacia fightu racej neist dmg pretoze tank nebude mat agro a kazdym tykom a stakom dotky sa nam zvysuje dmg cize pri konci boja sa bude davat a za 15k dmg cize BL + trinkety a vsecko nahaj na neskor ked bude mat tank agro.