

Teron Gorefiend



HP - 4 100 000

doporučena sestava - 1xtank, 8xheal, zbytek DPS

Prayer of Shadow protection je potřeba na celý fight

Shadow i Fire protection potky nejsou nutné, ale mohou pomoci snížit obdrženu dmg.

Jinak standardní buffy a vybavu, jako na každý raid.

Ability

Melee hit - za 5-6k do platu. Je schopný dát critem za 15k

Doom Blossom - Temné mraky, které se nad ním objeví a vystřelují náhodně Shadow bolty za přibližně 1500dmg

Shadow Of Death - Každých 30s si vybere někoho v raidu a dá na něj tento debuff. Dotyčky za 55s zemře a na 60s se promění v ducha (vysvětleno níže). Nedává na prvního v aggro listu (Takže nikde neurve.)

Crushing Shadows - Náhodně nahodí na 5 lidí v raidu debuff, který zvýší přijímanou shadow dmg o 50proc na 15s. Je možné to shodit pomocí Iceblock, Divine Shield a Cloak of Shadows, ale doporučuje se spíše tyto ability nechat na Incinerate

Incinerate - Náhodně používaná ability, která dává kolem 3k každou sekundu po dobu 3s. Musí být okamžitě dispellnuta. Používá ji přibližně každých 20s



Shadowy Construct

HP - 60 000

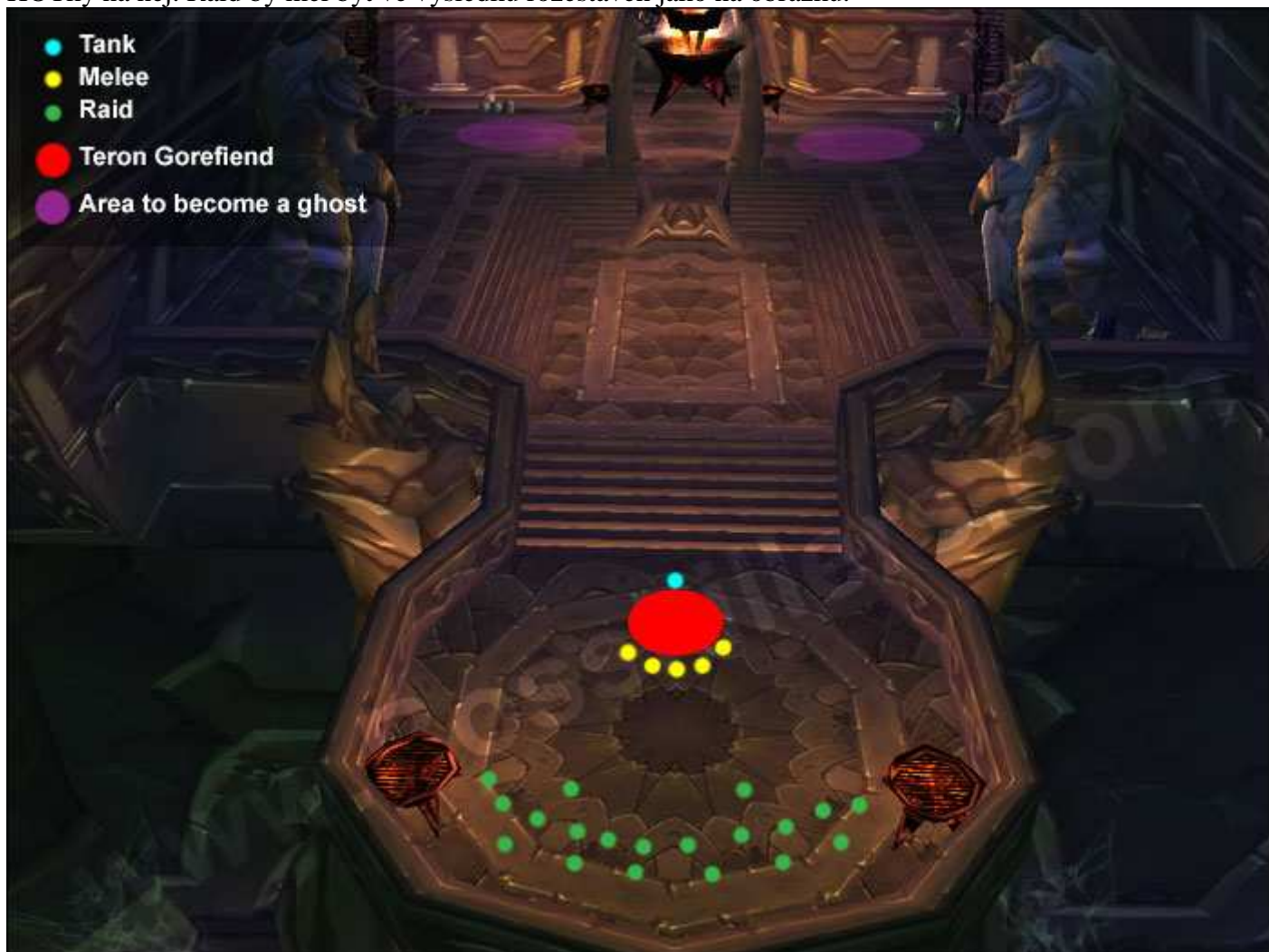
IMMUNI na všechny útoky s výjimkou ducha

Melee hit - 800 do platu a 2000 do clothu

Atrophy - Pokaždé když Shadow Construct na někoho v raidu zautocí na melee, tak dotyčný dostane debuff. Tento debuff zpomaluje attack speed/cast speed o 5 procent a může být nastackován až 10x. Nejde dispellnout.

FIGHT

Pull - Bosse si pullne tank jednoduse tim, ze se k nemu rozbehne. Pritahne si na kraj schodu a zustane od nima stat. Raid behem toho nabehne za bosse, jelikoz ten se bude dale tankovat zady k raidu a celem ke schodum. Healri si musi dat pozor, aby jim v tuto chvili tank neumrel a nahodit nejake HOTky na nej. Raid by mel byt ve vysledku rozestaven jako na obrazku.



Fight ma jen jednu fazi, behem niz se ale deje pomerne dost veci. Smile) Rovnez je potreba zduraznit ze nakladu do platu opravdu fest, takže healeri by nemli zadnou chvilku na MT podcenit.

PO asi 10s nahodi na nekoho z raidu nahodne Shadow of Death. Po uplynuti tohoto debuffu hrac umre a promeni se v ducha. Zaroven s nim se objevi 4 Shadowy Construct. Prioritou tohoto hrace je, zabit vsechny SC drive nez dojdou do raidu a pozabiji heal. Jakmile se nejaky Shadowy Construct dostane az do raidu, tak to vetsinou znamena wipe. (taktika jak na to bude probrana samostatne niz)

Toto dela boss kazdych 30s. Warloci by si meli rozdelit davani SS na tyto lidi, aby se mohli po skonceni ghost faze, zase vratit do boje. Rovnez tak se na ne muze pak pouzit CR od druidu.

Behem boje se nad bossem objevi mrak, který zacne strilet do lidi v raidu Shadow bolt. Cim dele fight trva, tim vice je nad nim mraku, tim vice je dmg do raidu a healerum se cim dal vice komplikuej situace. Zejmena kdyz se k tomu na nekterych lidech prida debuff Crushing Shadow. Takze poradne DPS at lezi co nejdrive.

Samozrejme take neustale pouziva i Incinerate nahodne do raidu, o který by se meli priesti a paladiny okamzite postarat. V kombinaci se shadowbolty se muze jednat o celkem rychlou smrt.

Cely tento fight je v podstate neustaly boj s casem. Zvladnuti perfektniho DPS nez bude nad nim az moc mraku a nebo moc lidi mrtvych na Shadow of death, je klicem k uspechu.

GHOST FIGHT

Jakmile je na nekoho nahozen debuff Shadow of Death, tak ma ten clovek jeste 55s na fight s bossem. V tuto chvili maji take warloci cas na nej nahodit Soulstone. Je bezpodminecne nutne, aby hraci cca 20s pred koncem debuffu vybehli z raidu a presunuli se na druhou stranu mistnosti. (viz obrazek) Tim se zabrani tomu, aby spawnuti SC byli uprostred raidu. (prepokladama ze ten clovek nesmi v raidu umrit ani na nejakou dmg... predtim nez debuff skonci.. ale to jeste zkusim overit) Na utok kohokliv z raidu jsou tito SC IMMUNI!!!! Zabit jej muze pouze clovek v ghost forme. Uudajne by meli jit ale dolu pomerne snadno.

Od chvile kdy hrac umre, tak se nachazi 60s v ghost forme a ma na pet baru 5 abilit (podobne jako v Karazhanu u chest eventu..)

1. Spirit strike - 700dmg do targetu a snizi dmg davanou ratgetem o 10proc na 5s. Dava se na melee range
2. Spirit Lance - 6000dmg do targetu a snizi jeho pohyblivost o 30procent. Muze se nastackovat az 3x
3. Spirit Volley - 10000dmg do vseh blizkych cilu. Kouzlo ma CD 15s a dosah 12y
4. Spirit Chains - Uzavre vsechny blizke nepratele na 5s na miste. Kouzlo ma CD 15s a dosah 12y
5. Spirit shield - Jde nahodit na friendly target a absorbuje 12 000 shadow dmg. CD 90s

Ghost je immuni na vsechny utoky od Shadowy Constructa, takze na nem nemuze nikdy ziskat aggro. Rovnez tak boss je immuni na vsechny kouzla ghosta s vyjimkou Spirit strike.

Okamzite po spawnuti (az je skutecne uvidite kolem sebe) pouzijte Spirit chains na zastaveni SC a presunte se pred ne. Hlavnim cilem je kazdeho z nich aspon jednou za 10s zasahnout pomoci Spirit lance a vyrazne je tak zpomalit. To vam da dost casu je zabit. Spirit chains pouzivejte jakmile to zase pujde, ale tesne pred tim pouzijte Spirit Volley. Pokud jej pouzijete po, tak zbytecne proberete ze stunu vsechny najednou.. POkud se vse dela jak ma, tak musi byt vse mrtve do 40s. To vam dava jeste 20s k dalsim vecem.

Jako prvni byste se meli presunot k raidu a nahodit na bosse Spirit strike. Opakuji, dava se na melee vzdalenost. POkud mate jeste cas, tak zamerte nejakeho healera v raidu a dejte mu Spirit shield a pokud vam jeste stale zustava nejaky cas, tak bezte pomahat se zabijenim jinych Shadowy Constructu.

Znova opakuji, tento debuff je kompletne random. Muze jej dostat kazdy v raidu, krom cloveka s nejvetsim aggre.

poznámky na zaver

- Na tankovi by meli byt aspon 4 healeri neustale
- Peti se tady mohou v pohode pouzivat, debuffy na ne nejdou.