

Rage Winterchill



Rage Winterchill je prvním bosem v Hyjalu a patří mezi jedny z neojotravnějších bojů v této instanci, ale zároveň také je ten nejlehčí.

Tento fight je datelný i ve 23 lidech, nebo dokonce i ve 21, proto nemusíme mít obavy pokud tam nepůjde úplný radi.

Rage Winterchill

HP - 4,200,000

Melee rány - 3k do plátu

Icebolt - pálí jej na náhodný cíl, způsobuje 4250-5750 frost dmg, přičemž hráče uzavře do frozen tomb, která způsobuje 2500 dmg každou sekundu a trvá celkem 4s. Icebolt je instant cast a Winterchill zatargeti osobu na kterou icebolt vypálí pouze na zlomek vteřiny předtím než bolt vystřelí a poté se vrátí k MT. **Velmi se doporučuje mít na sobě Trinket z PVP [Medallion of the Horde]**, kterým můžete ze sebe tento efekt ihned sundat a bez problému prežit

Frost Nova - kouzlo Frost Nova přimrazí každého v oblasti na kterou je použita, stejně jako mágovská abilita stejného jména, popř jako abilita mágovského Water Elementala. Zasažené hráče immobilizuje na dobu 6s. Je dispelovatelné, ale v podstatě to ani nestojí zato. Nepoužívá svoji abilitu Death and Decay v době kdy je někdo zmražen.

Death and Decay - 10s chanelované kouzlo, které je hodně podobné abilitě Toxic Spores u Lady Vashj, přičemž každé osobě v dané oblasti způsobuje dmg rovné 15% maxima HP dané osoby a to každou sekundu. Nepoužívá Death and Decay v okamžiku kdy jsou hráči zmrazení díky Frost Nově.

Frost Armor - přesná kopie mágovské ability, která redukuje attack speed a rychlost pobybu.

The Mobs

Abominations



Tito začínají přicházet až v 6 vlně a dále pak je součástí prakticky každé další vlny v počtu od 2 do 6 bubáků.

HP - 180,000

Melee rány - 3k do plátu

Poison Aura - sem tam Abomination používá abilitu která vypadá jako jedovatý oblak, který způsobuje okolo 750 dmg po dobu 3s každému v okolí Abaminace.
Shacklovatelný/Fearovatelný (strachovatelný omg)/past'ovatelný

Ghůlové



Ghůlové jsou součástí každé nepřátelské vlny

HP - 140,000

Melee rány - okolo 1.5k do plátů.

Cannibalise - když jejich HP klesnou nízko, ghoulové přiběhnou k mrtvému tělu a začnou jej požírat (canibalize), což jim obnovuje jejich HP o 7% každé 2s po dobu celkem 10s.

Pokud si všimneš, že ghoul začíná kanibalizovat, je třeba jej stunout nebo shacknout, popř. odstrachovat, a to co nejrychleji, protože jinak si velice rychle doplní své HP. Kanibalizující ghoul si zaslouží pozornost veškeré raid DPS.
shacklovatelný/fearovatelný/past'ovatelný

Shadowy necromancer



Tito lidičkové jsou součástí většiny vln, které následují po vlně č. 4. Jsou potenciálně nejnebezpečnější mobové v těchto vlnách.

HP - 120,000

Unholy Frenzy - zvětšuje attack speed všech svých spojenců o 100% na dobu 20sec, ale zároveň tato abilita těmto spojencům způsobuje 500 nature dmg a to každé 2s.

Shadow Bolt - shadow bolt, který způsobuje 2250-2750 shadow dmg aktuálnímu cíli.

Cripple - prodlužuje čas mezi útoky o 100% a snižuje rychlost pohybu o 50% a dále pak ještě navíc redukuje strength o 50%. Trvá po dobu 15s. Může být dispelnuto.

Summon Skeletons - vyvolá kostlivce z poblíž ležícího těla. Může to být buď Skeleton Invader s 32k HP, nebo Skeleton Mage s 24k HP. První z nich je melee, druhý je caster. Nepředstavují skutečnou hrozbu, spíš jen takový nutný opruz 😊 shacklovatělý/fearovatelný/past'ovatelný

Crypt Fiends



V hodně vlnách se objeví také Crypt Fiendové, kteří se vyskytují v počtu od 2 do 6 kusů.

HP - 170,000

Melee rány - okolo 2k do plátů.

Sem tam vystřelují pidi pavouky na náhodnou osobu v dosahu. Pavoucci dělají celkem asi 300-400 dmg takže se skutečně nění čeho obávat z jejich strany.

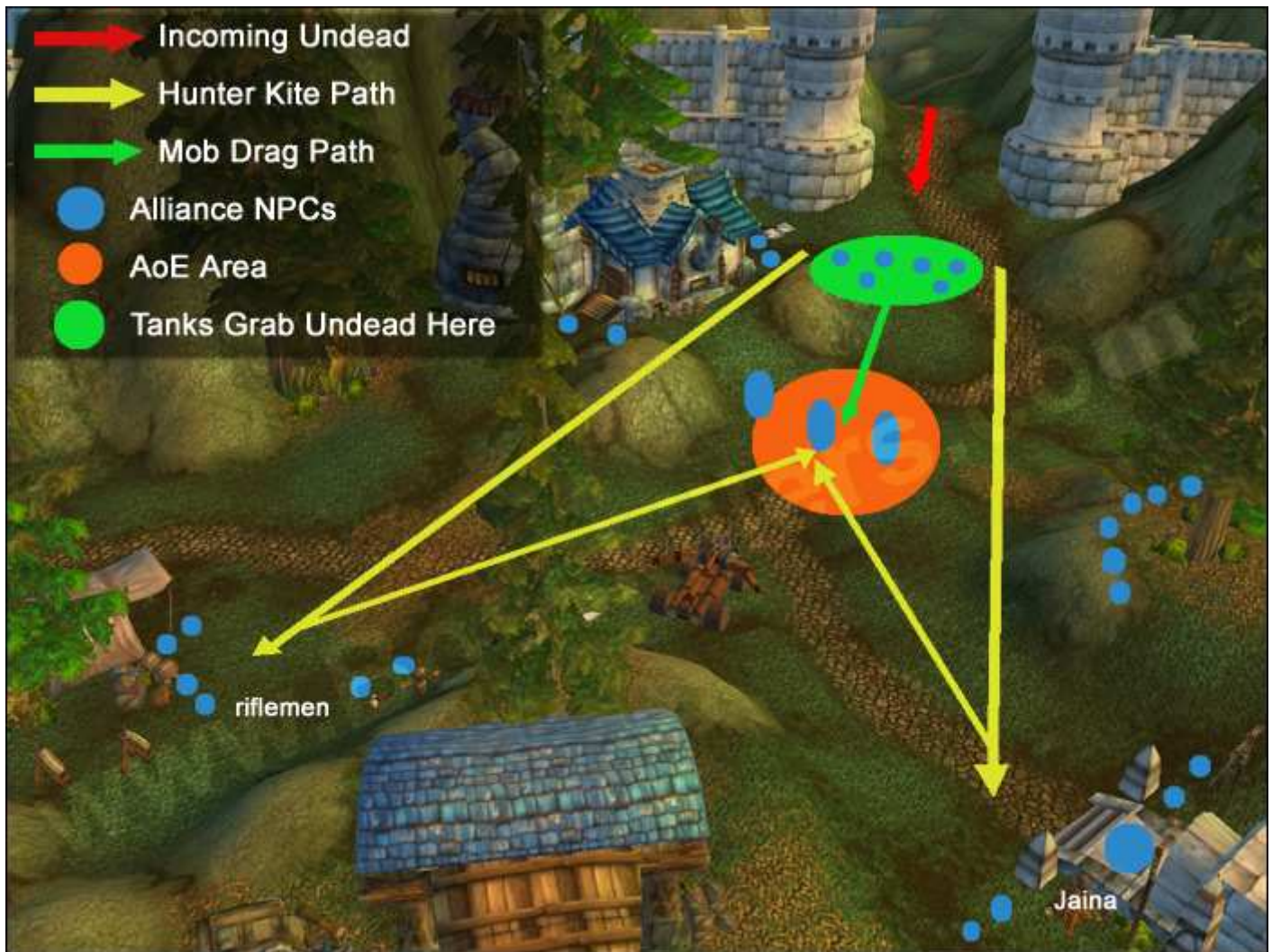
Web - čas od času kolem sebe rozhazuje síť, která lidi v dosahu immobilizuje na dobu 10s.

shacklovatělý/fearovatelný/past'ovatelný

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 hunteři, 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 Vícišné a jejím střelcům, a to kvůli tomu, aby se tyto 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 aoěkuje, takže by tyto mobové mohli schytat další dmg.

Pokud mob napadne NPC, obvykle jej skupina 5-6 NPC dokáže úspěšně odrovnat, ale pokud

se o po pokusí 1-2 NPC, zemřou. Právě proto je tedy rozumné mít jednoho offtanka který by tyto moby z NPC tauntoval, díky čemuž tito nezemřou a dál můžou dávat DMG.

Každá vlna sestává z 14 až 18 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.

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 Crypt Fiendů a Ghúlů

Každý tank si nabere 2-3 moby a začnou si všech budovat aggro. Během doby, kdy si tanci budují aggro, raid zaměří DPS na jednoho z Crypt Fiendů nebo Ghúlů, kteří jsou tankování nějakým NPC popř volným DPS warrem nebo feral druidem. Až tento první solo cíl umře a dle posudku tanků, začne se aoečkovat. Každá classa která je schopná AoE abilit, tedy magove, loci, paladini, warriori, druidi i rogueove by se do tohoto AoE měli zapojit.

Několik následujících vln je velice podobných.

--Vlna č. 4

V této vlně se do boje poprvé zapojí Shadowy Necromanceři ve společnosti Ghúlů a Crypt Fiendů.

Shadowy Necromanceri se zaměří na prvního hráče, nebo moba kterého uvidí, přičemž toto je povětšinou hráč. Pokud přijde více jak 2-3 Necromanceři, který se zaměří na healera nebo castera, tak tento hráč na 90% zemře kvůli 2-3 simultánním zásahům shadow boltem.

Nekromanceři mohou být ovcování nebo fearování

V těchto vlnách se meleeci zaměří na kilování Shadowy Necromancerů, zatímco mágové, warloci a paladini jsou nasazeni na aoečkování Crypt Fiendů a Ghúlů.

V okamžiku kdy už jsou naživu jen 1-2 Nekromanceři, tak se může melee zaměřit na doražení všeho, co ještě zůstalo naživu po AoE a až poté se může celý raid zaměřit na doražení přeživších Nekromancerů.

Stejným způsobem to jde ještě další dvě vlny...

--Vlna č. 6

Ve vlně číslo 6 se poprvé do boje zapojí Abominace. Vlna číslo 6 obsahuje pouze dvě abominace. Zachází se s nimi stejně jako s Crypt Fiendy. Tyto fáze jsou kombinací vlny 1 a vlny 4. Tanci si budují aggro na všech nemrtvých mobech. Meleeci jsou nasazeni na likvidaci Shadowy Necromancerů, zatímco mágové, warlata a paladiny se starají o AoE. V okamžiku kdy už jsou naživu jen 1-2 Nekromanceři, tak se může melee zaměřit na doražení všeho, co

ještě zůstalo naživu po AoE a až poté se může celý raid zaměřit na doražení přeživších Nekromancerů.

Zbývající vlny jsou mixem všech výše jmenovaných mobů. Následuje přehled složení jednotlivých vln:

Vlna Mobové

1 10 Ghouls

2 10 Ghouls, 2 Crypt Fiends

3 6 Ghouls, 6 Crypt Fiends

4 6 Ghouls, 4 Crypt Fiends, 2 Necromancers

5 2 Ghouls, 6 Crypt Fiends, 4 Necromancers

6 6 Ghouls, 6 Abominations

7 4 Ghouls, 4 Necromancers, 4 Abominations

8 6 Ghouls, 4 Crypt Fiends, 2 Abominations, 2 Necromancers

Při vlně č. 8 budeme mít asi 3 min na to, než do boje vstoupí Rage Winterchill, takže by jsme měli být schopní se v klidu dojít a dopít.

Boss

Rage Winterchill

Nezáleží na tom kde je tankován do té doby, dokud je daleko do Jainy Proudmoore, neboť jeho kouzla by ji zabili a ressetovali by tím celý event. Přejde ze stejného směru jako ostatní mobové a taktéž zaútočí na člověka který k němu v ten okamžik bude nejbližší. Použijeme missdirect na MT a necháme tankovy nějaký čas na vybudování aggra, potom rozjedeme DPS.

Není na něm nic zvláštního. Své ability používá hodně náhodně a docela často.

Důležitým bodem v tomto fightu je udržovat raid po celou dobu natopovaný. Taktéž je důležité, aby měl každý ve Video Options položku Spell Details nastavenou na maximum, protože v opačném případě nebude vidět efekt ability Death and Decay. V okamžiku kdy uvidíš Death and Decay (červené bublinky na zemi, stejně jako ability mobů v Botanice), je nezbytně nutné, aby jsi okamžitě přestal dělat to co dělaš a utekl z bublinek pryč Smile. Rage nepoužívá Death and Decay když je někdo zmražen.

Icebolt, který používá velice často, je největším hazardem. Dělá oko 10000 během 3 sekund, díky čemuž dokáže zabít hodně lidí jež dříve než za 3s. Způsob jak se s tímto vyrovnat je mít bleskové reakce a částit rychlé heal, nebo dokonce předkástit heal na osobu na kterou Icebolt letí, protože je šance, že heal dopadne ve stejný okamžik jako Icebolt

Takže ve zkratce jde o to, držet raid na max HP, být pohotý s healem na osoby zasažené Iceboltem a okamžitě utíkat z červených bublinek.

Připomínky ke klasám

Tanci - Předved'te HODNĚ tankování!! Tauntujte urvané moby, nedovolte jim dostat se ke casterům a buďte připraveni na AoE taunt pokud se cokoliv pokazí.

Fury Warrioři , Feral Druidi - pokud netankujete žádného moba, postarejte se o tauntování

mobů z aliančních NPC pokud jim hodně klesnou HP.

Rogues - fokusujte společně single targety ještě před spuštěním AoE, pomáhejte dorazit Aoečkové moby a dorážejte Shadowy Necromancers.

Magové - při vlnách které neobsahují Abominace je jedno kde stojíte, či se pohybujete. Při vlnách s Abominacemi je pak důležité pobyhovat se mimo jejich melee range. Sheepujte Shadowy Necromancers, counterspelujte jejich shadowbolty a neustále si po očku sledujte ovce.

Warlocks - při vlnách které neobsahují Abominace je jedno kde stojíte, či se pohybujete. Při vlnách s Abominacemi je pak důležité pobyhovat se mimo jejich melee range. Fearujte Shadowy Necromancers pokud ovce nejsou dostatečně rychlé, ale zase je nefearujte zbytečně, protože nahánění fearovaného moba po okolí snižuje celkovou DPS raidu.

Hunters - budete kittovat Ghouly dozadu za raid, aby se do boje zapojila Jaina a ostatní NPC. Pokud budete mít problémy používejte aspect of the Cheetah a nenechte, aby vás mob zasáhl. Kdykoliv to bude možné, kittujte moby přes oblast kde se aoečkuje.

Healeři - prostě a jednoduše udržujte raid naživu (jak rozdílná strategie oproti ostatním fightům což). Shamani používejte Magma totemy a paladini používejte holy wrath/consecration, aby jste přispěli k tomu masovému aoe šílenství 😊

Poznámka na konec

Pokud zemřete během fightu, můžete si doběhnout k tělu a oživit se, díky čemuž se můžete znovu zapojit do bitvy (a znovu chcípnout), toto však ale není možné během boje se samotným Rage Winterchillem