

Magtheridon

Příprava:

Magtheridon má 3 fáze, ta je první nejobtížnější a ty dvě následující vyžadují už jen plnění taktiky. Magtheridon stojí ve středu místnosti, spoután banishem pěti Hellfire channelerem, kteří kolem něj stojí v kruhu. V místnosti se můžete pohybovat jak je libo, protože tito channeleri nemají aggro range, encounter začne až po zaútočení na ně.

Od začátku boje má raid 2 minuty než se Magtheridon osvobodí ze svých pout, čímž začne druhá fáze. Fáze 3 začíná jakmile má Magtheridon 30% hp.

fáze 1. - channelers

fáze 2. - 2m po pullu osvobození Magtheridona

fáze 3. - Magtheridon na 30% hp

Složení raidu:

Vzhledem k pěti silným mobům se doporučuje mít alespoň 5 tanků, každý by měl mít v zásobě dávku super healing potů a 1-3 healthstone. Po tankování jsou další důležitá classa pro encounter warlocki. Ideální počet warlocků je 5, úspěchu se dá dosáhnout i s 3-4 warlocky, ale velmi se tím zvyšuje obtížnost boje.

DPS classy pro tento boj nejsou nijak jednotlivě znevýhodněny, ale vyplatí se mít dostatek interruptů, tedy rogue, mage apod.

Hellfire Channeler Abilities:

Shadow Bolt Volley - shadow bolty za cca. 1063-1437 do hráčů v okruhu 30y

Dark Mending - Velmi silná healing abilita, která vyléčí sesilatele nebo ostatní channelery v dosahu 30y za 69375-80625. Toto kouzlo channeler sesílá jen pokud on sám nebo jiný channeler v dosahu má méně jak 50% hp.

Summon Burning Abyssal - Channeleri periodicky sesílají tyto démony na náhodného hráče. Démon způsobí kolem hráče počáteční aoe fire dmg za 2625-3375 v okruhu 10y. Dále tito démoni sesílají Fire Blast na hráče v okruhu 20y za 2700-3300 fire dmg a útočí fyzickými útoky na melee range. Channeler nemůže kontrolovat více jak 2 démony najednou.

Magtheridon's Abilities

Magtheridonovo melee útoky zasáhnou tanka v průměru za 6000 dmg.

Knockback - Těsně před knockbackem se začne třást země, pak každý hráč v místnosti dostane jakýsi knockback, který ho celkem 5x po dobu 5 vteřin odhazuje na malou vzdálenost (asi 2y). Abilitu používá každých 50-60 vteřin.

Blast Nova - Channeled fire dmg kouzlo, které zraňuje každého hráče v místnosti za 2188-2812 každé 2 sec po dobu 10 sec.

Conflagration - Magtheridon vystřelí fireball na náhodné místo v místnosti, které bude pár minut hořet. Zasažení hráči dostanou disorientaci, periodickou fire dmg a působí 300 fire dmg okolním hráčům.

Cleave - Klasický cleave, do plate asi za 8000 dmg. Cleave má cd 10 sec, takže se dá předvídat.

Taktika:

Buffy:

Základní buffy + shadow protection, od paladinů pomůže might/wisdom pro dps classy více jak salvation, protože tento encounter je spíše o výdrži.

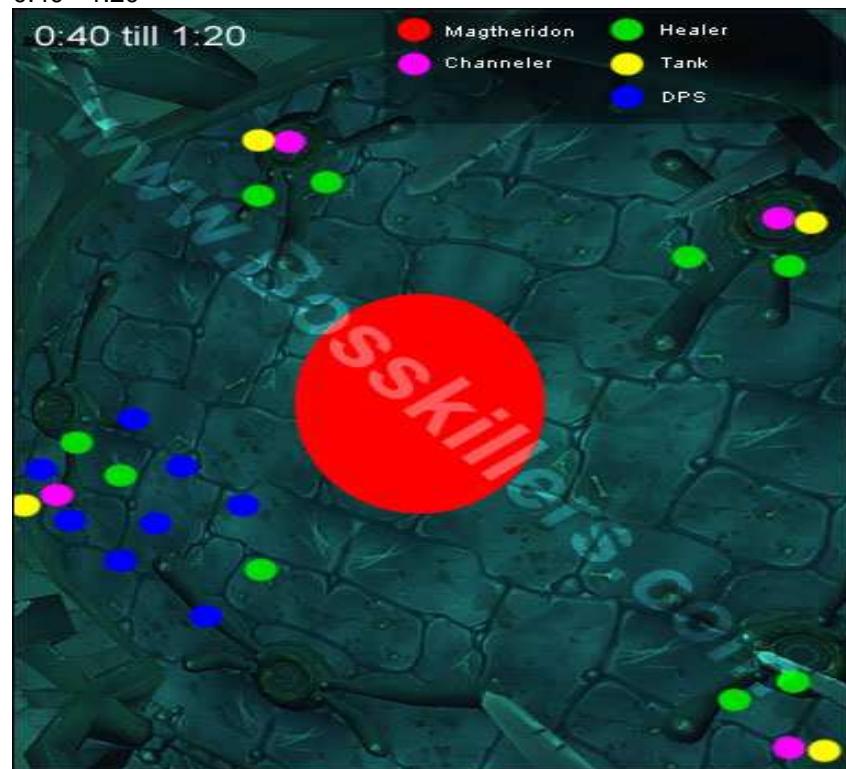
Pull a startovní rozmístění:

Každá platforma s channelerem by měla být obsazena jedním tankem s přiřazenými healery. Všechny DPS classy se mohou rozmístit kolem jižní platformy ale měly by se snažit udržet mezi sebou 10y místo vzhledem k summonu démonů, viz. obrázek:

Pull - 0:40



Tanci musí držet své cíle co nejdál od ostatních channelerů, základní pozice channelera by měla postačit. Po smrti prvního channelera je však možno dalšího pullnout více na jih.



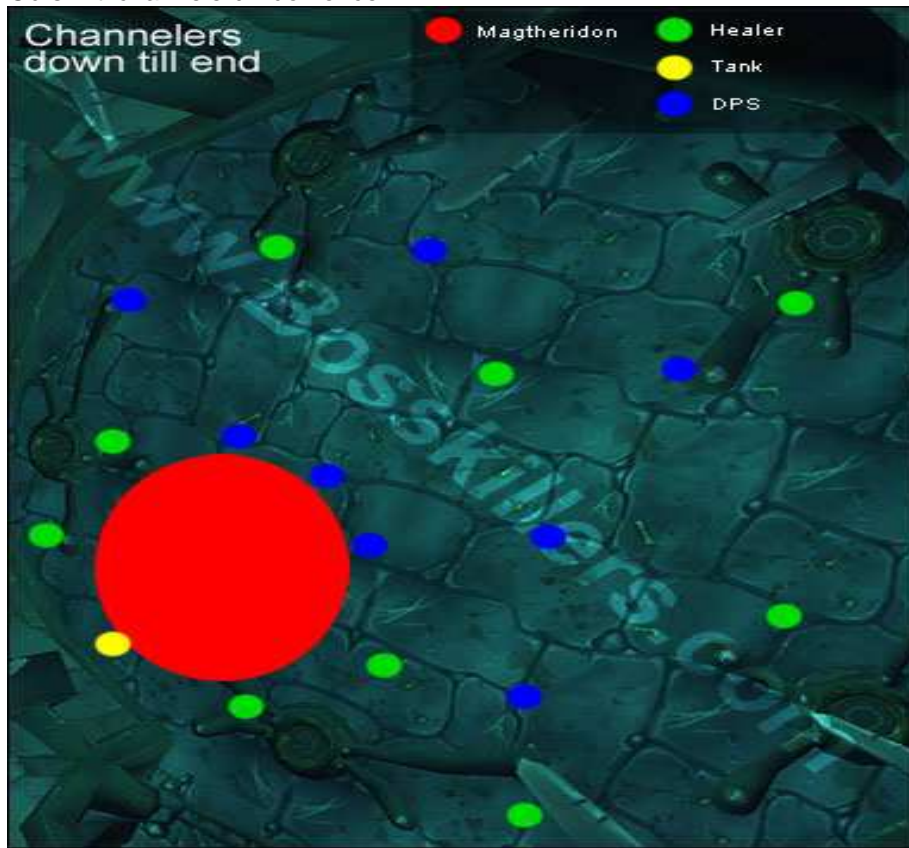
V tuto chvíli by se měl už připravit MT (ideálně ten který tankoval prvního channelera) na pozici před Magtheridona a čekat na jeho releasnutí
1:20-2:00



Po release Magtheridona si ho MT odtáhne k jižní stěně, kde už by neměl být žádný channeler.
2:00 - do smrti channelerů



V této pozici by se měl Magtheridon držet až do jeho smrti, protože se tím sníží riziko cleavu do melee dps a MT je jen málo ovlivněn abilitou Knockback.
Od smrti channelerů - do konce



Průběh Boje:

1. FÁZE:

Hned po pullu by všechny DPS měly začít zabíjet channelery jak nejrychleji to půjde. Offtanci tankující ostatní channelery by se měli pokoušet interruptovat shadow bolt volley shield bashem aby co nejvíce zredukovali dmg do nich a jejich healerů.

Zabíjené channelery je nutno interruptovat, nutností je aby měli Curse of Tongues od warlocků (i ti oftankovaní) a ideálně mind-numbing poison od rogue.

Během celé první fáze je odpovědností warlocků držet Burning Abyssaly pod kontrolou. Každý warlock by měl dostat assist, banishnout prvního démona, dát mu svou značku a pokračovat v DPS. Pokud není volný banish, ostatní demony nezbyvá než fearovat, dokud se váš původní cíl nedespawne.

První channeler by měl zemřít do prvních 40 vteřin, po jeho smrti se DPS přesouvá na jihozápadního channelera (dle obrázků), ten pak by měl padnout do dalších 40 vteřin. Další je na pořadí jihovýchodní channeler a ten by měl zemřít do aktivace Magtheridona.

2. FÁZE:

Po 2 minutách od pullu se Magtheridon probere, MT by ho měl odtáhnout k jihozápadní stěně a stát k ní zády podobně jako u Prince v Kara.

Zhruba po 40ti vteřinách od procitnutí udělá Magtheridon první knockback, který může být kritický, protože healeři v tu chvíli nemohou léčit a rogue interruptovat zbývající channelery. V této chvíli

pomůžou instatní healy (nature's swiftness apod.) a priestovské štíty. Mágové však mohou použít svůj counterspell a shamani earth shock (rank 1 stačí). Během knockbacku by si měl také každá hlídat, aby nebyl odkopnut do plamenů po conflagrate a korigovat směr „hopsání“

Fáze po procitnutí Magtheridona a smrti 3 channelerů z pěti je zdaleka nejtvrďší na celém encounteru, protože po smrti každého channelera získají ostatní channeleri buff +30% dmg a +30% casting speed - interruptování bude mnohem obtížnější, ale zvládnutelné díky Curse of tongues a jedu od rogue. Healeři přiřazení tankům zabitých channelerů se pak musí rozmístit ke zbývajícím tankům a MT, kteří budou dostávat větší a větší dmg.

Jak přežít blast novu:

Minutu po procitnutí Magtheridona začne kouzlit první Blast Novu. Ta udělá cca 10 000 dmg během 10 sec celému raidu a spolu s channelery se nedá uhealovat.

Tato blast nova se však dá interruptnout pomocí Manticron Cube. To jsou krychle, kterých je celkem 5 a nachází se vždy na platformě, kde stojí channeleri.

K interruptu blast novy je třeba, aby všechny krychle byly nakliknuty ve stejnou chvíli. Kliknutím na krychli se spustí paprsek, trvající 10 sec, který zasáhne Magtheridona. Jakmile ho zasáhne všech 5 paprsků, Magtheridon je znovu spoután, jeho blast nova přerušena a získává nyní 300% veškeré dmg od raidu.

Kliknutí a channeling u krychle však zraňuje příslušného hráče za 800 dmg každou vteřinu. Hráč může kdykoli od krychle odstoupit a přerušit tak channeling, ale tím se Magtheridon znovu osvobodí.

Přerušení channelingu krychle ještě před spouštěním Magtheridona může mít fatální následky, protože nedojde k přerušení Blast Novy. Použitím krychle dostanou hráči debuff na 90 sec, který jim znemožňuje po tuto dobu krychli použít.

U každé krychle by se proto měli střídát 2 hráči, které není třeba na heal či interrupt ještě zbývajících Channelerů. Tito hráči by měli být pozorní, pohotoví a mít dobrý hp základ. Zároveň se doporučuje neriskovat jejich život a odstoupit od krychle hned jak se blast nova přeruší i přes ztrátu dmg do Magtheridona. Pokud padne obsluha u krychle, je třeba je vystřídat.

3. FÁZE:

Na 30% začne 3. fáze, Magtheridon roztříští stěny místnosti, jejichž úlomky zraní každého hráče za 5250-6750 fyzické dmg a shodí je na zem. Jako první se musí vyléčit MT, pak zbytek raidu. Použití healing potionů a healthstonů je v této chvíli na místě.

Časování je před započnutím 3. fáze důležité, doporučuje se dostat Magtheridona na 31%, počkat na příští Blast Novu, interruptnout ji, vyléčit raid na full hp a pak přesáhnout 30%.

Po zbytek třetí fáze budou po celé místnosti padat úlomky ze stropu. Místo kam spadnou je možno určit podle padajícího prachu. Hráč, který se nestihne včas vyhnout bude zabit, protože dostane za 87,500-112,500 dmg.

Pokud hrozí, že spadne úlomek i na krychli, obsluhující hráč se může posunout k jakékoli jiné straně krychle.

Jinak je třetí fáze identická s fází 2.