

# Hydross the Unstable

## Složení raidu:

4 x tank ( 2x MT + 2x OT)

8 x healer

13 x dps

1.MT – Frost resist equip

2.MT – Nature resist equip

Oba OT – mix obou resist equipů

## Ability:

**Mark of Hydross** – stackuje se a zvyšuje dmg na typ magie v které se nachází (10%, 25%, 50%, 100%, 250%), maximálně 4 marky jsou healovatelné.

**Water Tomb** – pouze ve Frost fázi, každých 7 s na random hráče a přeskakuje na dalšího v okruhu 8 y, stunuje hráče. V této fázi proto rozestupy min. 8y

**Vile sludge** – pouze v Nature fázi, každých 15 s, snižuje healing o 50% plus dá dmg (zanedbatelnou).

## Fáze boje:

1. **Fáze (Frost)** – Pull bosse – nesmí proběhnout během pullu přes trigger (2 vlajky). V této fázi se tankuje maximálně 4 Mark of Hydross a před pátou se tank i celý raid přesune přes trigger a okamžitě si ho přebírá 2. MT ( shield slamem doporučeno).
2. **Fáze (Nature)** – Boss přejde přes trigger a tím se změní na Nature elemental. Spawne 4 addy, ty si okamžitě rozebírají OT . Je zapotřebí nuke addů a pak zbývá chvíle pro dmg do bosse.
3. **Fáze (Frost)** – Boss se přesune přes trigger a změní se opět na Frost. Opět spawne 4 addy, nuke addů a chvíle na bosse.

Zbytek boje se střídají fáze 2 a 3. Při cca 15% se všichni addi banishují popř. fearují a nukuje se jen boss.

Při přechodu z jedné fáze do druhé nesmí mít boss žádné dotky. Healeři pozor na agro při změně tanků.