

# Kael'thas Sunstrider

Osnova:

- 1) Sestava raidu
- 2) Bojové fáze všeobecně
- 3) První fáze - hlubší pohled
- 4) Druhá fáze - hlubší pohled
- 5) Třetí fáze - hlubší pohled
- 6) Čtvrtá fáze - hlubší pohled
- 7) Pátá fáze - hlubší pohled

## SESTAVA RAIDU:

Souboj s Kael'thasem je výhodněji postaven pro ranged DPS, tedy zejména pro castery, kteří navíc také mohou AoEčkovat, nicméně i raid rovnoměrně sestavený z melee a ranged může tento souboj zmáknout.

Minimální počet tanků pro tento souboj jsou 3ks, nicméně 4 tanci jsou vřele doporučeni. Feral druidy v tomto fightu mohou skvěle zastoupit roli protection warriora, nicméně dva velmi dobře equiplý prot waři jsou pro tento fight nutností.

V raidu je třeba mít 6-8 healerů, podle toho jak svým healerům důvěřujeme (muehehe), nicméně čím méně jich bude, tím lépe.

Zbytek raidu by měl být zaplněn nejlepším DPS které je k dispozici, přičemž AoE hraje v jistých fázích boje velkou úlohu.

## Zde je příklad optimální sestavy raidu pro tento fight:

*G1 - Protection Warrior 1 / Protection Warrior 2 / Tree Druid / Paladin / Warlock*

*G2 - Feral Druid / DPS Warrior / Rogue / Rogue / Restoration Shaman*

*G3 - Shadow Priest / Resto Shaman / Warlock / Mage / Mage*

*G4 - Shadow Priest / Resto Shaman / Warlock / Mage / Mage*

*G5 - Shadow Priest / Paladin / Paladin / Hunter / Warlock*

## Heal 7

- 3x resto shaman
- 3 x loladin
- 1x stromek

## Tank 3

- 2x prot
- 1x feral



## DPS 15

- 4x warlock
- 4x mage
- 3 x SP
- 2x rogue
- 1x DPS war
- 1x myslivec

### Jednotlivé fáze obecně:

Fight s Kájou Slunochodem má celkem 5 fází. Zde je pouze základní přehled, přičemž jednotlivé fáze budou do hloubky rozebrány později.

### První fáze:

Raid bojuje se čtyřmi Kael'thasovými poradci, postupně s jedním po druhém. Každý z nich má speciální, jedinečné ability. Fáze jedna začíná pulem a končí v okamžiku, kdy jsou všichni čtyři poradci mrtví.

### Druhá fáze:

Zbraně poradců jsou summonuty před Kael'thalase a následně na to jsou vypuštěny na raid. Je zde celkem 7 zbraní a každá má jedinečné ability. Fáze dvě končí asi 2 min a 5s od okamžiku co začala, bez ohledu na to, zda jsou nebo nejsou všechny zbraně "zabity".

### Třetí fáze:

Všichni čtyři poradci, které jsme krátce předtím poslali pod drn jsou Kael'thalasem oživeni a vypuštěni na raid. Během této fáze se musí raid vypořádat se všemi čtyřmi hašaširami najednou, společně se všemi zbraněmi, které se nepodařilo zabít včas ve fázi dvě. Fáze tři končí asi 3 min poté co začala, bez ohledu na to kdo nebo co ještě žije (raid samozřejmě musí být up a v plné síle 😊)

### Čtvrtá fáze:

V této fázi vstupu do boje samotný Kája a raid si musí poradit s ním a jeho unikátními abilitami společně také se vším, co se nepodařilo zabít v předcházející fázi.

### Pátá fáze:

Na 50% zahraje Kael'thalas přehraje malou ingame animaci, ve které zničí zdi své místnosti a začne nadále používat zcela odlišné ability. Fáze 5 končí Kael'thasovou smrtí.....

### První fáze - hlubší rozbor

Kael'thalas má 4 poradce, každý s každým z nich bude třeba během první fáze bojovat, avšak postupně s každým zvlášť (*toto je rozdíl mezi první a třetí fází*). Přesné rozmístění raidu během fáze jedna není zase až tak důležité, až na to, že jak s nimi postupně budeme bojovat, musí umřít na přesném místě, na kterém musejí být tankováni během fáze tři. Zkoukněte obrázek týkající se fáze 3, aby jste viděli kde poradci musí zemřít.

### Thaladred the Darkener

Tento poradce je oděn ve warriorské T5 a používá 2H sekeru. Má okolo 600k HP. Thaladred je obdobou Buru The Gorgor z AQ20, vyjadřuje se emotem v tom smyslu, že zaměřil svůj zrak na určitého hráče v raidu a poté tohoto člověka krátce pronásleduje po dobu cca 8-12s,

příčemž poté se opět zaměří na někoho jiného. Nemá žádný aggro table, osoba na kterou je zaměřen má absolutní aggro během doby trvání zaměření na svoji osobu. Thaladred má navíc i dvě další unikátní ability. Přesné změnění výše zmiňovaného emotu je:

**"Thaladred the Darkener sets his gaze on <no target>."**

**Silence** - AoE silence aura s malým dosahem, příčemž ten silence trvá cca 8s a aura diká asi každé 4s a zasahuje hráče v okruhu 10 jardů. 😊

**Physic blow** - fyzický knockback až do range 30 jardů, který dělá klasickou dmg jeho zbraně

Thaladred dává melee rány za 3-4k do plátů a navíc zanechává dotku - rend - která tiká za 2500 každé 2s po dobu celkem 12 sekund.

Thaladred má cca o 10% pomalejší rychlost pohybu tudíž pokud má před ním člověk, na kterého se Thaladred zaměřil, náskok aspoň 10 yardů, je to v klidu, protože add se k němu nemá šanci dostat.

Zde je obrázek pro představu jak má být raid při zabíjení tohoto poradce rozmístěn a jakým způsobem by ten bubák měl být kitovaný kolem raidu.

Kvůli jeho abilitám je strategií jak pokořit Thaladrede prostě a jednoduše to, že člověk na kterého je Thaladred zaměřen jej kituje okolo místnosti, příčemž DPS klasy jedou naplno dmg a pouze si sledují svůj odstup od něj kvůli tomu, aby se nestali obětí instatntní rány kterou by od Thaladreda mohli schytat, pokud by stáli příliš blízko něj a on se zaměřil právě na někoho z těchto neopatrných DPS. Takže se doporučuje pro melee DPS, aby zůstali stranou tohoto boje, protože v okamžiku, kdy by se Thaladred zaměřil právě na ně, mohli by být také instantně zahlušeni 😊 Healeři sledují celý raid a healují lidi po abilitě PSYCHIC BLOW. Jeho rychlost pohybu je, jak již bylo řečeno, o málo pomalejší než u normálního hráče, a proto je skutečně jednoduché, v případě že si držíme odstupy od něj, mu v případě, že schytám jeho pozornost, utéct a vodit ho jak již bylo řečeno.

Je také nutno zdůraznit, že pokud se zaměří na osobu, která se jeho pozornosti může zbavit použitím ability jako je Vanish nebo Divine Shield a tato osoba tuto abilitu použije, Thaladred se okamžitě, po dobu trvání zaměření na osobu která vanishla etc., zaměří na první osobu v aggrolistu a po dobu trvání zaměření na osobu která vanishla etc. bude Thaladred pronásledovat prvního v aggru. Např. tedy vezmeme situaci, že první v aggru je Warlock, a Thaladred je zaměřen na rogue. Rogue vanishne a Thaladred se po dobu trvání zbytku zaměření na vanishnutého rogue obrátí a půjde po warlockovy. Je tedy nezbytně nutné, aby na VT probíhala jasná komunikace a informace v případě, že rogue chce při zaměření použít vanish atd, aby se první osoba v aggru na toto připravila a byla nachystaná Thaladreda vodit.

Thaladred by měl umřít zhruba do minuty od pulu a ihned poté se uvolní druhý poradce kterým je.....

#### Lord Sanguinar

Tento poradce je oděn do červeného pancíře a v ruce třímá štít a mácu. Sanguinar má také kolem 600K HP. Do plátu dává melee rány za 3-4k a používá Bellowing roar, tedy AoE fear (aoe strach roflmao) podobný těm, které používá mnoho předcházejících raid bossů (napr. Nefarian, Nightbane atd...). Tento AoE fear požívá zhruba každých 30s. Semtam přijde fear o něco dříve, než doběhne CD Berserker rage, a proto se doporučuje mít dva warrior/tanky kteří si na Sanguinarovy budou budovat aggro a provozovat stance dance pro případ, že jeden z nich nemá ready CD na Berserker rage a naopak. (prý pro případ když není ready Fear ward....lamy alický!!!!). Až na výše uvedené je Sanguinar jednoduchý a nejde v podstatě o nic jiného než klasické tankování a prachsprostý zerg. V okamžiku Sanguinarovy smrti se uvolní třetí poradce. Je velice důležité, aby byl Lord Sanguinar v okamžiku svoji smrti umístěn na samém jižním konci místnosti kvůli tomu, že až se ve třetí fázi respawne, je třeba mít větší část raidu mimo dosah jeho AoE healu.....

#### Grand Astromancer Capernian

Capernian je žena-casterka a má okolo 420k HP.

**Arcane explosion** stejná jako arcane exploze u Twin Emperoru (AQ40). Jde o to, že pokud je někdo v melee rangy používá tuto abilitu a dává za 4-5k arcane dmg každému v dosahu exploze, navíc postižené odhazuje dozadu a spolajuje rychlost jejich pohybu. *Osobně range Arcane Exploze odhaduju na 20 jardů....*

**Fireball**- její primární abilita. Kouzlí jej kolem dokola na cíl který je nejvýš v jejím agrolistu, opět stejně jako u Twin Emperorů. Fireball dělá mezi 5-7k fire dmg.

**Conflagration** - náhodná sekundární abilita. Vybere se cíl v dosahu 30 jardů a umístí na něj Conflagration debuff, přičemž tento debuff způsobuje 900dmg za sekundu po dobu 10s, přičemž přeskakuje na každého v dosahu 8 jardů od zasaženého. Efekt Conflagrationu navíc zasaženého disorientuje po dobu trvání debuffu (*nemůže se tedy sám healnout, uhnout někomu z cesty, tankovat atd.*) Hráč s Conflagrate debuffem také způsobuje 300 fire dmg každému, kdo se k němu přihlíží na melee range (8 jardů).

Kvůli jejím abilitám, je tankována warlockem, který dozblbnutí kástí Searing Pain, stejně jako u Twin Emperorů. Soulink a fire resist equip dělá její dmg lehce absorbovatelnou popř. healovatelnou. Zbytek raidu by měl být jednoduše rozptýlen kolem ní, přičemž si navzájem udržujete rozestupy, aby nedošlo k přeskočení Conflagration. Healeři by měli být rovnoměrně rozprostřeni, aby mohli v klidu a bez problémů healovat hráče zasažené Conflagration. Meleeci by opět měli stát stranou, tedy za 30 jardou hranicí, aby na ně nekástila Conflagration. Melee se k ní nemůže přiblížit kvůli Arcane Explozi.

#### Master Engineer Telonicus

Závěreční poradce v první fázi. Jedná se pašáka oblečeného do myslivecké T4 a má okolo 600K HP.

**Throw bomb** - Telonicus tuto abilitu používá jako svou hlavní, na svůj hlavní cíl, člověka nejvýše v aggro listu, hází bomby které dávají za 6-7k dmg. Exploze bomb mají AoE efekt, a proto by se k tankovy neměl nikdo přibližovat...

**Remote toy** - přibližně každých 15s Telonicus hodí na náhodného hráče debuff jménem

"Remote Toy", který trvá 60s. Po dobu trvání tohoto debuffu je hráč náhodně stunován na dobu 4s, podobně jak je tomu u Bronze Affliction od Chromagguse.

Tente boj je z větší části také klasickým "tank and spank" fightem, kdy si jej warrior nabere a raid jej uzerguje v co nejkratším možném čase. Mele DPS si musí dávat pozor, aby se nepřiblížili příliš blízko k tankovy a neschytali tak AoE od bomb. Všechny healeři fokusují pouze tanka. Jedinou věcí na kterou je třeba si dávat pozor, aby jsme ho nezabili v okamžiku, kdy má jeden z tanků debuff "Remote toy". Pokud tomu tak je, jednoduše zastavíme DPS a počkáme než ten debuff spadne a pak se Telonicus dotříská. Dělá se to kvůli tomu, že držet aggro na zbraních poradců v druhé fázi s tímto debuffem je velice problematické, neli přímo nemožné a to kvůli tomu, že "Remote toy" je schopná tě udržet ve stupu po dobu skoro 50% svého trvání....

## **V OKAMŽIKU KDY ZEMŘE POSLEDNÍ ZE ČTYŘ PORADCŮ, ZAČÍNÁ DRUHÁ FÁZE.**

### **Druhá fáze - hlubší rozbor**

Kael'thas během této fáze summone 7 zbraní a dá nám 95 sekund na to, aby jsme jich "zabili" tolik, kolik jen budeme schopni. Zbraně jsou sumonuti na samý vrchol místnosti do míst, kde Kael'thas po celou dobu fightu do současné doby stál. V okamžiku kdy jsou zbraně zabity, musí být equipnuty protože budou potřebny v následujících fázích fightu. Všechny zbraně mohou být lootnoty libovolným počtem lidí v raidu a cca 1 min po své "smrti" se despawnou (musí tedy být lootnuty rychle). Všechny zbraně jsou kořenovatelné, zpomalovatelné a stunovatelné.

### **Zbraně poradců se spawnují v následujícím pořadí:**

Devastation - 2h sekera, do plátu seká za 3-4k a dělá chanelovaný Whirlwind (*obdoba ability např High King Maulgara*)každých cca 25-30 sec, který trvá po dobu dvou zásahů, každý dá do plátu okolo 5k dmg.

Cosmic Infuser - 1h palice, do plátu dává rány za 1-2k. Instantně kouzlí Holy Novu každých 10-20 sekund, která healuje ostatní zbraně v dosahu za asi 1500 a dělá stejnou holy dmg všem nepřítelům - nám, v dosahu. Také se pokouší zakástit docela silný 3 sekundový heal na cokoliv v dosahu v nízkými HP, takže je důležité na této máce udržovat nějakého meleeka, který se postará o toto kouzlo (*pumel, kick, earthshock, shield bash, pounce*)

Warp Slicer - 1H meč, do plátu seká za 2-3k, zanechává za sebou stakovatelnou rend dotku, která tiká za 500 každé 3s za stack a stakuje až 10x.

Phaseshift Bulwark - štít, do plátu seká za 2k a má shield spiky které dělají 800dmg pokaždé, když do něj někdo sekne. Taktéž používá Shield Bash (*přerušení castu a až 6sec silence na danou školu kouzel*)

Netherstrand Longbow - luk, do plátu střílí za 2k, taktéž na jednotlivý cíl, svůj main target,

pálí Arcane shoty za 4-5k. Luk se také náhodně teleportuje po okolí, mimo melee range svého primárního cíle a střílí Multishot, který zasahuje náhodný počet hráčů v dosahu za 2-3k.

Infinity blade - dýky. nedělají nic obzvláště speciálního, ale sekají rychle a silně do osoby která je tankuje. Každý zásah je za cca 2-3k a sekají opravdu velmi rychle , takže je třeba opravdu bedlivě sledovat a doplňovat HP jejich tanka.

Staff of Disintegration - hůl, náhodně pálí Frostbolty za 5k frost dmg do členů raidu a frostnuje každého v dosahu. Dává docela malé melee rány, cca za 1k do plátu. Frostbolty jsou přerušovatelné.

Všehny zbraně mají kolem 300k HP, až na hůl, která má asi o 100k méně a až na štít, který má o 100k víc.

Strategie pro tuto fázi je opravdu jednoduchá. Ideální je mít pro tuto chvíli 4 tanky v raidu. Tanci by měli být následovně.....

Tank 1 - Sekera

Tank 2 - Meč a Štít

Tank 3 - Palice

Tank 4 - Dýky a staffa

Hunter Tank - Luk

V okamžiku kdy se zbraně spawnou by měli hunteři přes missdirekty nastřelit cokoliv dle uvážení na kohokoliv dle uvážení 😊 Poté by měli být všechny zbraně, s výjimkou sekery a luku, shromážděny na jednu hromadu a poté vyaočkovány. Obrázek nám ukazuje v prostředí místnosti, ale můžeme je shromáždit kdekoliv po celé místnosti, včetně místa kde se spawnou. Luk bude pravděpodobně mimo raid a navíc se bude porůznu teleportovat po místnosti, kde se o něj bude starat tankující hunter. Sekera by měla také být zahrnuta do aočkování, ale její umístění by tankující warrior měl provést velice precizně tak, aby sekera byla zasažena aočkem, ale přitom nebyl zasažen nikdo z aočkujících.

Kde přesně budou zbraně tankovány není podstatné, pokud jsou všechny v dosahu aoček a sekera whirlwindem nesestřeluje lidi. Další podstatnou věcí pro tankujícího huntera je neustále natáčet luk směrem od ostatních lidí, tedy uplně mimo raid, kvůli multishotu

Healeři by svou pozornost měli rozdělit rovnoměrně mezi tanky, s trochou více fokus na tanka držícího meč a štít, protože tyto dohromady zasazují opravdu tvrdé rány. Všichni ostatní tanci na ostatních zbraních by měli být solo healovatelní.

Adi 15s poté co se zbraně spawnou a všichni tanci jsou ready a mají natankováno, by mělo začít AoE. Rogue/shadowpriesti/hunteri by se měli jako první zaměřit na mácu, kvůli jejím nebezpečným heal abilitám. Poté co "zemře" máca, by se výše uvedení měli přesunout na štít,



takže budou snižovat/dorovnávat jeho HP společně s ostatními aoečkovanými zbraněmi. Po štítu by jsme si měli postupně vybrat a dorazit ostatní zbraně. Magové a warloci provádějící AoE by měli být schopní sundat všechny nahromaděné zbraně ještě předtím, než začne třetí fáze. Rychlá DPS je klíčovým slovem této fáze, a proto by při této příležitosti měli být použity potiony/heroism/trinkety atd, prostě vše co pomůže nakupené zbraně sundat dolů. Až jsou všechny AoEčkované zbraně dole, každý by se měl rychle přesunout na teleportující se luk a bleskem jej uzemnit.

Pokud je vše výše popsáno provedeno správně, měli by být všechny zbraně dole před začátkem fáze 3. V tento okamžik je životně důležité, aby každá klasa byla ekvipnuta vhodnými zbraněmi, aby z nich nadále mohli využívat přínos, který tyto zbraně přinášejí. Každý z mágů a warloků by měl být vybaven staffou, každý rogue by měl mít svůj meč nebo dýku, každý warrior uzme svou dýku, štít a meč, každý healer pozvedne mácu a každý hunter napne tětivu svého nového luku!!! (mueheheh). Každý by měl co nejdříve nově získanou zbraň equipnout a použít její ability tak rychle, jak jen to bude možné a nadále tyto ability udržovat ve hře po celý zbytek fightu. Je velice důležité sebrat ze země zbraně velice rychle, neboť tyto se přibližně za minutu od okamžiku své "smrti" despawnou. Každý může posbírat tolik zbraní kolik jen chce.... *(někde jsem četl, že zbraně je možné si předávat předtím, než je použijem, takže každý bere všechno 😊)*

#### Detailní info o zbraních:

[item]Cosmic Infuser[/item] - buff který je výsledkem procu z mácy trvá po dobu 30s a měl by být využit ve prospěch MT na Kael'thalasovy, fénix tanků a na tanky Caperinian a Telenicuse. Každý healer v raidu by měl používat tuto mácu, takže udržování buffu na všech lidech kteří dostávají fire dmg by nemělo být velkým problémem.

Devastation - pokud jedeš DPS se sekerou, tak tato má velmi vysoký proccrate na onhit abilitu, kterou je vybavena. Debuff trvá po dobu 30 sec a měl po celou dobu up na člověku, který jí používá, protože výhodou tohoto buffu je rychlejší přesun od Kael'thalase k fénixům a zpět.

Infinity Blade - dmg buff proc proce poměrně často a nezabere ani 10sec, aby se nastakoval na full. Je důležité mít plný stack na každém mobovy, který se právě bude sundavat, s výjimkou Caperinian, ke které se není možno přiblížit na melee. Dispel efekt na této dýce je využíván na mindcontrolované lidi ve čtvrté fázi.

Netherstrand Longbow - buff na luku má stejný efekt jako ten na dýce, ovšem s tím rozdílem, že buff z luku posiluje fyzickou DPS a opět by měl být udržován po celou dobu na aktuálním DPS cíly.

Staff of Disintegration - buff na holi funguje trochu divně. Aura nefunguje tak jako paladinská auroa, hráč vybavený holí musí každých 30s nakliknout tu "use" abilitu na ní přičemž každý člen raidu v dosahu 30 jardů obdrží buff uvedený na holi. Je důležité aby všichni byli v dosahu hráče s holí a pro hráče s holí je důležité neustále udržovat ten buff nahozený.

Warp Slicer -buff z meče je identický tomu z dýky, ale vzhledem k tomu, že se jedná pouze o 1H zbraň, je důležité pro všechny rogue/netankující warrior, aby používali obě tyto zbraně,

tedy meč i dýku, ve třetí a čtvrté fázi, takže bude velice jednoduše držet neustále nahozený magickou dmg zvyšující buff, čistit MC a minimalizovat dobu přesunu po místnosti v jednom!!!

Phaseshift Bulwark - "Use" abilita je určena především pro Kael'thalasova MT a Sanguinarova tanka. Je nezbytné aby tyto dva tanci byli vybaveni těmito štíty, protože se jedná o jedinou možnost, jak čelit jistým Kael'thalasovým abilitám, což bude probráno později, přičemž se také jedná o jedinou spolehlivou věc jak předejít fearům ve třetí fázi.

Třetí fáze - hlubší rozbor

Přesně po 2 minutách a 5 sekundách od začátku druhé fáze, začne třetí fáze. Fáze tři trvá 3 min do doby, než do bitvy vstoupí Kael'thalas. Pokud v době začátku fáze 3 budou stále naživu 1 - 2 zbraně na nízkých HP tak to je v pohodě, jen je bude třeba co nejrychleji uzemnit. Cokoliv navíc jak 1-2 zbraně znamená, že další průběh fightu bude VELICE problematický.

Během třetí fáze, se ožíví všichni čtyři poradci na místech, kde již dříve během první fáze zemřely a od tohoto okamžiku budeme mít 3 minuty na to, aby jsme jich zabili kolik jen budeme schopni. Jejich ability, dmg a HP jsou přesně stejné jako v první fázi a vše co raid musí v tento okamžik je, je zvolit si správný pořadník při kolování jednotlivých poradců. Zkoukněte obrázek na kterém jsou zaznamenány pozice, kde budou poradci tankováni.

**Lorda Sanguinara** by si měl co nejrychleji nabrat a umístit v nejbližší jižní části místnosti warrior a healer. Kvůli fearům které produkuje je pro tankování potřeba warrior. Užitím debufu ze štítu v kombinaci s berserker rage muží warrior pokrýt každý Sanguinarův fear. Musí tedy být tankován co nejdále na jihu na předem určeném místě z první fáze.

**Caperinian** musí být také co nejrychleji nabrána a tankována tankujícím warlockem ve společnosti s healem a poté musí být presunuta na jih místnosti. Díky imunitě na disorientation získané z buffu z hole a také díky 50% fire dmg redukci, získanému díky buffu z macy, je skutečně jednoduše, pro jedineho healera a warlocka ji odtankovat na potřebné místo a udržet ji tam až do okamžiku, kdy přijde na radu, což je až jako poslední poradce, vzhledem k její malé nebezpečnosti pro raid.

**Inženýr Telonicus** také dělá opravdu velmi malou dmg díky buffu z macy a dále pak díky silence imunitě získané ze stavy je solo healování tanka na inženýrovou lehkou záležitost. Měl by být tankován kdekoli proti zdi tak, aby jeho bomby neohrožovali ostatní hráče. Buff z hole také zaručuje imunitu na stuny z jeho "Remote toy" debuffu.

**Thaladred** i nadále mašuruje napříč místností a i nadále upírá svůj pohled na konkrétní hráče. Vzhledem k tomu, že raid má pouze 3 min na to, aby zabil co jde předtím, než začne čtvrtá fáze, je docela rozumné jej zabít jako prvního, neboť představuje největší hrozbu pro raid.

Kvůli tomu, že melee nemůže efektivně jet DPS do Thaladreda, zdá se být nejlepší volbou to, aby meleeci a hunteri jeli dmg do inženýra, přičemž všichni casteři sestřelují Thaladreda. Pokud chceme na Thaladredovy udržovat +25% spell dmg debuff, může jeden z tanků následovat Thaladreda s dýkou a udržovat na něm debuff.

*převzato z guildy Dezinfekce*



V dobře vyváženém a sestaveném raidu by měl Thaladred chycpnout před inženýrem, takže v okamžiku kdy zemře se kásteři rychle přesunou na inženýra Telenicuse a pomohou melee DMG jej dorazit.

Když zemře Telenicu, všichni by se měli přesunout na Lorda Sanguinara. S veškerou DPS raidu a buffy z dýk a luků by měl jít dolů velice, ale velice rychle.

V ideálním raidě, kde jde vše tak jak bylo naplánováno by měl 3 minutový timer na fázi č. 4 doběhnout krátce po zabití Sanguinara. Pokud budeme trošičku pozadu když timer doběhne a dva poradci budou po smrti, vedeme si pořád dobře.

Pořadí kilu poradců ve třetí fázi:

**Thaladred - Inženýr Telonicus - Lord Snaguinar - Caperinian**

Čtvrtá fáze - hlubší rozbor

Kael'thas vstupuje do boje z místa, kde až doteď seděl od začátku fightu. Do tanka dává rány za 3-4k, je imunní na taunt a má okolo 4 milionu HP. Má několik abilit:

**Fireball** - 2,5s doba kástu, používá jej velice často na svůj hlavní cíl, tanka. Dává asi za 25k, ale dmg je redukována buffem z mácy. Fireball je přerušovatelný

**Shock barrier** - každou minutu na sebe nahodí Shock Barrieru. V době kdy je aktivní, bariéra absorbuje 100.000 dmg a dělá Kael'thalase imunním na přerušovací efekty. Bariéra trvá 10s, ale je nezbytně nutné, aby byla sundána dolů rychleji kvůli tomu, aby bylo možné přerušovat jeho kouzla. (*zerg jak prase*)

**Pyroblast** - používá jej každou minutu v souvislosti s Shock barrierou. Pyroblast dělá 45-55k fire dmg v základu a má 4s kast. Kouzli v řadě za sebou 3 pyroblasty na svůj primární cíl, tanka, přičemž s kástem začíná v okamžiku kdy si nahodí bariéru. Strategie jak se s nimi vypořádat bude popsána později.

**Mind control** - každých 30s mindkontroluje na dobu 30s dva lidi v raidu. Mind control je dispelovatelný pomocí specialního procu z dýky. Na rozdíl od ostatních boss fightů kde hráči dostávají MC, Kael'thas nezvyšuje hráčovo DPS, prostě je jednoduše na dobu 30s odstaví z fightu. Vzhledem k potřebě velmi vysoké DPS na fenixech a Kael'thasově bariéře, je potřebné probít lidi z MC za pomocí dýk co nejrychleji.

**Arcane disruption** - každou minutu nebo tak kástí tuto abilitu a každému v raidu dá 2000 arcane dmg a disorientuje každého zasaženého na dobu 10s. Aura ze staffy, pokud je aktivní, činí raid imunním na disorientující efekt. Tato abilita není nijak problematická po dobu, kdy je raid pod efektem aury ze staffy, protože pokud tomu tak není, tak disorientující efekt se prakticky rovná krátkodobému aggro wipu. Například pokud je zasažen MT na Kael'thasovy a nemá efekt hole na sobě, je disorientován, a Kael'thas po dobu trvání disorientu, tedy 10s, pobývá po raidu a postupně vybíjí lidi do doby než disorient spadne.....

**Phoenix rebirth** - Každou minutu vytvoří Kael'thas animaci flamstriku nad některým z

hráčů. Po pár sekundách tento efekt dá 2000 dmg všem hráčům v dané oblasti a na místě animace se spawnne malý fénix. (*můžeme jim říkat třeba Árcí*) Tento add má asi 10000 HP a poletuje kolem nahánějíc člověka co na něm má největší aggro, přičemž po celou dobu provádí abilitu, která je obdobou warlockého Hellfire, která s každým tickem dá 4-5k dmg. Každý tick ability ale také fénixovy ubere 5% HP. Fénix dává melee rány do plátu za 2000 dmg.

**Phoenix Egg** - v okamžiku kdy je fénix zabit, spawnne se na jeho těle vejce. Vejce má 70000 HP a po 15s se vyklube. Je nezbytně nutné zabít vejce předtím, než se vyklube nový fénix, protože neexistuje žádný limit, který by omezoval počet živých fénixů přítomných ve fightu, včetně fénixů, které spawnuje sám Kael'thalas. Jejich množství se lehce může vymknout kontrole a lehce pak převálcují celý raid.

Boj je v této části docela přímočarý a v celku jednoduchý. Tank a 2-3 healeři společně s veškerou melee DPS by měli být na Kael'thalasovy, tankovaném přímo na místě na kterém vstoupil do boje, přičemž melee se domlouvá a rotuje v interruptu castu Kael'thalasových spellů. Hráč s holí je také důležitý ve skupině u MT kvůli auře z hole a imunitě na disorientaci MT. Během této doby by měl zbytek raidu dorazit poslední ze zbývajících Kaelových poradců a to tak rychle jak jen to bude možné. Všichni poradci by měli být pod drnem v okamžiku kdy Kael poprvé vyvolá fénixe, nebo si nahodí Shock Barrieru.

V okamžiku kdy jsou opět mrtví všichni čtyři poradci, celý raid na Kael'thalase. Každý by se měl do Kael pořádně opřít a dohlednout na to, aby na něm neustále byli nastakovány buffy na zvýšení meelee a cast dmg v plné výši.

Všichni volní protection waři s výjimkou MT budou drženi MC služby. Kdykoliv někdo dostane MC, bude interceptovan wariorem, který bude mít equiplou dýku a CD pojedou do MC hráče harmstringy do doby než MC hráče z MC uvolní proc dýky. Je životně důležité dostat lidi z MC co nejrychleji, aby tito mohli obnovit svou DPS na bose. Pokud by jsme s sebou měli více feral tanků než prot warů je třeba na MC službu nasadit i nějakého rouga, který však musí mít na mysli to, že není problém s těmito silnými DPS zbraněmi hráče i zabít při pokusu jej vyprostit z MC. Rogue tedy musí používat nejslabší DPS ability jako např Shiv v případě DPS warra pouze Harmstring.

V okamžiku spawnnutí fénixe si jej tank musí nabrat co nejdříve a raid jej musí sejmout co nejrychleji. Když fénix zemře, všichni rougové musí naběhnout k vejci a pomoci jej rozbít dříve než se stihne vylíhnout. Když je fénix a jeho vejce rozbito, všichni obnovují DPS na Kaela.

Shock Barriera + Pyroblast jsou nejsložitější částí této části celé bitvy a musejí být prioritou i přes přítomnost fénixe. Jednominutový CD na Shock Barriera a na fénixe jsou nezávislé takže by někdo v raidu měl užívat příslušný boss mod (vendeta, bigwigs) a sledovat jejich CD a včas je ohlašovat.

Je velice důležité aby každý v raidu, včetně healerů, jel dmg do Kaela když si nahodí Shock barrieru. Taktika na to jak se vypořádá s jeho Pyroblasty za 50k dmg je jednoduchá, ale komplikovaná na provedení. Protože barriera je aktivní 10s a Pyroblasty jsou tedy nepřerušitelné po dobu jejího trvání, Kael vykáší 2 Pyroblasty každou minutu, pokud se s tím něco neprovede. Aby se tomuto předešlo, musí se udělat dvě věci. Při prvním Pyroblastu musí

tank zapnout abilitu svého štítu a absorbnout celou dmg. Při druhém Pyroblastu to už záleží na zbytku celého raidu. Aby se zabránilo tomu, že tank schytá další, neabsorbovatelný Pyroblast, musí každý jet dmg do Kaela a rozstřílet jeho 100000 štít nejpozději za 7s poté co si jej Kael nahodí, přičemž pokud se tak stane, může být druhý Pyroblast přerušen. Poté co je štít dole a druhý pyroblast byl přerušen, může být snadno přerušen i třetí pyroblast, který Kael bude kouzlit. Pokud se takto strategie zmákně je bitva prakticky vyhrána. Opakováním tohoto postupu celkem 4 - 5 při neustálém řešení fénixů a jejich vajec se dostaneme na 50% Kaelových HP a vstoupíme do páté fáze.....

#### *Poznámka:*

*Je také důležité vědět, že v případě že se nepodaří štít rozstřílet včas a jsme již blízko k 50% Kaelových HP, může MT použít Last Stand nebo Shield Wall během doby co na sobě má i buff z mácy. Frozen runa + Major Fire Protection Potiony budou také fungovat, pokud má tank dostatečně vysoké základní HP.*

#### **Pátá fáze - hlubší rozbor**

Na 50% Kaelových HP začíná 5 fáze. Během páté fáze se odehraje malá ingame animace a poté dál pokračuje boj. Kael ztrácí svou abilitu Pyroblast a MC, avšak místo nich získává několik jiných

**Gravity Lapse** - v průběhu 1 - 1,5 minutového okna portne Kael celý raid přímo ke svému tělu. V tomto okamžiku na každého nasadí "Gravity Lapse" debuff a vystřelí nás do vzduchu kde nás nechá létat po dobu 30s. Efekt "Gravity lapse" není rozdílný od plavání. Kael celou místnost promění v gigantický plavecký bazén a pohyb našich charakterů nebude nijak odlišný od plavání ve vodě s jednou výjimkou, a to že tam nebude žádná voda.

**Nether Beam** - v průběhu doby, kdy raid poletuje ve vzduchu, bude Kael náhodně vystřelovat Nether Beam, který je ekvivalentem Chain lightningu, způsobující 1800 - 2200 dmg svému cíli a poté přeskočí na lidi poblíž.

**Nether Vapor** - během Gravity Lapse dostane každý v 8 jardové rangy od Khaela debuff, který tika každých 5s a způsobuje 900 shadow dmg a navíc redukuje celková HP hráče o 10%, přičemž trvá 1 minutu. Může se nastakovat až 9x.

Kromě těchto nových abilit používá i nadále Arcane Disruption, Firebaly a Shoch Barrieru , vše na svých standartních cooldownech. Strategie pro tuto fázi je trochu odlišná od té předešlé.

Pokaždé když si všechny přitáhle do středu místnosti a zakáští Gravity Lapse, každý od něj musí odplout pryč (takže se na hráče nebude moci nastakovat Nether Vapor), přičemž je nutné udržovat rozestup mezi hráči, a to jak vertikální tak i horizontální, a to kvůli tomu aby se nechával Nether beam. Během této fáze do Khaela mohou všichni jet DPS, ovšem pouze v případě že jsou dost daleko od Khaela a mají dobré rozestupy mezi ostatními hráči.

Na konci 30s plaveckého treningu jsou všichni ještě trošku pošoupnuti do výšky a dostávají drobou fall dmg. Velikost této dmg je závislá na tom, z jaké výšky padáme, proto je dobré

před koncem plavání na toto myslet a postupně pomalu klesat a zmenšovat tak výšku, přičemž je stále třeba dodržovat rozestupy. Tímto se vyhneme pádům z velké výšky a silné fall dmg.

Poté co Gravity Lapse skončí se Khael rozeběhne k MT a nadále pokračují jeho regulérní ability a útoky Firebaly, Arcane Disruptions a pokračuje také spawnování Fénixů. MT by měl během plavecké fáze odplout stranou, přičemž po konci fáze se za ním Khael rozeběhne, ovšem to pouze v případě, že jej nikdo během plavání nepřeagruje. **GRAVITY LAPS NENI AGRO WIPE!!!!!!**. Jeho aggro table je stále aktivní a pokud kdokoliv v aggru přeskočí MT během Gravity Lapsu, po jeho skončení jde Khael po něm a lehce jej zabije. Celkové jednání raidu zůstává během této fáze prakticky stejné jako ve fázi 4. Je důležité zmínit, že fénixové během Gravity Lapsu nedělají žádnou dmg, ale také jsou vůči jakékoliv dmg immuni. Také vzhledem k absenci Pyroblastu není již takovou prioritou bleskové vyřízení Shock Barrieru. Ve skutečnosti je mnohem lepší volbou nechat barrieru prostě vyprchat. (*trvá pouze 10s*)

Pokud se dostaneme až takto daleko, jeho DPS output značně klesá a přežití této závěrečné fáze je velice snadné, pokud se lidé správně zachovají během Gravity Lapse a nechávají se navzájem Nether beamy. Po asi 4-5 Gravity Lapse fázích by měl být Khael mrtev.....

ps: není to moje práce jen okopírováno z nezminovaných zdrojů.