

# VOIDREAVER – TAKTIKA

Void Reaver je jedním ze tří prvních bossů v části Tempest keep uzpůsobené pro 25členný raid (The Eye) a musí být zabit, aby byla uvolněna cesta ke Kael'thasovi. V porovnání s Al'arem a High Astromancer Solarian, je Void Reaver poměrně jednoduchý souboj s velmi dobrým lootem.

## **Příprava**

Trash v místnosti je nutno vyčistit před napullováním bossa, jednak protože naagruje při pullu a také proto, že na souboj je potřeba velká spousta místa. S dobrým složením raidu nejsou ani buffy zapotřebí (pravděpodobně s DPS nejméně 800+ v mnoha exemplářích bez buffů), ale jelikož má boss 10 minut enrage timer, je třeba se nabuffovat jak jen to jde

## **Rozmístění**

Tento souboj závisí na dobrém tankovi a velkém DPS raidu. Pokud se správně dodržuje postup/taktika, není nijak zvláště náročný na healování.

Doporučení jsou čtyři tankové a je nutné – velmi žádané – aby byli prot (talenty na generování co největšího množství aggra – feral instinct, defiance). Stačí 6 healerů, zejména ve skupině, kde shadow priesti healují DPS classy. Naneštěstí pro meleeky, je pro ně Void Reaver ne zrovna user-friendly, protože používá melee ability, které dosáhnou na všechny meleeky. Melee DPS zvyšují náročnost na heal a snižují celkové DPS skupiny (obecně, v tomto encounteru). Ale i tak není enrage timer tak popravčí a i s meleeky lze v souboji obstát. Velmi vhodné do tohoto souboje jsou šamanské totemy – alespoň dva šamáci jsou nutnost.

## **Buffování**

Měly by být použity všechny obvyklé buffy, stamča papání pro lidi s malým počtem HP a zejména meleeci by měli mít Hpček dostatek. Použití Dampen Magic trošku snižuje damage od Arcane Orbů pro ranged classy. Do tankovské skupiny je velmi vhodný šaman s Windfury totemem – hodně pomáhá s budováním aggra, které je v tomto souboji velmi podstatné. Tranquil Air totem je vhodný do skupiny s největšími aggro generatory – většinou shadow priesti, jelikož si nijak nemohou snižovat threat. S malým počtem paladinů jsou nejhodnější buffy Salva / Wisdom na castery a King / Might na meleeky.

## **Ability**

Void Reaver má 10 minutový enrage timer a 4,5 (4,7) milionu HP.

## **Pounding**

Pounding je AoEčko, které Void Reaver channeluje po tři sekundy, které dává 1350-2250 arcane damage každou sekundu všem v okruhu 18 yardů. Tato ability má cooldown 12s a ideální je na ni nějaký boss mod addon.

## **Arcane Orb**

Arcane Orb je útok na náhodný sekundární cíl (ne melee). Void Reaver zaměří určitého hráče a vystřelí na něj Orb. Tento orb se pohybuje na místo, kde daný hráč stál (než doletí, je čas utéci). Jakmile dopadne, vybuchne a zraní všechny v oblasti 20 yardů za 4675-6325 arcane damagea také SILENTNE ty, které zasáhl na 6 sekund. Meleeci a hráči blízko Void Reavera nemohou být touto abilitou zaměřeni. Orb je vystřeleny cca každé 3 sekundy. Dopadají nikoliv na hráče, nýbrž na místo, kde stál. Některé boss mody (jako ten můj) informují vás (i okolní hráče, že na vás byl vystřelen Arcane Orb tím, že vaše postava řekne něco ve smyslu. „Arcane Orb. Run away from me!“

## **Knockback**

Knockback je útok na jeden cíl, který Void Reaver používá na toho, kdo má zrovna aggro (MT). Kousek jej odrazí dozadu a sníží mu aggro o značnou část(25%). Cooldown této ability je 30 sekund.

## **Strategie**

### **Pull**

Void Reaver stojí poblíž západní strany místnosti, naproti vchodu do ní. Pulluje se misdirekcí na MT doprostřed místnosti zatímco se všichni rozmístí dokola – čím více se raid rozdělí, tím lépe – ale pozor na rozdělení healerů – ti by měli být rozdělení nejdůkladněji.

### **Umístění**

Umístění je velmi jednoduché, tankové vždy drží Void Reavera uprostřed místnosti, zatímco ostatní se rozdělí/rozprchnou po místnosti. Stát by se mělo na max range (nebo spíše blíže k ní ale ne zcela na hraně, aby nemuselo docházet k dodatečnému přesunu v případě, že tankové pohnou s Void Reaverem) – to proto, aby byl dostatek místa pro útek před Arcane Orby.

### **Postup v boji**

Tento souboj nemá žádné rozdílné fáze – je zcela stejný od 100% do Void Reaverovy smrti. S tím, že se Void Reaver drží uprostřed místnosti, musí být všichni hráči vyhealováni do maxima (což u ranged DPS není problém, vezmem-li v úvahu, že by téměř vůbec neměli dostat DMG). Nebo alespoň téměř maxima, aby bylo možno přežít i plný zásah z Arcane Orbu (ranged, až 6300) nebo Poundingu (melee, až 6750). Pamatujte však, že primárním cílem je minimalizovat zranění z těchto dvou útoků do raidu. Oběma se dá vyhnout jednoduchým odbíháním / utíkáním. Kvůli snižování aggra Knockbackem bude MT ztrácet aggro a jiný off-tank jej bude přebírat – a opět ztrácet při zásahu knockbackem- atd. pořád dokola. Se čtyřmi tanky by neměl být pro MT problém znovuzískat aggro předtím, než dostane 4. tank Knockback a aggro ztratí. Tento tankovací kolotoč pokračuje až do Void Reaverovy smrti (pozor, nelze tauntovat!).

### **Rady a poznámky pro classy**

#### **Tankové**

Všichni warrioři – tankové – by měli udržovat Commanding Shout a Demoralizing Shout op dobu boje. Při off-tankování se snažte vybudovat si maximální threat (s omezeným rage). Vždy zůstavejte u Void Reavera když používá svou schopnost Pounding – to vám dá mnoho rage, který můžete vyměnit za threat.

#### **Healeři**

Udržujte HP všech na maximu (nebo blízko něj. Pokud je Ranged classa zasažena Arcane Orbem nebo meleek Poundingem, co nejrychleji je dohealujte aby přežili další (Orb, Pounding). Pozor hlavně na MT a off-tanky. Zatímco Void Reaverovo melee damage není nikterak ohromující, všichni tankové dostanou veliké damage z Poundingu a musí být do deseti sekund dohealování (do 10s) aby přežili další. Taky veliký pozor na změnu tankujícího – jakmile se přesune aggro, je třeba zaměřit healy na nového main tanka. Vyhněte se Arcane orbům co nejrychlejším pohybáním. Nejen že jeho zásah vám ubere značné množství HP, ale navíc vás ještě Silentne a tak vám znemožní healování po dobu 6s – což ohrožuje tanky. (Pozorováním target of target – void reaver či pomocí různorodých addonů lze s předstihem zjistit, že Arcane Orb letí na vás. Komunikace přes TS je také důležitá. Paladiní by měli být připraveni nahodit Blessing of Protection, pokud ranged DPS přebere aggro (což by se OPRAVDU!! Stát nemělo)

#### **DPS classy**

Jako melee DPS class je nutné vyhnout se zranění z Poundingu – především v raidu s velkým počtem meleeků. Mezi dvěma Poundingy je vždy 10s mezera na damage. Pounding j castěn každých 12-15

sekund takže máte 2-5s na útěk z jeho 18 yardového pole působnosti. Jakmile Pounding ustane, doběhnete zpět a pokračujte v DPS. Roguny mohou použít Cloak of shadows aby se většinou zranění z Poundingu vyhly.

Jako ranged DPS, utíkejte před Arcane Orby. Nejenže vám uberou značné množství HP, případně vás zabijí ale také vám znemožní dělat DMG po dobu 6 sekund. Pokud nejste hnedle vyhealováni, považujte o bandážích (pokud vás Arcane Orb přeci jen dostane)

Threat je také problém v tomto souboji – především pro maximalitu threatu – shadow priesty, takže buďte velmi opatrní. Pozor, pamatujte, že na Void Reavera nemůže být použit Taunt takže při přeagrování musíte běžet do středu místnosti a doufat ve skill MT či duchapřítomnost některého z paladinů. Ability na snižování aggra by měly být používány kdykoliv je to možné (invisibilita, Vanish, Soul Shatter lze použít v tomto souboji dvakrát), hunteři by díky Feign Death neměli mít znatelné problémy. Peti by měli mít namaxovaný arcane resist, který dovoluje udržet je naživu přes Mend Pet.

### Poznámky:

Jako množství jiných mechanických mobů v Tempest keepu, je Void Reaver imunní na životy-vysávající ability jako Drain Life, Siphon Life, Death Coil a na Mana Drain.

Meleeci (ne tanci) by měli mít určité množství arcane resistu, pokud chtějí zůstat při Poundingu u Void Reavera. I když to není úplně nutné, protože celkově boj nevyžaduje příliš healování.

Bosse lze resetnout vyběhnutím z místnosti.

Oblast, ze které je možno Void Reavera zasahovat melee damage, je mnohem větší, než jen kruh pod jeho nohama – téměř tak velký jako radius Poundingu. Melee DPS by měli bojovat na jeho okraji a při poundingu pouze udělat pár kroků vzad. Po skončení Poundingu je lehké se do melee range vrátit. Boje je pak jen o přehopkávání sem a tam.

