

Normal Maw of Lorkhaj

Intro og trash

Lange add pulls med mange adds. Brug gerne AOE-skills som Elemental ring/Pulsar(Destro stav), puncturing sweeps/jabs(Templar), Deadly cloak+whirlwind(Dual wield). Der er tusind måde at stacke adds på, som vi ikke vil gå over, da det vil kede alle, der ikke er tank. Umiddelbart stackes ALT på Sun-Eater.

Adds

- **Sun-Eater** mage, 1. prioritet. De laver et grimt *negate*-AOE på en tilfældig, der skader meget. Hvis man får at vide, at der kommer *negate* på en, kan man gå væk fra gruppen, til det lander.
- **Dreadstalker** Bueskytte. 2. prioritet. Laver 3 kegler foran sig med mellemrum, som man skal træde ud af. Har en ability *Mark for Death*, der spawner 2 katte og laver en mørk søjle over en spiller. Kattene har agro på person med søjlen. Ikke fokuser katte, men i stedet Dreadstalker.
- **Shadowguard** 1h and shield/Sword&Board, 3. prioritet(2. prioritet på vet). Laver bleed effect i AOE omkring sig.
- **Savage** 2h. Sidste prioritet. Laver *Armor Shatter*, som skal roll dodge's. Tank skal rulle ind mod Savage. Armor Shatter giver 0 resistance. Holdes lidt på afstand for en sikkerheds skyld. Armor Shatter giver Code's Combat Alerts besked om. Kan ellers ses ved at våbenet svinges op over hovedet.
- tilfældigt trash dør til AOE.

1. Boss: Zhaj'hassa

1 cleanse pad til tanks. Alle deler de andre 5. Starter stacked og går ud i opstilling, når bossen er placeret.

I løbet af kampen kommer der store blå søjler. Efter hver søjle bliver 3 personer cursed. Den der bliver cursed skal bliver STÅENDE i et par sekunder, så de ikke smitter andre, og derefter løbe til en cleanse pad.

Efter 5,5,4,4,... søjler skal alle gemme sig bag ved en søjle, da der kommer en trykbølge ud fra Zhaj'hassa, som slår alle ihjel, der ikke står bag en søjle. Man skal stå helt bagved søjlen. Tank'en, der har taunt kan rulle ud gennem søjlen lidt tidligt, men det kan være farligt.

Ved 80, 60, 40 og 20 % spawner katte, som skal hives ind og CC's, så de kan dø til AOE.

Shield-phase ved 70 og 30% liv. Zhaj'hassa får et skjold, der skal brændes ned. Så længe skjoldet er oppe, vil der komme AOE-skade under hver spiller, hvorfor man skal STÅ STILLE i opstillingen.

Til tanks:

Ikke taunt for meget, da man risikere overtaunt. Hvis tank bliver cursed, så afløser den anden

tank efter en nedtælling, så der ikke tautes for meget. Den anden tank hiver katte ind og forsøger at fastholde katte med Talons, Encase, Turn Evil eller lignende.

Adds 2

Ogres

- **Shaman** Healer sig selv og andre ogres. Dette heal skader alle spillere omkring den healede ogre. Første prioritet efter Sun-Eaters.
- **Flesh-Render** Skal interruptes hele tiden. Det skal gøres, når et begyndende AOE kommer under Render'en. Alle må gerne hjælpe med dette. Hvis folk har bruger elemental weapon må man gerne skifte til chrushing shock for at hjælpe til.
- **Brutes** Skal bare ned til AOE eller til sidst.

Til tanks: Alt stackes på Sun-Eater med mindre man laver numre og stacker på næste pull.

Add waves

Ved bunden af bakken er der et langt pull med 5 waves.

- **Wave 1:** Main tank går med alle på nær off tank i grotten og dræber shaman og brutes. Off tank taunter rendere og brutes udenfor og stiller dem hvor Sun-Eater spawner i næste wave.
- **Wave 2:** Main tank taunter Dreadstalker og Shadowguard og stacker dem på Sun-Eater. Off tank tager savage lidt væk og leger med den indtil de andre er døde.
- **Wave 3:** Off tank taunter Shaman mod vest og Main tank taunter Renderer væk fra gruppen mod øst.
- **Wave 4:** Main tank stacker Shaman og Renderer på Sun-Eater efter at have stacked Dreadstalker. Off tank tager Savage lidt væk.
- **Wave 5:** Main tank stacker Shadowguard på den nærmeste Sun-Eater. Off tank stacker den anden Sun-Eater og Dreadstalker fra rampen på den første Sun-Eater.

Boss 2: Vashai og S'kinrai aka. Twins

Mechanics

- **Aspects** Lunar Aspect(hvidt/gult lys om hovedet) Kan kun skade på fjender med Shadow Aspect.
Shadow Aspect(Sort/mørkt blå lys om hovedet) kan kun skade fjender med Lunar Aspect.
Hvis man kommer for tæt på en anden spiller med modsat aspect, så sprænger man i luften.
- **Prayer Phase** Bosserne hopper op i luften og lander på en tilfældig halvdel af rummet. Hvis bossen på ens side har det modsatte aspect, så bliver man. Ellers skifter man side. Sideskift foregår altid med uret.

- **2 grupper** 1 healer og 4 DD i hver. Gruppen bliver sammen på normal. Starter med at stacke i de to grupper på hver side af midten.
- **Tanks** Stacker med en gruppe hver og aggro'er hver en boss

Vashai

Mørk aura (*Shadow Aspect*). Smider *Negate*, som skal roll dodge's ud af. Tankes langs væggen og for hver negate roteres MED uret. I løbet af kampen spawner han adds, **Will of Vashai**, der laver 3 orbs, som skader mere jo længere de er undervejs. De skal hives ind og slås ned før Prayer Phase. Ellers bliver de enraget.

S'kinrai

Lys aura (*Lunar Aspect*) Tankes tættere på midten, så man nemmere kan hive adds **Rage of S'kinrai** ind. Fjender med Lunar Aspect laver *Lunar Destruction* (Jesus beam/Radiant Oppresion) som skal interruptes hurtigt, da det stun'er den, det rammer. Dette er især noget møg, hvis det er tanken, det går ud over, da vedkommende ikke kan block'e.

Tank-specifikt

I **Prayer-Phase**, efter man har, eller ikke har, skiftet side, venter man på eksplosionen. Umiddelbart efter eksplosionen tautes den boss, man står ved og man løber direkte over midten og stiller sig ved den anden boss. Herved får man dens aspekt og den anden boss, den man har ansvaret for, kommer til en og kampen kan fortsætte som hidtil. På denne måde sikre man, at det er den samme tank, der tanker den samme boss gennem hele kampen.

VIGTIGT!

Vær opmærksom på IKKE at taunte bossen, man løber over til!

Adds 3

I næste pull er der 2 *Colossal Sar-m'Athra* (2 store katte, a la dem Dreadstalkers laver). 2 personer bliver i intervaller valgt til at få strålen ned over sig. Disse to skal løbe hen til hinanden og løbe sammen i en cirkel omkring gruppen. Hvis de slår ud efter en, er man for tæt på og ville være død på veteran.

Efter de to store katte, hives der, først i den ene kæde og dernæst i den næste. Når man har hevet i en kæde, kommer der 3 waves af Sun-Eaters, Savages, Shadowguards og Dreadstalkers

Venstre kæde

Wave 1

1 Sun-Eater, 1 Savage, 2 Dreadstalkers.

Main tank taunter den venstre Dreadstalker og Sun-Eater'en og løber til højre op ad bakken, så de stacker på den højre Dreadstalker. Off tank taunter Savage og tager den væk fra gruppen eller stacker den på resten.

Wave 2

2 Sun-Eaters, 2 Shadowguards, 1 Savage.

Main Tank taunter Shadowguards og stacker dem, ved de 2 Sun-Eaters. Off tank taunter Savage og tager den væk eller stacker på resten.

Wave 3 1 Dreadstalker og 2 Shadowguards efterfulgt af 2 Sun-Eaters og 1 Savage.

Main tank taunter Shadowguards og stacker. Off Tank taunter Savage og tager den væk eller stacker på resten.

Højre kæde

Wave 1

1 Sun-Eater, 1 Dreadstalker, 1 Shadowguard, 1 Savage.

Main tank taunter Shadowguard og stacker den på Sun-Eater. Off tank taunter Savage og trækker den væk eller stacker på resten. Off tank kan evt. forsøge at stacke Dreadstalker på Sun-Eater.

Wave 2

1 Sun-Eater, 2 Shadowguard, 2 Dreadstalker.

Main tank stacker Shadowguard på Sun-Eater. Off tank taunter Dreadstalkers og løber til venstre, så den højre Dreadstalker stacker på resten.

Wave 3

1 Sun-Eater til højre og 2 Dreadstalkers efterfulgt af 1 Dreadstalker, 1 Shadowguard og 1 Savage.

Main tank taunter Shadowguard og stacker på Sun-Eater efterfølgende skal Main Tank gerne taunte alle 3 Archers, så de ikke skyder ud i gruppen. Off tank taunter Savage og tager den væk eller stacker på resten.

Sidste adds inden Rakkhat

De sidste adds kommer i et langt rum. Dette pull kommer også i 3 bølger.

Wave 1

1 Sun-Eater, 1 Dreadstalker, 1 Shadowguard og 1 Savage.

Main tank taunter Shadowguard og stacker den på Sun-Eater og derefter på Dreadstalker. Off tank taunter Savage og forsøger at få Dreadstalker til at stå, hvor næste Sun-Eater spawner. Ellers stacker på Dreadstalker.

Wave 2

2 Sun-Eaters til venstre og højre, 2 Savages og 1 Dreadstalker.

Main tank taunter Sun-Eaters og Dreadstalker og løber ned i den ene ende, så de samler sig. Off tank taunter begge savages og løber lidt rundt i et forsøg på at synkronisere deres Armor Shatter. Efterfølgende stackes savages på resten ellers holdes på afstand for en sikkerhed skyld.

Wave 3

2 Sun-Eaters, 2 Dreadstalkers, 1 Shadowguard og 1 Savage.

Main tank taunter Shadowguard og de 2 Sun-Eaters og går ned i et hjørne i udgangsenden. Efterfølgende stackes shadowguard på resten. Off tank taunter Savage og de 2 Dreadstalkers og går ned i udgangsenden. Efterfølgende holdes Savage væk ellers stackes på resten.

Boss 3: Rakkhat

Den sidste bosskamp er mod en stor Grievous Twilight ved navn Rakkhat. Denne kamp foregår på 8 små runde platforme rundt om 1 større platform. Som udgangspunkt er der KUN maintank, der står på de mindre platforme og kun når de er gule. Alle andre må ikke stille sig på dem.

Hvis man rør noget, der er blå, skal man bruge en cleanse pad i hver af de fire hjørner, før man må røre noget blå igen. Ellers dør man med det samme.

Løbere i baggården

I denne kamp skal to eller tre løbere ud i baggården. Deres opgave derude er at løbe rundt til de små runde tæpper og bruge synergien for at få *Void Callers* frem. Der er 2 til højre, 2 i midten og 2 til venstre. Hvis ikke disse bliver dræbt, wiper hele gruppen. Det er vigtigt, at man venter et kort øjeblik efter man har brugt synergien. Ellers kommer man til at løbe fra en Void Caller. Spillere i hovedrummet kan holde øje med midterplatformen for at se, hvor mange der mangler i hvilken retning. Når løberne kommer retur, er det vigtigt, at de cleanser. Ellers dør de, når de skal igennem den blå portal igen.

Kite

4 spillere, hvoraf to gerne skal være healere, skal med jævne mellemrum kite nogle meteorer væk fra gruppen.

En healer løber baglæns mod ydersiden, en healer løber baglæns mod indersiden.

En dd løber forlæns mod ydersiden og en dd løber forlæns mod indersiden. Man behøver ikke sprinte. Da der kan være en del at holde øje med, kan RL udpege en kite til at kalde kite ud. Der findes en indstilling i RaidNotifier, der kalder det ud. Alternativt kan man forsøge at lægge mærke til, når han hæver armene og råber "A storm approaches."

Selve bosskampen

Som udgangspunkt er opstillingen under bosskampen sådan, at maintanken står på en platform, der lyser gult. Tanken står på platformen med ryggen mod urets retning. Resten af gruppen står neden for platformen i retning med uret. Så snart den næste platform, med uret, bliver gul, ruller maintank gennem bossen og løber hen til den næste platform og stiller sig på den i retning med uret og venter på at Rakkhat hopper hen til vedkommende. Når bossen har flyttet sig til næste platform, drejer maintank bossen med uret rundt, så maintank igen står med ryggen mod uret. Først når tanken begynder at vende bossen, løber gruppen hen til næste position. Ved hver anden platform kommer der en *Hulk*, som offtank taunter og stiller inde i gruppen, så den kan dø. Det er vigtigt at holde den interrupted.

Rakkhat laver engang imellem *Threshing Wings*, som skal blockes af ALLE, der ikke vil ud på en flyvetur.

Når Rakkhat når 10-15% liv, hopper han ind på midterplatformen og alle løber ind og slår på ham. Dette er det eneste tidspunkt, hvor nogen står på midterplatformen. Herfra er det et dps-race, hvor han bare skal brændes ned.

Ved kampens start, står tanken en lille smule anderledes. Det hele starter på den lille platform, der er tættest på døren ud til baggården. Tanken står på platformen med ryggen ud mod døren og gruppen står, hvor de skal stå. Tanken taunter Rakkhat, som hopper ud til tanken, løber tilbage til midten og hopper ud til tanken igen. Først dér vender tanken bossen, så tanken står rigtigt og Rakkhat har ryggen mod resten af gruppen. Herfra kører kampen som beskrevet ovenfor.