

Normal Aetherian Archive

Intro og trash

Aetherian Archive er en af de 3 originale trials i Craglorn, der alle er en del af basis spillet. De er alle forholdsvis nemme, hurtige og på normal "tilgivende", hvis man ikke forholder sig til mechanics. Det er lidt en anden historie på veteran. Dog er Aetherian Archive en god begynder trial, da der er en del mechanics, hvor spillerne skal holde øje med omgivelser, bossers bevægelser og røde cirkler på jorden. Dette kan være god træning til noget af det lidt sværere.

I denne trial skal man bruge 1 tank, 2 healere og 9 dd'er.

Inden man stacker på døren, deles gruppen i 3 grupper af 4. 1 healer stiller sig på hvert bord (højre og venstre) og tanken i midten. DD'er fordeler sig i de tre grupper, helst med magicka-dd i højre gruppe, men det gør ikke så meget på normal. Folk skal gerne huske deres gruppe hhv. højre, venstre og midt.

Elite Adds

- **(Firstmage) Overcharger** mage med 2 flag på ryggen. Overchargers har altid 1. prioritet. De har to abilities, man skal være opmærksom på:
 - *Overcharge*, som smides på en tilfældig spiller. Dette giver spilleren en forholdsvis stor rød cirkel under fødderne, der følger spilleren og skader hvert sekund. Det skader også andre, der står i den røde cirkel. Healerne kan godt følge med, hvis folk står i én overcharge, men hvis to personer med overcharge overlapper, kan det være svært.
 - *Call Lightning* rammer en tilfældig spiller, og laver gentagne gange små røde cirkler, hvor man står. Disse skal man træde ud af for ikke at tage skade.
- **(Firstmage) Chainspinner** dual wield med 1 flag på ryggen. Disse adds har 2. prioritet, da de laver nogle AOE'er, der skader og CC'er.
- **(Firstmage) Nullifier** Healer med 3 flag på ryggen. Disse er rare at få ned hurtigt, da de healer de andre, men de har 3. prioritet, da man 'bare' kan interrupt'e deres heals.

Udover disse adds er der nogle almindelige adds, som bare skal dø til AOE og, lige til at starte med, nogle fire og frost attronachs, som bare er som de plejer.

Første Adds

Fire Attronachs

Når man starter, ved at gå gennem døren og løbe op ad trappen, er det vigtigt at alle løber HELT op ad og lidt væk fra trappen, da der kommer meget ild på selve trappen og lige på toppen af den. Ovenfor den første trappe står der nogle Fire Attronachs, som tanken bare skal samle, og alle andre slå ned. Vær opmærksom på, at de springer i luften, efter de dør.

Frost Attronachs

Når de er døde, kan gruppen gå gennem døren og gennem de frosne bibliotek, hvor man skal forsøge at komme udenom de frysende hvirvelvinde, der flyver rundt over gulvet. Bliver man fanget, skal man rulle, for at komme videre. Alle mødes ved døren, på den anden side. Når hele gruppen er klar, går man gennem døren, og tanken vender de to store Frost Attronachs om, da de har et stort cleave. De slås ned, og man kan forsætte op ad trappen, hvor alle kan se den gule beskyttende cirkel, som man skal være opmærksom på ved den første boss.

Flag-Adds

Når man kommer gennem døren, samles HELE gruppen lige inde i det næste rum. For at gøre det nemt for tanken(og i virkeligheden hele gruppen), er det vigtigt at HELE gruppen løber SAMLET op mod add-gruppen og at alle løber helt op til gruppen. Hvis alle gør dette, bliver add-gruppen stående, og man kan nemt slå dem ned med destro-ult, elemental ring, jabs/sweeps, scythe osv. Hver opmærksom på, at der er en Overcharger, som naturligvis har størst prioritet.

Boss 1: Lightning Storm Attronach

I denne boss-kamp tankes bossen, hvor den står, i midten. DD'er og healere stacker bag bossen. I løbet af kampen holdes øje med, hvor den gule cirkel kommer. Da det ikke altid er alle, der kan se cirklen, er det ALLES opgave at holde øje med, hvor den kommer. Den kan komme i en af 5 positioner:

- Indgang
- Udgang
- Venstre
- Højre for
- Højre bag

Når cirklen kommer, kaldes det straks ud, og ALLE i gruppen ruller i retning af cirklen og sprinter resten af vejen, mens healere gerne skal smide *Illustrious Healing* eller *Energy Orb* mv. på vejen. Når lyn-effekten stopper, skal tanken skynder sig tilbage til bossen, så den ikke flytter sig. Dette kan godt ske lidt før, den gule cirkel forsvinder. Alle andre bliver stående, til cirklen forsvinder, hvorefter de løber tilbage bag bossen og fortsætter. Som udgangspunkt skal man ALTID løbe til cirklen. Også selv om bossen er på 1%.

Adds 2

Efter den første boss, splitter gruppen op i de tre grupper, som blev delv tidligere. Hver spiller har hver sin lille platform at stå på. Gruppen i midten kan *cheese* mechancis en smule ved at sneake inden de går op på deres platform. Når gruppen i midten er teleporteret, kan de starte med at sneake en smule baglæns. På den måde undgår de en kamp, hvor adds bliver ved med at komme igen.

Gruppen til højre og venstre har hver deres adds at slå ihjel. Når man er færdig i sin side, siger man hhv. højre og venstre færdig og løber ad den bageste bro over til den anden side og hjælper sine kammerater dér. Når begge sider er færdig, slår man adds i midten ned og alle stiller sig på en platform i midten, hvorefter alle kommer tilbage til der, hvor den første bosskamp fandt

sted.

Når alle er kommet tilbage, formes en bro som alle løber over. Når man kommer over broen, er der en sten lige fremme, som alle stiller sig på. Her er det næst add pull, som kommer lidt i bølger. Der kommer flere af både Overchargers, Chainspinners og Nullifiers.

Når alle adds er døde, stiller gruppen sig hen på hver deres lille platform, og man bliver teleporteret ned til den næste boss.

Boss 2: Foundation Stone Attronach

Denne stone attronach tankes, hvor den står, og alle stacker på tanken. Når bossen kommer ned på 75% liv, begynder den at klaske sammen og kaste sten ud mod tilfældige spillere. Når den klasker sammen skal *ALLE UD* og soft-stacke og block caste. Når bossen rejser sig op igen, skal *ALLE IND* og stacke på tanken igen. Tanken flytter sig ikke, under *ALLE UD/ALLE IND*. Dette fortsætter resten af kampen. Adds ignoreres.

Når man soft-stacker, er det vigtigt, at man ikke løber for langt væk. Hvis man gør det, kan healerne ikke nå en, og man risikerer at dø.

Adds 3

Når bossen er død, løber alle op ad broen, der danner sig bag ved bossen. Her deles holdet op i de tre grupper igen. Denne gang kan grupperne ikke hjælpe hinanden, så det er vigtigt at få resset op, hvis der er nogen, der dør. I gruppen i midten, tager tanken en enkelt add til side og resten af midtergruppen dræber de resterende adds. Igen bliver der kaldt hhv. højre og venstre færdig. Når begge sider er færdig, dræbes den sidste add, tanken står med. Så vil der blive dannet en bro videre for alle tre grupper og alle løber videre til den næste boss.

Boss 3: Varlariel

Varlariel er en wispmother, der som alle andre wispmothers deler sig.

Tanken står med hende og holder taunt og resten af gruppen soft-stacker omkring hende og dps-danser en smule, da der kommer lidt ned på hver spiller, som man ikke skal dele med andre. Når Varlariel deler sig, dræbes alle hendes kloner, på nær den ved 'juletræet'. Hvis ikke de dræbes, sker der en eksplosion, så skader $x \cdot \text{resterenden kloner}$. Grunden til at man efterlader den ved juletræet er, at man godt kan overleve en (Selv på veteran), og ens tid er bedre brugt på at skade Varlariel, da der kommer flere kloner for hver gang hun deler sig.

Når Varlariel er død, løber alle videre op og stiller sig på hver deres lille teleportations-platform, hvorefter holdet bliver taget til den sidste arena.

Adds 4

Der står allerede nogle adds klar, når man ankommer til den sidste arena. Når de er døde, kommer der et par bølger mere, inden bosskampen starter. Vær opmærksom på, at der er både to og tre Overchargers i bølgerne. Tanken kan forsøge at stacke disse med Line-of-sight. Når alle adds er døde, starter bosskampen.

Boss 4: The Mage

Bossen kommer ned og stiller sig i midten af arenaen. Alle soft-stacker et stykke fra hendem medmindre man har behov for at stå i melee-afstand.

Hvis man har behov for at stå i melee-afstand, aftales det inden man porter til arenaen. Dem,

der har behov for melee, står to og to sammen til hhv. højre, venstre, bagved og foran bossen, og fylder ud i den rækkefølge. Hvis der er et ulige antal, kan der i den sidste position, der fyldes ud, stå en alene. De andre position STACKER helt oven i hinanden. Hvis man ikke gør det på den måde, kommer der chain-lightning gennem gruppen, som skader mere og mere for hver person, det rammer.

Tanken står på stenen, man kom ind på, og taunter de økser, der kommer som kampen skrider frem. En healer har til formål at heale og give ressourcer til tanken. Den anden healer healer gruppen.

Miner

I løbet at kampen kommer der små røde cirkler med en hvis plet i midten. Disse skal dd'er blocke og gå ind i. Hvis ikke dette gøres, bliver de til sorte huller, der skader meget og kan wipe gruppen, hvis de tager overhånd.

Mini mages

Disse små kloner af selve bossen kommer med jævne mellemrum. Disse skal have fokus fra alle, der kan nå dem fra hvor man står. De skal helst ned så hurtigt som muligt.

Execute!

Omkring 15% liv, slår bossen alle om på ryggen tre gange. Efter tredje gang, løber alle ind og executer bossen. Herfra er det et dps-race. Det burde ikke være et problem på normal, men man kan godt wipe, hvis det tager for lang tid.

Når bossen er død, skal man gennem portalen for at aflevere questen.