

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 at 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:

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 enraged.

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.

VIGTIGT!

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