

So besiegen Sie GARROSH

Mit den schleimigen Überresten der Getreuen beschmutzt, bahnen Sie sich Ihren Weg in den Thronsaal des Kriegshäuptlings. Hier werden Sie Ihre vorerst letzte Schlacht schlagen, Garroshs Schreckensherrschaft ein Ende bereiten und ... ach, was soll die Theatralik? Wir wissen inzwischen doch eh alle, dass die Allianz- und Horde-Deppen Garrosh nicht den Schritt rasieren und ihn leben lassen, nur damit er am Ende flüchten und Stoff fürs nächste Add-on produzieren kann. Wurscht, wir wollen den Mistkerl am Boden sehen und seine Beute in unseren Taschen! Doch bevor wir Ihnen die richtige Taktik nahebringen, möchten wir einen Tipp aus den Weiten des Internets ganz besonders hervorheben: „Mit hoher DpS ist der Kampf deutlich leichter!“ Ach, sag bloß ...

Drei-Phasen-Kampf

Die Anzahl an Fähigkeiten, die Garrosh gegen Sie ins Feld führt, ist recht übersichtlich, die einzelnen Angriffe deshalb aber nicht weniger gefährlich. Die DpS-Anforderungen an Ihren Raid sind ebenfalls sehr hoch, selbst auf normaler Stufe. Daher müssen Sie den Kampf auch mit zwei Heilern bestreiten. Und wie so oft tun Sie gut daran, nicht zu viele Nahkämpfer mitzunehmen – Fernkämpfer sind schlicht und ergreifend flexibler und können noch auf den Boss oder ENTWEIHTE WAFFEN (dazu gleich mehr) feuern, während Nahkämpfer schon lange das Weite suchen müssen.

Phase 1

In der ersten Phase bekommen Sie es neben Garrosh mit jeder Menge Adds – Kriegshetzern und Scharfseherwolfsreitern – zu tun. Die müssen weg, bevor sie die Tanks übermannen. Gleichzeitig laden Belagerungsingenieure an den Seiten des Thronsaals Feuerwalzen auf, die durch den Raum pflügen und alles und jeden in der Schusslinie zerfetzen. Und dann sind da noch Garroshs ENTWEIHTE WAFFEN, die vor allem Heiler und Fernkämpfer zu regelmäßigen Positionswechseln zwingen.

Die richtige Positionierung

Markieren Sie vor Kampfbeginn drei Positionen im Raum (siehe Screenshot): An Position 1 tanken Sie Garrosh und eingesammelte Adds. Position 2 und 3 dienen Heilern und Fernkämpfern zur Orientierung; hier stehen alle Distanzklassen sowohl in Phase 1 als auch 2, um ENTWEIHTE WAFFEN abzulegen und aus deren Wirkungsbereichen zu fliehen.

Entweichte Waffen:

Garrosh wirft in regelmäßigen Abständen ENTWEIHTE WAFFEN an die Position eines Fernkämpfers oder Heilers beziehungsweise eines Spielers, der sich nicht in Nahkampfreichweite aufhält, sprich: Auch Nahkämpfer, die zu weit vom Boss entfernt stehen, können das Ziel

des Angriffs werden; achten Sie gut auf die Timer Ihres BossMod-Add-ons! Sobald eine Waffe angefliegen kommt, rennt das Team von der rechten zur linken Position, also raus aus dem 15 Meter messenden Wirkungsbereich der Waffe. Ein Fernkämpfer kümmert sich von der neuen Position aus nur um die ENTWEIHTE WAFFE, während der Rest des Raids Garrosh und den Adds Saures gibt; Ziel-Makros wie „/target Entweicht“ helfen dabei, die Axt schnell ins Visier zu nehmen. Je mehr Schaden die Waffe erleidet, desto kleiner wird der Wirkungsbereich. Sobald sie vernichtet ist – das muss vor der nächsten ENTWEIHUNG und idealerweise vor dem Einschlag eines EISERNEN STERNS (dazu gleich mehr) sein –, wechselt das „Range“-Team wieder zur rechten Sammelstelle. Prinzipiell: ENTWEIHTE WAFFEN machen Ihnen bis zum Ende des Kampfes zu schaffen. Zerstören Sie die Klängen, solange es noch geht – sowohl in Phase 1 als auch 2 –, andernfalls geht Ihnen irgendwann der Platz aus!

Adds einsammeln und zerfetzen!

Bis auf die „harten“ Phasenübergänge ist alles in diesem Kampf getimt. Sämtliche Fähigkeiten des Kriegshäuptlings besitzen feste, aber unterschiedliche Abklingzeiten; das wird in Phase 2 noch spannend. In Phase 1 hingegen bekommen Sie es neben den ENTWEIHTEN WAFFEN primär mit Adds zu tun: Kriegshetzer, Scharfseherwolfsreiter und Belagerungsingenieure der Kor'kron. Der Umgang mit diesen Adds und deren Vernichtung entscheiden, ob Sie Phase 2 überhaupt zu Gesicht bekommen.

Kriegshetzer: Diese Adds erscheinen nahezu zeitgleich mit einer ENTWEIHTEN WAFFE, und zwar in je zwei Dreier-Gruppen pro Add-Welle – eine Gruppe kommt von rechts, die andere von links, insgesamt also sechs Hetzer. Beide Trupps laufen zuerst Richtung Mitte des Areal und erst wenn Sie dort angekommen



GROSSMAUL Garrosh hält sich für unbesiegbar – wir beweisen ihm unmissverständlich das Gegenteil!

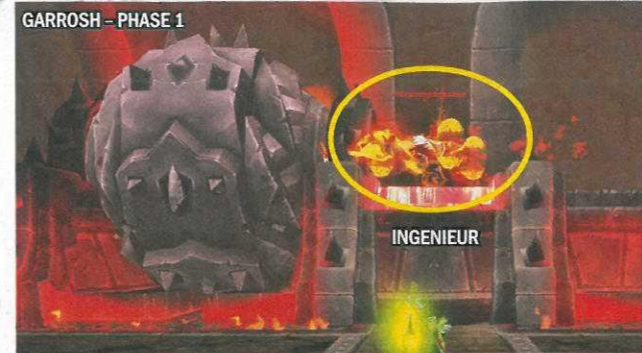
sind, startet deren Aggro-Verhalten. Das ist wichtig für die Tanks sowie Jäger mit *Irreführung* und Schurken mit *Schurkenhandel*, die die Adds in Richtung der Tanks schicken wollen. Während der erste Tank Garrosh in der Mitte der Zone hält, sammelt der zweite Tank die Adds ein und bringt diese zum Boss, wo sie ein wahres AoE-Gewitter erwartet! Die Hetzer selbst setzen Ihrem Tank mit *KNIESEHNE* zu; durch *HÖLLSCHREIS KRIEGSHYMNEN* erhöhen sich Schaden und Gesundheit der Adds sogar um 150 Prozent. Tanks sind in diesem Kampf dank *Rache*-Mechanik ein Segen und sorgen im Boss-Add-Pulk für teils absurde Schadenszahlen! Und Schaden an Garrosh ist wichtig, Vorrang hat jedoch das Ableben der Kor'kron. Hier kommen die Belagerungsingenieure ins Spiel ...

Belagerungsingenieure/Eiserne Sterne: Wenige Sekunden nachdem die Hetzer bei den Tanks gelandet sind/sein sollten, erscheinen Belagerungsingenieure, einer am linken und einer am rechten Ende der Halle. Diese Mobs versuchen, die massiven Walzen – EISERNE STERNE – aufzuladen und durch das Areal

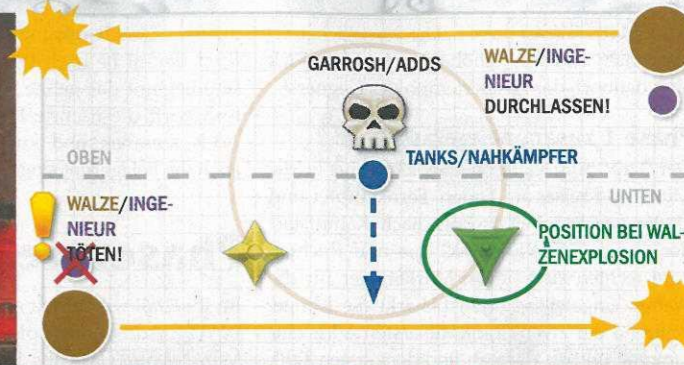


AUSWEICHEN Sobald Garrosh eine ENTWEIHTE WAFFE ins rechte Camp geworfen hat, weichen Heiler und Fernkämpfer nach links aus, bis die Waffe zerstört ist.

NACH LINKS AUSWEICHEN, BIS ENTWEIHTE WAFFEN ZERSTÖRT SIND



DER HINTERE MUSS WEG! Ein Spieler tötet den linken Ingenieur, den auf der rechten Seite lassen Sie in Ruhe.



rollen zu lassen. Je nach Taktik wollen Sie das verhindern, zumindest teilweise. Eine Kollision mit einer Walze verursacht 2 Millionen Punkte Schaden, sowohl an Spielern als auch an Gegnern, und stößt diese zurück! Sobald die Walze auf der gegenüberliegenden Seite aufschlägt, erleidet der gesamte Raid ebenfalls massiven Schaden, der jedoch sinkt, je weiter Sie vom Einschlagsort entfernt stehen; dazu gleich mehr. Den Walzen-Schaden wollen Sie sich bei der Beseitigung der Orcs zunutze machen.

Raumaufteilung

Die Walzen liegen sich nicht direkt gegenüber, sondern sind versetzt angeordnet (Skizze) und legen bei ihrer Fahrt durch den Saal je eine Hälfte der Halle in Schutt und Asche. Die linke Walze liegt weiter hinten und räumt die untere Hälfte des Saals auf, die rechte Walze liegt weiter vorne und bedient sich der oberen Raumbälfte. Sie wollen sich den Schaden der Walzen bei der Beseitigung der Adds zunutze machen und das tun Sie folgendermaßen: Sie stellen einen Fernkämpfer ab, der den Belagerungsingenieur hinten links aus dem Leben pustet; es muss ein Fernkämpfer sein, da die Mobs auf Balkonen stehen. Mehr als ein paar Sofortzauber sind

Phase 1 ohne Eiserne Sterne

Sie haben genug AoE-DpS im Raid, um sämtliche Adds ohne EISERNEN STERN zu vernichten? Kein Problem, dann muss ein Spieler aber den zweiten Belagerungsingenieur töten! Die Heiler hingegen freut's, da ihnen der Raid-Schaden durch explodierende Walzen erspart bleibt!



WENN DIE WALZE losrollt, müssen Sie bereits in den Heilkreisen am linken Marker stehen.

meist nicht nötig, denn die Ingenieure besitzen sehr wenige Lebenspunkte, müssen aber innerhalb von 15 Sekunden sterben! Auf diese Weise gewährleisten Sie, dass die untere Hälfte der Halle nicht überrollt wird – Fernkämpfer und Heiler können also stehenbleiben und sollten nur zusehen, sich möglichst schnell beim rechten Marker einzufinden. Die Walze beziehungsweise den Ingenieur vorne rechts lassen Sie in Frieden. Nach 15 Sekunden ist dessen Walze dann aufgeladen, rollt los und schadet dabei jedem Ziel in seinem Weg!

Die Adds unter die Walze bringen

Die Tanks (und Nahkämpfer) müssen vor der Walze natürlich fliehen, würden dabei neben Garrosh aber auch die Adds aus dem Wirkungsbereich des EISERNEN STERNS ziehen. Um das zu verhindern, benötigen Sie einen Druiden oder Schamanen, der den Add-Pulk zurück unter die Rolle kickt; alternativ müssen Sie Mobs an Ort und Stelle betäuben oder festwurzeln. Die Adds, die bisher noch gelebt haben, sollten – ordentlichen AoE-Schaden im Vorfeld vorausgesetzt – spätestens jetzt Matsch sein und auch das letzte Add im Bunde, der Scharfseherwolfsreiter, dürfte ziemlich übel hergerichtet bei Ihnen ankommen. **Scharfseherwolfsreiter:** Die Schamanen der Kor'kron kommen immer allein, etwa zeitgleich mit losrollenden Walzen und erscheinen abwechselnd links und rechts, beginnend auf der rechten Seite. Dank der EISERNEN STERNE besitzen sie meist nur noch ein Drittel ihrer Gesundheit. Ein Scharfseher genießt absolute

Priorität und muss schnell fallen, andernfalls heilt er irgendwann die nächste erscheinende Welle an Kriegshetzern immer wieder voll und Ihr Raid wird überrannt.

Die richtigen Zauber unterbrechen!

Scharfseher wirken zwei verschiedene, unterbrechbare Angriffe, von denen Sie aber nur einen kicken dürfen! Grund dafür ist der Buff *ZORN DER AHNEN*. Durch jeden erfolgreich unterbrochenen Zauber des Scharfsehers steigt dessen Zaubertempo um 25 Prozent. Der Effekt ist stapelbar und irgendwann werden seine Angriffe und Heilungen zu Sofortzaubern! Das darf keinesfalls passieren, kicken müssen Sie aber trotzdem, und zwar die *KETTENHEILUNGEN DER AHNEN*. Unterbrechen Sie unter allen Umständen diesen Zauber; wenn alles ordentlich läuft und die Schadensaussteuer sofort von Garrosh auf den angeschlagenen Scharfseher schwenken, dürfte der Schamane ohnehin nicht zu mehr als einer *KETTENHEILUNG* ansetzen. Wichtig ist jedoch, dass Sie nur die Heilungen unterbrechen, nicht aber die

Typische Gründe für einen Wipe in Phase 1

- 1 Adds leben zu lange, der Tank wird übermannt.
- 2 Niemand kickt den Scharfseher, der erst sich und anschließend neue Adds heilt. Das Resultat: siehe Punkt 1.
- 3 Der Spieler, der den Ingenieur klatschen soll, pennt und die Walze rollt durch den Raid.
- 4 Soll vorkommen: Spieler laufen nicht aus der ENTWEIHTEN WAFFE.
- 5 Der Tank sammelt die Adds nicht richtig ein. Die Folge: tote Heiler, tote Tanks, toter Raid.

KETTENBLITZSCHLÄGE. Die verursachen irrelevanten Schaden, erhöhen nach einem Kick aber dennoch das Zaubertempo des Gegners!

Phase 1 zusammengefasst

Der Tank pullt Garrosh und zieht ihn in die Mitte des Kreises am Boden. Fernkämpfer und Heiler weichen bereits kurz nach Kampfstart der ersten ENTWEIHUNG aus und flüchten vom rechten zum linken Marker. Der für die Waffen eingeteilte Spieler beharkt die Klinge, während der zweite Tank die ersten Adds einsammelt und zu Garrosh und dem ersten Tank bringt. Die Heiler geben nun besonders auf die Tanks acht, während Fern- und Nahkämpfer sowie die Tanks dem Garrosh-Trash-Pulk per AoE-Attacken Saures geben. Sobald die ENTWEIHTE WAFFE vernichtet ist, bewegt sich das Heiler-Fernkämpfer-Camp zurück zum rechten Marker. Ein weiterer abgestellter Spieler rennt in der Zwischenzeit nach links hinten und tötet den Belagerungsingenieur. 15 Sekunden später rollt der vordere EISERNE STERN von rechts nach links durch die Halle. Ein Druide oder Schamane muss bereits beim Losrollen in der Arealmitte vor Ort sein, um die Adds zurück in den Wirkungsbereich der Walze zu kicken, wenn diese versuchen, dem fliehenden Tank zu folgen. Spätestens jetzt muss auch das Heiler-Fernkämpfer-Camp am rechten Marker versammelt und in den abgelegten Heilkreisen der Raid-Sanitäter stehen, inklusive der Nahkämpfer! Das ist wichtig, denn wenn sich der Raid auf der linken Seite sammelt, fällt der Schaden durch die in der Wand einschlagende Walze zu hoch aus. Sobald der EISERNE STERN explodiert ist, läuft Tank Nummer 1 mit Garrosh zurück in die Mitte, während der zweite Tank den auftauchenden Scharfseher abfängt und ebenfalls in die Mitte bringt. Nahkämpfer und Tanks haben nun zusätzlich die Aufgabe, die KETTENHEILUNGEN der Schamanen zu

unterbrechen; Fernkämpfer helfen notfalls aus! Kurz darauf (je nach DpS auch währenddessen) beginnt das ganze Spiel von vorne: Garrosh wirft die nächste ENTWEIHTE WAFFE, Adds kommen und kurz darauf erscheinen auch die Belagerungsingenieure.

Phasenwechsel

Im Idealfall wiederholt sich das ENTWEIHTE WAFFE-Adds-Rollenspielchen maximal drei Mal. Sobald Garroshs Gesundheit auf zehn Prozent sinkt, rennt er in die Mitte und beginnt, die Macht von Y'Shaarjs Herz anzuzapfen. Sie haben nun nur noch wenige Sekunden, um die verbleibenden Adds auszuschalten, bis Sie das erste Mal in die Übergangsphase eintreten. Bis es so weit ist und der Raid in Y'Shaarjs Herz gezogen wird, hämmern Sie weiter auf Adds und/oder Garrosh ein oder beseitigen notfalls eine noch nicht vernichtete ENTWEIHTE WAFFE. Sobald Garrosh den ersten Teil der Herzensmacht absorbiert hat, schnellst seine Gesundheit wieder auf 100 Prozent. Der Schaden, den Sie bis dahin jedoch an Garrosh anrichten, wird angerechnet, machen Sie also keine Pause – Pausen gibt es in diesem Kampf nicht!

Drücken!

Versuchen Sie Garrosh auch in den Zwischenphasen richtig zuzusetzen und idealerweise MEHR Lebenspunkte abzuziehen, als er zum Start der Phase erhält!

Das Reich von Y'Shaarj

Im Gegensatz zu den „harten Übergängen“ von Phase 1 zu 2 und 2 zu 3 sind die Trips ins REICH VON Y'SHAARJ nicht von Garroshs Gesundheit, sondern zeitabhängig; der Timer für die Intermezzo startet allerdings frühestens mit dem ersten richtigen Phasenwechsel, spricht: erstmals, wenn Garrosh auf zehn Prozent Gesundheit gelangt ist und Phase 2 einläutet, und ab da alle 2,5 Minuten.

Drei Zwischenphasen

Ähnlich wie damals bei Yogg-Saron gibt es drei verschiedene Zonen, in die Garrosh sich und den Raid teleportieren kann: Chi-Jis Tempel, den Tempel der Jadeschlange und die Terrasse

Typische Gründe für einen Wipe in Phase 2

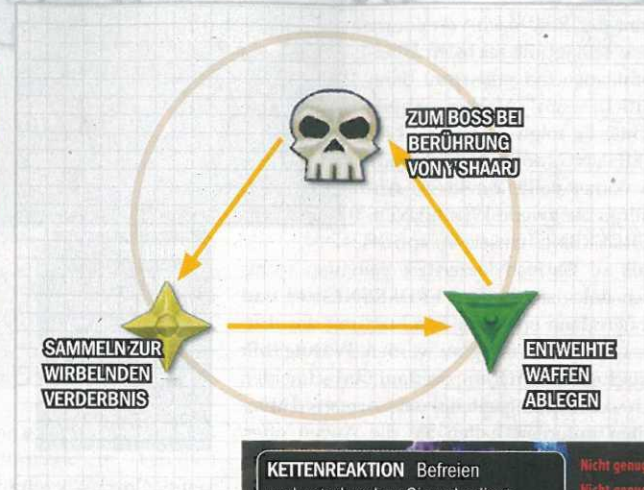
- 1 Niemand kickt/befreit übernommene Spieler!
- 2 Die Adds am Ende von Phase 2 leben zu lange oder heilen sich ständig gegenseitig hoch, bis der Raid überrannt wird.
- 3 Es bleibt tatsächlich jemand in Garroshs VERNICHTEN (Zwischenphasen) stehen ...
- 4 Sie stehen während WIRBELNDER VERDERBNIS zu nah am Boss und lassen sich grillen.
- 5 Unschöne Phasenübergänge mit übrig gebliebenen DIENERN oder ENTWEIHTEN WAFFEN.
- 6 Der Kampf dauert zu lange, weil die DpS auf den Boss einfach nicht ausreicht, um ihn rechtzeitig in Phase 3 zu bringen.

des Endlosen Frühlings. Wo Sie landen, ist dem Zufall überlassen, das Prinzip ist jedoch stets dasselbe. Garrosh steht am Ende der Zone, immun gegen jeglichen Schaden, und absorbiert die Macht des alten Gottes. Dieser Vorgang endet erst, wenn der Raid sämtliche Sha-Adds in der Zone vernichtet hat. Letzteres muss also so schnell wie möglich geschehen! Wichtig ist: Die Phase dauert immer eine Minute, egal was Sie tun. Wie lange Garrosh jedoch Energie tankt, haben Sie in der Hand!

So gehen Sie vor:

Je nach Zone bekommen Sie es mit anderen Adds zu tun, die nach ihrem Tod einen Buff in Form (kleiner) gelber Kuppeln fallen lassen, der Ihnen erlittenen Schaden in der Phase um 50 Prozent senkt. Letzterer Buff ist sehr wertvoll, bei tüchtigen Heilern aber keine Voraussetzung für einen Sieg.

Wichtiger ist: In zwei von drei Fällen (Tempel der Jadeschlange, Tempel des Roten Kranichs) müssen Sie Adds auf zwei verschiedenen Seiten erledigen, teilen Sie daher den Raid in zwei gleich starke Gruppen ein; die eine kümmert sich um die Sha auf der rechten, die andere Gruppe um die Mobs auf der linken Seite. Sobald alle Widersacher tot sind, verschwindet Garroshs Schutzzauber und der Orc wird angreifbar. Die Heiler legen ihre Bodenheileffekte



sofort mittig unter Garrosh ab und der Raid sammelt sich direkt am Boss. Garrosh wirkt nun bis zum Ende der Phase immer nur VERNICHTEN, ein kegelförmiger Frontalangriff, der darin stehende Spieler sofort umbringt. Das passiert gefühlt im Sekundentakt, Sie werden also kaum zum Stehen kommen, ständig um Garrosh herumwuseln (je näher Sie am Boss stehen, desto schneller sind Sie aus der Gefahrenzone!) und dabei mächtig DpS-Gummi geben! Zu Beginn einer Zwischenphase heilt sich der Boss nämlich um zehn Prozent – die müssen weg und im Idealfall sogar noch ein paar Prozent zurück in den Thronsaal.

ENTWEIHTE WAFFEN: Die Klinge wirft Garrosh bis zum bitteren Ende durch die Gegend. Noch können Sie die Waffen zerstören, das sollten Sie auch tun.

FESSELNDE VERZWEIFLUNG: Statt der Adds bekommen es die Tanks nun mit dem Debuff/DoT FESSELNDE VERZWEIFLUNG zu tun. Spotten Sie sich den Boss bei 8 bis 10 Stapeln (Richtlinie!) ab.

Y'SHAARJS BERÜHRUNG: Eine fiese Attacke, die schnell zu totem Chaos führt. Garrosh übernimmt zwei Spieler; der Effekt endet, wenn Sie die Opfer auf 20 Prozent ihrer Gesundheit herunterschlagen. Im Gegensatz zu normalen Gedankenkontrollen attackieren die Übernommenen den Raid aber nicht auf übliche Weise, sondern wirken ihrerseits Y'SHAARJS BERÜHRUNG und versuchen den Effekt auf weitere Spieler zu übertragen. Das kann ausarten, denn während die Tanks von der Initial-Übernahme stets verschont bleiben, ist das bei Übernahmen durch kontrollierte Spieler nicht mehr der Fall! Unterbrechen, blenden oder betäuben Sie zaubernde Spieler um jeden Preis, kloppen Sie die Betroffenen schnellstens

der Schlüssel zum Erfolg – mal ganz abgesehen von massiver DpS ...

Phase 2, Teil 1

Nach der Landung im Saal schnappt sich der Tank den Boss und zieht ihn an dieselbe Position wie in Phase 1. Garroshs Lebensbalken ist wieder komplett gefüllt und die Menge an Gesundheit etwa 2,5-mal so hoch wie zu Beginn. Der Raid sammelt sich wieder in den Heilkreisen am rechten hinteren Marker. Kurz darauf wirft Garrosh die erste ENTWEIHTE WAFFE ins Heiler-Fernkämpfer-Camp. Anstatt jedoch auf die linke Seite zu flüchten, rennen ausnahmslos alle Spieler nach vorne zum Boss, denn der ENTWEIHTEN WAFFE folgt sofort die erste BERÜHRUNG Y'SHAARJIS, spricht: Zwei Spieler werden übernommen und müssen befreit und gekickt werden, damit sie keine anderen Spieler unter Kontrolle bringen. Sobald die übernommenen Kollegen sicher sind, rennt der Raid nach hinten zum linken Marker, denn jetzt kündigt sich die erste WIRBELNDE VERDERBNIS an. Wenn Sie auf maximaler Reichweite zum Boss stehen, reduzieren Sie den Schaden ausreichend, damit die Heiler den Raid am Leben halten können, während die Fernkämpfer weiter auf Garrosh einholten. Nahkämpfer mit entsprechenden Defensiv-Cooldowns können theoretisch am Boss bleiben und ebenfalls weiter Schaden verursachen; der für die ENTWEIHTEN WAFFEN eingeteilte Spieler kümmert sich natürlich nach wie vor um die Klinge. Die sollte zum Ende der WIRBELNDEN VERDERBNIS weg sein, denn im Anschluss kommt bereits die nächste ENTWEIHTE WAFFE angeflogen. Wieder

Terrasse des Endlosen Frühlings: In dieser Zone treffen Sie auf Scharen von AUSGEBURTEN DER ANGST. Laufen Sie einfach ohne Stopp bis zu Garrosh, sammeln Sie sich und bomben Sie alle Adds einfach weg.

Tempel der Jadeschlange: Insgesamt fünf Packs bestehend aus je drei AUSGEBURTEN DES ZWEIFELS warten hier auf den Trip über den Jordan; ein Gruppe zerstört die rechten, die andere Gruppe die linken Adds – das Grüppchen in der Mitte stirbt im Vorbeigehen.

Tempel des Roten Kranichs: Laufen Sie die Treppen links und rechts herunter; am Ende jeder Treppe steht je eine AUSGEBURT DER VERZWEIFLUNG – an die muss definitiv ein Tank ran. Achten Sie darauf, an welche Stelle die Buff-Kuppel fliegt, laufen Sie schnell durch und kümmern Sie sich dann um Garrosh.

Cooldowns sparen

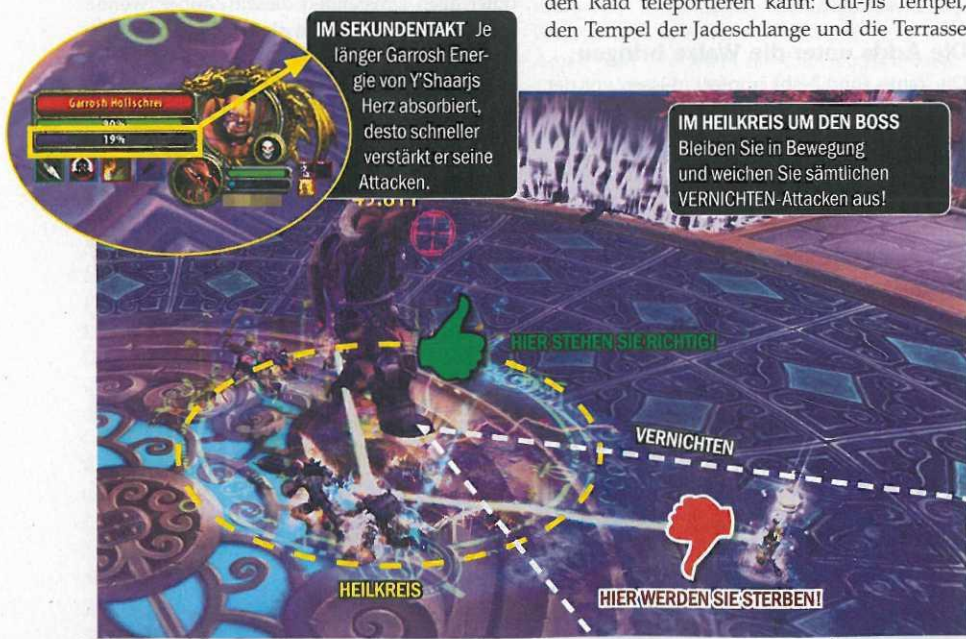
Heben Sie sich Ihre stärksten Schadens-Cooldowns und Tränke nach Möglichkeit zum Start von Phase 3 auf und geben Sie Gummi, sobald Garrosh die letzte Phase einläutet – ab jetzt zählt jeder Punkt DpS!

Phase 2

Sobald Sie aus der ersten Zwischenphase kommen und erneut im Thronsaal gelandet sind, fängt der Spaß erst richtig an. Durch das Anzapfen von Y'SHAARJS MACHT hat der Kriegshauptling sein Angriffs-Repertoire aufgestockt. Adds erscheinen nun keine mehr, dafür übernimmt Garrosh regelmäßig zwei Spieler und auch einen fieses AoE-Angriff hat der Hobby-Diktator plötzlich im Gepäck.

Der Kampfablauf in Phase 2

Garroshs Fähigkeiten haben wir erläutert, jetzt verraten wir Ihnen, wann er welchen Angriff einsetzt, was Sie dagegen tun und noch viel wichtiger: Wann Sie wohin laufen! Die korrekte (Neu-)Positionierung nach jeder Attacke ist



rennt der Raid nach vorne zum Boss, schlägt die nächsten Übernommenen frei und rennt dann zurück zum Marker hinten rechts. Es folgt die dritte ENTWEIHUNG, doch im Gegensatz zu vorher sollte direkt im Anschluss die zweite WIRBELNDE VERDERBNIS einsetzen, sprich: Statt zu Garrosh laufen Sie nun von rechts nach links, sitzen die VERDERBNIS aus und rennen dann erst zum Boss, um mit der dritten Übernahme fertig zu werden. Wichtig: Mit fortschreitendem Kampfverlauf überschneiden sich die Abklingzeiten von Garroshs Fähigkeiten mitunter; halten Sie die Augen offen und seien Sie bereit, auch einmal spontan die Richtung zu wechseln. Drei VERDERBNISSE, drei Übernahmen und vier ENTWEIHUNGEN später ist es Zeit für die zweite Tempel-Phase.

Phase 2, Teil 2

Okay, Phase 2 spielt sich bis zur zweiten Tempel-Phase immer gleich und sollte Ihnen bereits nach wenigen Versuchen kaum mehr Probleme bereiten, vor allem wenn sich ein Spieler bereit erklärt, anstehende Angriffe anzusagen. Tanks sind prädestiniert für diese Aufgabe, da sie Garrosh im Grunde nur hin- und herspotten müssen – Positionswechsel gibt es in Phase 2



VERTEILEN ...
Entfernen Sie sich von MÄCHTIGER WIRBELNDE VERDERBNIS weiter als von der normalen Version und laufen Sie auseinander.

... UND AUSWEICHEN Bleiben Sie nicht in den violetten Zonen stehen, aus denen kurz nach dem Erscheinen DIENER VON Y'SHAARJ brechen.

keine. Chaotisch wird der Kampf nach Ihrer Rückkehr aus dem zweiten Tempel. Garrosh hat nun definitiv mehr als 25 Punkte Y'Shaarj-Sprit getankt und verwandelt die reguläre in eine MÄCHTIGE WIRBELNDE VERDERBNIS.

Diener von Y'Shaarj

Wie im ersten Teil von Phase 2 sammelt sich der Raid wieder auf einem Marker, wartet die erste ENTWEIHUNG ab, rennt zum Boss und schlägt die im Anschluss übernommenen Spieler aus dem Kontrolleffekt. Danach ist es Zeit für die erste MÄCHTIGE WIRBELNDE VER-

DERBNIS. Rennen Sie in Richtung des freien Markers, laufen Sie aber noch weiter und stehen Sie anders als im ersten Teil von Phase 2 verteilt. Die MÄCHTIGE WIRBELNDE VERDERBNIS erzeugt neben AoE-Schaden am Raid nun auch violette Zonen unter jedem Spieler, aus denen kurz darauf DIENER VON Y'SHAARJ springen; wer in der Zone steht, erhält 200.000 Punkte Schaden und geht in Verbindung mit den Treffern durch die VERDERBNIS meist hops. Wirklicher Knackpunkt sind jedoch diese Adds, die Sie bereits vom Weg zu Garrosh kennen. Das Problem: Sie können die Biester nicht

einfach einsammeln und wegbomben. Sobald ein Diener stirbt, explodiert er und hinterlässt dabei auf jedem nahe stehenden Add einen Stapel STÄHLENDE VERDERBNIS. Die heilt angeschlagene Diener einerseits und erhöht verursachten Schaden und Gesundheit pro Stapel um 200 Prozent! Um der Add-Lage Herr zu werden, müssen Sie die Diener nacheinander vernichten. Schadensaussteiler und auch Heiler krallen sich einzelne Adds und halten sie voneinander fern. Je mehr Diener nebeneinander sterben, sich heilen und buffen, desto mehr DpS geht an den Bestiern verloren, und je mehr gebuffte Adds am Tank landen, desto höher ist die Gefahr, dass der umkippt! Nutzen Sie Kontrollzauber: Wurzeln, betäuben und verlangsamen Sie die Adds oder nutzen Sie Fähigkeiten wie Todesgriff, um einzelne Diener von anderen wegzuziehen! Solange auch nur ein Add noch lebt, greift niemand Garrosh an! Ebenfalls essenziell: Kurz nach dem Erscheinen der Adds kündigt sich die nächste Gedankenkontrolle an. Sie müssen also nicht nur die Adds töten, sondern auch möglichst schnell wieder vor zum Boss! Sobald die übernommenen Spieler befreit sind, geht es zurück zu einem freien Marker. Sollten aufgrund des Getümmels und der Adds noch ENTWEIHTE WAFFEN herumstehen, klatschen Sie diese zumindest mit DoTs zu, damit sie nebenbei herunterticken und so wenigstens kleiner werden.

Ziel muss es sein, den Kriegshauptling auf 10 Prozent Gesundheit zu klatschen, bevor Sie die Reise in eine dritte Zwischenphase antreten! Warum? Ganz einfach: Spätestens nach dem dritten Besuch in Y'SHAARJS REICH hat Garrosh genug Energie (50 oder mehr Punkte) absorbiert, um Y'SHAARIS BERÜHRUNG in die MÄCHTIGE Version zu verwandeln. Übernommene Spieler nehmen dann die Gestalt eines Sha an und sind immun gegenüber Kontrollzaubern – lediglich Unterbrechungen helfen noch, um weitere Übernahmen zu verhindern. Zudem haben kontrollierte Spieler nun deutlich mehr Lebenspunkte und nehmen so auch mehr DpS in Anspruch. Das wiederum verkürzt die Pausen bis zur nächsten Add-Phase und in den meisten Fällen werden Raids irgendwann überrannt. Daher sollte es Ihr Ziel sein, Garrosh vor der dritten Zwischenphase in Phase 3 zu prügeln; die startet, sobald der Boss ein zweites Mal auf zehn Prozent Gesundheit landet. Wenn das passiert, wollen Sie keine Adds mehr an der Backe haben. Liegen noch ENTWEIHTE WAFFEN herum, lassen Sie die Finger davon – sämtlicher Schaden gebührt nun Garrosh!

Typische Gründe für einen Wipe in Phase 3

- 1 Sie ignorieren übernommene Spieler!
- 2 Die Tanks platzen unter den Schlägen der Adds.
- 3 Die Schadensaussteiler sind zu lahm!

nehmen dann die Gestalt eines Sha an und sind immun gegenüber Kontrollzaubern – lediglich Unterbrechungen helfen noch, um weitere Übernahmen zu verhindern. Zudem haben kontrollierte Spieler nun deutlich mehr Lebenspunkte und nehmen so auch mehr DpS in Anspruch. Das wiederum verkürzt die Pausen bis zur nächsten Add-Phase und in den meisten Fällen werden Raids irgendwann überrannt. Daher sollte es Ihr Ziel sein, Garrosh vor der dritten Zwischenphase in Phase 3 zu prügeln; die startet, sobald der Boss ein zweites Mal auf zehn Prozent Gesundheit landet. Wenn das passiert, wollen Sie keine Adds mehr an der Backe haben. Liegen noch ENTWEIHTE WAFFEN herum, lassen Sie die Finger davon – sämtlicher Schaden gebührt nun Garrosh!

Angriffe unausweichlich MÄCHTIG werden. Das bedeutet in der Kurzfassung: ENTWEIHTE WAFFEN sind unzerstörbar und nehmen irgendwann den gesamten Platz ein. WIRBELNDE VERDERBNIS erzeugt weiterhin Adds, übernommen Spieler verwandeln sich stets in unkontrollierbare Sha und auch der Tank-Debuff erhält einen Nebeneffekt: Sobald die MÄCHTIGE FESSELNDE VERZWEIFLUNG ausläuft (oder durch einen Immunitäts-Effekt entfernt wird, einfach entfernen können Sie den Debuff nicht!), kommt es zu EXPLOSIVER VERZWEIFLUNG, die massiven Schaden am Opfer verursacht; gespottet wird aber weiterhin bei 8 bis 10 Stapeln.

Den Platz bestmöglich nutzen

Garrosh steht zum Start von Phase 3 wieder in der Mitte, der Raid sammelt sich an einem Punkt, etwa am Thron, und läuft nun bei jeder ENTWEIHUNG im oder gegen den Uhrzeigersinn aus dem Wirkungsbereich. Sobald sich die erste MÄCHTIGE WIRBELNDE VERDERBNIS ankündigt, fliehen Sie noch ein Stück weiter, um den Schaden durch höheren Abstand zu reduzieren. Dann rennen Sie sofort zum Boss, um übernommene Spieler zu befreien, und ein weiteres Mal aus dem Wirkungsbereich der ENTWEIHTEN WAFFE. Der freie Tank sammelt derweil die Adds ein und flieht in die entgegengesetzte Richtung zum Rest des Raids, aktiviert Cooldowns und versucht lange genug zu überleben! Sollte der Add-Tank draufgehen, muss der Garrosh-Tank die Biester binden und für die Klopper des Raids wertvolle Sekunden herausholen. Die Schadensaussteiler schlagen in Phase 3 also nur auf Garrosh und übernommene Spieler (kicken nicht vergessen!) ein, laufen bei einer MÄCHTIGEN VERDERBNIS auseinander und aus den Add-Pfützen heraus, fassen die Biester aber nicht an. Und wenn der Kampf in einem „Zerg“ endet – „Kontrolle“ ist in Phase 3 schon fast ein Fremdwort!

Phase 3: Garrosh hinrichten

Die letzte Phase dieses epischen Gefechts ist im Grunde eine einzige intensive „Burn-Phase“, will heißen: Garrosh muss jetzt so schnell wie nur möglich sterben! Diese Burn-Phase beginnt (mit Heldenum/Kampfrausch und allen verfügbaren Tränken und Schadens-Coldowns), sobald Garrosh in die Mitte des Thronsaals rennt, das letzte Tröpfchen Y'Shaarj in sich aufsaugt und völlig ausrastet. Der Energie-Balken füllt sich dabei automatisch zu 100 Prozent, wodurch in Phase 3 alle

Keine dritte Zwischenphase!

Ihre Aufgaben für den zweiten Teil von Phase 2 sind so weit klar: ENTWEIHTE WAFFEN ablegen, übernommene Kollegen aus der Gedankenkontrolle befreien, den Schaden durch die MÄCHTIGE WIRBELNDE VERDERBNIS möglichst gering halten und die DIENER VON Y'SHAARJ schnell und möglichst so vernichten, dass sie sich nicht gegenseitig heilen und buffen! Bei all dem Gerenne und den vielen Zielwechseln darf eines aber nicht zu kurz kommen: der Schaden auf Garrosh! Ihr

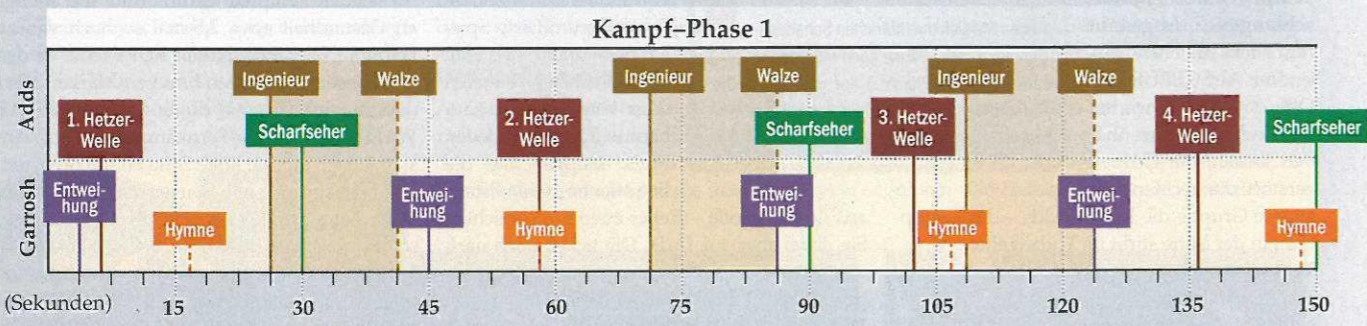
Was passiert wann? Der Kampf gegen Garrosh

Der Kampfverlauf wird durch verschiedenste Fähigkeiten-Timer bestimmt als Skripte, die in Kraft treten, sobald Garroshs Gesundheit auf einen vorgegebenen Wert fällt.

Phase 1 darf nicht sehr viel länger als knapp zwei Minuten dauern. Vier ENTWEIHUNGEN, drei Kriegshetzer-Wellen, zwei Scharfseher und drei Belagerungsgenieure – mehr sollte im Idealfall nicht passieren, bis

Garrosh auf 10 Prozent Gesundheit landet und Phase 2 einläutet. Heldenum/Kampfrausch setzen Sie das erste Mal ein, wenn der Tank die erste Kriegshetzer-Welle sicher hat; der Buff sollte bis Phase 3 wieder bereitstehen.

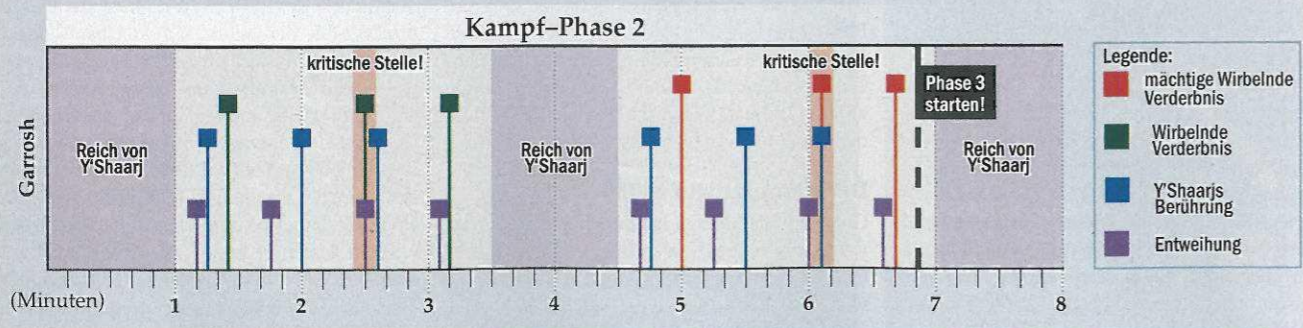
Kommen Sie hingegen auch ohne den DpS-Schub klar, heben Sie sich den Cooldown lieber bis Phase 3 auf – sicher ist sicher. Schadens- und Heilungs-Coldowns setzen Sie nach persönlichem Bedarf ein.



Phase 2 teilt sich, bedingt durch die Tempel-Zwischenphasen und die MÄCHTIGE WIRBELNDE VERDERBNIS, mit der Sie es nach dem zweiten REICH VON Y'SHAARJ zu

tun bekommen. Umkreist sind die Stellen im Kampf, an denen sich Garroshs Fähigkeiten aufgrund unterschiedlicher Timer mitunter überschneiden. Ebenfalls wichtig: Sie wollen

keine dritte Zwischenphase spielen – drücken Sie auf Gas, bringen Sie Garrosh vorher in Phase 3 und räumen Sie vorher auf! Phase 3 ist ohnehin ein Zerg ...



EINFACH NIEDERBRENNEN Die dritte Phase ist ein DpS-Rennen – werfen Sie alle Schadens- (und Heilungs-) Cooldowns an und bereiten Sie Garrosh ein Ende, bevor er den Raid überrennt!

EKELPAKET In Phase 3 absorbiert Garrosh Y'Shaarjs Macht vollständig und wird zum Schönheitskönig Azeroths!

Die besten Klassentipps für Garrosh



Krieger

Allgemeine Tipps

- ▶ Verzichten Sie auf den *Heldenhaften Sprung*, um in Phase 1 vor einer Walze zu flüchten. Es ist verlockend, aber es klappt aufgrund der Art und Weise, in der WoW die Charakter-Position ermittelt, fast nie!
- ▶ Ob Sie Furor oder Waffen spielen, sollte auch von Ihrer Taktik und Ihrem Schlachtzug abhängen. Haben Sie Probleme mit den Gegnern in Phase 1, ist die Waffen-Spezialisierung erste Wahl, ansonsten ist Furor die bessere Alternative.

Schutz

- ▶ *Schockwelle* und *Durchdringendes Heulen* helfen Ihnen in Phase 1, die Orks im Bereich des EISERNEN STERNS zu halten. Das ist vor allem wichtig, wenn Sie keinen Druiden oder Schamanen haben, der die Typen unter die Rolle kicken kann!
- ▶ *Schockwelle* ist auch recht praktisch, wenn Garrosh BERÜHRUNG VON Y'SHAARJ einsetzt. Betäubte Mitspieler werden so am Zaubern gehindert. Das funktioniert leider nicht mehr, wenn Garrosh die MÄCHTIGE BERÜHRUNG einsetzt.
- ▶ Wenn Sie mit der MÄCHTIGEN BERÜHRUNG Probleme haben, Phase 1 aber ohne *Durchdringendes Heulen* meistern, lohnt es sich, *Unterbrechender Ruf* einzusetzen.
- ▶ Wenn es in die letzte Phase geht, sollten Sie alle defensiven Fähigkeiten bereit haben. Ohne diese wird es für die Heiler sehr schwer, Sie am Leben zu halten.
- ▶ Sofern Ihnen die Aufgabe zufällt, die DIENER VON Y'SHAARJ einzusammeln, werfen Sie ein *Spottendes Banner* in Garroshs Nähe, wo sich der Großteil des Schlachtzugs aufhalten sollte. *Spottendes Banner* kann auch in Phase 1 eine Situation retten, in der die Orks sich zu sehr für die Fernkämpfer und Heiler interessieren.

Furor/Waffen

- ▶ *Klingenturm* ist Ihre erste Wahl, falls es an Schaden an den Orks in Phase 1 mangelt, ansonsten greifen Sie zu *Drachengebrüll*.
- ▶ Haben Sie *Unterbrechender Ruf* und *Zuschlagen* im Gepäck, können Sie drei aufeinanderfolgende Heilungen des Scharfsehers unterbrechen. Sagen Sie rechtzeitig an, wenn Sie doch einmal Hilfe brauchen, beispielsweise wenn Sie aus Versehen den falschen Zauber erwischen oder der Schamane zu lange überlebt.
- ▶ Ab Phase 2 wird der Kampf aufgrund der vielen Zielwechsel recht hektisch. Es ist deshalb schwierig, schadenserhöhende Fähigkeiten so einzusetzen, dass Sie die komplette Dauer voll nutzen können; im REICH VON Y'SHAARJ sind diese Cooldowns daher am besten aufgehoben!
- ▶ Ihre Cooldowns sollten Sie auf jeden Fall zum Start von Phase 3 bereit haben. Garrosh steht hier still in der Mitte und jedes



Magier

- ▶ Die Glyphe ‚Schnelle Deplatierung‘ ist in diesem Kampf Gold wert, um aus allen möglichen schädlichen Bodeneffekten zu entkommen und die Ingenieure zu töten, wenn Sie für diese eingeteilt sind.
- ▶ Zu Kampfbeginn ist *Netherorkan* besonders für Arkan-Magier der beste AoE-Zauber. Später kommt es jedoch nur noch auf Einzelzielschaden an, wodurch *Lebende Bombe* ihre Vorteile hat. Machen Sie die Wahl Ihrer Bombe davon abhängig, mit was Ihr Schlachtzug mehr Probleme hat: Wenn Schaden auf Garrosh fehlt, nutzen Sie *Lebende Bombe*. Wenn Sie mit den Adds in Phase 1 und den Dienern von Y'Shaarj Probleme haben, wechseln Sie zu *Netherorkan*.
- ▶ Wenn Sie die Walzen nutzen, um die Adds zu töten, unterstützen Sie Ihre Gruppe mit *Ring des Frost* oder als Frost-Magier mit *Eiskälte* – vor allem, wenn sich keine Klasse mit ‚Knockback‘-Zauber im Raid befindet.
- ▶ Halten Sie für EXPLODIERENDE STERNE und WIRBELNDE VERDERBNIS *Temporales Schild* oder *Große Unsichtbarkeit* bereit.

Quäntchen Schaden am Boss ist zu diesem Zeitpunkt enorm wichtig.

- ▶ Im REICH VON Y'SHAARJ nutzen Sie *Durch das Schwert sterben*, um die Heiler zu entlasten, wenn Sie keinen Buff erhalten.
- ▶ Mit *Schildwall* können Sie in der WIRBELNDEN VERDERBNIS stehen bleiben. Wechseln Sie dabei in die *Berserkerhaltung*, um noch etwas mehr Wut zu generieren.
- ▶ Generell nutzen Sie defensive Fähigkeiten vor allem bei der WIRBELNDEN und MÄCHTIGEN WIRBELNDEN VERDERBNIS. Hier erleiden Sie den meisten Schaden und wenn Sie sich dann noch mit den Dienern prügeln, wird es oft eng.
- ▶ Scheuen Sie sich nicht davor, während der MÄCHTIGEN WIRBELNDEN VERDERBNIS in die *Verteidigungshaltung* zu wechseln. Das entlastet die Heiler und Schaden können Sie in der Phase eh erst wieder austeilen, wenn das Wirbeln vorbei ist und die Adds erschienen sind.
- ▶ Sobald ein Diener aufgetaucht ist, nutzen Sie *Sturmangriff*, um ihn festzuhalten und sofort richtig loszulegen. Auf die Weise verhindern Sie, dass beispielsweise ein Paladin-Tank alle Diener auf sich zieht, weil er sich heilt wie ein Gestörter!
- ▶ Stehen beim Tank zu viele Diener, sollten Sie einzelne Diener herausspotten und abseits des Add-Pulks erledigen. Werfen Sie *Durch das Schwert sterben* an, wenn es sich um einen gebufften Diener handelt!
- ▶ Behalten Sie während des Gerangels mit den Adds immer die Timer für Y'SHAARJS BERÜHRUNG und ENTWEIHUNG im Auge, um sich rechtzeitig korrekt zu positionieren!
- ▶ In der Schlussphase sollten Sie alle defensiven Fähigkeiten bereit haben und diese auch nutzen! Das gilt auch für *Anspornender Schrei* und *Demoralisierendes Banner*.

- ▶ Unterbrechen Sie nur die KETTENHEILUNG des Scharfsehers, niemals den KETTENBLITZ – jede Zauberunterbrechung erhöht das Tempo des Scharfsehers!
- ▶ Nutzen Sie gegen übernommene Charaktere keine DoTs wie *Lebende Bombe* und schon gar nicht *Pyroschlag*, da die Effekte auf befreiten Spielern nachwirken.
- ▶ Feuer-Magier können mit *Drachennodem* wunderbar zwei übernommene Spieler unterbrechen. Bedenken Sie jedoch, dass ab der verstärkten Gedankenkontrolle nur noch *Gegenzauber* wirkt, um Gegner zu unterbrechen. Arkan-Magier spalten mit *Arkanbeschuss* und Frost-Magier mit *Zersplitterndes Eis* in die betroffenen Spieler.
- ▶ Als Arkan-Magier halten Sie im Reich von Y'Shaarj *Arkane Aufladungen* mit Hilfe von *Arkanen Explosionen* aufrecht. Um sich weniger bewegen zu müssen, laufen Sie nicht mit der Gruppe, sondern stellen sich etwas seitlich. Achten Sie dabei natürlich darauf, dass Sie sich in Heil-Kreisen und anderen Heil-Effekten befinden.

- ▶ Zur Überbrückung größerer Strecken nutzen Sie den *Heldenhaften Sprung* und *Sturmangriff*. Im Idealfall sollten Sie aber nie zu weit von der Gruppe entfernt sein.
- ▶ Die erhöhten Lebenspunkte durch zwei Zweihandwaffen machen *Titanengriff* bei diesem Kampf sehr attraktiv.



Schamane

Allgemeine Tipps

- ▶ Nutzen Sie *Windstoß*, um übernommene Verbündete und die *Kettenheilung* der Scharfseherwolfsreiter zu unterbrechen. Blenden Sie Plaketten und Zauberleisten der Gegner ein, das erleichtert die Aufgabe.
- ▶ *Totem des Steinbollwerks* schützt vor Schaden durch WIRBELNDE VERDERBNIS.
- ▶ Mit der Kombination aus *Totem der Energiespeicherung* und *Totemische Projektion* betäuben Sie Kriegshetzer an Ort und Stelle, damit sie der Walze nicht entkommen, gutes Timing vorausgesetzt.
- ▶ In Phase 2 folgt der ENTWEIHUNG meist Y'SHAARJS BERÜHRUNG (Gedankenkontrolle). Sammeln Sie sich beim Tank, setzen Sie das *Totem der Energiespeicherung* etwa drei Sekunden vor der Übernahme (BossMod-Timer beachten!) und die Chance ist groß, dass Ihr Totem übernommene Spieler betäubt. Nutzen Sie Direktzauber, keine DoTs, um Übernommene zu befreien. Auch als Heiler haben Sie Gelegenheit, mit dem ein oder anderen Zauber auszuweichen.
- ▶ Wechseln Sie in den Geisterwolf, um vor ENTWEIHTEN WAFFEN zu fliehen.
- ▶ Stellen Sie das *Totem der Sturmpetische* in Phase 1, damit die Adds schneller sterben. In Phase 3 sollte das Totem pünktlich zum *Kampfrausch/Heldentum* wieder bereit sein.

Wiederherstellung

- ▶ *Rauschende Ströme* und die Glyphen ‚Kettenbildung‘ und ‚Springflut‘ erleichtern die Heilung des verteilt stehenden Raids.
- ▶ Glyphe Numero 3 – ‚Gunst des Geistwandlers‘ – kommt in den Zwischenphasen voll zur Geltung; dazu später mehr.
- ▶ *Rauschende Ströme* ist im Kampf gegen Garrosh nicht schlecht, wir greifen aber lieber zu *Führung der Ahnen*, um in kritischen Situationen noch einen weiteren Cooldown in der Hinterhand zu haben.
- ▶ *Urelementarist* ist das perfekte Stufe-90-Talent für diesen Kampf. In Phase 1 hetzen Sie Ihre ersten Elementare auf Garrosh, um die Schadensaussteuerer zu unterstützen. Im späteren Kampfverlauf erhöhen Sie dank der Diener Ihre Heilkraft um zehn Prozent. Besonders wenn die MÄCHTIGEN Versionen von Garroshs Angriffen zum Einsatz kommen, sind Sie für jede zusätzliche Heilung dankbar.
- ▶ Achten Sie in Phase 1 besonders gut auf den Tank, der die Adds an der Backe hat – der Schaden ist enorm! Halten Sie *Springflut* auf beiden Tanks aktiv, erneuern Sie *Erdschild* rechtzeitig und nutzen Sie *Flutwellen*, um mit schnell gewirkten *Großen Wellen der Heilung* die Lebensbalken zu füllen.
- ▶ Kurz vor dem Aufprall einer Walze sollten alle Spieler mit vollen Lebenspunkten im *Heilenden Regen* stehen. Setzen Sie die erste *Kettenheilung* so an, dass sie kurz nach der Explosion rausgeht. Auch das *Totem des heilenden Flusses* hilft hier.
- ▶ Laufen Sie in den Tempel-Phasen hinter dem Tank und den Schadensaussteilern – der *Geisterwolf* hilft, um den Anschluss nicht zu verlieren –, schnappen Sie sich einen der Buffs von zerstörten Adds und legen Sie am Ende des Weges den *Heilenden Regen* bei aktivierter *Gunst des Geistwandlers* bereits aus dem Laufen direkt unter Garrosh. Zünden Sie danach *Führung der Ahnen* und wirken Sie aus der Bewegung heraus *Kettenheilungen*, um Mitspieler nach jedem VERNICHTEN wieder auf 100 Prozent Gesundheit zu bringen. Während *Kettenheilung* Abklingzeit hat, verteilen Sie *Springflut* im Raid oder erneuern den *Heilenden Regen* respektive das *Erdschild* auf Ihrem Tank. So heilen Sie das Team auch zu zweit, selbst wenn niemand den Schutz-Buff besitzt.
- ▶ Wenn die kontrollierten Spieler befreit werden, ticken meist ein paar schädliche DoTs auf ihnen. Reinigen Sie Ihre Verbündeten sofort mit *Geistreinigung* und heilen Sie sie erst danach hoch.
- ▶ Während der normalen WIRBELNDEN VERDERBNIS sammeln sich alle Mitspieler (bis auf Tanks und Nahkämpfer, die auf sich aufpassen können) im *Heilenden Regen*. Verteilen Sie vor dem Flächenangriff *Springflut* auf Mitspielern und heilen Sie den Schaden mit *Kettenheilung* und *Totem des heilenden Flusses* weg. Bei Bedarf können Sie in jeder VERDERBNIS-Phase auch einen Cooldown mit einbauen – speziell *Totem der Geisterbindung* ist perfekt

dazu geeignet, um eingehenden Schaden zu senken.

- ▶ Die MÄCHTIGE WIRBELNDE VERDERBNIS ist der große Knackpunkt im Spiel. Sie müssen enorm viel Gruppenschaden wegheilen und sich gleichzeitig aus dem Flächeneffekt bewegen, der unter Ihnen entsteht. Verzichten Sie daher in der letzten Tempel-Phase auf *Gunst des Geistwandlers*, damit Sie in einer der letzten VERDERBNIS-Phasen auf den Zauber zurückgreifen können. Dank T-16-2er-Bonus fungiert *Gunst des Geistwandlers* zudem als valider Heilungs-Coldown.
- ▶ Für jede MÄCHTIGE WIRBELNDE VERDERBNIS-Phase sollten Sie einen Cooldown parat haben. *Aszendenz*, *Totem der Heilungsflut*, Ihre Elementare, *Führung der Ahnen* – schöpfen Sie Ihr gesamtes Arsenal aus!
- ▶ Wenn sich die Situation nach einer MÄCHTIGEN WIRBELNDEN VERDERBNIS beruhigt hat, helfen Sie beim Töten der Adds. Achten Sie aber weiterhin gut auf die Tanks, gerade wenn diese gestärkte Sha an der Backe haben!



Schurke

- ▶ Da die vielen Diener Garroshs schnellstmöglich sterben müssen, empfehlen wir Ihnen die Kampfspielweise. Dank *Klingenturm* erzielen Sie gerade in der Startphase des Gefechts enorme Schadenswerte.
- ▶ Wirken Sie *Schurkenhandel* auf den Tank, bevor Sie Adds mit AoE-Attacken angehen!
- ▶ Scharfseherwolfsreiter sind Ihr Hauptziel. Übertragen Sie Ihre Combopunkte mittels *Umlenken* und erledigen Sie den Reiter so schnell wie möglich. Die *Kettenheilungen* unterbrechen Sie mit *Tritt*. Per *Schurkenhandel* sorgen Sie auch hier dafür, dass der Orc zum richtigen Tank läuft.
- ▶ Es kann passieren, dass der Scharfseher und die nächste ENTWEIHUNG parallel auftauchen. Wenn Sie jetzt das Nahkampf-Camp verlassen, legen Sie mit etwas Pech den schädlichen Flächeneffekt direkt neben Ihrem Tank ab! Achten Sie auf die Timer Ihres BossMods und sitzen Sie die ENTWEIHUNG notfalls bei den Tanks aus. Die erste KETTENHEILUNG kann auch ein Fernkämpfer auf Ansage unterbrechen oder Sie nutzen Ihren *Tödlichen Wurf*.
- ▶ Wenn eine ENTWEIHUNG in der Nähe des Nahkampf-Camps abgelegt wird, schützen Sie sich via *Finte* oder *Mantel der Schatten*.
- ▶ *Flüchtigkeit* und die Glyphe ‚Finte‘ sind in diesem Kampf Pflicht, damit der Schutzzauber Sie optimal schützt!
- ▶ Wenn Ihr Raid eine Walze durchlässt, nehmen Sie rechtzeitig die Beine in die Hand, um nicht überrollt zu werden. Mit *Finte* und *Mantel der Schatten* senken Sie den Feuerschaden beim Aufprall.
- ▶ Während WIRBELNDER VERDERBNIS können Sie bei Garrosh bleiben, wenn Sie sich mit *Mantel der Schatten* schützen. Dank dem zweimal aufgewerteten Schmuckstück *Garantierte Konsequenzen* (Flex- oder normale Version) sollte die Fähigkeit jedes Mal bereit stehen. Alternativ nutzen Sie *Finte* und *Rauchbombe*, letztgenannter Zauber schützt

Verstärker/Elementar

- ▶ In Phase 1 setzen Verstärker auf *Urelementarist* und *Echo der Elemente*; Elementar-Schamanen wählen ebenfalls *Echo der Elemente*, kombinieren das Talent aber mit *Elementarschlag* – so verursachen Sie maximalen Schaden an Adds und Garrosh.
- ▶ Schaden an den Adds ist essenziell, der auf Garrosh aber noch wichtiger. Ersetzen Sie in Ihrer Rotation *Blitzschlag* mit *Kettenblitzschlag*, Verstärker streuen zudem *Feuernova* mit ein – ansonsten bleibt alles beim Alten.
- ▶ Die Glyphe ‚Kettenblitzschlag‘ ist für beide Spielweisen Pflicht!
- ▶ Verstärker greifen zu *Wildgeist* und *Heilender Sturm*, um ihre Überlebenschancen zu erhöhen, Elementar-Jünger ergänzen mit *Gunst des Geistwandlers* und einer Defensiv-Glyphe ihrer Wahl.
- ▶ Schwenken Sie auf Scharfseherwolfsreiter um und unterbrechen Sie (NUR) deren *Kettenheilungen*!
- ▶ Wenn Sie eine Walze durchlassen, können Sie die Adds via *Gewitter* zurück in den Weg des EISERNEN STERNS schleudern.
- ▶ Während einer MÄCHTIGEN WIRBELN-

zudem Ihre Tanks. Und Gesundheitssteine gibt's ja auch noch!

- ▶ Achten Sie bei der MÄCHTIGEN WIRBELNDEN VERDERBNIS auf die Zone, die unter Ihrem Helden entsteht. Die übersieht man im Nahkampf-Chaos leicht mal. Die Beschwörung des Dieners können Sie mittels *Mantel der Schatten* übrigens nicht verhindern.
- ▶ Wenn Sie die Aufmerksamkeit eines Dieners auf sich gezogen haben, schützen Sie sich per *Entrinnen* oder *Finte*.
- ▶ Die beiden Fähigkeiten senken zudem in den Zwischenphasen den Schaden von VERNICHTEN. Gerade *Finte* sollten Sie ständig aktiv halten, wenn Sie keinen Buff abbekommen haben, das entlastet die Heiler.
- ▶ *Mordlust* ist während VERNICHTEN eine sichere Sache, da der Angriff Sie stets hinter den Boss katapultiert.
- ▶ Schmieren Sie *Betäubendes Gift* auf Ihre Waffe. So unterbrechen Sie übernommene Mitspieler oder betäuben die DIENER VON Y'SHAARJ. Mit *Tückische Klinge* lösen Sie den Effekt des Gifts manuell aus.
- ▶ Übernommene Spieler haben stets oberste Priorität! Übertragen Sie Ihre Combopunkte sofort auf kontrollierte Opfer und teilen Sie dann Direktschaden aus. *Blutung* lassen Sie weg, da der DoT Ihre Kollegen auch nach der Übernahme schädigt.
- ▶ Die Zauber der übernommenen Spieler dürfen in keinem Fall durchkommen! Packen Sie neben *Tritt* auch den *Tödlichen Wurf* ein, um Spieler auch aus größerer Distanz unterbrechen zu können.
- ▶ Nutzen Sie niemals *Mordlust*, während Spieler übernommen sind – Sie können währenddessen keine Zauber kicken!
- ▶ Wählen Sie *Geschwindigkeitsschub* statt *Schattenschritt*. Die erhöhte Laufgeschwindigkeit hilft Ihnen, schneller zu übernommenen Spielern, aus schädlichen Effekten heraus oder zurück zum Boss zu kommen.
- ▶ *Erwartung* ist in diesem Kampf das beste Stufe-90-Talent für Ihren Schurken.

DEN VERDERBNIS benötigen die Heiler Ihre Hilfe. Stellen Sie das *Totem der Heilungsflut* und schützen Sie sich selbst mit *Schamanistischer Wut*.

- ▶ Stellen Sie das *Totem des heilenden Flusses*, wenn Ihre Heiler ins Schwitzen geraten.
- ▶ *Führung der Ahnen* ist für beide Schadensspielweisen Pflicht. Während der Tempel-Phasen sorgen Sie damit für zusätzliche Heilung, während Sie um Garrosh herumlaufen und Schaden austeilten. Elementaristen aktivieren *Gunst des Geistwandlers*, um die normale Rotation beizubehalten.
- ▶ Verstärker wandeln in den Tempel-Phasen *Waffe des Mahlstroms*-Stapel in kostenlos und sofort gewirkten *Heilenden Regen* um.
- ▶ Während MÄCHTIGER WIRBELNDER VERDERBNIS müssen Sie so lange in Bewegung bleiben, bis die DIENER VON Y'SHAARJ aus den violetten Zonen geschlüpft sind. Lenken Sie schnellstens die Aufmerksamkeit einer Kreatur auf sich und ziehen Sie den Diener von anderen Gegnern weg. Kontrolle erlangen Sie zum Beispiel mit *Frostschock*, sterben soll der Diener aber abseits anderer Adds. Laufen Sie danach sofort zu den Tanks, um die Diener dort zu erledigen und für die nächste Gedankenkontrolle bereit zu sein.
- ▶ Verstärker müssen dank *Totem des Steinbollwerks* und *Schamanistischer Wut* während

der normalen (!) WIRBELNDEN VERDERBNIS nicht zwingend vom Boss weg. Bei der MÄCHTIGEN Version flüchten Sie!

Druide

Allgemeine Tipps

- ▶ Helfen Sie beim Unterbrechen der Scharfseher-KETTENHEILUNGEN in Phase 1 und der übernommenen Spieler in Phase 2 und 3!
 - ▶ Stoßen Sie Kriegshetzer per *Taifun* zurück unter heranrollende Walzen oder halten Sie diese mit *Ursocs Vortex* oder *Massenum-schlingung* an Ort und Stelle fest.
 - ▶ Wirken Sie in den Zwischenphasen *Anstachelndes Gebrüll*, um schnell zu Garrosh zu gelangen.
- ### Wächter
- ▶ Die größte Bedrohung in Phase 1 sind die Kor'kron-Adds, vor allem wenn Garrosh HÖLLSCHREIS KRIEGSHYMNE (alle 30 Sekunden) wirkt und den Schaden der Adds um 150 Prozent erhöht. Unterstützen Sie die Heiler durch den Einsatz eigener Defensiv-Fähigkeiten wie *Baumrinde*.
 - ▶ Auch als Tank: *Gelassenheit* kann in den Zwischenphasen Wunder wirken, wenn Ihre Heiler Mana sparen müssen oder die

Heilung nicht ausreicht. Das funktioniert aber nur, wenn Sie ganz sicher für einige Sekunden stillstehen können.

- ▶ FESSELNDE VERZWEIFLUNG erfordert einen regelmäßigen Tank-Wechsel, acht bis zehn Stapel dienen als Richtlinie.
- ▶ Während der MÄCHTIGEN WIRBELNDEN VERDERBNIS unterstützen Sie die Heiler mit eigenen Defensiv-Cooldowns: *Rasende Regeneration* ist ideal, um erhaltene Heilung zu verstärken, *Ursocs Macht* spendiert auf die Schnelle einige Gesundheitspunkte und *Baumrinde* vermindert eingehenden Schaden.
- ▶ Das gleiche gilt für Phase 3, egal ob Sie dafür zuständig sind, die letzten Adds einzusammeln oder Garrosh zu tanken: *Wilde Verteidigung* ist in jedem Fall sinnvoller als *Rasende Regeneration*, um eingehenden Schaden komplett zu vermeiden. Auch *Erneuerung* macht sich an dieser Stelle bezahlt, da es sofort Gesundheitspunkte spendet. *Baumrinde* und *Überlebensinstinkte* sind natürlich ebenfalls am Start.
- ▶ Wahl des Symbiose-Partners: Sie wollen eine zusätzliche Defensiv-Fähigkeit und fahren mit Todesritern oder Mönchen am besten. Sind die nicht im Raid, tut's auch ein Paladin (*Weihe*) oder Schamane (*Blitzschlag-schild*). Dank Letzterem verursachen Sie nebenbei sogar ordentlich Schaden, wodurch auch das Binden der Adds leichter fällt!

Gleichgewicht

- ▶ Nutzen Sie *Sternregen* in Phase 1 erst, wenn der Tank die Kriegshetzer sicher hat. Alternativ: Dank der Glyphe 'Gelenkte Sterne' trifft *Sternregen* nur Ziele, auf denen *Mond-* oder *Sonnenfeuer* wirkt.
- ▶ Packen Sie *Mond-* und *Sonnenfeuer* auf möglichst viele Gegner, um durch *Sternschnuppen* mehr *Sternensog*-Procs auszulösen.
- ▶ Wirken Sie Ihre DoTs auch auf ENTWEIHTE WAFFEN, selbst wenn Sie nicht speziell dafür eingeteilt sind.
- ▶ Setzen Sie keine DoTs auf übernommene Mitspieler; der Schaden über Zeit tickt auch nach der Befreiung eines Opfers weiter – Direktzauber sind hier Pflicht!
- ▶ Halten Sie *Sonnenstrahl* für diese Momente bereit. Der Strahl bringt alle Ziele in Reichweite zum Schweigen. Wenn Ihre Gruppenmitglieder nahe beieinander stehen, erwischen Sie so idealerweise beide Ziele.
- ▶ Pflanzen Sie vor einer MÄCHTIGEN WIRBELNDEN VERDERBNIS *Wildpilze* in Ihrem Umfeld. Lassen Sie die Pilze detonieren, wenn ein oder mehrere Adds auf die Tanks zulaufen, um sie zu verlangsamen.
- ▶ *Wucherpflanzen* ist ebenso ideal, um Adds von den Tanks fernzuhalten.
- ▶ *Herz der Wildnis* dient zur Unterstützung der Heiler. Dadurch können Sie öfter eine kostenlose *Verjüngung* wirken und sich selbst oder Mitspieler versorgen.
- ▶ *Inkarnation* macht auch in diesem Bosskampf eine gute Figur, ist alle drei Minuten verfügbar und ideal, um in speziellen Situationen (etwa Phase 3) noch mal an DpS zuzulegen.

Wildheit

- ▶ Auch hier sind *Phasenbestie* und/oder *Wilde Attacke* perfekt, um schnell zwischen verschiedenen Zielen zu wechseln.
- ▶ Aufgrund der häufigen Zielwechsel ist *Inkarnation* dank des Schadensschubs, den Sie mehrmals im Kampf anwenden können, besser als *Seele des Waldes*.
- ▶ Nehmen Sie auch *Mächtiger Hieb*, um übernommene Spieler zu betäuben und zu unterbrechen.
- ▶ *Herz der Wildnis* lässt Sie verstärkte Heilungen einsetzen, wenn die Heiler in kritischen Situationen einmal ins Schwitzen geraten.
- ▶ Sichern Sie sich per *Symbiose* bestenfalls eine Defensivfähigkeit wie etwa *Dispersion* des Schatten-Priesters. Hohe DpS ist essenziell, doch in vielen Situationen (gerade als Nahkämpfer) hat Überleben Priorität!
- ▶ ENTWEIHTE WAFFEN haben Sie nicht zu interessieren, Scharfseherwolfsreitern hingegen schenken Sie Ihre volle Aufmerksamkeit. Und denken Sie dran: Unterbrechen Sie ausschließlich die KETTENHEILUNGEN!
- ▶ Weichen Sie den Feuerwalzen aus und stoßen Sie die Adds per *Taifun* unter die Rolle.
- ▶ Keine Blutungseffekte wie Zerfetzen auf übernommene Mitspieler (Y'SHAARJ'S BERÜHRUNG) wirken! Ihre Heiler müssen dadurch unnötige Heilspüche zaubern und verschwenden somit Mana.
- ▶ Wechseln Sie in die Bärenform und wirken Sie Knurren, um zum Tank laufende Adds aus der MÄCHTIGEN WIRBELNDEN VERDERBNIS zurückzulocken.
- ▶ Bearbeiten Sie DIENER VON Y'SHAARJ mit *Zerfleischen*, um sie zu verlangsamen.
- ▶ Sparen Sie sich eine Anwendung von *Berserker* (und falls vorhanden auch *Inkarnation*) für Garroshs letzte 10 Prozent Gesundheit auf. Der Orc muss schnell fallen, bevor alles auseinanderbricht!

Wiederherstellung

- ▶ Passen Sie Ihre Talente an: *Phasenbestie* sorgt für mehr Mobilität, *Inkarnation* ist äußerst nützlich, um in kritischen Situationen kurzfristig Ihre Heilungen zu verstärken; *Herz der Wildnis* wiederum sorgt für mehr Gesundheitspunkte.
- ▶ Wer sich im Kampf schon recht sicher fühlt, greift auf *Seele des Waldes* und *Wache der Natur* zurück. Gerade Letztere verursacht auch einige Schadenspunkte und ist im Kampf gegen die Adds sehr hilfreich.
- ▶ *Symbiose* wirken Sie am besten auf einen Schamanen. Dank *Geistwandler* können sie auch während des Laufens *Gelassenheit* benutzen – ideal während der MÄCHTIGEN WIRBELNDEN VERDERBNIS.
- ▶ Wir empfehlen Ihnen, nicht die Glyphe 'Sprießender Pilz' zu verwenden. Warum? Mit der Glyphe können Sie den heilenden Pilz zwar flexibel platzieren, oftmals ist es im Kampf aber einfach zu hektisch für einen zusätzlichen Klick. Ohne die Glyphe erscheint der Pilz an der Position des Spielers, auf den er gewirkt wurde.
- ▶ Die Glyphe 'Erlühen' hingegen ist in diesem Kampf Gold wert, da Sie dauerhaft für



Hexenmeister

- ▶ Einzelzielschaden ist wichtiger als Flächenschaden, schmidien Sie notfalls Ihre Werte um, wenn die DpS auf Garrosh in Phase 2 und 3 nicht reicht.
- ▶ Als Hexer sind Sie perfekt dafür geeignet, den Belagerungsingenieur zu töten. Stellen Sie zu Beginn des Kampfes Ihren *Dämonischen Zirkel* und ein Portal in die Nähe des Balkons, auf dem Ihr Ziel auftaucht, um direkt dorthin zu springen! Verzichten Sie bei der Vernichtung des Ingenieurs auf DoTs, meist reicht schon einziger *Chaosblitz*!
- ▶ Verteilen Sie Ihre DoTs auf ENTWEIHTE WAFFEN, damit diese herunterticken, während Sie weiter Schaden an Garrosh machen. Zerstörungs-Hexer nutzen hier *Verwüstung*.
- ▶ Wenn eine Walze losrollt und Ihre Gesundheit gefährlich niedrig ist, heilen Sie sich selbst oder zünden Sie vor dem Einschlag eine defensive Fähigkeit (*Erbarmungslose Entschlossenheit*, *Finsterer Handel*).
- ▶ Selbst wenn Sie Einzelzielschaden an Garrosh oder dem Scharfseher verursachen, lohnt sich als Zerstörungs-Hexer *Feuerregen*, um an den Orc-Adds zusätzliche Instabile Funken zu erzeugen.
- ▶ Helfen Sie beim Unterbrechen des Scharfsehers (nur die KETTENHEILUNGEN!). Wählen Sie den Teufelsjäger/Beobachter als Dämon und nutzen Sie *Zaubersperre*.
- ▶ Schwenk ein Orc auf Sie um, bringen Sie den Aus-

reißer zum Tank, erst dann reduzieren Sie Ihre Bedrohung durch *Seele brechen*.

- ▶ Für die REICH VON Y'SHAARJ-Phasen lohnt sich *Kil'Jadens Verschlagenheit*. So müssen Sie beim Laufen und Ausweichen keine Zauber unterbrechen. Spielt Ihre Gruppe die Adds in Phase eins ohne Walze, sondern ausschließlich mit AoE-Attacken, wählen Sie *Mannoroths Furor*.
- ▶ Warten Sie auf Y'SHAARJ'S BERÜHRUNG und betäuben Sie übernommene Verbündete mit *Schattenfuror*. Stehen diese zu weit auseinander, betäuben Sie immer den, der gerade die Gedankenkontrolle wirkt und noch nicht unterbrochen wurde.
- ▶ Nutzen Sie regelmäßig *Brennender Ansturm*, um schneller zwischen den Positionen zu wechseln, besonders um Garroshs WIRBELNDER VERDERBNIS zu entkommen. Aber Achtung: Die Fähigkeit kostet Lebenspunkte. Ist Ihre Gesundheit zu niedrig, werfen Sie vorher einen Gesundheitsstein ein.
- ▶ Fangen Sie die während einer MÄCHTIGEN WIRBELNDEN VERDERBNIS entstehenden Diener durch schnelle Schadenszauber ein – *Feuersbrunst* oder *Teufelsflamme* funktionieren hier gut. Erst dann setzen Sie DoTs und spulen die normale Rotation ab.
- ▶ Wenn Garrosh in Phase 3 seine VOLLE MACHT zeigt, aktivieren Sie Ihre Verdammniswache sowie *Finstere Seele* und werfen einen Trank der Jadeschlange ein – dann heißt's Vollgas! Mit etwas Übung sparen Sie kurz vorher extra Instabile Funken, Seelensplitter oder *Dämonischen Furor* an.

Jäger

- ▶ Spielen Sie Überleben: Den massiven AoE-Schaden benötigen Sie gegen die Adds in Phase 1 und im REICH VON Y'SHAARJ; zudem sind Sie während der vielen Zielwechsel flexibler als Tierherrscher. Dafür sorgt unter anderem das Talent *Jagdfeuer*, ein Muss für Überlebens-Jäger, vor allem wenn Sie im Besitz des T-16-2er-Bonus sind!
- ▶ *Rückzug* ist in diesem Gefecht Ihr bester Freund. Springen Sie aus ENTWEIHUNGEN in Richtung der Belagerungsingenieure und wieder zurück oder gehen Sie damit kurz vor einer WIRBELNDEN VERDERBNIS auf Distanz!
- ▶ *Impromptu*, *Um ein Haar* oder *Tiger & Schimäre*? Kommt drauf an: Wenn Sie für die Beseitigung eines Belagerungsingenieurs eingeteilt sind, rentiert sich *Impromptu* dank Sprint-Buff genauso wie *Tiger & Schimäre*. Letzteres Talent schraubt die Abklingzeit von *Rückzug* so weit herunter, dass Sie im Grunde am Stück durchs Areal hüpfen, wie eine BSE-verseuchte Zicke auf LSD. Mit *Um ein Haar* hingegen haben Sie ein weiteres Kontrollmittel gegen die DIENER VON Y'SHAARJ bei der Hand!
- ▶ Nutzen Sie *Irreführung* in Phase 1, um dem Tank die Aggro zu sichern!
- ▶ Wechseln Sie sofort auf Scharfseher und kicken Sie AUSSCHLIESSLICH deren KETTENHEILUNGEN per *Gegenschuss*!
- ▶ *Gegenschuss* nutzen Sie ebenfalls in Phase 2, um übernommene Mitspieler zu kicken, auch der *Streuschuss* wirkt wahre Wunder! Verzichten Sie bei der Befreiung der Opfer auf DoTs – *Explosivschüsse* sind tabu, wenn der Spieler schon fast befreit ist, *Schlängengift* und *Schwarze Pfeile* rentieren sich ohnehin nicht, also greifen Sie hauptsächlich zu *Arkanen*

Schüssen, die dank *Jagdfeuer* ohnehin meist verbilligt sind. DoTs (auch *Explosivschuss*-Ladungen) ticken nach und bringen Spieler mit niedriger Gesundheit dadurch oft im Nachhinein um!

- ▶ *Abschreckung* nutzen Sie im Grunde ausschließlich, wenn Garrosh die MÄCHTIGE WIRBELNDE VERDERBNIS einsetzt; während Sie auf Abstand gehen, negieren Sie so fünf Sekunden lang sämtliche Schadens-Ticks! Während normaler VERDERBNISSE bringt der Schild nichts, denn Sie können fünf Sekunden lang nicht angreifen und das können Sie sich nicht leisten!
- ▶ Werfen Sie *Frost-* und *Schlängenfallen* in die violetten Zonen der MÄCHTIGEN WIRBELNDEN VERDERBNIS, um erscheinende Adds direkt für vier Sekunden fest-zuwurzeln und *Sichern* und *Laden* auszulösen; der Proc reicht aus (vor allem mit T-16-4er-Bonus), um direkt ein bis drei Diener aus dem Leben zu blasen!
- ▶ Ebenfalls mächtig: Werfen Sie einen *Bindenden Schuss* direkt zwischen aneinander grenzende Zonen, um möglichst viele Adds zu betäuben!
- ▶ Verstärkte Diener und Opfer der MÄCHTIGEN BERÜHRUNG Y'SHAARJ'S sind nicht kontrollierbar – hier zählt jeder *Gegenschuss*, der *Streuschuss* wiederum wird nutzlos!
- ▶ Helfen Sie mit *Schlängengift* und *Schwarzen Pfeilen* notfalls bei der Beseitigung ENTWEIHTER WAFFEN, es sei denn, Sie sind ohnehin dafür eingeteilt. Während Sie vor MÄCHTIGER WIRBELNDER VERDERBNIS fliehen, schwenken Sie ebenfalls auf die Waffen um; Garrosh sollte dann eh außer Reichweite sein.
- ▶ Halten Sie Schadens-Cooldowns für den Start von Phase 3 bereit; auch den zweiten Trank nutzen Sie erst, wenn Garrosh erneut auf 20 Prozent Gesundheit gefallen ist und Ihr *Tödlicher Schuss* bereitsteht!

Flächenheilung durch den *Wildpilz* sorgt.

- ▶ Pumpen Sie schon vor Kampfbeginn einen *Wildpilz* mit Heilungen voll. Nach der ersten Feuerwalze haben Sie so eine perfekte Gruppenheilung parat. Bitten Sie Ihre Gruppe darum, nach jeder Explosion eines EISERNEN STERNES sofort in den Heilkreis des (geglyphten) Heilpilzes zu laufen.
- ▶ Legen Sie während der Zwischenphase unbedingt einen Heilkreis unter Garrosh ab, damit jeder Spieler von *Erlühen* profitiert.
- ▶ Schützen Sie sich bei jeder (MÄCHTIGEN) VERDERBNIS mit *Baumrinde*.
- ▶ Wurzeln Sie DIENER VON Y'SHAARJ an Ort und Stelle fest und zaubern Sie *Zorn* und *Mondfeuer* auf sie. Im Idealfall bringen sie das Add um die Ecke, im schlechtesten Fall halten Sie es zumindest vom Tank fern.
- ▶ *Mächtiger Hieb* ist ideal, um Mitspieler zu unterbrechen und zu betäuben, die von Y'SHAARJ'S BERÜHRUNG betroffen sind.



Paladin

Schutz/Heilig/Vergelter

- ▶ Garroshs zweifellos gefährlichste Attacke ist die WIRBELNDE VERDERBNIS. Paladine besitzen gleich mehrere Defensiv-Fähigkeiten für sich selbst und die Gruppe: – Mit *Hand der Aufopferung* inklusive Glyphe können Sie den Schaden auf einen beliebigen Mitspieler um 30 Prozent verringern, ohne selbst Schaden zu kassieren. Tipp: Wirken Sie *Hand der Aufopferung* auf einen Heiler, damit er sich während der WIRBELNDEN VERDERB-

NIS nicht groß um seinen Lebensbalken sorgen muss und sich um die Gruppe kümmern kann.

- *Aura der Hingabe* ist ein sehr wirksamer Gruppen-Cooldown für die WIRBELNDE VERDERBNIS und reduziert den Schaden um 20 Prozent. Achten Sie darauf, dass Sie die Aura zeitgleich zum Start der WIRBELNDEN VERDERBNIS aktivieren, beide laufen sechs Sekunden. Grundsätzlich sollten Sie den Einsatz von *Aura der Hingabe* so planen, dass sie für die gefährliche MÄCHTIGE WIRBELNDE VERDERBNIS in Phase 3 wieder bereitsteht.
- Da Garrosh auch ziemlich hart zuschlägt, sind Schutz-Paladine gut beraten, die Glyphe 'Göttlicher Schutz' einzupacken: Magischen UND körperlichen Schaden um 20 Prozent zu reduzieren, ist bei diesem Kampf besser, als lediglich Magie-Schaden um 40 Prozent zu verringern.
- Heilig- und Vergelter-Paladine verzichten hingegen auf die Glyphe und besitzen mit *Göttlicher Schutz* und *Gottesschild* gleich zwei sehr wirksame Defensiv-Cooldowns für die WIRBELNDE VERDERBNIS.
- Tipp: Auch Schutz-Paladine können *Gottesschild* während der WIRBELNDEN VERDERBNIS benutzen, müssen den Schild danach aber manuell wegklicken, da Garrosh sonst sofort einen Mitspieler attackiert.
- ▶ Das Talent *Erbarmen* ist für Heilig-Paladine perfekt, um *Hand der Aufopferung* und *Hand des Schutzes* zwei Mal nacheinander zu wirken. Wählen Sie *Erbarmen* aber nur,

wenn Sie beide *Hand-Zauber* auch wirklich häufig einsetzen. Sonst wählen Sie lieber *Unbeugsamer Geist*, wodurch *Göttlicher Schutz* alle 30 Sekunden und *Gotteschild* alle 2,5 Minuten zur Verfügung steht. Schutz- und Vergelter-Paladine nehmen immer *Unbeugsamer Geist*.

- ▶ Mit *Hand des Schutzes* können Sie Zauber- klassen vor Sha-Adds abschirmen, die bei der MÄCHTIGEN WIRBELNDEN VERDERBNIS entstehen.
- ▶ Als Schutz-Paladin haben Sie mit *Schild des Rächers* die perfekte Antwort auf Y'SHAARJS BERÜHRUNG. Sorgen Sie dafür, dass der Raid kurz vor Y'SHAARJS BERÜHRUNG eng zusammensteht und achten Sie darauf, den *Schild des Rächers* nicht schon kurz vorher auf Garrosh zu ballern. Sobald zwei Spieler übernommen sind und Y'SHAARJS BERÜHRUNG wirken, werfen Sie den *Schild des Rächers* auf einen der Spieler – der andere wird automatisch vom Schild getroffen. Dadurch unterbrechen Sie beide Zauber und verursachen dank hoher *Rache*-Stapel nebenbei ordentlich Schaden, sodass der Raid die beiden Opfer schnell unter die 20-Prozent-Grenze bringt. Wichtig: Verzicht auf die Glyphe ‚Fokussierter Schild‘, sonst funktioniert es nicht.
- ▶ Mit dem Talent *Faust der Gerechtigkeit* kann man übernommene Spieler sechs Sekunden betäuben. Funktioniert auch bei den

- Sha-Adds, solange sie nicht mächtig sind.
- ▶ Ebenfalls sehr nützlich ist die Glyphe ‚Blindendes Licht‘: Übernommene Spieler und Sha-Adds werden von *Blindendes Licht* drei Sekunden zu Boden geworfen und außer Gefecht gesetzt.
- ▶ Das Talent *Geschwindigkeit des Lichts* ist im Kampf gegen Garrosh exzellent: Sie können als Heiler oder Vergelter nicht nur schnell viel Abstand zwischen sich und Garrosh bringen, wenn er WIRBELNDE VERDERBNIS wirkt. Auch in den Zwischenphasen gelangen Sie so schneller zu Garrosh.
- ▶ Schutz-Paladine aufgepasst: Wenn Sie die Adds in Phase 1 tanken und diese noch über sehr viel Gesundheit verfügen, ziehen Sie die gesamte Bande einfach direkt in den Weg der Walze und aktivieren *Gottesschild*. Sie bekommen keinen Schaden, die Adds hingegen schon. Informieren Sie aber vorher den anderen Tank, damit er Ihnen Garrosh abnimmt, sonst stürmt der Boss bei Aktivierung des Schilds sofort zu einem Mitspieler.
- ▶ Das Talent *Hammer des Lichts* ist für Tanks in Phase 1 aufgrund der vielen Adds super-nützlich, da es viel Schaden macht und das Bewegungstempo der Adds um 50 Prozent reduziert. Auch für Heilig-Paladine ist es sinnvoll, um in der Zwischenphase die gesamte Gruppe zu heilen und zusätzlich Schaden am Boss zu machen. Sobald alle

- nah bei Garrosh stehen und dieser wild um sich schlägt, werfen Sie den Hammer einfach direkt auf Garroshs Position.
- ▶ Für Vergelter ist *Richtspruch* die bessere Wahl; damit machen Sie mehr Schaden als mit *Hammer des Lichts* oder *Heiliges Prisma*.
- ▶ *Heiliges Prisma* ist für Heilig-Paladine eine gute Alternative zu *Hammer des Lichts*: Sie können *Heiliges Prisma* in Phase 1 als Heilung auf den Tank wirken und zusätzlichen AoE-Schaden an den Adds erzeugen oder in Phase 2 und 3 als Angriffszauber gegen Garrosh einsetzen und dabei sowohl Tanks als auch Nahkämpfer mit Heilung versorgen.
- ▶ Als Vergelter mit vier T-16-Teilen bekommen Sie über die Glyphe ‚Göttlicher Sturm‘ jede Menge kostenlose Heilung. Durch die häufigen Procs des T-Bonus heilen Sie sich jedes Mal um fünf Prozent Ihrer Maximal-gesundheit, sobald Sie *Göttlicher Sturm* benutzen. Zusammen mit der Glyphe ‚Urteil des Tempelers‘, die den erlittenen Schaden nach jedem *Urteil des Tempelers* oder *Exorzismus* um 10 Prozent verringert, steigen Ihre Überlebenschancen im Kampf gegen Garrosh erheblich.
- ▶ Benutzen Sie *Abrechnung* (Spott, 8 Sekunden Abklingzeit), um als Heiler ein Sha-Add nach der MÄCHTIGEN WIRBELNDEN VERDERBNIS an sich zu binden, bevor es zum Tank läuft und den Kampf verkompliziert. Als Vergelter können Sie

- mit *Abrechnung* natürlich auch Adds vom Tank absputzen und gezielt töten.
- ▶ Als Heilig-Paladin ist die Glyphe ‚Flamme des Glaubens‘ Pflicht, um den gleichnamigen Zauber schnell auf den jeweils aktiven Tank zu setzen. Auch empfehlenswert: Mit der Glyphe ‚Beschützer der Unschuldigen‘ heilen Sie sich bei jedem *Wort der Herrlichkeit* selbst um 20 Prozent. Als dritte Glyphe empfehlen wir ‚Hand der Aufopferung‘.
- ▶ Tanks und Heiler setzen bei Garrosh auf das Talent *Ewige Flamme*. Vergelter nehmen stattdessen *Selbstloser Heiler* und retten sich in brenzligen Situation mit einem sofort gewirkten *Lichtblitz* selbst.



Mönch

Allgemeine Tipps

- ▶ Auch als Heiler oder Tank müssen Sie hier beim Schaden mithelfen. Daher gilt für Sie genauso wie für Windläufer: Nutzen Sie das Stufe-90-Talent *Xuen den weißen Tiger beschwören*, wenn Sie in Phase 2 und 3 Probleme mit dem Boss haben, und greifen Sie stattdessen zu *Rauschender Jadewind*, wenn Sie eher die Adds in Phase 1 nicht ohne Probleme besiegen können.
 - ▶ Viele Guides empfehlen *Transzendenz*, um sich schnell aus der Walze zu bewegen. Wir haben aber mit einem flotten *Rollen* deutlich bessere Erfahrungen gemacht.
 - ▶ Mit dem Talent *Magiediffusion* überleben Sie selbst die MÄCHTIGEN WIRBELNDE VERDERBNIS, auch wenn Sie in Nahkampfreichweite zu Garrosh stehen. Selbiges gilt für *Zenmediation*, während Sie diese wirken, können Sie aber nichts anderes tun.
 - ▶ Nutzen Sie das Talent *Ring des Friedens!* Es entwannt die Adds in Phase 1 für volle acht Sekunden und verschafft so Tanks und Heilern jede Menge Luft. Außerdem können Sie mit diesem Talent übernommene Spieler zum Schweigen bringen, was fast genauso gut ist, wie sie mit *Fußfeger* zu betäuben. Der Stille-Effekt funktioniert übrigens auch noch bei den verstärkten Übernommenen in Phase 3 des Kampfes.
- ### Windläufer
- ▶ WIRBELNDE VERDERBNIS kontern Sie abwechselnd mit *Magiediffusion* und *Karmaberrührung*. So können Sie die ganze Zeit bei Garrosh stehenbleiben.
 - ▶ Eine MÄCHTIGEN WIRBELNDE VERDERBNIS können Sie nur dann mit *Karmaberrührung* kontern, wenn Sie vorher *Stärkendes Gebräu* zünden und so Ihre Lebenspunkte erhöhen. Selbst dann müssen Sie aber zum Ende des Zaubers auf Ihre Lebenspunkte achten und Gesundheitssteine (falls vorhanden) und *Schadensumleitung* bereithalten.
 - ▶ Betäuben Sie Adds und übernommene Mitspieler mit *Furorfäusten* – heben Sie die Fähigkeit genau dafür auf, wenn Ihr Raid Probleme mit dem Unterbrechen oder dem Bekämpfen der Adds hat.
 - ▶ Es lohnt sich niemals, *Sturm, Erde und Feuer* auf eines der Adds, übernommene Spieler



Todesritter

Blut

- ▶ Nutzen Sie in Phase 1 *Unaufhaltsamer Tod*, um sicher aus dem Wirkungsbereich der Walzen zu gelangen, ziehen Sie die Adds mit *Blutschattens Griff* aber genau dort hinein.
- ▶ Helfen Sie mit *Gedankenfroste* beim Unterbrechen Scharfseher-KETTENHEILUNGEN.
- ▶ Aktivieren Sie während WIRBELNDER VERDERBNIS Ihre *Antimagische Hülle*. Erleidet die Gruppe zu viel Schaden, können Sie Verbündete währenddessen mit Runenmacht-Überschuss und der Glyphe ‚Todesmantel‘ schützen.
- ▶ Das *Antimagische Feld* ist in diesem Kampf fast nutzlos, da die Gruppe zu verteilt steht. Wählen Sie *Fegefeuer* und retten Sie sich notfalls per *Todespakt* lieber selbst das Leben.
- ▶ Auch als Tank versuchen Sie, im REICH VON Y'SHAARJ möglichst viel Schaden an Garrosh zu verursachen; effektiv tanken müssen Sie im Grunde nur die großen Sha in Chi-Jis Tempel; nutzen Sie *Herzstoß* statt *Runenheilung*. Nur wenn der Schaden an der Gruppe zu hoch wird und die Heiler keuchen, versorgen Sie sich selbst.
- ▶ Haben Sie als Blut-Tank drei oder mehr DIENER VON Y'SHAARJ an der Backe, müssen Sie *Eisige Gegenwehr* aktivieren und mit *Todesstößen* gegenheilen, bis die Schadensaussteller die Adds erledigt haben.
- ▶ Helfen Sie auch als Tank mit und unterbrechen Sie übernommene Verbündete per *Gedankenfroste* und *Strangulieren!*
- ▶ Als Tank setzen Sie in Phase 3 vollends auf Defensive. Nutzen Sie *Runenheilung*, *Vampirblut* und *Runenwaffe Verstärken*, um *Blutschilde* aufzubauen. Wenn Sie nicht gerade Garrosh tanken, ziehen Sie die Adds mit *Blutschattens Griff* und *Todesgriff* zu sich. Weit ent-

fernte Diener fangen Sie mit *Todesmantel* ein, *Tod und Verfall* hält die Bedrohung.

Frost/Unheilig

- ▶ Der Kampf ist sehr bewegungsintensiv, wählen Sie deshalb auf jeden Fall *Unaufhaltsamer Tod* und die Stiefelverzauberung *Pandarenpfoten*, um Ihr Bewegungstempo zu erhöhen. Je länger und schneller Sie wieder am Boss sind, desto höher ist Ihr Schaden!
- ▶ ENTWEIHTE WAFFEN sind eine gute Gelegenheit, per *Antimagischer Hülle* regelmäßig Runenmacht zu generieren und Ihren Schaden zu erhöhen. Verteilen Sie auch Ihre Seuchen per *Ausbruch* auf die Waffen, damit diese schneller sterben.
- ▶ Wenn Sie ausweichen müssen, nutzen Sie Fernkämpfangriffe wie *Heulende Böe* und *Todesmantel*, um Garrosh weiter zu schaden.
- ▶ Unterbrechen Sie die Scharfseher! Wenn Sie Zeit haben, nutzen Sie auch *Dunkles Simulakrum*, um KETTENBLITZE zu kopieren.
- ▶ Auch während WIRBELNDER VERDERBNIS ist die *Antimagische Hülle* ein Muss. Damit reduzieren Sie erlittenen Schaden und erhalten Runenmacht satt (*Todesmantel* wirken!). Die Glyphe ‚Antimagische Hülle‘ ist dabei sehr hilfreich.
- ▶ Auch wenn es verlockend ist: Greifen Sie die DIENER VON Y'SHAARJ nur einzeln an. Anderen Spielern helfen Sie durch Verlangsamungen mit *Tod und Verfall*.
- ▶ Unterbrechen Sie die übernommenen Verbündeten mit *Gedankenfroste* und *Strangulieren*, vor allem ab 50 Energie/in Phase 3.
- ▶ In Phase 3 geben Sie als Schadensaussteller zwar mit Hilfe aller offensiven Cooldowns (*Unheilige Rase- rei*, *Gargoyle beschwören*, *Runenwaffe verstärken*) Vollgas, achten Sie aber auch auf die Adds und vor allem übernommene Spieler! *Blutschattens Griff* hilft dabei, sie zu kontrollieren.



Priester

Allgemeine Tipps

- ▶ Die Stufe-90-Talentwahl ist bei diesem Kampf klar: Disziplin-Priester entscheiden sich für *Göttlicher Stern* (nützlich in der Zwischenphase), während Schatten-Priester mit *Strahlenkranz* die Adds zer-mürben. Heilig-Priester erneuern dank *Kaskade* ihre *Erneuerung* auf möglichst vielen Zielen.
- ▶ Nutzen Sie *Dispersion* in den Zwischenphasen oder während (MÄCHTIGEN) WIRBELNDER VERDERBNIS, falls Sie zu viel Schaden erleiden.
- ▶ Sollte das nicht reichen, aktivieren Sie *Verzweifeltes Gebet*. Der Hauptvorteil der Fähigkeit: Sie ist ein Spontanzauber.

Disziplin

- ▶ Disziplin-Priester wählen die Glyphen ‚Heiliges Feuer‘ für höhere Reichweite und ‚Sühne‘ für mehr Mobilität.
- ▶ Bei der *Abbitte*-Heilung konzentrieren Sie sich immer auf Garrosh und wechseln nur dann das Ziel, wenn der Scharfseher auftaucht. Danach nehmen Sie wieder den Boss ins Visier und ignorieren die Adds.
- ▶ Überlassen Sie die Zerstörung der ENTWEIHTEN WAFFEN den Schadensausstellern. Wenn Sie sich um die Waffe kümmern, besteht die Gefahr, dass der Tank keine Heilung abbekommt.
- ▶ Stellen Sie die Kuppel Ihres *Machtworts: Barriere* in der Zwischenphase auf. Die Positionierung ist dabei wichtig: Platzieren Sie die Hülle so, dass Garrosh direkt in der Mitte steht und Ihre Mitspieler sich so lange wie möglich in der Kuppel und nicht links oder rechts davon bewegen.

- ▶ Da Sie in den Zwischenphasen alle recht nahe beieinander und in einer (wenn auch sehr kurzen) Linie vor Garrosh stehen, ist *Göttlicher Stern* für die Heiler besser als *Kaskade*. Auch von Vorteil: Der Zauber hat eine kürzere Abklingzeit.
- ▶ Versuchen Sie, mehr als 50 Prozent Mana für Phase 3 zu behalten. Nutzen Sie hier *Gebet der Besserung* auf Abklingzeit und *Machtwort: Schild* auf den Tanks so oft wie möglich.
- ▶ Wenn Sie mit der Gruppenheilung nicht hinterherkommen, wirken Sie *Machtwort: Schild* auch auf (mehrere) andere Schlachtzugsmitglieder, um Schaden zu vermeiden.
- ▶ Für Disziplin-Priester ist *Schicksalhafte Wendung* eine gute Alternative zu *Seele der Macht*: In Phase 3 haben sowohl der Boss als auch Ihr Raid oft weniger als 35 Prozent Gesundheit. Direkte Heilungen und *Abbitte* lösen somit praktisch permanent den Bonus des Talents aus.

Heilig

- ▶ Setzen Sie den Heilkreis Ihres *Segenswortes: Refugium* in den Zwischenphasen exakt so, dass sich Garrosh in der Mitte befindet. So können Ihre Mitspieler sich bewegen, ohne den Kreis zu verlassen.
- ▶ Nutzen Sie in diesen Phasen *Gebet der Besserung* und *Kreis der Heilung* auf Abklingzeit. Stellen Sie schon auf dem Weg zum Boss einen *Lichtbrunnen* in der Nähe auf.
- ▶ Sprechen Sie sich vor dem Kampf mit anderen Heilern ab, wer wann seine Cooldowns (in Ihrem Fall *Schutzgeist*) nutzt, um den Tank nach HÖLLSCHREIS KRIEGSHYMNE zu schützen.
- ▶ Wählen Sie in Phase 1 des Kampfes *Chakra: Epi-*

phanie. Im späteren Verlauf dagegen ist *Chakra: Refugium* vorteilhafter, da mehrere Raidmitglieder Schaden erleiden.

Schatten

- ▶ Wirken Sie *Strahlenkranz* auf Abklingzeit in allen drei Kampfphasen. In Phase 3 wenden Sie den Zauber nur dann an, wenn gerade die Adds der MÄCHTIGEN WIRBELNDEN VERDERBNIS herumlaufen.
- ▶ Wählen Sie *Himmliche Einsicht* und belegen Sie die zusätzlichen Gegner mit *Schattenwort: Schmerz* für mehr *Gedankenschläge* und *Verschlingende Seuchen*.
- ▶ Ergänzen Sie die bereits erwähnten Talente mit *Trost und Wahnsinn* für möglichst hohen Schaden auf den Boss.
- ▶ Wenn Sie sich um einen der Ingenieure an der Seite kümmern müssen, nutzen Sie *Engelsfeder*, um möglichst schnell zum Ziel und wieder zurück zu laufen.
- ▶ Gegen die Ingenieure ist die Glyphe ‚Gedankenstachel‘ vorteilhaft, um für hohen Schaden in kurzer Zeit zu sorgen.
- ▶ Und noch einen Tipp für Schatten-Priester: Wirken Sie *Psychischer Schrei*, wenn Mitspieler übernommen sind, damit diese nicht zaubern, aber kombinieren Sie den Zauber mit der gleichnamigen Glyphe. Dadurch laufen die Übernommenen nicht unkontrolliert durch die Gegend.
- ▶ Die letzte empfehlenswerte Glyphe ist ‚Gedankenschinden‘ für höheres Laufftempo. Davon profitieren Sie sowohl in den Zwischenphasen als auch bei Übernahmen und der MÄCHTIGEN WIRBELNDEN VERDERBNIS in Phase 2 und 3.