

## Baloroc (Baleroc)

10-Spieler-Normal 25-Spieler-Normal 25-Spieler-Heroisch

### Einleitung

Der Torwächter Baloroc versperrt euch den Weg zum Inneren der Feuerlande, wo Majordomus Hirschhaupt und Ragnaros warten. Er kann bekämpft werden sobald Shannox entstanden ist und somit das Tor zu Baloroc geöffnet hat. Er erweckt auf den ersten Blick den Eindruck, als sei es ein reiner Tank & Spank Kampf. Jedoch muss hier jede Spielergattung mit mehreren Debuffs haushalten.

FEUERLANDE:

 Beth'tilac  
 Lord Rhyolith  
 Alysrazar  
 Shannox  
 Baloroc  
 Majordomus Hirschhaupt  
 Ragnaros

### Gruppenzusammenstellung

2

3

5

Es sind zwei Tanks erforderlich, um den Schaden der verschiedenen Klingen zu überstehen. Drei Heiler sollten sich abwechseln die Qual Opfer und Tanks am Leben zu halten. Nahkämpfer werden von dem Splitter der Qual bevorzugt, Fernkämpfer können aber problemlos mit in den Nahkampfbereich, wenn erstere nicht ausreichend zur Verfügung stehen.

### Boss-Fähigkeiten

#### Baloroc (Baleroc)



##### Brandstiftende Seele (Incendiary Soul)

Erhöht den verursachten Feuerschaden um 20%. 100 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



##### Dezimierende Klinge (Decimation Blade)

Nahkampfangriffe verursachen Schattenschaden in Höhe von 90% der maximalen Gesundheit des Ziels. Mit normalen Mitteln ist es nicht möglich, diesem Schaden zu widerstehen oder ihn zu verringern. Wirken in 1.5 Sek. 0 Sek. Abklingzeit



##### Dezimierender Stoß (Decimating Strike)

Fügt dem Ziel Schattenschaden in Höhe von 90% seiner maximalen Gesundheit zu (jedoch immer mindestens 250000 Schaden) und verringert seine hervorgerufene Heilung 4 Sek. lang um 90%. Mit normalen Mitteln ist es nicht möglich, diesem Schaden zu widerstehen oder ihn zu verringern. 5 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



##### Flammeneifer (Blaze of Glory)

Erweckt den brennenden Funken in einem Ziel und erhöht dessen maximale Gesundheit um 20%, dessen erlittenen körperlichen Schaden jedoch um 20%. 100 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



##### Infernoklinge (Inferno Blade)

Nahkampfangriffe verursachen erheblichen Feuerschaden. Wirken in 1.5 Sek. 0 Sek. Abklingzeit



##### Infernostoß (Inferno Strike)

Nahkampfangriffe verursachen erheblichen Feuerschaden. 5 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



##### Splitter der Qual (Shards of Torment)

Ruft mitten unter nahen Feinden Splitter der Qual hervor. Wirken in 1.5 Sek. 0 Sek. Abklingzeit


 Rasse:  
 Elementar (88)

### Begleiter-Fähigkeiten

#### Splitter der Qual (Shard of Torment)

##### Gequält (Tormented)

Die Effekte der Scherbe der Pein halten an, erhöhen den erlittenen Magieschaden

BEUTE-NORMAL:

 Armschienen der  
 glühenden Schwingen  
 Brustplatte der  
 brennenden Seele  
 Flackernde Handschützer  
 Flammenhelm  
 Geschmolzener Schrei  
 Helm des strahlenden  
 Ruhms  
 Mantelung der  
 geschlossenen Türen  
 Nekromantischer Fokus



um 250% und verringern die hervorgerufene Heilung um 50%. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



### Qual (Torment)

Fügt dem nahestehendsten Ziel ansteigenden regelmäßigen Schattenschaden zu. Während ein Ziel gequält wird, gewinnt der Heiler für jeden eintreffenden Einzelziel-Heilzauber pro 3 Stapel von 'Qual' je eine Aufladung von 'Lebensfunke'. 30 Meter

Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



### Welle der Qual (Wave of Torment)

Wenn eine Scherbe der Pein ihre Energie nicht auf ein nahes Ziel konzentrieren kann, entfesselt es diese Energie als gewaltige Welle, die allen Feinden 14250 to 15750 Schattenschaden zufügt. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Schulterpolster des vergessenen Tors

Splitter der Qual

Türbrecher

Umarmung des Torwächters

BEUTE-HEROISCH:

VIDEOSTREAMS

Baleroc (10) - PTR Video Guide:



Baleroc (25) - Video Guide:



Baleroc (10) - Video Guide:



Baleroc (25) - Heroisch Guide:



## Taktik

Baleroc umfasst nur eine Kampfphase bei der alle Spieler immer wieder einer festen Rotation, entsprechend ihrer Gattung, durchlaufen müssen. Im Kampfverlauf werden die Tanks immer mehr maximale Gesundheit bekommen, in ihrer Größe wachsen und Baleroc immer mehr Schaden an ihnen anrichten.

### Positionierung

Die genaue Positionierung ist vollkommen flexibel. Die Heiler müssen lediglich darauf acht mehr als 15 Meter Abstand zu Baleroc zu halten, da die Splitter der Qualen immer in dessen Nahkampfbereich entstehen. Die Tanks müssen sich bzw. Baleroc neu Positionieren, sobald ein Splitter entsteht, damit sie nicht selbst zu dessen Ziel werden.



### Schadensmacher

Vier Schadensmacher müssen permanent am Splitter der Qual rotieren. Der fünfte Schadensmacher hat quasi Pause, bzw. muss einspringen, wenn einer der anderen einen Fehler gemacht hat.

Baleroc wird gut alle 30 Sekunden einen Splitter der Qual entstehen lassen. Der Entstehungsort wird durch ein violettes Schimmern angezeigt. Die Tanks müssen davon Abstand nehmen und ein Schadensmacher sofort dran stehen, wenn er sich manifestiert.

Der Splitter der Qual baut augenblicklich eine Verbindung zum nächsten Spieler auf, fügt ihm sekundlich zunehmenden Schaden zu und baut dabei einen "Qual" Stapel auf diesem auf. Sobald keine neuen "Qualen" hinzugefügt werden, wandelt der "Qual" Stapel sich in einen ebenso hohen "Gequält" Stapel, welcher 40 Sekunden hält. Spieler mit diesem dürfen nicht wieder neue "Qual" Stapel bekommen, da der Magieschaden auf sie um 250% erhöht ist und Heilungen um 75% verringert werden.

Bei mehr als 15 Stapeln wird der "Qual" Schaden außerdem tödlich. Weshalb sich zwei Schadensmacher bei jedem Splitter abwechseln müssen. Der Wechsel sollte stattfinden, wenn der erste Spieler 12 - 14 Stapel hat. Der zweite Schadensmacher läuft dazu bereits an den Splitter heran, bleibt jedoch einen Meter weiter entfernt als der erste. Sobald der erste mit 13 Stapeln weg läuft, springt der Qualen-Strahl auf den zweiten über. Beim nächsten Splitter wiederholt sich das Szenario mit dem zweiten Schadensmacher Duo.

- 10. Sekunde:
  - 1. Splitter der Qual entsteht
  - Schadensmacher 1 geht auf 1 Meter ran
  - Schadensmacher 2 geht auf 2 - 3 Meter ran
- 23. Sekunde:
  - Schadensmacher 1 (13 Stapel) nimmt Abstand vom Splitter
  - Qualen-Strahl springt auf Schadensmacher 2 über
- 37. Sekunde:
  - Splitter der Qual verschwindet
- 42. Sekunde:
  - 2. Splitter der Qual entsteht
  - Schadensmacher 3 geht auf 1 Meter ran
  - Schadensmacher 4 geht auf 2 - 3 Meter ran
- 66. Sekunde:
  - Splitter der Qual verschwindet
- 71. Sekunde:
  - 3. Splitter der Qual entsteht
  - Schadensmacher 1 geht auf 1 Meter ran
  - Schadensmacher 2 geht auf 2 - 3 Meter ran

- ...

Um die Tank-Heilung zu verbessern, können Spieler mit Schadensreduzierungs-Fähigkeiten wie z.B. Schattenpriester mit Dispersion, oder eine beliebige Klasse durch ein Trinket wie den **Spiegel der gebrochenen Bilder**, den Stapel höher aufbauen lassen (20 - 25 Stapel). Das gibt den Heilern besonders zum Kampfbeginn (erster Splitter) einen entscheidenden Vorteil.

Befindet sich gar kein Spieler innerhalb einer 15 Meter Reichweite zum Splitter der Qual, so erzeugt dieser eine "Welle der Qual", welche an allen Schlachtzugmitgliedern Schaden anrichtet.

#### Tanks

Baloroc baut während des gesamten Kampfes immer mehr "Brandstiftende Seele" Buffs auf sich selbst auf, was seinen Schaden steigert. Im selben Zug bekommt der aktuelle Tank jedoch "Flammeneifer" Stapel. Was dessen maximale Gesundheit wiederum um 20% wachsen lässt, aber ebenso den körperlichen Schaden um 20% erhöht.

Zusätzlich belegt Baloroc seine Waffen abwechselnd mit einem von zwei Buffs. Der "Infernoklinge" Buff lässt Baloroc "Infernostöße" ausführen, welche Feuerschaden zufügen. Diese sollte der Tank abfangen, welcher Baloroc die meiste Zeit tankt und somit am meisten "Flammeneifer" Stapel hat. Wird der Schaden während des "Infernoklinge" Buffs doch mal zu groß, müssen defensive Spezialfähigkeiten vom Tank selbst ("Schildwall" etc.) oder Heiler ("Schmerzunterdrückung" etc.) zum Einsatz kommen.

Das Gegenstück, die "Dezimierende Klinge", lässt Baloroc "Dezimierende Stöße" ausführen, die entweder 250.000 oder 90% der Maximalgesundheit an Schattenschaden zufügen. Je nachdem welcher Wert höher ist. Der Schaden kann darüber hinaus nicht von Spezialfähigkeiten verringert werden. D.h. wenn das Ziel weniger als 250.000 Gesundheit hat, stibt es.

Aus diesem Grund sollten beide Tanks zu Kampfbeginn zunächst so lange tanken, bis sie mehr als 250.000 Gesundheit durch den "Flammeneifer" erlangt haben. Anschließend gibt es eine Unterteilung nach "Dezimierende Stöße"-Tank und "Infernostöße" Tank. Das hat den Vorteil, dass der "Dezimierende Stöße" Tank nur leicht mehr Gesundheit bekommt als der Haupttank und so eben während der Stöße weniger Heilung bedarf.

Alternativ kann Baloroc auch während des "Dezimierende Klinge" Buffs nach jedem "Dezimierenden Stoß" gespottet werden, um den Heilern so ausreichend Zeit zum Hochheilen zu gewähren.

Beide Tanks müssen stets darauf achten, nicht in Reichweite des Splitters der Qual zu kommen. Da sie mit dem 250% mehr Schattenschaden Debuff am "Dezimierenden Stoß" sterben würden.

#### Heiler

Die drei Heiler müssen ebenfalls eine Rotation aufbauen. Sie wechseln sich beim Heilen der Tanks und dem "Qual" Opfer ab. Dabei bleiben immer zwei auf dem Tank und einer auf dem "Qual" Opfer.

Durch das Heilen des "Qual" Opfers bekommt der Heiler "Lebensfunke" Buff Stapel in Höhe von einem "Lebensfunken" pro drei "Qual" Stapel:

- 6 Stapel "Qual" auf Schadensmacher: Heiler bekommt 2 Stapel "Lebensfunke"
- 9 Stapel "Qual" auf Schadensmacher: Heiler bekommt 3 Stapel "Lebensfunke" (insgesamt 5)
- 12 Stapel "Qual" auf Schadensmacher: Heiler bekommt 4 Stapel "Lebensfunke" (insgesamt 9)
- ...

Nach ca. 15 Sekunden wechseln die Heiler und ein anderer heilt somit das "Qual" Opfer. Hier muss eine Koordination per Sprachchat stattfinden.

Sobald ein Heiler mit "Lebensfunke" einen Tank mit "Flammeneifer" heilt, verwandelt sich der "Lebensfunke" Stapel in einen "Lebensflamme" Buff. Dieser erhöht die Heilleistung um 5% pro vorherigem Funken-Stapel. Auf diese Weise wirkt ein Priester gegen Ende des Kampfes beispielsweise große Heilungen in Höhe von 1.500.000.

Der "Lebensflamme" Buff läuft exakt 15 Sekunden, nach der ersten Heilung auf den "Flammeneifer" Tank, wieder aus und stellt den ursprünglichen "Lebensfunke" Stapel wieder her. In diesem Augenblick muss der Heiler entsprechend der dreier Rotation entweder erneut den "Lebensflamme" Buff durch eine Heilung erzeugen, oder das "Qual" Opfer heilen, um seinen "Lebensfunke" Stapel weiter zu erhöhen. Der "Lebensfunke" Stapel hält eine Minute. Bei einer Rotation von drei Heilern sollte er bei diesem Schema also nie auslaufen:

- 15. Sekunde:  
Heiler 1 heilt Qual-Spieler  
Heiler 2 und 3 heilen den Tank
- 31. Sekunde:  
Heiler 2 heilt Qual-Spieler  
Heiler 1 und 3 heilen den Tank  
Heiler 1 wandelt zum 1. Mal "Lebensfunke" in "Lebensflamme" um
- 47. Sekunde:  
Heiler 3 heilt Qual-Spieler  
Heiler 1 und 2 heilen den Tank  
Heiler 1 wandelt zum 2. Mal "Lebensfunke" in "Lebensflamme" um  
Heiler 2 wandelt zum 1. Mal "Lebensfunke" in "Lebensflamme" um
- 63. Sekunde:  
Heiler 1 heilt Qual-Spieler

Heiler 2 und 3 heilen den Tank  
Heiler 2 wandelt zum 2. Mal "Lebensfunke in "Lebensflamme" um  
Heiler 3 wandelt zum 1. Mal "Lebensfunke in "Lebensflamme" um

- 78. Sekunde:  
Heiler 2 heilt Qual-Spieler  
Heiler 1 und 3 heilen den Tank  
Heiler 3 wandelt zum 2. Mal "Lebensfunke in "Lebensflamme" um  
Heiler 1 wandelt zum 1. Mal "Lebensfunke in "Lebensflamme" um

Diese Rotation ist eine gute Übung, um sicher zu gehen das alle Heiler das Konzept verstanden haben. Effektiv ist es für den Normal-Modus jedoch nicht nötig mit drei Heilern zu rotieren. Zwei reichen ebenfalls aus. Wodurch der dritte dann ohne Heilungsverstärkung je nach Lage entweder den Tank oder das Qualopfer heilen kann.

Wenn alle Spieler ihre Rotationen den gesamten Kampf über ohne Fehler aufrechterhalten, sollte sich nur an der Höher der Tank-Gesundheit und der Größe der Heilungen etwas ändern und Baloroc bei 35 - 40 Stapeln "Brandstiftende Seele" dem Erdboden gleich sein.

## ► Patch Änderungen

4.2.0i (16.08.2011)

- Baloroc sollte jetzt immer "Inferno Klinge" wählen, wenn er das erste Mal "Klingen von Baloroc" wirkt.

4.2.0c (06.07.2011)

- Balorocs Gesundheit wurde auf dem heroischen 10-Spieler Schwierigkeitsgrad erhöht
- Balorocs Tor verschwindet jetzt ordnungsgemäß wenn er resetet.
- Splitter der Qualen verschwinden wenn Baloroc resetet. Selbst wenn sie entstanden sind, nachdem Baloroc verschwunden ist.

4.2.0b (01.07.2011)

- Balorocs Tor wird sich nach einem Wipe jetzt ordnungsgemäß entriegeln, selbst wenn Shannox noch am Leben ist.

Erstellt von Pandur | am 21.05.2011 | aktualisiert am 18.08.2011

Gefällt mir

Dir gefällt Baloroc | HordeGuides - Taktiken und Videoguides für die World of Warcraft Horde. · Administratoreseite · Statistiken · Fehler



## ► Bildschirmfotos des Bosses



◀ Shannox

Übersicht

Majordomus Hirschhaupt ▶

SCHLACHTZÜGE | CATAclysm | FEUERLANDE | BALOROC

EMAIL KONTAKT

FEHLER MELDEN

© HORDEGUIDES.DE 1.3B  
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.  
IMPRESSUM / HAFTUNGSAUSSCHLUSS



POWERED BY  
WOWHEAD

SPONSORED BY  
MMOGA  
WoW Gold