

Lord Rhyolith

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

- FEUERLANDE: ▾
- Beth'tilac
 - Lord Rhyolith
 - Alysrazar
 - Shannox
 - Baloroc
 - Majordomus Hirschhaupt
 - Ragnaros

Einleitung

Lord Rhyolith ist einer der ersten vier Bosse der Feuerlande und wirkt auf den ersten Blick wie Supremus (Schwarzer Tempel). Jedoch folgt er nicht dem üblichen Bedrohungs-Verhalten, sondern muss durch gezielte Attacken in die Richtung von Vulkanen gelenkt werden, welche seine Rüstung schmelzen lassen und ihn letztlich verwundbar machen.

Gruppenzusammenstellung

1 3 6

Lord Rhyolith bedarf nur eines einzigen Tanks, welcher sich in Phase eins um die Fragmente und Funken kümmert und in der zweiten Phase den Boss an sich hält. Ihm zur Seite stehen drei Heiler. Unter den sechs Schadensmacher sollten zwei Nahkämpfer für die Steuerung von Rhyolith sein.

Boss-Fähigkeiten

Lord Rhyolith

Sein Oberkörper ist zu Beginn nicht anwählbar, verliert aber in Phase eins gleichmäßig mit den Füßen Gesundheit. Ab 25% wird er selbst angreifbar und startet somit Phase zwei.



Erhitzter Vulkan (Heated Volcano) - Phase 1
Zündet das Magma unter dem Zielvulkan. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Erschütterndes Stampfen (Concussive Stomp) - Phase 1
Fügt nahen Feinden 32375 to 37625 Feuerschaden zu. Gegner im Umkreis von 20 Metern werden zurückgestoßen. Wirken in 3 Sek. 0 Sek. Abklingzeit



Flamme des Lebens (Flame of Life) - Phase 1
Erschafft einen Vulkan. 50000 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Fragment von Rhyolith beschwören (Summon Fragment of Rhyolith) - Phase 1
Beschwört einen Felselementar und verursacht 15000 Feuerschaden. 50000 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Funke von Rhyolith beschwören (Summon Spark of Rhyolith) - Phase 1
Verursacht Feuerschaden und beschwört einen Feuerelementar. 50000 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Geschmolzener Auswurf (Molten Spew) - Phase 1
Verursacht 35000 Feuerschaden. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Lavalinie (Lava Line) - Phase 1
Zündet das Magma unter dem Zielvulkan. Sofort 0 Sek. Abklingzeit

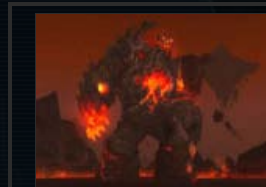


Magma trinken (Drink Magma) - Phase 1
Trinkt aus dem nahen Magmateich, dreht sich dann um und spuckt auf nahe Feinde. Wirken in 3 Sek. 0 Sek. Abklingzeit



Obsidianrüstung (Obsidian Armor) - Phase 1
Erlittener Schaden um 1% verringert. Sofort 0 Sek. Abklingzeit

Feuerbrand (Immolation) - Phase 2



Rasse:
Elementar (88)

Trefferpunkte:
15.520.000

- BEUTE-NORMAL: ▾
- Anfachender Brustschutz
 - Arbalest der ausbrechenden Wut
 - Erdrissarmschienen
 - Feuerhautstulpen
 - Flackernde Gugel
 - Flammenkernbrustschutz
 - Gelenkbänder des Lavakanals
 - Gesprungene Obsidianstamper
 - Handschutz des wütenden



Fügt allen Feinden im Umkreis von 15 Metern 7000 to 9000 Feuerschaden zu. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Supererhitzt (Superheated) - Phase 2

Erhöht den verursachten Schaden um 10%. Der Effekt steigt alle 10 Sek. an. 50000 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit

Riesen

Herzstein von Rhyolith

Kapuze der ungezügelten Verachtung

Schreckensfeuertuch

Vulkanstachel

Linker Fuß (Right)



Obsidianrüstung (Obsidian Armor)

Erlittener Schaden um 1% verringert. Sofort 0 Sek. Abklingzeit

Rasse:
Elementar (88)



Wendungsflamme (Turning Flame)

Sofort 0 Sek. Abklingzeit

Trefferpunkte:
7.500.000

BEUTE-HEROISCH: ▾

VIDEOSTREAMS ▾

Lord Rhyolith (25) - Video Guide:



Lord Rhyolith (25) - Heroisch Guide:



Lord Rhyolith (10) - Video Guide:



Rechter Fuß (Right)



Obsidianrüstung (Obsidian Armor)

Erlittener Schaden um 1% verringert. Sofort 0 Sek. Abklingzeit

Rasse:
Elementar (88)



Wendungsflamme (Turning Flame)

Sofort 0 Sek. Abklingzeit

Trefferpunkte:
7.500.000

Begleiter-Fähigkeiten

Funke von Rhyolith (Spark of Rhyolith) - Phase 1

Entsteht einzeln und abwechselnd mit den Fragment-Gruppen.



Feuerbrand (Immolation)

Verursacht bei allen Feinden innerhalb von 15 Metern 8075 to 8925 Feuerschaden. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Teuflische Wut (Infernal Rage)

Erhöht verursachten Schaden um 10% und erlittenen Schaden um 10%. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Rasse:
Elementar (88)

Vulkan (Volcano)



Eruption

Dieser Vulkan bricht bald aus. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Eruption

Verursacht 12000 Feuerschaden und erhöht den erlittenen Feuerschaden um 10%. Bis zu 20-mal stapelbar. Hält 14 Sek. lang an. 50000 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Explosion

50000 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Glühende Rüstung (Molten Armor)

Die Hitze des Vulkans hat den von Lord Rhyolith verursachten Schaden um 2% erhöht. 50000 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Magma

Verursacht alle 3 Sek. Feuerschaden. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Magmafluss (Magma Flow)

Lava fließt aus dem Vulkan und füllt den Bereich davor langsam auf. 10 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Fragment von Rhyolith (Fragment of Rhyolith) - Phase 1

Entstehen in Gruppen von fünf gleichzeitig und explodieren nach Ablauf ihres

Kernschmelze Timers

**Kernschmelze (Meltdown)**

Das Fragment von Rhyolith wird zunehmend instabil. Es wird einen zufälligen Feind anstürmen und Schaden in Höhe von 100% seiner aktuellen Gesundheit verursachen. Sofort 0 Sek. Abklingzeit

**Kernschmelze (Meltdown)**

Stürmt auf einen zufälligen, entfernten Feind zu und verursacht 100% der momentanen Gesundheit als Schaden. 100 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Trefferpunkte:
116.200

Taktik

Der Kampf umfasst zwei Phasen. Von denen Phase eins jedoch 90% der Zeit bedarf und Phase zwei nur noch Tank & Spank ist.

Phase 1

Sobald ihr mehr als zehn Meter auf der Insel seid, startet der Kampf und Lord Rhyolith stampft über die Insel. In der Boss-Gesundheitsübersicht seht ihr mit Kampfbeginn zwar Lord Rhyolith selbst, er kann in dieser Phase jedoch noch nicht angewählt/angegriffen werden. Es ist jedoch schon zu erkennen, dass sein gesamter Körper, wie bei Karsh Stahlbieger (Schwarzfelshöhlen), von einer "Obsidianrüstung" (80% Schadensreduzierung) geschützt wird. Euer einziges Angriffsziel scheinen zunächst Lord Rhyolith Beine zu sein. Erreichen diese 25% ihrer Gesundheit startet Phase zwei. Zusätzlich dienen sie aber ebenfalls der Steuerung. Durch gezielte Angriffe aufs linke oder rechte Bein von Lord Rhyolith könnt ihr ihn in eine bestimmte Richtung lenken.

Während der ersten Sekunden ist Rhyolith jedoch mit der "Wendungsflamme" gebuffed, welche ihn 50% schneller laufen lässt. Diese löst sich erst auf, wenn der erste Vulkan entsteht. Ab diesem Punkt könnt ihr in die Steuerung eingreifen. D.h. vorher könnt ihr die Füße ruhig ungleichmäßig angreifen.

Durch die Manövrierungsmöglichkeit muss Lord Rhyolith zu den entstehenden Vulkanen gelenkt werden. Läuft Lord Rhyolith über einen Vulkan, zerstampft er diesen und verliert dadurch 10% seiner "Obsidianrüstung". Dabei darf er niemals an den Rand der Insel kommen. Da er dann aus dem Lavasee trinkt, "Geschmolzenen Auswurf" auf die Gruppe verschießt und den Kampf für euch beendet.

Positionierung

Die Fernkämpfer und Heiler verweilen in der Mitte der Insel, während die Nahkämpfer Lord Rhyolith folgen und sich somit in der Nähe seiner Beine aufhalten. Der Tank muss den Funken stets Abseits von Lord Rhyolith und der Gruppe halten, da Funken durch ihre Angriffe starken Flächenschaden anrichten. Die Fragmente hingegen kann der Tank an einem beliebigen Punkt, auch nahe der Mitte, ziehen. Ideal wären Lord Rhyolith Beine.



Lenkung (Nahkämpfer)

Stellt eure Nahkämpfer dazu ab Rhyolith zu folgen und sich zunächst auf den Angriff eines Beins zu konzentrieren. Auf diese Weise läuft Lord Rhyolith voranging im/gegen den Uhrzeigersinn über die Insel. Wenn ihr eure Angriffe einstellt, pendelt sich Lord Rhyolith langsam wieder auf einen geradeaus Kurs ein. Dadurch erhält er erneut die "Wendungsflamme", wird schneller und kurzzeitig unlenkbar. Es ist wichtig, dass das nicht dauerhaft passiert, da er nicht zum Rand gelangen darf. Mit sehr starken Angriffen könnt ihr Rhyolith aber auch direkt von einer Laufrichtung auf die entgegengesetzte wechseln lassen. Benutzt bei der "Steuerung" keine Dots, da ihr dann schlechter den Kurs ändern könnt. Es ist aber sehr wohl möglich gleichstarke Dots auf beide Beine zu setzen, um lediglich Schaden anzurichten, welcher die Lenkung nicht beeinflussen soll. Ausschlaggebend für die Steuerung ist die Höhe des Schadens, nicht die Anzahl der Angriffe / Ticks.

Die Stärke der Links- bzw. Rechtsneigung wird wie üblich in einem zusätzlichen UI Element wiedergespiegelt. Logischerweise dauert es ein paar Sekunden Lord Rhyolith vollkommen umzulenken. Teilt einen Spieler ein, der nach aktiven Vulkanen Ausschau hält und sagt die Richtung für Rhyolith per Sprachchat an.

Die Schwierigkeit des Kampfes wird durch die entstehenden Vulkane definiert. Je schneller ihr Lord Rhyolith dazu bekommt, über sie zu laufen und sie so zu zerstören, desto weniger Schaden nimmt eure Schlachtgruppe. Denn jeder aktive Vulkan verschießt Lavageschosse, welche zufällige Spieler treffen und auf ihnen kurzzeitig einen stapelbaren "Eruption" Debuff erzeugen. Dieser erhöht den erlittenen Feuerschaden um 10% pro Stapel (200% maximal) und wenn ein Spieler acht oder mehr "Eruptionen" auf sich hat, ist er so gut wie tot. Ein solcher Stapel ist besonders gefährlich wenn Lord Rhyolith sein "Erschütterndes Stampfen" einsetzt.



Vulkane sind bei ihrer Entstehung jedoch zunächst inaktiv. Lord Rhyolith setzt sie scheinbar zufällig mit einem Feuerstrahl in Brand - Flammen und Feuerkugeln schießen daraus hervor und zeigen somit die Aktivität an. Tritt Rhyolith auf einen in-/aktiven Vulkan, bleibt nur ein Krater zurück. Aus den Kratern aktiver Vulkane wächst Sekunden danach wiederum eine Säule und es bilden sich Sternförmig Lavaströme. Diese Lavaströme sind nahezu tödlich. Haltet vorher schon Abstand zu diesen Vulkanen und bleibt auf keinen Fall in den "Lavalinien" stehen. Sie bauen sich Schlangenlinienartig auf. D.h. je mehr Abstand zwischen euch und dem Vulkan ist, desto größer ist die Chance die tote Lücke dazwischen zu erwischen.

Rhyolith Wahl zur Aktivierung eines Vulkans ist zwar Zufallsbedingt, er tendiert jedoch dazu eher einen Vulkan 180° vor als hinter sich in Brand zu setzen. Das solltet ihr ausnutzen, in dem ihr Rhyolith so steuert, dass kurz vor Ablauf des "Erhitzter Vulkan" Timers, ein inaktiver Vulkan vor ihm liegt. Das erhöht zumindest die Chance, dass genau der Vulkan aktiviert wird. Guckt Rhyolith hingegen zum Rand, wo kein Vulkan ist, ist seine Vulkanwahl vollkommen zufällig. Versucht darüber hinaus keine inaktiven Vulkane zu zertreten. Das nimmt euch die Chance dadurch Rüstung zu reduzieren und zieht den Kampf nur unnötig in die Länge.

Erschütterndes Stampfen

Rhyolith "Erschütterndes Stampfen" fügt zwar allen Spielern Schaden zu, schleudert jedoch nur Spieler in einem 20 Meter Radius um den Koloss zurück. Versucht als Heiler oder Fernkämpfer aus diesem Bereich raus zu bleiben. Denn in Kombination mit den "Lavalinien" kann es tödlich ausgehen, wenn ihr in diese zurück geschleudert werdet. Außerdem unterbricht das Stampfen dann selbstverständlich euren aktuellen Zauber.

Funken und Fragmente (Fernkämpfer)

Unabhängig von Lord Rhyolith Kurs entstehen während dieser Phase immer wieder abwechselnd fünf "Fragmente von Rhyolith" oder ein "Funke von Rhyolith". Vor allem die Fragmente müssen schnellstmöglich getötet werden.

Die fünf Fragmente entstehen mit einem "Kernschmelze" Buff. Sobald dieser abgelaufen ist, sterben sie in einer Explosion, dessen Höhe ihrer verbleibenden Gesundheit entspricht. Je weniger Schaden sie erleiden, desto mehr Schaden richten sie also an eurer gesamten Gruppe an. Alle Fernkämpfer müssen sie also mit höchster Priorität angreifen und schnellstmöglich vernichten.

Den Funken von Rhyolith umgibt eine "Feuerbrand" Aura, welche in einem 15 Meter Radius sekundlich Schaden anrichtet. Der Tank muss den Funken also stets mehr als 15 Meter von der Gruppe (in der Mitte) und Lord Rhyolith halten, damit keiner außer ihm Schaden erleidet. Der Funke stapelt mit seiner Lebenszeit einen "Teuflische Wut" Buff auf sich hoch. Dieser erhöht den angerichteten wie auch erlittenen Schaden. D.h. wenn ihr zunächst etwas wartet, werden eure Angriffe später effektiver. Falls ihr Probleme mit dem Schaden habt, nutzt den Buff also und greift den Funken erst bei ungefähr sieben Stapeln "Teuflischer Wut" an. Das erfordert im Gegenzug jedoch ab ähnlicher Höhe defensive Spezialfähigkeiten des Tanks.

Geschmolzene Rüstung

Über das genaue Konzept dieses Buffs bin ich mir noch nicht 100%ig im Klaren. Möglicherweise entsteht sie durch eine Umwandlung der Obsidianrüstung (10 Stapel Obsidian-Rüstung werden zu 2 Stapel Geschmolzener-Rüstung), oder sie entsteht schlichtweg dadurch das Lord Rhyolith über einen inaktiven Vulkan läuft. Wie dem auch sei, die Stapel lösen sich nach und nach wieder auf. Je ein Stapel scheint mit jedem Beschwören von Vulkanen und Fragmenten/Funken zu verschwinden. Gegen Ende der Phase sollte sich der Stapel also wieder aufgelöst haben und im Normalmodus keine direkten Probleme erzeugen.

Phase 2

Wenn Lord Rhyolith Gesundheit auf 25% fällt, verwandelt er sich unabhängig von den Obsidianrüstung-Stapeln in einen geschmolzenen Koloss. In dieser glühenden Form muss er von einem der beiden Tanks gebunden werden und erhält wie die Funken eine "Feuerbrand" Aura, die Schaden an der gesamten Gruppe anrichtet. Nun geht es nur noch darum ihn zu töten, bevor eure Heiler nicht mehr gegen den Schaden ankommen. Nutzt defensive Gruppenfähigkeiten ("Aurenbeherrschung", "Totem der Geistverbindung", "Gelassenheit", "Machtwort: Barriere" usw.), wenn ihr mit der Heilung nicht mehr hinterher kommt.

➤ Patch Änderungen

4.2.0i (16.08.2011)

- Vulkane sollten nicht länger Rauchschwaden erzeugen, während sie inaktiv sind.
- "Erschütterndes Stampfen" sollte nahegelegene Spieler nicht länger zurückschleudern.
- "Lavalinien" sind jetzt 30 Meter lang (verringert von 40 Metern)
- Rhyolith aktiviert Vulkane auf dem normalen Schwierigkeitsgrad nun weniger häufig.
- Auf einen aktiven Vulkan zu treten, entfernen jetzt 16 Rüstungsstapel (erhöht von 10).

4.2.0e (14.07.2011)

- "Erschütterndes Stampfen" Schaden wurde auf dem heroischen Schwierigkeitsgrad erhöht.
- "Eruption" steigert den erlittenen Feuerschaden pro Stapel um 5%, verringert von 10%.
- Der "Eruption" Debuff wird jetzt bei Übergang zu Phase zwei automatisch entfernt.

4.2.0c (06.07.2011)

- Lord Rhyolith kann jetzt schnell von links nach rechts, oder von rechts nach links umgelenkt werden, wenn dem entgegengesetzten Fuß die entsprechende Schadensmenge zugefügt wird.
- Lord Rhyolith bevorzugt jetzt Vulkane, die vor ihm liegen über Vulkanen hinter ihm, zum Aktivieren.
- Lord Rhyolith entsteht jetzt etwas weiter hinten auf der Plattform und ermöglicht es Spielern so an der Kante des Bodens zu stehen ohne ihn in einen Kampf zu verwickeln.
- Lord Rhyolith verschwindet nicht mehr, wenn er den Rand des Kampfgebietes erreicht und auch nicht wenn er von einem der möglichen Punkte "Magma trinkt".
- Lord Rhyolith beschwört jetzt wie geplant Vulkane und es ist nicht länger möglich die ersten Vulkane zu ignorieren.

4.2.0b (01.07.2011)

- Rhyolith lässt sich im 10-Spieler Modus jetzt etwas einfacher drehen.

Erstellt von Pandur | am 13.05.2011 | aktualisiert am 18.08.2011

Gefällt mir

Dir gefällt Lord Rhyolith | HordeGuides - Taktiken und Videoguides für die World of Warcraft



Bildschirmfotos des Bosses



« Beth'tilac

Übersicht

Alysazar »

SCHLACHTZÜGE | CATAclysm | FEUERLANDE | LORD RHYOLITH

EMAIL KONTAKT

FEHLER MELDEN

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



POWERED BY
WOWHEAD

SPONSORED BY
MMOGA
WoW Gold