

MURLIO BROTHERS



Badlands od wieków było nieprzyjaznym miejscem. Dzięki osiedlającym się tam goblinom miało się to wreszcie zmienić. Phil Coins – jeden z bardziej wpływowych magnatów Kartelu Steamwheelde zbudował rozległą sieć kanalizacyjną mającą przetransportować wodę prosto z oceanu w głąb krainy, nawadniając i użyźniając okoliczne ziemie. Pech chciał, że rura wlotowa została osadzona w pobliżu miejsca lęgowego plemienia Murlocków. Chociaż większość z nich zginęła w konfrontacji z zabezpieczeniami, dwaj ocalili i zdołali opanować główny zbiornik wraz z systemem filtrującym. Bracia Murlio, nad wyraz inteligentni i żądni władzy jak na swój gatunek, przywłaszczyli sobie technologię goblinów tworząc tym samym pierwszą w Azeroth twierdzę Murlocków!

Opis Lochu

Do głównego zbiornika, z którego Bracia Murlio uczynili swoją kwaterę główną, można dostać się jedynie wplaw przez rurę kanalizacyjną. Pomieszczenie ma kształt dwupiętrowego cylindra z czterema zaworami na parterze, które można odkręcać/zakręcać biegnąc przeciwnie/zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



Zdolności

MURLIO



[CANNONBALL!] – Murlio skacze wysoko w górę. Spadając na ziemię tworzy wokół siebie falę uderzeniową o średnicy 6yd raniącą znajdujących się w pobliżu 120k i spowalniając ich szybkość ruchu, rzucania, bicia o 25% na 5s.



[TOO HIGH!] – Murlio wykonuje za wysoki skok, uderzając głową o sklepienie kotła, ogłuszając siebie na 5 s.. Zderzenie odrywa fragmenty sufitu, które spadają w miejscach oznaczonych rosnącym cieniem. Osoby znajdujące się w obszarze otrzymują 1kk obrażeń i giną na miejscu.



[LEVEL UP!] – Murlio zjada owocniki brązowej pleśni pokrywającej ściany, odzyskując 2% bazowej ilości HP i zyskując 1% do zadawanych obrażeń. Bonus ze zjedzonych grzybów sumuje się do max. +20% dmg.

LURIO



[MEGA FIREBALL] – Lurlio zjada Czerwoną Pleśń, dzięki której jego kule przeskakują między graczami do 3 razy, jeśli odległość między nimi nie przekracza 3yd. Po każdym uderzeniu obrażenia maleją o 15%.



[FIRE PIMPLES] – z powodu ciągłego jedzenia ognistej pleśni, ciało Lurlio parzy przy najmniejszym kontakcie, raniąc wszystkich bijących wręcz 2-5k/s. obrażeń od ognia.

Strategia

FAZA I

Zaatakowany Murlio próbuje uciekać rurą w głąb kompleksu. Płynąc za nim należy unikać podwodnych min goblinńskiej roboty. Zetknięcie z miną skutkuje obrażeniami 150k + 50-60k dla pobliskich graczy w zasięgu 3yd.

FAZA II

Murlio co 20 s. rzuca w losową osobę goblinską minę. Po utracie 5% HP używa [Too High!]. Gdy jego życie spadnie do 70% wzywa na pomoc Lurlio.

FAZA III

Murlio wskakuje na wyższy poziom zbiornika i staje się niedostępny dla graczy. Jego miejsce zajmuje Lurlio specjalizujący się w obrażeniach od ognia. W tym samym czasie Murlio biega wokół kotła, lecąc się brązową pleśnią. 4 gracze (najlepiej ręczni DPS) powinni pilnować zaworów. W momencie, gdy Murlio będzie skakać do kępy z pleśnią, muszą odkręcić zawór, zmywając posiłek sprzed nosa. Gdy Murlio odzyska 90% bazowej ilości HP, lub życie Lurlio spadnie do 70% zaczyna się Faza IV.

FAZA IV

Jest to połączenie obu wcześniejszych walk. Murlio i Lurlio walczą na przemian, zamieniając się miejscami, w chwili, gdy ich HP osiągną różnicę 10%. Gdy walczy Murlio - Lurlio siedzi na wyższym poziomie, rzucając w losowe osoby ogniste kule zadające 100k obrażeń + 50k dla pobliskich celów w zasięgu 4yd. Pociski nie podążają za graczem – można ich łatwo uniknąć. Gdy walczy Lurlio - Murlio siedząc na wyższym poziomie rzuca w losowe miejsca zarodniki, tworząc trujący obłok o średnicy 5yd. Przebywanie w nim zmniejsza szybkość bicia/castowania o 50% i zadaje 10k obrażeń na sekundę. Trujące obłoki można splukać odkręcając zawory z wodą.

FAZA V

Gdy HP jednego z braci zmniejszy się do 20%, obaj wskakują na wyższe piętro, odkręcając wszystkie górne zawory i napełniając sfluczkę. Napełnienie zajmuje 20 s.. Jeśli w tym czasie nie zostaną zakręcone wszystkie 4 zawory, bracia Murlio splukują cały rajd, kończąc walkę. Jeśli [We'll flush you!] zostanie przerwane, obaj bracia stają do walki. Gdy jeden z nich zginie, drugi zaczyna napełniać sfluczkę, niszcząc kolejno 4 zawory. Jeśli nie zostanie zabity przed złamaniem ostatniego z zaworów uruchamia sfluczkę.