Guia de Batalla

La Tumba de Sargeras™

World of Warcraft®

Thaduk

para Paradox - Dun Modr

Goroth

"Como castigo por sus errores pasados, la carne de Goroth está cubierta de heridas abrasadoras. Con cada movimiento, la carne de este behemoth crepita y sisea en un tormento sin fin, una afección que le encanta infligir a todo el que osa oponersele."

Características del combate

FASES: 1
ENRAGE: por tiempo

HEROISMO DE PULL

Estrategia del combate

TANKES

Alejarse al recibir Armadura ardiente a la vez que cambiamos el main-tank.

TODOS

Alejarse de los Pinchos infernales al recibir Cometa aplastante para no romperlos.

Interponer pilares entre Goroth y tu personaje al recibir Estrella devastadora.

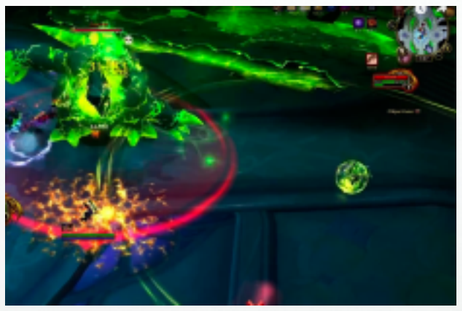
Esconderse tras los pilares cuando Goroth lance Quemadura infernal.

EN MODO HEROICO

La sala va llenandose de lava por los extremos y por cuadrantes.

Habilidades

Armadura ardiente [Habilidad] [ID - 232249]
Inflinge daño de fuego cada 2s durante 6s. Al agotarse, explota, inflinge mucho daño de fuego y aplica Armadura derretida a todos los enemigos en un radio de 10m.

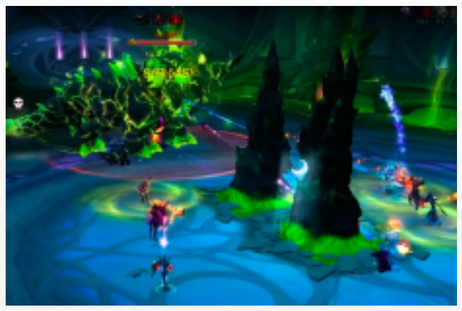


Estrella devastadora [Habilidad] [ID - 233272]
Selecciona a un objetivo y le lanza la habilidad tras 6s. Hace mucho daño de fuego a todos los enemigos en un radio de 200m. El daño se reduce por cada pilar con el que la Estrella devastadora choque antes de llegar a su objetivo.

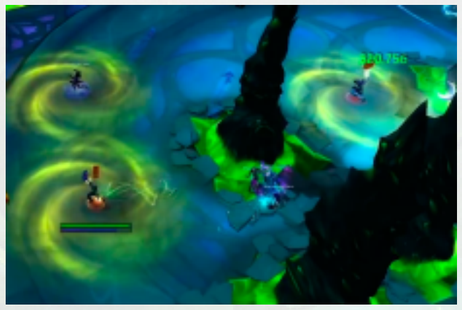
Cualquier otro objetivo golpeado por la habilidad durante el trayecto recibe mucho daño de fuego.

Erupción Vil [HEROICO] [Entorno] [Area]
Emerge lava vil de los extremos de la sala y deja charcos que infligen daño moderado de fuego cada 1s.

Pincho infernal [Area] [Entorno]
Salen pilares del suelo haciendo daño a todo el que esté en el area.



Cometa aplastante [Habilidad] [ID - 232249]
Selecciona a un máximo de 3 enemigos como objetivo. Inflinge daño de fuego a todos los enemigos en un radio de 10m y destruye los pilares.



Armadura derretida [Debuff] [ID - 234264]
Aumenta un 100% todo el daño recibido durante 20s.

Quemadura Infernal [Habilidad] [ID - 233062]
Prende fuego a todo el que Goroth ve, lo que inflinge mucho daño de fuego al instante y cada 2s durante 10s.
EFECTO MORTAL

Inquisicion Demoniaca

Guía rápida diseñada por Tharduk para Paradox - Dun Modr

"Anticipandose a la invasión de la Tumba de Sargeras por parte de las fuerzas mortales, Kil'jaeden ha recurrido a sus mejores captores, Atrigan y Belac, para apresar a los intrusos y evitar que utilicen los Pilares para adentrarse aún más en la mazmorra."

Características del combate

FASES: 1
ENRAGE: por tiempo
Botón extra
Combate dividido en dos estancias
Mantener rango 10m durante todo el combate

HEROISMO DE PULL

Estrategia del combate

TANKES

Belac se queda estático en el sitio.

Se tankea Atrigan de espaldas a la banda.

Un tanke entra en la prisión de Belac y tankea al add para que libere Remanente de esperanza.

Cuando el tanke principal esté cerca del 100 de tormento cambian el puesto.

DPS MELEE

Focus en Belac.

Rotación de cortes para Punzada de culpabilidad.

HEALERS

Limpiar Angustia resonante cuando el objetivo esté a más de 10m del resto de la banda.

TODOS

No atacar a Atrigan o a Belac mientras dure Sierra de huesos o Borrasca vil respectivamente.

Entrar en la prisión de Belac para vaciar la barra de tormento.

DPS DESIGNADO

Un dps designado estará en la prisión de Belac liberando Remanente de esperanza.

EN MODO HEROICO

Salir rápidamente de las areas que crea Oscuridad asfixiante sin olvidar el rango 10m.

Habilidades generales

Tormento [Barra de energía] [ID - 233104]
El tormento aumenta cuando los ataques y habilidades de Atrigan y Belac golpean a los jugadores. Al llegar al máximo aplica Tormento insoportable. Se elimina con Confesar.

Tormento insoportable [Debuff] [ID - 233430]
Daño infligido reducido un 20%. Probabilidad de golpe un 90% Sanación realizada un 25%. El daño recibido aumenta un 90%.

Confesar [Habilidad extra] [ID - 233652]
Te transportas a la prisión vil de Belac.

Atrigan

Guadaña de hueso [Habilidad] [ID - 233423]
Aplica 2p de tormento.

Barrido de guadaña [Cono frontal] [ID - 233426]
Inflinge mucho daño a todos los enemigos frente a él. Aplica 20p de tormento.

Sierra de huesos [Habilidad] [ID - 233441]
Inflinge mucho daño a los enemigos cercanos cada 1s. Aplica 4p de tormento cada 1s. Reduce un 75% la velocidad de movimiento del boss. Golpear a Atrigan mientras dure esta habilidad aplica tormento.

Púas calcificadas [Cono frontal] [Entorno] [HEROICO] [ID - 233431]
Surgen del suelo un cono de puas hacia el objetivo. Los jugadores alcanzados reciben mucho daño físico y vuelan por los aires.

Belac

Punzada de culpabilidad [Interrumpible] [ID - 239401]
Inflinge muchisimo daño de sombras a cada objetivo.

Angustia resonante [Debuff] [Entorno] [ID - 233983]
Dura 12s. Hace daño moderado y aplica 2p de tormento cada 1s. Al eliminar el efecto, activa Arrebato angustiado.

Arrebato angustiado [Area] [ID - 239358]
Al activarse golpea a los jugadores en un radio de 8m, aplica 10p de tormento y hace mucho daño.

Ráfaga atormentadora [Habilidad] [ID - 234015]
Belac explota infligiendo mucho daño de las sombras y aplicando 8p de tormento a todos los jugadores.

Borrasca vil [Area] [ID - 235230]
Inflige mucho daño de fuego y aplica 4p de tormento a los jugadores cercanos cada 5,2s. Golpear al boss durante la habilidad aplica tormento.

Oscuridad asfixiante [Area] [HEROICO] [ID - 233895]
A un jugador aleatorio le inflige daño moderado de las sombras y aplica 8p de tormento cada 1s. Reduce la velocidad de movimiento un 50%.

Dentro de la prisión de Belac

Un alma atormentada espera a los jugadores. Golpearle libera Remanente de esperanza, necesario para salir de la prisión sin tormento.

Erupción atormentada [Area] [Entorno] [ID - 239135]
Inflige mucho daño de fuego a los enemigos en un radio de 3m del punto de impacto.

Remanente de esperanza [Area] [Entorno] [ID - 235293]
Reduce el tormento. Al llegar a cero permite salir de la prisión.

PARADOX

HARJATAN

"Harjatan fue entrenado desde su nacimiento para aplastar a sus enemigos. Tras una conquista salvaje y brutal, reunió a una multitud de múrlocs moradores de las cavernas que lo ven como un dios. Ahora, este bruto naga solo tiene que dar una orden para que hordas de seguidores devotos cumplan su voluntad."

Características del combate

FASES: 1
ENRAGE: por tiempo
Control de Adds

HEROISMO al 33% de vida de Harjatan

Estrategia del combate

Durante este combate lo más importante es minimizar lo máximo posible la cantidad de charcos de Aguas torrenciales y la cantidad de marcas de Calado.

TANKES

Cambiar el main-tank cada 4 o 6 marcas de Abrasión dentada.

Colocar el boss cara a la banda para distribuir el daño de Ira descontrolada.

Pulear a los adds y mantenerlos de espaldas a la banda.

En HEROICO el off-tank deberá separar al Capataz Quijatajo del resto de sus aliados.

DPS

Deletear a los Sanaolas Quijatajo.

Kitear a los Gladiadores Quijatajo si te enfoca.

HEALERS

Reservar los CD para cuando Harjatan lance Atracción.

TODOS

Juntos a la espalda de Harjatan.

Alejarse a los laterales al recibir ráfaga acuosa.

Controlar la cantidad de marcas de Calado. Estas se reciben por pisar Aguas torrenciales y recibir golpes de los adds.

Durante Golpes gélidos ir a los laterales.

EN MODO HEROICO

Aparece un Capataz Quijatajo con los adds. Hay que mantenerlo lejos de la banda.

Opción 1: El off-tank lo aparta.

Opción 2: Un dps lo kitea.

Habilidades generales

Calado [Debuff] [ID - 231770]
Inflige daño leve de escarcha cada 2s y aumenta el daño de escarcha recibido un 5%. Se acumula.

Habilidades de Harjatan

Armadura abrasiva [Habilidad] [ID - 233071]
Probabilidad al atacar de aplicar abrasión dentada.

Abrasión dentada [Debuff] [ID - 231998]
Inflige daño moderado físico de sangrado cada 2s durante 30. Se acumula.

Ira descontrolada [Habilidad] [ID - 231881]
Al llegar a 100 de energía, Harjatan inflige muchísimo daño físico en un cono frontal dividido entre todos los objetivos golpeados.

Atracción [Habilidad] [ID - 232061]
Atrae todos los charcos de Aguas torrenciales hacia Harjatan durante 10s, añade una acumulación de Golpes gélidos con cada charco absorbido.

Golpes gélidos [Habilidad] [ID - 233429]
Los ataques cuerpo a cuerpo del boss inflingen daño de escarcha moderado a todos los enemigos cercanos. Cada ataque activa Ciénaga torrencial y elimina una acumulación de Golpes gélidos. Una vez agotadas todas las acumulaciones lanza Descarga helada.

Ciénaga torrencial [Habilidad] [ID - 233526]
Selecciona la ubicación de un enemigo aleatorio como objetivo. Al llegar inflige daño moderado a todos los enemigos cercanos y deja un charco de Aguas torrenciales, que inflige daño leve cada 1s y stackea Calado en el enemigo.

Descarga helada [Habilidad] [ID - 232174]
Inflige daño de escarcha leve a todos los enemigos y elimina el Calado.

Rugido de orden [Habilidad] [ID - 239427]
Invoca adds. Al 66% y al 33% de salud invoca un múrloc adicional.

Sanaolas Quijatajo

Salpicadura acuática [Debuff] [ID - 233371]
Inflige daño de escarcha moderado al objetivo y aplica Calado.

Ráfaga acuosa [Debuff] [ID - 231729]
Debuff al objetivo de 6s. Al agotarse inflige daño de escarcha moderado a todos los enemigos cercanos y deja un charco de Aguas torrenciales en ese punto.

Aguas torrenciales [Debuff] [ID - 231768]
Inflige leve daño de escarcha cada 1s y aplica Calado.

Gladiador Quijatajo

Hoja chorreante [Debuff] [ID - 239907]
Provoca que cada ataque aplique Calado.

Ataque dirigido [Debuff] [ID - 234128]
Fija un objetivo. El Gladiador Quijatajo aumenta su daño físico un 50% y reduce su velocidad de movimiento un 35%.

Tajo ostentoso [Debuff] [ID - 234129]
Inflige daño moderado de escarcha en un cono frontal y aplica Calado a quien le golpee.

Capataz Quijatajo [HEROICO]

Reprender [Habilidad] [HEROICO] [ID - 233951]
Aplica Enfocado a sus aliados a menos de 10m.

Enfocado [Buff] [HEROICO] [ID - 233959]
Aumenta un 100% el daño infligido mientras el Capataz esté cerca. Aplica Foco persistente al alejarse.

Foco persistente [Buff] [HEROICO] [ID - 234002]
Aumenta un 100% el daño infligido durante 10s.

Baba helada [Cono frontal] [HEROICO] [ID - 234194]
Inflige daño de escarcha moderado a los enemigos en un cono frontal.

Hermanas de la Luna

Guía rápida diseñada por Tharduk para Paradox - Dun Modr

"Las hermanas de la Luna fueron las guardianas del templo mucho antes de que el avatar de Sargeras fuera enterrado en su interior. Incluso en la muerte, las hermanas siguen vigilando la tumba, pero con el paso de los milenios algo trastocó su capacidad para distinguir amigos de enemigos. La locura las consumió poco a poco y ahora dan muerte a todo el que se adentra en sus cámaras sagradas."

Características del combate

FASES
Fase 1 del 100% al 70%
Fase 2 del 70% al 40%
Fase 3 del 40% al 0%

ENRAGE: por tiempo
Característica especial "La fuente de Elune"

HEROISMO DE PULL

La fuente de Elune

Fuente de Elune

El suelo de la fuente cambia continuamente durante las fases de la luna.

Impregnación lunar [Debuff] [ID - 234995]
Permanecer en la cara visible de la Fuente de Elune acumula este debuff cada 3s. Aumenta un 5% el daño arcano recibido por acumulación.

Impregnación umbría [Debuff] [ID - 234996]
Permanecer en la cara oculta de la Fuente de Elune acumula este debuff cada 3s. Aumenta un 5% el daño de las sombras recibido por acumulación.

Purga astral [Habilidad] [ID - 234998]
Inflinge daño arcanosombra moderado al objetivo. Se activa al pasar de una cara a otra de la Fuente de Elune y por habilidades de las Hermanas de la Luna.

Fase 1: La cazadora

Estrategia del combate

El combate depende mucho del daño recibido por las acumulaciones que tengamos de las distintas impregnaciones. Es muy fácil morir por acumular muchas marcas y recibir daño masivo de una habilidad o al activarse Purga astral.

Hay que tener especial atención con el tipo de daño que vamos a recibir según las habilidades y el debuff de impregnación que llevamos acumulado.

TANKES
Cambiar el main-tank cuando se reciba Incorporeidad para resetear el debuff.

TODOS
Cambiar de zona al recibir Quemadura lunar.

Evitar el area de la Salva crepuscular.

Esquivar la Guja crepuscular.

Colocarse tras los melees al recibir Disparo incorpóreo para repartir el daño.

En HEROICO juntarse todos para que los healers limpien el resguardo de Abrazo del eclipse, o separarse 8m del resto de la banda si vemos que va a reventar.

HEALERS
En HEROICO curar rápidamente el Abrazo del eclipse para evitar el wipe.

DPS
En HEROICO eliminar rápidamente el escudo que Abrazo del eclipse activa sobre la Cazadora Kasparian.

Cazadora Kasparian [ACTIVA]

Guja crepuscular [Habilidad] [ID - 236541] [Sombras]
Lanza una guja al objetivo, inflige mucho daño de las sombras a todo al que alcanza antes de volver al taumaturgo.

Guja lunar [Habilidad] [ID - 236542] [Físico]
Rebota entre un máximo de 3 objetivos e inflige daño físico máximo dividio entre los objetivos. Aplica Incorporeidad al primer objetivo.

Incorporeidad [Debuff] [ID - 236550] [Físico]
Reduce toda la sanacion y absorción recibidas un 75% durante 30s. Al activar Purga astral se elimina Incorporeidad.

Capitana Yathae Lunaplena

Disparo incorpóreo [Habilidad] [ID - 236305] [Sombras]
Inflige muchísimo daño de las sombras al objetivo tras 8s. El daño se reduce por cada jugador que intercepte la trayectoria.

Salva crepuscular [Area] [ID - 236442] [Sombras]
Inflige daño de las sombras moderado cada 1,5s en el area de flechas.

Disparo de las sombras [Habilidad] [ID - 237650] [Sombras]
Inflige daño de las sombras moderado al objetivo.

Sacerdotisa Lunaspyre

Abrazo del eclipse [HEROICO] [Habilidad] [ID - 233263]
Protege a un aliado durante 12s y absorbe 30 millones de p. de daño. Si el escudo se agota, lo que queda de absorción daña a los enemigos en un radio de 70m del escudo.

Resguarda a los enemigos y absorve 1 millón de p. de sanación. Si el resguardo se agota inflige su absorción de sanación restante como daño de las sombras a todos los enemigos en un radio de 8m de cada resguardo.

Quemadura lunar [Debuff] [ID - 236519] [Arcano]
Inflige daño arcano moderado cada 2s durante 30s. Purga astral elimina el efecto.

Golpe lunar [Habilidad] [ID - 237653] [Arcano]
Inflige daño arcano moderado.

Fase 2: Arco de la noche

Estrategia del combate

En esta fase hay que seguir vigilando las marcas y las areas del suelo.

Además aparecerá un add, Garfaluna. Hay que bajarle la vida sin utilizar ningún cd hasta que comience a lanzar Chirrido sepulcral. Será entonces cuando tendremos que matarla rápidamente.

TANKES
Al no haber ya incorporeidad no es necesario cambiar de main-tank en esta fase. El off-tank cogera a Garfaluna cuando salga.

TODOS
Cambiar de zona al recibir Quemadura lunar.

Evitar el area de la Salva crepuscular.

Esquivar la Guja crepuscular.

Juntarse todos para que los healers limpien el resguardo de Abrazo del eclipse, o separarse 8m del resto de la banda si vemos que va a reventar.

En HEROICO la Cazadora Kasparian lanza Tormenta de Gujas. Tratar de esquivar todo lo posible las gujas que rebotarán en las paredes y recorrerán la sala.

HEALERS
Curar rápidamente el Abrazo del eclipse para evitar el wipe.

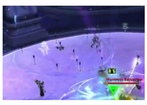
Vigilar al objetivo de Tiro rápido para que no muera.

DPS
Eliminar rápidamente el escudo que Abrazo del eclipse activa sobre la Cazadora Kasparian.

Eliminar rápidamente a Garfaluna cuando comience a lanzar Chirrido sepulcral.

Capitana Yathae Lunaplena [ACTIVA]

Salva crepuscular [Area] [ID - 236442] [Sombras]
Inflige daño de las sombras moderado cada 1,5s en el area de flechas.



Tiro rápido [Debuff] [ID - 236598] [Sombras]
Se centra en un objetivo. Inflinge daño moderado de las sombras cada 0,5s durante 5s.

Llamar a Garfaluna [Invocación] [ID - 236694]
Invoca a Garfaluna. Cuando le queda poca vida comienza a lanzar Chirrido sepulcral.

Chirrido sepulcral [Habilidad] [ID - 236697] [Sombras]
Cuando le queda poca vida comienza a lanzar un alarido que hace daño moderado de las sombras a todos los enemigos cercanos. El daño aumenta un 25% cada vez que se lanza.

Sacerdotisa Lunaspyre

Abrazo del eclipse [Habilidad] [ID - 233263]
Protege a un aliado durante 12s y absorbe 30 millones de p. de daño. Si el escudo se agota, lo que queda de absorción daña a los enemigos en un radio de 70m del escudo.

Resguarda a los enemigos y absorve 1 millón de p. de sanación. Si el resguardo se agota inflige su absorción de sanación restante como daño de las sombras a todos los enemigos en un radio de 8m de cada resguardo.

Quemadura lunar [Debuff] [ID - 236519] [Arcano]
Inflige daño arcano moderado cada 2s durante 30s. Purga astral elimina el efecto.

Golpe lunar [Habilidad] [ID - 237653] [Arcano]
Inflige daño arcano moderado.

Cazadora Kasparian

Guja crepuscular [Habilidad] [ID - 236541] [Sombras]
Lanza una guja al objetivo, inflige mucho daño de las sombras a todo al que alcanza antes de volver al taumaturgo.

Guja espectral [Habilidad] [ID - 237633] [Sombras] [Arcano]
Lanza una guja que rebota entre un máximo de 3 objetivos. Inflige daño de arcanosombra moderado.

Tormenta de gujas [Habilidad] [HEROICO] [ID - 236480] [Arcano]
Lanza una guja que se divide en varias gujas al golpear la pared. Cada una de las gujas inflige gran daño arcano a todos los objetivos golpeados.

Fase 3: Cólera de Elune

Estrategia del combate

En esta fase aparecerá un nuevo area similar al de Salva crepuscular pero de daño arcano.

TANKES
Vigilar las marcas de fuego selenita y cambiar de main-tank si es necesario.

TODOS
Cambiar de zona al recibir Quemadura lunar.

Evitar el area de la Salva crepuscular.

Esquivar las gujas que recorren la sala.

Irse al borde de la sala cuando nos marque Baliza lunar para dejar ahí el area.

En HEROICO colocarse tras los melees al recibir Disparo incorpóreo para repartir el daño.

Sacerdotisa Lunaspyre [ACTIVA]

Quemadura lunar [Debuff] [ID - 236519] [Arcano]
Inflige daño arcano moderado cada 2s durante 30s. Purga astral elimina el efecto.

Fuego selenita [Debuff] [ID - 239264] [Arcano]
Inflige daño arcado moderado cada 2s durante 30s.

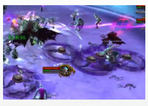
Baliza lunar [Debuff] [Area] [ID - 236713] [Arcano]
Marca a un enemigo, lo que le inflige daño moderado cada 1s durante 6s. Cuando se agota bombardea la ubicación del objetivo cada 1s durante 3s lo que inflige daño arcano moderado y silencia mientras se esté en la zona.

Cazadora Kasparian

Guja crepuscular [Habilidad] [ID - 236541] [Sombras]
Lanza una guja al objetivo, inflige mucho daño de las sombras a todo al que alcanza antes de volver al taumaturgo.

Guja espectral [Habilidad] [ID - 237633] [Sombras] [Arcano]
Lanza una guja que rebota entre un máximo de 3 objetivos. Inflige daño de arcanosombra moderado.

Tormenta de gujas [Habilidad] [ID - 236480] [Arcano]
Lanza una guja que se divide en varias gujas al golpear la pared. Cada una de las gujas inflige gran daño arcano a todos los objetivos golpeados.



Capitana Yathae Lunaplena

Salva crepuscular [Area] [ID - 236442] [Sombras]
Inflige daño de las sombras moderado cada 1,5s en el area de flechas.

Disparo de las sombras [Habilidad] [ID - 237650] [Sombras]
Inflige daño de las sombras moderado al objetivo.

Disparo incorpóreo [Habilidad] [HEROICO] [ID - 236305] [Sombras]
Inflige muchísimo daño de las sombras al objetivo tras 8s. El daño se reduce por cada jugador que intercepte la trayectoria.

PARADOX

Maestra Sassz'ine

Guía rápida diseñada por Tharduk para Paradox - Dun Modr

"La maestra Sassz'ine ha pasado toda una vida sometiendo a los moradores del océano a su voluntad oscura. Con su poder, invoca terrores de las profundidades marinas para arrastrar a aquellos que osan oponérsele."

Características del combate

FASES
Fase 1 del 100% al 70%
Fase 2 del 70% al 30%
Fase 3 del 30% al 0%

ENRAGE: por habilidades

HEROISMO al entrar la fase 3

Estrategia del combate

Durante todo el combate, a parte de las habilidades propias de cada fase hay que controlar las habilidades de la Maestra Sassz'ine.

TANKES

Cambiar el main-tank cuando se reciba Carga de dolor.

El tanke con Carga de dolor será el encargado de tankear los Acechadores del abismo.

Con Carga de dolor hay que evitar cualquier daño físico.

TODOS

Controlar las acumulaciones de ácido de hidra para no acabar stuneado.

Si dispones de cd de mitigación de daño físico puedes recibir el Disparo de hidra solo.

Colocarse delante de las flechas verdes reparte el daño de Disparo de hidra.

HEALERS

En HEROICO los acechadores del abismo dejan un debuff que hay que vigilar para evitar muertes.

Habilidades generales

Maestra Sassz'ine

Durante todo el combate la Maestra Sassz'ine seguirá realizando estas habilidades con independencia de lo que ocurra en cada fase.

Disparo de hidra

Al marcar a más de un objetivo hay que separar a los afectados para que los jugadores que apoyen poniendose delante no reciben más de una marca y sufran el stun.

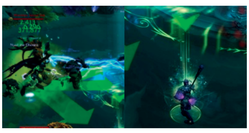
Se puede recibir solo con cd de mitigación de daño físico.

La bendición de Protección también es útil.

El tanke que tenga Carga de dolor debe evitar recibir daño de esta habilidad.

Disparo de hidra [Habilidad] [ID - 230139]
El objetivo de esta habilidad recibe tras 6s una flecha que inflige muchisimo daño físico. El daño se divide entre los jugadores golpeados hasta el objetivo. Cada jugador que recibe daño acumula Ácido de hidra.

Ácido de hidra [Debuff] [ID - 232754]
Inflige leve daño de naturaleza cada 1s durante 6s. Se acumula y aturde durante 6s al llegar a 2 o más acumulaciones.



Carga de dolor [Debuff] [ID - 230201]
Maldice a un objetivo, provocando que reciba 1 millón de p. de daño de las sombras cada 1s. Además, un 100% de todo el daño físico que reciba el objetivo mientras dure la maldición se refleja en el resto de jugadores.

Desde el abismo [Habilidad] [ID - 230227]
Atrae a tres Acechadores del abismo. Sus ataques melee infligen daño de las sombras en lugar de físico.

Acechador del abismo

Sus ataques son de daño de sombra.

Serán tankeados por el tanke con Carga de dolor.

Han de morir sincronizados con Tornado cortante.

Profundidades oscuras [Habilidad] [ID - 230273]
Se teleporta tras un jugador aleatorio y lo golpean.

Oscuridad encubridora [Area] [Entorno][ID - 230959]
Al morir libera una nube durante 20s. Dentro de la nube se recibe leve daño de las sombras cada 2s y se reduce un 75% la probabilidad de golpe.

Mandíbulas de las profundidades [Debuff] [ID - 230276] [HEROICO]
El golpe tras el teleport inflige leve daño de las sombras al golpear y cada 1s durante 4s.

Fase 1: Diez mil colmillos

Estrategia del combate

En esta primera fase hay que lidiar con un muro de viento que hace daño mortal [Tornado cortante] con murlocs que se nos suben a la chepa y con unas medusas cuyas areas de daño sirven para sacudirse a los murlocs de encima.

TODOS

Utilizar Choque atronador para soltar a los múrlocs y poder matarlos.

DPS

Matar a los Acechadores del abismo cuando esten posicionados y a menos de 20s de que Tornado cortante alcance a la banda.

HEALER

Dispelear Choque atronador.

Tornado cortante [Area] [Entorno] [ID - 232732]
Tornados cortantes barren la plataforma, infligen leve daño físico cada 1s durante 20s. Si un tornado toca una de las nubes de Oscuridad encubridora, reduce su eficacia.

Choque atronador [Debuff] [Area] [ID - 230358]
Medusas emergen del agua y se cargan, infligen mucho daño de naturaleza y aturden durante 4s en un radio de 8m.
Suelta y hace vulnerables a los múrlocs que reciben este efecto.

Hambre acuciante [Habilidad] [ID - 230384]
Atrae a unos múrlocs Correolas Quijatajo que se adhieren a los jugadores e infligen leve daño físico cada 2s. También disparan agua a los jugadores cercanos infligiendo moderado daño de escarcha.

Correolas Quijatajo

Explosión de agua [Habilidad] [Area] [ID - 241509]
Inflige daño de escarcha a los jugadores cercanos.

Azote de múrloc [Habilidad] [ID - 242945]
Cada múrloc desmontado aumenta el daño y la velocidad del resto de múrlocs en 15m un 75%.

Fase 2: Terrores de las profundidades

Estrategia del combate

En esta segunda fase aparecerán habilidades generadas por 3 leviatanes que la Maestra Sassz'ine invocará.

TODOS

Evitar Ola aplastante.

Intentar colocar Tinta inficionada a rango para cortar Fauces devoradoras.

Evitar se la merienda de Sarukel.

Sarukel

Fauces devoradoras [Area] [Entorno] [ID - 234621]
Abre sus fauces y aspira alos jugadores, lo que inflige leve daño de escarcha cada 2s. Si un jugador se acerca a menos de 15m muere. Sarukel se vá si inhala 3 nubes de tinta inficionada.

Ossunet

Tinta inficionada [Area] [Entorno] [ID - 232913]
Crea nubes de tinta que se adhieren a los jugadores que entran en ellas, infligen moderado daño de las sombras cada 2s, reducen la velocidad de movimiento un 60%. Hay que acercarlas a Sarukel para cortar su habilidad.

Vellius

Ola aplastante [Area] [Entorno] [ID - 232817]
Inflige mucho daño de escarcha a los jugadores que toquen el area y los repele.

Fase 3: Oceanos de ira

Estrategia del combate

La última fase es una carrera de dps. Seguirán apareniendo los charcos de Tinta inficionada y la Ola aplastante.
Volverán los múrlocs, pero esta vez no tendremos Choque atronador con el que quitarlos de encima para poder pegarles.
Tambien volverá el Tornado cortante, por lo que habrá que seguir atentos a matar a los Acechadores del abismo en el momento justo.

TODOS

Evitar Ola aplastante y tinta inficionada.

DPS

Matar a los Acechadores del abismo en el momento justo.

Ossunet

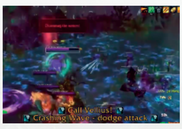
Tinta inficionada [Area] [Entorno] [ID - 232913]
Crea nubes de tinta que se adhieren a los jugadores que entran en ellas, infligen moderado daño de las sombras cada 2s, reducen la velocidad de movimiento un 60%. Hay que acercarlas a Sarukel para cortar su habilidad.

Tornado cortante [Area] [Entorno] [ID - 232732]
Tornados cortantes barren la plataforma, infligen leve daño físico cada 1s durante 20s. Si un tornado toca una de las nubes de Oscuridad encubridora, reduce su eficacia.

Hambre acuciante [Habilidad] [ID - 230384]
Atrae a unos múrlocs Correolas Quijatajo que se adhieren a los jugadores e infligen leve daño físico cada 2s. También disparan agua a los jugadores cercanos infligiendo moderado daño de escarcha.

Vellius

Ola aplastante [Area] [Entorno] [ID - 232817]
Inflige mucho daño de escarcha a los jugadores que toquen el area y los repele.



Correolas Quijatajo

Explosión de agua [Habilidad] [Area] [ID - 241509]
Inflige daño de escarcha a los jugadores cercanos.

PARADOX

Huesped Inhospito

Guía rápida diseñada por Tharduk para Paradox - Dun Modr

"Hace tiempo, este era un cementerio sagrado de los elfos de la noche, pero la Legión ha corrompido el terreno con el condensador de almas. El artefacto vil extrae la energía de los muertos y los convierte en abominaciones. Debido a esta corrupción, los espíritus atormentados se han convertido en monstruosidades que se alimentan de todo el que se adentra en la tumba."

Características del combate

FASES
Fase 1 del 100% al 30%
Fase 2 del 30% al 0%

COMBATE EN 2 FASES SIMULTANEAS
ENRAGE: por habilidades

HEROISMO al entrar la fase 2

Introducción

Los reinos corpóreos y de los espíritus

Este es un combate en el que la banda se dividirá en dos grupos que tendran que lidiar contra adds diferentes en "reinos" diferentes.
Pero a pesar de estar separados en dos "reinos", ambos grupos recibirán daño de las areas y habilidades que vayan apareciendo durante el desarrollo del combate.
Siempre se podrá cambiar de reino utilizando unos baldones dispuestos para ello en la pared de la estancia, siempre que no suframos de algún debuff que nos lo impida.

El Condensador de almas y la Reina de almas Dejahna comparten vida. Hasta el 30% estaremos en fase 1. Dicha fase 1 es un combate cíclico de matar adds y poder pegar a los boses durante el minuto que tardan en volver a salir los adds.

Quietus [Habilidad] [ID - 236678]
Cuando no haya jugadores en el reino actual inflige moderado daño de las sombras. Aumenta el daño de las sombras del boss un 25% durante 12s. Se acumula.

Disonancia [HEROICO] [Area] [Debuff] [ID - 239006]
Todas las criaturas y jugadores infligen periodicamente moderado daño de las sombras a todos los jugadores del reino opuesto en un radio de 8m.

Reino corpóreo

Estrategia del combate

El Condensador de almas debe ser tankeado a causa de Fragmentos oseos.

Aparecerán 3 adds. Un Templario reanimado y 2 Celadores de huesos espectrales.

TANKE

Utilizar mitigaciones activas para reducir el daño de Fragmentos óseos.

Llevar al Templario reanimado a la zona designada cuando tenga Armadura de huesos.

Llevar a los Celadores de huesos espectrales a la zona designada cuando tengan Armadura de huesos.

TODOS

Mantenerse separados 10m.

Cuando os marquen con Gritos atormentados, situarlos en zonas libres de jugadores.

DPS

Focus en los adds, cuando lleguen al 50% de vida recibirán Armadura de huesos. Hasta que no se les elimine centrar el daño en el Condensador de almas.

HEALER

Curar la absorción de sanacion que provoca Lanza de angustia.

Condensador de almas

Fragmentos óseos [Habilidad] [ID -236142]
Infligen un 100% de daño con arma.

Lanza de angustia [Debuff] [ID - 242796]
Marca a un jugador. Tras 6s inflige gran daño de las sombras a todos los jugadores en 5m. Aplica absorción de sanacion y les impide interactuar con fuentes espirituales.

Fisura en colapso [Area] [ID - 235907]
Dura 1,5 min. Los jugadores dentro de la fisura reciben mucho daño de las sombras cada 1s.

Gritos atormentados [Area] [Entorno] [ID - 238570]
Marca a un jugador y le lanza un cono de magia que inflige mucho daño de las sombras. Aumenta un 300% el daño si ya se está dentro de los gritos atormentados. Permanecer dentro inflige leve daño de las sombras cada 1s y silencia.

Templario reanimado

Embate desintegrador [Habilidad] [ID - 238627]
Golpea el suelo y crea grietas que se desplazan hacia fuera. Tocar una grieta inflige mucho daño físico y repele.

Armadura de huesos [Buff] [ID - 236513]
Al 50% de vida obtiene una reducción del 95% de daño durante 1min. Se elimina si recibe grito devastador.

Celador de huesos espectral

Oscuridad enredadora [Habilidad] [ID - 235968]
Daña a un objetivo aleatorio con daño leve de sombras. Rebota 3 veces en jugadores en un radio de 5m y aumenta el daño con cada rebote.

Armadura de huesos [Buff] [ID - 236513]
Al 50% de vida obtiene una reducción del 95% de daño durante 1min. Se elimina si recibe grito devastador.

Reino de los espíritus

Estrategia del combate

No se ataca a la Reina de almas Dejahna. La prioridad de los DPS en este reino es matar los Residuos de alma y a las sacerdotisas caídas. Una vez estén todos los adds muertos, salir al reino corpóreo.

El tanke, por tanto, tauntearà a la Reina de almas Dejahna para recibir Aplastar mente y se centrará en intentar mantener juntos a los adds para matarlos rápido.

Para evitar el daño de Quietus se quedarán un tanke y un healer durante el minuto que dure Almas gemebundas.

Almas gemebundas es canalizado por la Reina de almas Dejahna cuando no quedan adds en el reino de los espíritus.

TANKES

Utilizar reducciones mágicas si se acumula mucho Aplastar mente.

El tanke se quedará cuando Almas gemebundas esté activo.

Hay que tankear a las Sacerdotisas caídas.

Hay que tankear los Residuos de alma.

TODOS

Los jugadores con Nexo de almas se juntarán en el punto designado.

Si te marca con Grito devastador, utilizarlo para romper la Armadura de huesos de los adds del reino corpóreo.

DPS

Focus en los Residuos de alma. Alejarse cuando vayan a morir para evitar el daño de la explosión.

Si no hay adds en el reino corpóreo cortar Grito devastador.

Cuando comience Almas gemebundas, salir al reino corpóreo.

HEALER

Dispelear Cadenas de espíritus.

Un healer se quedará cuando Almas gemebundas esté activo.

Reina de almas Dejahna

Aplastar mente [Debuff] [Interrumpible] [ID - 241566]
Inflige gran daño de las sombras y aumenta su daño un 5% durante 1,5 min. Se acumula.

Marchitar [Debuff] [ID - 236138] [HEROICO]
Inflige leve daño de las sombras cada 3s durante 1min. Aumenta un 100% el daño recibido de Almas gemebundas.

Nexo de almas [Area] [Debuff] [ID - 236464]
Vincula a dos jugadores. Cada uno inflige gran daño de las sombras a todo en un radio de 10m cada 2s hasta encontrarse en un radio de 5m del otro jugador vinculado en el reino opuesto.

Almas gemebundas [Habilidad] [ID - 236075]
Inflige moderado daño de las sombras a todos los jugadores en el reino de los espíritus cada 2s durante 1min.

Sacerdotisa caída

Grito devastador [Debuff] [ID - 236772]
Inflige leve daño de las sombras aun jugador cada 1,5s durante 7,5s. Cada golpe reduce la velocidad de movimiento del objetivo un 10% durante 12s. Se acumula.
Explota al llegar a 5 acumulaciones, lo que inflige moderado daño de las sombras y elimina Armadura de huesos a todos los objetivos en un radio de 5m.

Cadenas de espíritus [Debuff] [ID - 236361]
Cadenas vuelan hacia un jugador, infligen moderado daño de las Sombras y reduce la velocidad de movimiento un 50% durante 30s. Impiden usar fuentes espirituales.

Residuo de alma

Putrefacción de alma [Area] [ID - 237588]
Al moverse deja charco. Inflige moderado daño de las sombras cada 2s y reduce el daño infligido un 75%.

Erupción de almas [Habilidad] [ID - 236158]
Al morir explota e inflige gran daño de las sombras a todos en un radio de 5m y los repele.

Fase 2: Almas atormentadas

Estrategia del combate

Todos los adds deben haber muerto antes de entrar en la fase 2.
Es una carrera de dps a causa de Tormento.

REINO ESPIRITUAL

Alejarse lo más posible del boss cuando lance Fatalidad hendiente.

Ir a melee del boss cuando lance Hendimiento condenado.

REINO CORPÓREO

Ir a melee del boss cuando lance Fatalidad hendiente.

Alejarse lo más posible del boss cuando lance Hendimiento condenado.

TANKES

El tanke del reino espiritual debe usar reducciones mágicas para contrarrestar Aplastar mente.

HEALER

Dispelear Cadenas de espíritus.

TODOS

Los jugadores marcados con nexo de almas siguen juntandose en el punto designado.

El huésped inhóspito

Fatalidad hendiente [Area] [ID - 236542]
Marca una zona alrededor del boss e inflige masivo daño de las sombras a todos los jugadores en un radio de 15m, divididos a partes iguales entre los objetivos alcanzados en el reino corpóreo. Además inflinge masivo daño de las sombras a todos los jugadores que estén en el reino de los espíritus. Los jugadores que estén más lejos recibirán menos daño.

Hendimiento condenado [Area] [ID - 236568]
Marca una zona alrededor del boss e inflige masivo daño de las sombras a todos los jugadores en un radio de 15m, divididos a partes iguales entre los objetivos alcanzados en el reino de los espíritus. Además inflinge masivo daño de las sombras a todos los jugadores que estén en el reino corpóreo. Los jugadores que estén más lejos recibirán menos daño.

Tormento [Buff] [Enrage] [ID - 236548]
Aumenta periódicamente su daño infligido un 10%. Se acumula. Si Fatalidad hendiente o Hendimiento condenado no golpean a ningún jugador obtiene 5 acumulaciones.

Reina de almas Dejahna

Aplastar mente [Debuff] [Interrumpible] [ID - 241566]
Inflige gran daño de las sombras y aumenta su daño un 5% durante 1,5 min. Se acumula.

Marchitar [Debuff] [ID - 236138] [HEROICO]
Inflige leve daño de las sombras cada 3s durante 1min. Aumenta un 100% el daño recibido de Almas gemebundas.

Nexo de almas [Area] [Debuff] [ID - 236464]
Vincula a dos jugadores. Cada uno inflige gran daño de las sombras a todo en un radio de 10m cada 2s hasta encontrarse en un radio de 5m del otro jugador vinculado en el reino opuesto.

Almas gemebundas [Habilidad] [ID - 236075]
Inflige moderado daño de las sombras a todos los jugadores en el reino de los espíritus cada 2s durante 1min.

PARADOX

Doncella Vigía

Guía rápida diseñada por Tharduk para Paradox - Dun Modr

"Aegwynn encomendó la defensa de la Tumba de Sargeras a la Doncella Vigía, que la ha custiodado durante cientos de años. Pero la guardiana no pudo prever qué efecto tendría la filtración de energía vil del avatar en este ensamblaje titánico. Corrompida poco a poco por la maldad, ahora busca la destrucción de todo el que se interponga en su camino."

Características del combate

FASES
2 fases cíclicas

Saltos de fe
Grupos separados

ENRAGE: por tiempo

HEROISMO de pull

Introducción

Alma inestable y las infusiones

Lo primero que hay que aprender en este combate es a tirarse al vacio. Alma inestable coloca un reloj sobre la cabeza de los jugadores marcados. Si no sincronizan bien los tiempos, o mueren ellos, o matan a la banda.

Para el correcto desarrollo de este combate, además, dividiremos la banda en dos lados. El lado de la Luz y el de la energía Vil. Pues cualquier interactuación de ambas activará Alma inestable.

Los jugadores serán marcados con una de las dos infusiones (luz y vil) que determinará su posición durante el combate.

Resguardo de Aegwynn [Entorno] [ID - 236420]
Saltar al agujero evita que la explosión de Alma inestable afecte a toda la banda.

Furia de las eras [Habilidad] [ID - 243290]
Aumenta el daño de la doncella un 100%.

Fase 1: Divide y vencerás

Estrategia del combate

La banda estará separada de acuerdo a la infusión que tengan.
Cualquier habilidad opuesta que interactue activará Alma Inestable.
Hay que saltar al vacio en el momento justo.

TANKE

Utilizar los cd para mitigar el daño de los martillos. Si no hay cd avisar para que la banda se junte.

TODOS

Mantenerse en el lado correspondiente a la infusión obtenida.

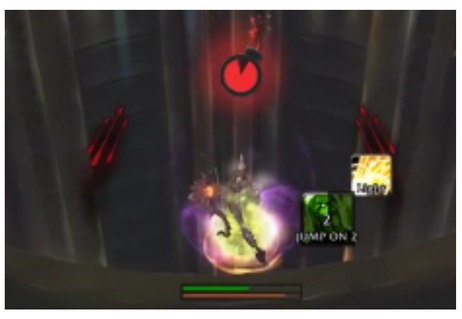
Evitar cualquier area.

Juntarse al tanke de tu lado cuando lo pida y alejarse rápidamente.

Saltar bien.

Inestabilidad en masa [Habilidad] [ID - 235267]
Aplica Alma inestable al instante a un máximo de 3 enemigos.

Alma inestable [Debuff] [ID - 235138]
Inflige moderado daño de fuego cada 2s. Tras 8s el objetivo explota lo que inflige gran daño de fuego a todos los aliados. El objetivo y aliados en un radio de 5m serán repelidos.
Los martillos, los ecos, los fragmentos opuestos y acercarse a jugadores con infusión opuesta activan la habilidad. Inestabilidad en masa también causa Alma inestable directamente.



Infusión [Habilidad] [ID - 235271]
Los jugadores reciben una de las dos infusiones al azar.

Infusión de luz [Debuff] [ID - 235214]
El objetivo recibe leve daño sagrado cada 32. Se elimina al juntarse con un aliado que tenga infusión vil. Activa Alma inestable.

Infusión vil [Debuff] [ID - 241316]
El objetivo recibe leve daño de fuego cada 3s. Se elimina al juntarse con un aliado que tenga infusión de luz. Activa Alma inestable.

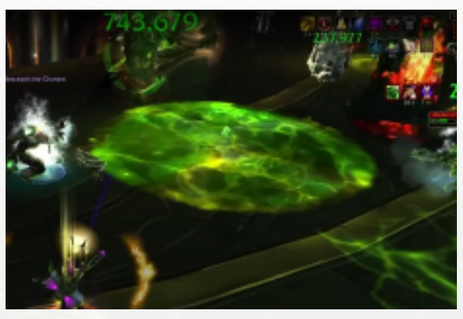
Martillo de la creación [Cono frontal] [ID - 235569]
Inflige al objetivo mucho daño físico. A continuación irradia energía sagrada lo que divide muchisimo daño sagrado entre todos los objetivos golpeados en un radio de 20m en cono frente a la doncella. Crea una zona de Remanencia de Luz. Los objetivos con infusión vil golpeados activan Alma inestable.

Remanencia de luz [Area] [ID - 237994]
Inflige leve daño sagrado cada 2s. Conforme decae emite ecos de luz que golpean a todos los jugadores en 4m con moderado daño sagrado. Los objetivos con infusión vil golpeados activan Alma inestable.

Eco de luz [Area] [ID - 238037]
Area generada por Remanencia de luz, si golpea a un jugador con infusión vil activará Alma inestable.

Martillo de desintegración [Cono frontal] [ID - 235573]
Inflige al objetivo mucho daño físico. A continuación irradia energía vil lo que divide muchisimo daño de fuego entre todos los objetivos golpeados en un radio de 20m en cono frente a la doncella. Crea una zona de Remanencia vil. Los objetivos con infusión de luz golpeados activan Alma inestable.

Remanencia vil [Area] [ID - 238316]
Inflige leve daño de fuego cada 2s. Conforme decae emite ecos viles que golpean a todos los jugadores en 4m con moderado daño de fuego. Los objetivos con infusión de luz golpeados activan Alma inestable.



Eco vil [Area] [ID - 238420]
Area generada por Remanencia vil, si golpea a un jugador con infusión de luz activará Alma inestable.

Fase 2: La ira de la vigía

Estrategia del combate

Esta fase es de coordinación y dps.
Los jugadores, sobretodo los dps deberán coger tantas esferas del elemento de la infusión que tengan como puedan.

Una vez terminen de aparecer esferas, full dps a la Doncella vigía para eliminar el escudo que tiene antes de que acumulemos 30 marcas de daño y nos mate a todos.

Una vez eliminado el escudo, hay que cortar Cólera de los creadores y volvemos a la fase 1.

Golpe de vuelta [Debuff] [ID - 237722]
Aturde a todos los enemigos durante 6s.

Baluarte titánico [Escudo] [ID - 235028]
Un escudo que absorve 60 millones de p. de daño evita interrupciones.

Cólera de los creadores [Habilidad] [ID - 234891]
Inflige leve daño sagrado por oleada. Cada oleada aumenta el daño. Al llegar a 30 acumulaciones cada oleada inflige 10 millones de daño.

Extinguir vida [Habilidad] [ID - 238472]
Al llegar a 30 acumulaciones de Cólera de los creadores, nos mata a todos de una ostia wapa wapa.

Fragmentos de esencia [Entorno] [ID - 236061]
Emite fragmentos que salen despedidos de la doncella.

Gracia del creador [Debuff] [ID - 235534]
Coger fragmentos de creación mientras se tiene infusión de luz potencia el daño un 10% y la sanación un 5% a los aliados cercanos. Se acumula hasta 10 veces.

Vigor de demonio [Debuff] [ID - 235538]
Coger fragmentos de desintegración mientras se tiene infusión vil potencia el daño un 10% y la sanación un 5% a los aliados cercanos. Se acumula hasta 10 veces.

PARADOX

Avatar Caido

Guía rápida diseñada por Tharduk para Paradox - Dun Modr

"Cuando Aegwynn derrotó al avatar de Sargeras, no fue capaz de destruirlo. En un esfuerzo por sellarla, sepultó la armadura bajo el Templo de Elune, donde ha permanecido en un estado de letargo durante cientos de años. Ahora, que la Legión está derribando las barreras de la tumba, Kil'jaeden tiene la oportunidad de reanimar la armadura y desatar su poder en Azeroth."

Características del combate

2 FASES
La fase 2 comienza cuando el Avatar caído alcanza el 100% de energía.

ENRAGE: cuando se acaba el suelo

HEROISMO en fase 2

Introducción

Los caballeros dejan que ellas terminen primero

En este combate lo más importante es matar a la Doncella del valor antes de pasar a la fase 2.

Para matarla hay que interponerla entre un pilón de contención y el Avatar caído. No se le puede matar directamente hasta que no se active Protocolo de purificación. Hay que llevarla hasta esa activación hasta 4 veces.

Fase 1: El sueño perturbado

Estrategia del combate

Ir bajandole la vida al Avatar caído hasta que la Doncella de valor active Protocolo de purificación que deberemos cambiar de objetivo y atacarla a ella.

TANKE

Cambiar de tankes al recibir Desolar.

Siempre debe haber alguien pegado al Avatar caído para evitar Onda de oscuridad.

TODOS

Alejarse a la pared al recibir Hojas sombrías.

Alejarse a la pared cuando se active Ruptura de realidades.

Correr sin cruzarse con los demás cuando se active Llamas de caos.

En HEROICO entar en las areas que deja Toque de Sargeras para evitar el wipe. Al menos han de entrar 2 por area o 1 con mitigación o pompa.

DPS

Focus en la Doncella de valor cuando comience Protocolo de purificación.

Avatar caído

Desolar [Debuff] [ID - 236494]
Inflige muchisimo daño físico y aumenta un 75% el daño recibido de esta habilidad durante 29s. Se acumula.

Ruptura de realidades [Area] [Entorno] [ID - 239132]
Una explosión de energía que inflige daño masivo a todos los jugadores. Alejarse reduce el daño.

Caos desatado [Habilidad] [ID - 239482]
Aplica Llamas de caos a los jugadores.

Llamas de caos [Debuff] [ID - 240213]
Cada 0,5s el objetivo marca su ubicación actual. Tras 1,5s ésta explota e inflinge mucho daño de caos a todos los jugadores en 5m. Además el objetivo recibe un perjuicio de daño leve de caos cada 0,5s durante 4s.

Hojas sombrías [Habilidad] [ID - 240970]
3 Hojas van a toda velocidad hacia objetivos aleatorios. Cada jugador golpeado crea un charco de Oscuridad latente y explota infligiendo muchisimo daño de las sombras al objetivo y a todos los jugadores en 7m.

Oscuridad latente [HEROICO] [Area] [Entorno] [ID - 239212]
El charco inflige mucho daño de las sombras cada 2s y reduce la velocidad de movimiento un 50% mientras se esté sobre él.

Consumir [Habilidad] [ID - 240594]
Al llegar a 100 de energía, el avatar consume la vida restante de la Doncella de Valor y se sana.

Onda de oscuridad [Habilidad] [ID - 236528]
Inflige mucho daño de las sombrasa todos. Solo si no tiene a alguien a melee.

Toque de Sargeras [HEROICO] [Area] [ID - 239058]
Se crean 3 fisuras que erupcionan a los 8s. Infligen daño masivo de las sombras a todos los jugadores, divididos a partes iguales. Si no se absorven infligen muchisimo daño de las sombras a todos.

Doncella de valor

Potenciación de matriz [Habilidad] [ID - 233961]
Mientras la doncella esté en la matriz el daño físico de la doncella va aumentando un 5%. Se acumula mientras permanezca dentro de la matriz.

Protocolo de purificación [Escudo] [ID - 241008]
Al llegar a 100 de energía, la doncella adquiere un escudo que absorve un 25% de su salud máxima y comienza a castear. Al completar el lanzamiento inflige 10 millones de daño de fuego a todos. Agotar el escudo provoca Fallo.

Fallo [Habilidad] [ID - 233739]
Inflige a la doncella un daño igual a su 25% de salud máxima y la aturde durante 4s lo que corta cualquier casteo.

Pilón de contención

Matriz corrupta [Habilidad] [ID - 233556]
Cuando se activa el pilón un haz de poder corrupto carga de energía al Avatar Caído cada 1s durante 40s. La doncella puede interceptar el haz y se carga ella.

Fase 2: El avatar desatado

Estrategia del combate

Esta fase es una carrera de dps.
Hay que acabar con el Avatar caido antes de que rompa todo el suelo.

TANKE

Llevar al Avatar caído lo más al borde de la plataforma posible sin que toque la lava.

Cambiar el main-tank al acumular Desolar.

TODOS

Alejarse cuando active Ruptura de realidades.

Entrar en las areas de Marca oscura para repartir daño.

En HEROICO esquivar los torbellinos que aplican un 90% de reducción de sanación durante 10s.

Desolar [Debuff] [ID - 236494]
Inflige muchisimo daño físico y aumenta un 75% el daño recibido de esta habilidad durante 29s. Se acumula.

Marca oscura [Debuff] [Area] [ID - 240398]
Tras 6s el objetivo marcado inflige muchisimo daño de las sombras dividido entre todos los jugadores en 8m y los lanza por los aires.

Abrasamiento [Habilidad] [ID - 234179]
Inflige daño de fuego a todos cada 2s. Mientras el avatar permanezca en la lava el daño aumenta permanentemente un 50% cada 2s.

Ruptura de realidades [Area] [Entorno] [ID - 239132]
Una explosión de energía que inflige daño masivo a todos los jugadores. Alejarse reduce el daño. Rompe el suelo.

Vientos negros [HEROICO] [Debuff] [Entorno] [ID - 242017]
Tras 6s el objetivo marcado inflige muchisimo daño de las sombras dividido entre todos los jugadores en 8m y los lanza por los aires.

PARADOX

Kil'Jaeden

Guía rápida diseñada por Tharduk para Paradox - Dun Modr

"Desde que propició el acuerdo que empujó a los draenei a las estrellas, Kil'Jaeden ha estado convencido de que la Legión es imparable. Aun así, sus artimañas no han evitado que llegues a este momento decisivo. Enfurecido porque la promesa de victoria de Sargeras no ha llegado a cumplirse, el señor demoníaco se prepara para enfrentarse a ti personalmente, en un combate final que definirá el destino de Azeroth para siempre."

Características del combate

3 FASES con 2 INTERMEDIOS
Fase 1: 100T al 80% de vida
Intermedio 1 Kil'Jaeden es invencible durante 1min
Fase 2: al 40% de vida
Intermedio 2 termina cuando se eliminan los adds
Fase 3 y final

HEROISMO en fase 3

Introducción

Cuidado que no hay barandilla

Este es un combate largo y complejo. Como no podía ser de otra manera.
Focus adds, buen posicionamiento para evitar wipes y esquivar areas.

El entorno juega un importante papel en este combate.

Fase 1: El traidor

Estrategia del combate

En la primera fase lo más importante es coger el tempo del Armagedón. No se puede quedar ni un area sin coger o es wipe.
Hay que colocarse correctamente cuando se active Singularidad desintegradora o el ej muere.

TANKE
Cambiar de main-tank cuando la acumulación de Garras viles sea insostenible.

Si no hay dps con pompa para el Granizo de armagedón, colocarse sobre él y usar cd.

En HEROICO no debe haber nadie con el tanke cuando Kil'Jaeden active Garras viles.

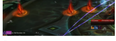
EN MODO HEROICO
Focus a los Reflejos de las sombras.

Los jugadores que hayan sido marcados con Reflejo de las sombras deben intentar separarse entre ellos 20m.

Garras viles
[Habilidad][Area][Debuff][ID - 239931]
Durante 9s sus ataques a melee aumentan un 50% todo el daño recibido por los enemigos golpeados durante 30s. Se acumula.
EN HEROICO hace un ataque en cono del 40% de su daño físico frente a él.

Singularidad desintegradora
[Area][Enemy][ID - 239299]
Mata a los jugadores en el area de impacto, al resto les hace mucho daño y los repele.

Lluvia de armagedón
[Area][Debuff][ID - 240852]
Tras 7s impacta en la ubicación marcada e inflige mucho daño de fuego instantaneo y daño moderado extra cada 2s durante 1m. Se acumula.
Si no impacta en ningún jugador desata Explosión de armagedón.



Granizo de armagedón
[Area][Debuff][ID - 240908]
Tras 7s impacta en la ubicación marcada e inflige mucho daño de fuego instantaneo y daño moderado extra cada 2s durante 1m. Se acumula.
Si no impacta en ningún jugador desata Explosión de armagedón.

Explosión de armagedón
[Habilidad][ID - 240908]
Inflige muchísimo daño de fuego al instante y mucho daño de fuego extra cada 2s durante 30s a todos.

Reflejo de las sombras: erupción
[HEROICO][Habilidad][Add][Radio de acción][ID - 238210]
Crea copia del jugador marcado tras 8s. Inflige daño de fuego a todos y acumula erupción.
Erupción [ID - 239924]
Aumenta el daño un 200%. Se acumula.
En HEROICO cada lanzamiento también aplica erupción a los otros reflejos en erupción en 20m.

Intermedio: Llama eterna

Estrategia del combate

En este intermedio, como Kil'Jaeden es invulnerable nos centraremos en situarnos correctamente para todas las habilidades que nos va activando.

TODOS
Situarse en fila para repartir el daño de Llama aterradora enfocada.

Seguir haciendo las mecánicas de Armagedón.

Los marcados con Llama aterradora rebosante han de separarse de la banda.

En HEROICO se activa Singularidad desintegradora y hay que ejecutar las mecánicas.

En HEROICO los jugadores que se pongan para recibir Llama aterradora enfocada deberán guardar un rango de 5m entre ellos.

Llama aterradora rebosante
[Area][Radio de acción][ID - 238465]
Inflige mucho daño de fuego al jugador objetivo y a los aliados en 15m.

Llama aterradora enfocada
[Area][Enemy][Radio de acción][ID - 238565]
Inflige 8 millones de daño de fuego a todos los jugadores en una línea en dirección al objetivo. El daño se divide entre los jugadores golpeados.
Explosión aterradora enfocada [HEROICO][ID - 238565]
Los jugadores afectados explotan lo que inflige mucho daño de fuego a ellos mismos y a todos los demás jugadores en 5m.

Lluvia de armagedón
[Area][Debuff][ID - 240852]
Tras 7s impacta en la ubicación marcada e inflige mucho daño de fuego instantaneo y daño moderado extra cada 2s durante 1m. Se acumula.
Si no impacta en ningún jugador desata Explosión de armagedón.

Granizo de armagedón
[Area][Debuff][ID - 240908]
Tras 7s impacta en la ubicación marcada e inflige mucho daño de fuego instantaneo y daño moderado extra cada 2s durante 1m. Se acumula.
Si no impacta en ningún jugador desata Explosión de armagedón.

Explosión de armagedón
[Habilidad][ID - 240908]
Inflige muchísimo daño de fuego al instante y mucho daño de fuego extra cada 2s durante 30s a todos.

Singularidad desintegradora
[HEROICO][Area][Enemy][ID - 239299]
Mata a los jugadores en el area de impacto, al resto les hace mucho daño y los repele.

Fase 2: Almas reflejadas

Estrategia del combate

Continua el Armagedón por lo que seguiremos haciendo las mecánicas. Igual ocurre con Singularidad desintegradora, Llama aterradora rebosante y Llama aterradora enfocada.

TANKE
Cambiar de main-tank cuando la acumulación de Garras viles sea insostenible.

Si no hay dps con pompa para el Granizo de armagedón, colocarse sobre él y usar cd.

En HEROICO no debe haber nadie con el tanke cuando Kil'Jaeden active Garras viles.

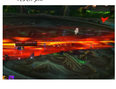
EN MODO HEROICO
Aparecerá un nuevo Reflejo de las sombras que ha de ser tankeado y separado de la banda. Matar rápidamente los Reflejos de las sombras:Erupción para acabar con éste rápidamente o matarlo primero.

Garras viles
[Habilidad][Area][Debuff][ID - 239931]
Durante 9s sus ataques a melee aumentan un 50% todo el daño recibido por los enemigos golpeados durante 30s. Se acumula.
EN HEROICO hace un ataque en cono del 40% de su daño físico frente a él.

Singularidad desintegradora
[Area][Enemy][ID - 239299]
Mata a los jugadores en el area de impacto, al resto les hace mucho daño y los repele.

Llama aterradora rebosante
[Area][Radio de acción][ID - 238465]
Inflige mucho daño de fuego al jugador objetivo y a los aliados en 15m.

Llama aterradora enfocada
[Area][Enemy][Radio de acción][ID - 238565]
Inflige 8 millones de daño de fuego a todos los jugadores en una línea en dirección al objetivo. El daño se divide entre los jugadores golpeados.
Explosión aterradora enfocada [HEROICO][ID - 238565]
Los jugadores afectados explotan lo que inflige mucho daño de fuego a ellos mismos y a todos los demás jugadores en 5m.



Reflejo de las sombras: erupción
[HEROICO][Habilidad][Add][Radio de acción][ID - 238210]
Crea copia del jugador marcado tras 8s. Inflige daño de fuego a todos y acumula erupción.
Erupción [ID - 239924]
Aumenta el daño un 200%. Se acumula.
En HEROICO cada lanzamiento también aplica erupción a los otros reflejos en erupción en 20m.

Reflejo de las sombras: lamento
[HEROICO][Habilidad][Area][Radio de acción][Add][ID - 238278]
Crea copia del jugador marcado tras 7s. Inflige 1 millon de daño de sombra en 10m y acumula crescendo.
Crescendo [ID - 240106]
Aumenta un 100% el daño de sombras infligido y aumenta el area de efecto por acumulación.

Lluvia de armagedón
[Area][Debuff][ID - 240852]
Tras 7s impacta en la ubicación marcada e inflige mucho daño de fuego instantaneo y daño moderado extra cada 2s durante 1m. Se acumula.
Si no impacta en ningún jugador desata Explosión de armagedón.

Granizo de armagedón
[Area][Debuff][ID - 240908]
Tras 7s impacta en la ubicación marcada e inflige mucho daño de fuego instantaneo y daño moderado extra cada 2s durante 1m. Se acumula.
Si no impacta en ningún jugador desata Explosión de armagedón.

Explosión de armagedón
[Habilidad][ID - 240908]
Inflige muchísimo daño de fuego al instante y mucho daño de fuego extra cada 2s durante 30s a todos.

Intermedio 2: Velo del impostor

Estrategia del combate

En esta fase los jugadores deberán recorrer rápidamente la sala hasta dar con Illidan.
Cuando lo localice todos irán a su posición para obtener Mirada ciega de Illidan y poder ver y eliminar las Almasombrías antes de que el daño sea insostenible.

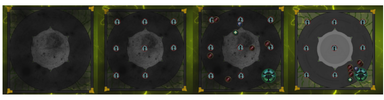
Velo del impostor
[Debuff][ID - 241698]
No puedes marcar a ningún jugador o enemigo a más de 8m. Te afecta Sombra asfixiante.
Sombra asfixiante [ID - 241811]
Absorve cantidades crecientes de sanación cuanto más tiempo dure el Velo del impostor

Almasombría

Almasombría desestabilizado
[Habilidad][ID - 241174]
Explota periódicamente infligiendo leve daño de sombras a todos los jugadores en 300m.

Lord Illidan Tempestira

Mirada ciega de Illidan
[Debuff][ID - 241711]
Todos los jugadores a menos de 8m reciben Mirada ciega de Illidan que permite ver a los enemigos en la oscuridad.
Inflige daño de fuego cada 1s durante 20s.



Fase 3: Oscuridad de mil almas

Estrategia del combate

Aunque ya no hay que preocuparse por el Armagedón, las mecánicas de las llamas continua además de las nuevas mecánicas propias de esta fase.

TANKE
Cambiar de main-tank cuando la acumulación de Garras viles sea insostenible.

Si no hay dps con pompa para el Granizo de armagedón, colocarse sobre él y usar cd.

En HEROICO no debe haber nadie con el tanke cuando Kil'Jaeden active Garras viles..

TODOS
Cuando Kil'Jaeden active Oscuridad de mil almas hay que acercarse a las fallas que habrán aparecido en los bordes de la sala hasta tener Opresión de gravedad y que la habilidad no nos dañe.

Evitar el daño de los Obeliscos.

EN MODO HEROICO
El jugador marcado por Orbe flameante debe intentar kitearlo lo más posible para reducir en lo posible el charco que deje.

Oscuridad de mil almas
[Habilidad][Debuff][ID - 239216]
Dispara descargas a todos los jugadores, inflige muchísimo daño de las sombras al instante y deja mucho daño de las sombras cada 2s durante el resto del encuentro.
Estar afectado por Opresión de gravedad cerca de una falla devsia la descarga y evita el daño.

Obelisco demoníaco
[Area][Enemy][ID - 239782]
Detonan y forman una cruz de energía vil que inflige muchísimo daño de fuego a todos los jugadores afectados y los repele.

Rasgar falla
[Area][Enemy][ID - 239214]
Crea una falla que atrae a los jugadores e inflige Opresión de gravedad a los que estén demasiado cerca. También atrae los charcos de llamas creados por los orbes flameantes y los aspira reduciéndolos con el tiempo.
Opresión de gravedad [Debuff][Enemy][ID - 239153]
Inflige mucho daño de las sombras cada 1s. Aumenta con el tiempo mientras dure el efecto.

Orbe flameante
[HEROICO][Area][Enemy][ID - 239115]
Crea un orbe en una ubicación que sigue al jugador más cercano. Cuando impacta con el jugador activa Detonación flameante.
Detonación flameante [Area][Enemy][ID - 239816]
Inflige muchísimo daño a todos los jugadores en 10m y crea un charco de fuego que aplica Ardiendo.
El tamaño del charco se reduce en función del tiempo que tarde el orbe en activar la Detonación flameante.
Ardiendo [Debuff][ID - 240016]
Inflige muchísimo daño de fuego cada 2s.

Garras viles
[Habilidad][Area][Debuff][ID - 239931]
Durante 9s sus ataques a melee aumentan un 50% todo el daño recibido por los enemigos golpeados durante 30s. Se acumula.
EN HEROICO hace un ataque en cono del 40% de su daño físico frente a él.

Llama aterradora rebosante
[Area][Radio de acción][ID - 238465]
Inflige mucho daño de fuego al jugador objetivo y a los aliados en 15m.

Llama aterradora enfocada
[Area][Enemy][Radio de acción][ID - 238565]
Inflige 8 millones de daño de fuego a todos los jugadores en una línea en dirección al objetivo. El daño se divide entre los jugadores golpeados.
Explosión aterradora enfocada [HEROICO][ID - 238565]
Los jugadores afectados explotan lo que inflige mucho daño de fuego a ellos mismos y a todos los demás jugadores en 5m.

PARADOX