

Der Seidenhof

Die vertrauenswürdigen Berater

Übersicht

Phases: 3 Hero: P1

Mit einer Vielzahl einzigartiger Taktiken werden beide Bosse daran arbeiten, den Raid mit komplizierten Netz-Mechaniken Dispelltänzen und kraftvollen Griffen zu verwirren. Weisen Sie die Gruppe zu, die jeden schwierigen Moment bewältigen, und hoffen, dass dies erfolgreich ausführen können.

SPECIAL NOTES

Immunities – N/A
 Dispels – Stechender Schwarm
 Kicks – N/A

TANK

Ein Tank Pro Boss.
 Takazj unbeweglich, halte Anub in der Nähe.

Heiler

Dispells wenn Spieler in der Nähe von Takazj
 CDs für Giftiger Regen.

DPS

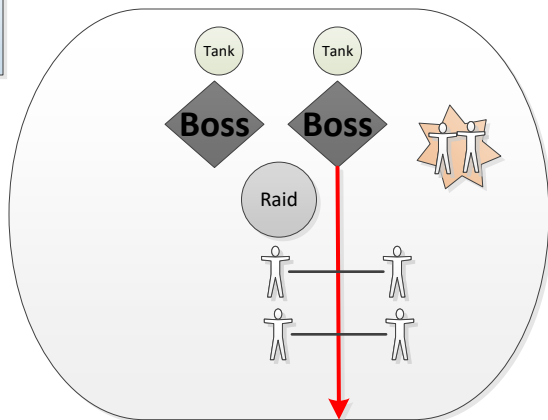
2 Ziele Cleave Kampf.
 Gelegentlich Add-Bursts.

ABILITIES

Proklamation der Königin – Bosse teilen sich Leben.

Phase 1

Weicht den Frontal aus
 auf einen zufälligen Spieler zielt.



Weise Spieler an, das Netz zu durchdringen und sich miteinander zu verbinden.

Stoppt Anubs Ansturm, indem das Netz gespannt wird.

Nuke/CC Adds
 die spawnen und Spieler fixieren.

Phase 1

Anub:

Durchbohrender Schlag Anub fügt dem Tank großen Schaden zu, erhöht den zukünftigen Schaden durch diese Fähigkeit, stapelbar.

Ruf des Schwarms Beschwört 3 Skarabäen, die langsam immun gegen CC werden und ihrem Ziel eine stapelbare Erhöhung des erlittenen Schaden zufügen.

Tollkühner Ansturm Anub stürmt durch den Raum und vernichtet den Raid, sofern er nicht durch die vernetzten Netze zweier Spieler blockiert wird.

Durchbohrende Eruption Frontaler Kegel, der auf einen zufälligen Spieler gerichtet ist und jeden getroffenen Gegner betäubt, bis der Stachel zerstört wird.

Takazj:

Giftblitz – Wendet DoT auf das Ziel an.

Giftiger Regen Pulsierender Raidweiter Schaden.

Netzbombe Erzeugt Netze im Raum. Das Berühren der Mitte verursacht Schaden und verbindet alle Spieler, die im Netz stehen - weg bewegen wird die Verbindung zerbrecen.

Unterbrechung Brechen Sie Takazjs Schild in dieser Phase, während teile des Raums ausweichen, die mit Netzen gefüllt sind.

Phase 2: Alle Phasen aus P1, außern den Ansturm.

Stechender Schwarm Debufft Spieler, Bannungen werden auf den nächstgelegenen Spieler oder auf Takazj übertragen, wenn dieser am nächsten ist. 3 Stapel lösen Desorientierung aus.

Netzvortex – Alle Spieler werden zu Takazj gezogen und an einen anderen Spieler gefesselt. Rennt weg um einer Explosion zu entgehen.

Kataklystische Entropie Takazj kanalisiert einen Raid-Wipe-Zauber, sofern er nicht durch Stechender Schwarm desorientiert wird.

Unterbrechung 2: Brechen Sie Anubs Schild in dieser Phase, während Sie den sich ausdehnenden Stachelkreisen ausweichen.

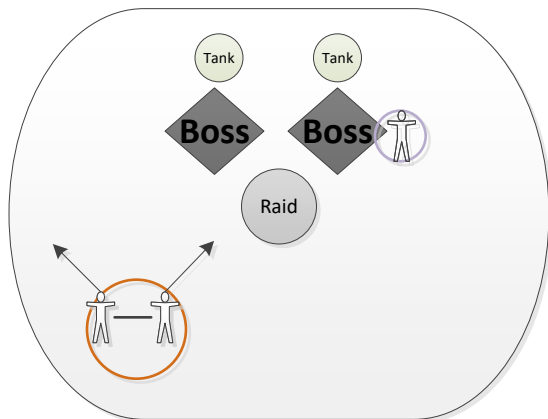
Phase 3: Alle Mechaniken aus P1 und P2.

Entfesselter Schwarm Immer stärkerer Schaden im gesamten Schlachtzug.

Intermission 1: Break Takazj's shield while dodging portions of room that fill with webs.

Phase 2

Lauf weg von Explosion, nachdem zum Boss gezogen wurde.



Bewegt dich zu Takazj mit Stechender Schwarm.

Banne Spieler, um den Debuff auf Boss zu verteilen.

Plan den finalen dispell, um den Boss während des Kataklystischer Zauber zu betäuben.

Brech Bindungen, indem sich vom Partner trennt.

Unterbrechung 2: Zerbrich Anub's Schild, während man den expandierenden Ringen ausweicht.

Phase 3

Muss in dieser Phase alle Mechaniken der früheren Phasen beherrschen.

Nutze die Netze um Anub's Ansturm aufzuhalten.

Plant die Dispells um Takazj's tödlichen Raid-Wipe-Zauber aufzuhalten.

MYTHISCH ONLY

Zu Beginn der Begegnung erhalten Spieler in der Nähe von Takazj das Zeichen der Paranoia und Spieler in der Nähe von Anub'arash das Zeichen der Wut. Während des Kampfes erzeugen die Spieler Kugeln der Paranoia und der Wut. Das Berühren des gegenüberliegenden markierten Spieler oder der gegenüberliegenden Kugel führt zum sofortigen Tod. Der Raid muss die Kugeln entsprechend ausweichen. 3 Netze sind nötig um den Ansturm aufzuhalten.