

First at all, thanks Dufy for this wonderful guide that help us at all. This guide is a free translation from me, i dont put inside new information only particular tactic from our guild.

The original guide is in this link:

[Dufy original guide](#)

SWTOR Dread Palace Operation guide

SWTOR Dread Master Bestia Dread Palace operation guide

Phase 1

Dread Master Bestia no te ataca si no le atacas tu primero, por lo que podemos estar cerca de ella. Ella no baja hasta la fase 2 por lo que la en fase 1 solo tenemos adds. Bestia bajara en la fase 2 cuando matemos a los 4 Dread Monsters o se agote el tiempo. **Asegurse de matar los Tentacles primero poque si están up cuando baje Bestia explotan y te revienta el orto.**

a) Dread Tentacle

- Atacara a un random (System message red text) y castea un ataque Spit. Hay que interrumpirlo, sino **instakill**. Tiene un cast time de 8s así que si juegas con las dos manos y la pantalla encendida no debería haber problema. Matar a los tentáculos primero para no estar pendiente de los cortes



b) Dread larva (conocidos como los pequeños)

- Castea AoE llamado Expectorate. Son los segundos en el orden de prioridad.



c) Dread Monster (si hay pequeños, tiene que haber Grandes)

- Si están juntos se buffean entre ellos (en los buffs aparece un icono de enrage si se activa). La Raid necesita separarlos y mantenerlos lejos de los otros y de Bestia en la fase 2 también.



Phase 2

Dread Master Bestia baja y la fase dura hasta el 50% de vida de Bestia momento en el que castea Gathering Forces y empieza la fase 3

Cositas a saber:

- **Debuff en tanks(Swap tank necesario).** Tankes cambian a 4 stacks pero a veces los dejan coger hasta 8 (ni idea de porque). Si tienes más de 5, Bestia castea **Dread Strike** (*channeled attack*) que hace mucha pupita.



- **Combusting Seed.** Círculo rojo (**el círculo rojo Grande**) que coloca a un random. Este círculo se mueve contigo y explota haciéndote daño, así que alejarse del grupo. El que lo tiene aparece un debuff con timing para saber cuando va a explotar.
 - Cuando te ponga el **círculo rojo Grande** recomienda moverse por si también te ha puesto el conocido como... **círculo rojo pequeño o chiquito (para nuestros amigos de más allá del charco)**. A veces nuestro raid leader lo llamara el círculo rojo de los cojones dependiendo de los tries que llevemos.



- **Dread Pool círculo rojo pequeño** que pone a random. Te hará daño mientras estas chapoteando en él. Si os baja la vida y no hay nadie pegándote... oro parece plátano es.



Phase 3

Phase 3 es una combinación de la fase 1 y la fase 2. Bestia seguirá a los suyos como en la fase 2 y al grito de *My pets are legion! Behold!* Sumonea adds que se matarán por el orden de la fase 1.

Bestia buffeara a los Dread Monsters si están cerca de ella, así tanques a currar.

SWTOR Dread Master Tyrans Dread Palace operation guide

Key mechanics

1. **Thundering Blast**, ataque frontal que daña a todos los que estén delante ([delante](#)). Poner al Boss de espaldas a la raid.
2. **Simplification** – Tres sucesivos círculos que coloca sobre el tanque y dos random raiders, estos se irán haciendo más pequeños hasta destruir la baldosa en la que lo dejemos. Por lo tanto se buscaran dejar las externas para no liarla parda.
3. **Inferno** – debuff colocado a 3-4 random raiders **OJO SPOILER!!!**
DESPUES DE Simplification (mensaje raid leader: Ala que castea Simplification mirar para los debuffs, sino no es tan difícil) Cuando el debuff acaba dejas un círculo de fuego el suelo.
4. **Affliction** – DoT verde colocado en 2 random raiders, no puede ser limpiado (una gran noticia para los healers que el cleanse nos jode la rotación).

Positioning

Se explicara antes del Boss, se recomienda ver videos.

- Si te caes, subes rápido e ingresas los créditos que puedas en el banco de la guild de penitencia.



Thundering Blast ataque principal de Tyrans. Tienes que ponerlo (**como es práctica habitual**) espaldas a la raid ya que es un frontal attack.



Simplification coloca un círculo rojo en el primero de la lista de agro y en otros dos random raiders. Los círculos se irán empequeñeciendo y al desaparecer la baldosa en la que están desaparece, no instantáneamente, te da tiempo a cambiar de baldosa, la baldosa se pondrá roja con varias tics y desaparecerá.

- El círculo rojo se lo pone al main tank requiere swap para que caiga la baldosa en la cual estas tanqueando al Boss.



Inferno normalmente seguido al Simplification pone un debuff sobre 4 random, debuff que sale en el icono de debuff más conocido por (*loquedeberías tenerengrandeparaverlosguevones*) dejando un círculo de fuego durante 10 segundos. Cada debuff tiene la duración que quiere (Viva Bioware) así que atentos.



Por último está el **Affliction** DoTs a 2 random players. This DoT **no se puede limpiar (cojonudo!!!!)**. El DoT no es letal pero jode.



SWTOR Dread Master Calphayus Dread Palace operation guide

Pre-fight preparation

Dividir la raid en dos grupos of 2. Cada grupo un tank, healer and 2 DPS Dividir por frame.

Phase 1 – 100 – 80%

Hay dos habilidades que deberías tener en cuenta en la fase 1.

- **Inevitability** – massive frontal knockback y pone un debuff que mata instantaneamente si recibes daño de Calphayus. Es necesario el swap tank aquí, el otro tank debe tauntarlo inmediatamente después del cast. Colocarlo en el trono y hacer el cambio allí.



- **Distorted Perceptions** –Circulo rojo a random player. Recibe DoT y un slow de movimiento, tener cuidado con el resto de la raid, especialmente el tank con Inevitability debuff.



Phase 2 – 80%

Al 80%, abre dos portales. **El azul es el portal al pasado y el naranja al futuro.** La raid se dividirá por frame e irán a los portales.

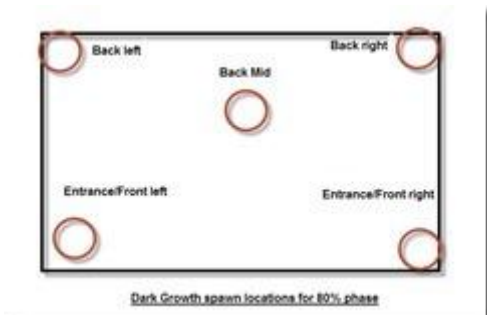


Future

La sala del futuro tiene al boss y Dread Defiler adds que salen casteando Mass Affliction. Prioritario matar al Defiler adds antes de que acabe el casteo (**15s cast**). No puede matar a Calphayus pero al dejarlo al 20% deja de atacar al grupo.



El trabajo aquí es localizar Dark Growth. Una vez localizado avisar al equipo del pasado. **NO ATACARLO**



Past

Entrar en la sala y proteger a Seed of Knowledge de las oleadas de adds mientras se mata al boss. **Seed of Knowledge se puede curar.**

- Dread Ravager – melee adds
- Dread Corruptor – casts DoTs on the seed and then disappears. Can be interrupted.
- Dread Despoiler – casts lighting attacks on the seed.



Hay que mantener vivo el Seed 75 segundos. El equipo del futuro deberá indicar donde esta el Dark Growth spawn.

Una vez acabado el casteo, coges el cristal y lo plantas en la indicación del equipo del futuro si todo sale bien sale el siguiente mensaje

The Corruption of Future has ended.



Phase 3 (80-50%)

Una vez la fase 2 acaba, vuelves al presente para bajarlo al 50%. Al volver los tanques deben girarlo y colocarlo en el trono de nuevo.

Phase 3 es idéntica a la 1.

Phase 4- 50%

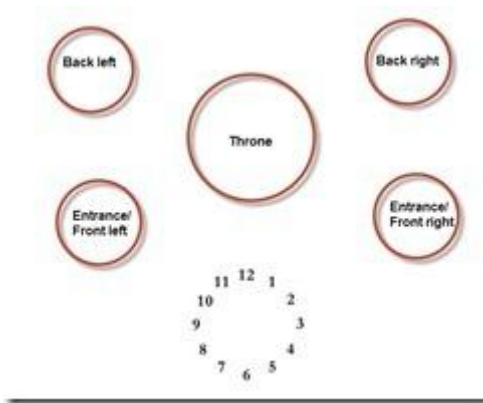
Al 50%, Abre los mismos portales pero no puedes ir al mismo portal que fuiste en la Fase 2.

Future



Calphayus saltara a una de las 4 fuentes que hay y romperá un cristal y debemos indicárselo al equipo en el pasado.

Usando este diagrama ayudara a localizar rápido el cristal.



Si el equipo del pasado destruye el cristal Calpharyus caerá y será vulnerable al daño. Hay un tiempo de 30 s para destruir el cristal correcto desde que Calpharyu's Dark Empowerment (que lo hace invulnerable) si no se hace en ese tiempo, game over!.



Será necesario hacer esto tres veces para hacer la fase.

Past

El trabajo de este equipo es localizar el cristal indicado por el otro equipo y destruirlo. Calpharyus seguirá atacando pero si lo bajas al 20% se hará inmune y dejará de tocar los huevos.

Esto habrá que hacerlo 3 veces.



Phase 5- 50-20%

La Fase 5 es idéntica a la 1 y a la 3.

Phase 6- 20%

Abrirá dos portales como siempre, habrá que dividir la raid en dos grupos, uno formado por un healer/tank go que ira al Pasado (blue) y el resto de la raid al futuro (future).

Past

El tank/dps irá a coger el Seed of Knowledge (una pirámide) detrás del trono. Lo tiene que llevar hasta el portal y salir, colocándolo en uno de las laterales del Trono en el presente. **DNo useis nada para aumentar la velocidad porque el Seed se destruye.**

- Se puede usar el rescue para el BIEN por una vez.



Una vez colocado en el presente la pirámide se creara un círculo amarillo en el futuro donde se colocara a Calpharyus para que deje de ser invulnerable y poder hacerle daño.



Hay dos seeds en el pasado, la misma persona que colocó el primero no puede ser la que coloque el segundo, por lo que debemos nombrar dos carriers.

Future

Los tanques tienen que tauntar cuando es inmune.

Calphayus no puede ser dañado hasta colocarlo en el círculo amarillo al lado del trono. Eso si, el puede atacar por lo que necesita ser tankeado igualmente. Aparecera el circulo amarillo y tendremos 10 segundos de fase de burn del boss. Solo hay dos cristales por lo que si en **20 s. no cae. FAIL!!**



SWTOR Dread Master Raptus Dread Palace operation guide

Comienzas la pelea en una mierda sala y hay que ponerlo de espaldas a la raid, saltar, taunt y girar, pronto te teleportara a una plataforma circular. Los tanques deben tankearlo en el medio de la sala para que no os saque de la plataforma con sus ataques

Abilities

- **Deadly Slash** – a 2.0s cast cleave attack seguido de un knockback. Algunas veces sebugea y no hace el knock back.



- **Rising Slash** – Esta ataque empuka al main tank y lo lanza por los aires forzando un swap. Si lo tankeais cerca del borde y os empuja, muerte segura.



- **Force Execution** – Este ataque es un rayo en línea recta y un pequeño círculo en Raptus. El rayo causa daño a quien le pille pero si estas dentro del círculo, hay la goza, instakill. Tarda en castearla 3.0 segundos. Los tanques se comerán el rayo y los dps nada de nada.



- **Swirling Circle** – Quien tenga swirling circle tendrá que moverse lejos de la raid. Este círculo te teleporta al puente, y tendras que volver por patas. No caer por lo agujeros es importante.



Curses

Cuando entras en la plataforma circular Raptus se hace inmune y hay que coger los cristalitos par entrar en el challenge.

- Shine of the Incompetent (Green) – Para los healers. Aumenta el healing.
- Shine of the Coward (Purple) – Para los tanques. Aumenta la armadura
- Shrine of the Weakling (Orange) – Para los dpses. Aumenta el daño



Challenges

Sobre 75% y 50%, despues de coger los cristales, Raptus realiza los challenges, llamando a un raider y abre los oprtales que estarán marcados con el icono de tu clase, tendras 1 min para completar los challenges.

Note: Primero debería entrar el tanque en el suyo y luego los DPS/healers. Esto permite a los tanques salir primero.

- El nombre del que grite Raptus lo debe quitear por la plataforma.
- El resto a los portales y a pasar el challenges. Rest of the players should enter their appropriate portals.
- Conviene espearar al resto de compañeros y empezar el challanges todos juntos.



Cada portal tiene un challenge diferente acorde a tu clase.

- Green (healers) – Mantener vivo al Dying captive mientras el DoT lo va matando.
- Purple (tanks) – Sobrevivir a un AoE de daño.
- Orange (DPS) – Matar a un mob – interrumpir Health of the Void cuando lo casteo al 25%, no seais guevones.

Fallar los challenges no es wipe pero buffea a Raptus, por lo que casi viene a ser lo mismo. Hay dos rondas de challenges

After Challenges

Despues del challange es ponerlo en el medio de la sala hacer el swap tank y poco mas.

SWTOR Dread Council Dread Palace operation guide

Phase 1 – 100-50%

Bestia baja primero, luego Calphayus, Raptus y por último Tyrans. Cada uno tiene unas habilidades.

- Bestia – Tanks necesita swap tank a los 3-4 stacks del debuff.
- Calphayus – Offtank lo necesita coger y estar atendo al swap con el tank que tiene a Bestia, cuando haga el swap un DPS mele deberá pasearlo hasta que se lo quiten.
- Raptus – un ranged dps lo kitea por la sala (i.e. Un ranged a DoT será lo ideal).
- Tyrans – A agro libre. Poner 2 rng dps para hacer swap con Bestia cuando Tyrans alcance ~55%.

Habilidades

Bestia

- **Force Push**- ataque que te empuja por la habitación. Debería empujarte al medio de la sala.
- Coloca unos stacks al tanque que provoca que le haga mas daño . Se cambia 3-4 stacks o 2 Foscce Push.
- **Corruption aura** aura alrededor de Bestia que bufa a sus colegas.



Calphayus

- Escudo que refleja todo el daño que se le hace desde fuera. Melee DPS para que lo kitee.
- Deja unas areas naranja, cualquier jugador dentro de ella ve reducidas las curas recibidas y cualquier Dread Master en el reduce el daño que se le haga..



Raptus

- **Deadly Slash** ataque frontal knockback (purple telegraph on the ground). Lo deberías esquivar, poniéndote a su espalda.



- También un **Whirlwind attack** Mantenerse fuera del área roja sino recibirás un montón de daño.



Tyrans

- Periodicamente cast Death Marks a la raid. Cada Dark Mark tiene un icono diferente y diferente duración. Cuando se acabe el debuff, instakill. El dps que se pueda limpiar que lo haga, el que no chollo de los healers.

•



- **Thundering Blast**, blast que pega al que este en su camino.
- Arrastra a un random hacia él, así que atentos los tanques y los que están kiteando.

Cambiando a la Fase 2

La Fase 2 comienza cuando los Dread Masters están al 50% y tienes 40 segundos desde que el primero sube al trono para bajar al 50% a los otros tres. Cuando sube el primero empieza a castear una cura de 40 segundos si lo consigue vuelta a empezar.

Phase 2

En la fase 2, el ghost de Styra y Brontes vuelven a salir. Un jugador debe ir al trono de Brontes y **sacar el cristal del Trono para sacarle Supremacy buff**, que los hace inmunes al daño. Uno de los tanques hará lo mismo con el trono de Styra. Styra es inmune al taun, pero agreará al tanque que tenga el buff.

- Bronte's throne esta a la izquierda de la entrada si miras a la entrada. El de Styra está a la derecha. Aquí veo que va a ver lós.



Los juntaremos para hacerles daño en área. Hay un tiempo para acabar esta fase. Los Masters castean un buff llamado Weakened. Cuando se acaba bajarán los Masters



Styrak debería morir rápido porque gana stacks en un buff que le incrementa el daño. Al morir Styak, baja al 20% a Brontes mantenerlo lejos de la entrada.

Brontes casteará Overcharged Beam que apuntará a la entrada Si el rayo te da, R.I.P.



Phase 3

Phase 3 es como la Phase 1 excepto salvo que no hay que hacer tank swap. Bestia no stackea el debuff. 2 DPS deberían ir a los tronos Tyrans y Raptus para ir a por los cristales.

- Los tanques deberán coger el cristal de Bestia y Calphayus para evitar la habilidad de autocritical.



Tenemos que reasignar a los DPS en relación a la Phase 1. El de Calphayrus va para Tyrans, el de Tyran coge a Bestia y el de Raptus sigue igual.

Calphayrus lanza Dark Empowerment si lo bajas de 30% HP and es wipe. Even if you push to phase 4, he will keep casting this ability.



Se baba a Bestia al ~20-25% y luego bajamos a los demás excepto Calpharyus al 20-25% (Calphayrus recordar no bajarlo 30%). Bajar a un Dread Masters (p.e. Tyrans) al 15% y comienza la fase 4.

Phase 4

Phase 4 es como en SM. Se juntan alrededor de la pirámide y empezas a comer daño en área. Todos Dread Master deberían estar bajos de vida excepto Clapharyus que debería ser el último. Focus el DPS sobre **UN SOLO** Dread Master al mismo tiempo.

Si el healing se pone jodido, prioridad sobre los DPS .