

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 Nefra Dread Fortress operation guide

Key Mechanics:

1. Los tanques deben estar juntos para compartir el daño del cleave
 2. Healers deben limpiar el DoT por preferencia, tanques, dps que no puedan limpiarse y healers.
 3. Esquivar los droides que explotan.
1. Dos tanques tienen que estar juntos enfrente de Nefra para repartir el cleave de su Double strike.
- Consejo: Uno de los tanques puede poner el guard al otro.



2. Green Dots se pondrá a toda la raid periódicamente. DPS que se puede limpiar que lo hagan, el resto es trabajo de los healers. Este DoT se llama Voice of the Masters (internal damage)

Consejo: Evasion funciona para limpiar el DoT para agents/smugglers.



3. Overloaded Assault Droid correrá hacia random raider periódicamente y explotará (el área de explosión es un gran círculo rojo).

- Consejo: Ranged DPS cogerá el agro del add y hará que explote lejos de la raid.



Draxus

Draxus será dañado un 20% cada vez que baja. Habrá fase solo con adds y habrá fases con Draxus y adds al mismo tiempo en la sala. La dificultad está en manejar estas fases. Tiene un ataque frontal conal, por lo que hay que tankearlo de espaldas a la raid.

- Lanza una Corrosive Grenades a la raid que puede limpiarse a un DPS/healer al azar cuando la lanza pierde el agro por lo que los tanques necesitan reatuntarlo. La Corrosive grenade es un AoE procurar estar separados para que se la ponga a toda la raid.
- En la última fase, cuando esta al 20%, es inmune al daño durante unos segundos por lo que aprovechamos para limpiar de adds la sala

Corruptor/Despoiler adds (mientras de ignoran a los Guardian) antes de centrarse en el Boss.



Las oleadas son las siguientes:

- Draxus → Wave 1 & 2 → Draxus & Wave 3 → Wave 4 → Draxus & wave 5 → Wave 6, 7 & 8 → Draxus & Wave 9

Truco: Si estamos bajos de vida o energía podemos aguantar un add para recuperar. La próxima oleada no sale hasta que no se maten toda la anterior.

Add Waves



Wave	West	East	South	Center
0				Draxus
1	Subteroths	Subteroths	Subteroths	
2	3x Dispatcher	1x Dispatcher 2x Subteroths		
3	2x Dispatcher 1x	2x Dispatcher 1x		Draxus

	Corruptor	Corruptor		
4	1x Dismantler	1x Dismantler	2x Subteroths	
5	2x Dispatcher 1x Bulwark	2x Dispatcher 1x Bulwark	2x Corruptor 1x Bulwark	Draxus
6	1x Dismantler	1x Dismantler	1x Dispatcher 1x Corruptor 1x Bulwark 1x Despoiler	
7	1x Guardian	1x Guardian	2x Subteroths	
8	2x Corruptor 1x Bulwark	2x Corruptor 1x Bulwark	1x Despoiler	
9	1x Guardian	1x Guardian	2x Dispatcher 1x Corruptor	Draxus

Handling the Add waves

Esta es una pequeña estrategia como manejar las oleadas pero puede haber cambios.

- **Wave 1:** Un tanque los agrea a todos y los DPS los van matando de uno en uno, hay que tener cuidado que explotan haciendo daño en AoE.
- **Wave 2:** Un tanque y un melee dps van al Este y el resto limpian Oeste, una vez limpio el Este se va para el Oeste.
- **Wave 3:** Dividimos la raid, para interrumpir a los Corruptors. MT a Draxus. Dejamos un Dispatcher vivo hasta que vuele Draxus y luego se mata para la siguiente oleada.
- **Wave 4:** Matar a los Dismantlers ASAP, El dismantler no podrá saltar una vez que de el empujón y ponga el debuff.

- **Wave 5:** MT en Draxus, el resto al Sur .Prioritario interrumpir y matar a los Corruptors en el Sur. Matar a todos los adds menos un Bulwark para focusear a Draxus hasta que se marche.
- **Wave 6:** DPS van al Sur para interrumpir y matar al Corruptor/Despoilers y burn a los Dismantlers. Para finalizar el Dispatch y Bulwark . El Despoiler se puede cclear
- **Wave 7:** Tankes cogen Guardians y los Subteroths y se matan primero evitar dañar a los Subteroths para no matar a la raid.
- **Wave 8:** Kitear al Despoiler desde el Sur al Este o al Oeste. Nos dividiremos por frames para matar a los Corruptors de cada lado, aquí salen 4, 2 por cada lado.
- **Wave 9:** Matar a los Dispatchers y Corruptors porque Draxus es inmune durante 30 s. Matar al Guardian que tenga el DPS y dejar el offtank con el otro Guardian, mientras matamos a Draxus.

Adds habilidades

- **Subteroths:** Explotan al morir haciendo daño en área. Así que no seáis melones.



- **Dread Guard Dispatcher:** Castea rayos haciendo daño, se puede curar perfectamente, no son prioritarios.
- **Dread Guard Corruptor:** Castea **Mass Affliction** (force attack) a toda la raid, puede ser limpiado. Lo mejor es cortar el cast y matarlos cuanto antes, siempre que haya uno abajo es prioritario. El cast time es de 8 segundos.



- **Dread Guard Dismantler:** Son instakill a quien le pone el debuff después de empujarlo. Strong Swipe es la habilidad que castean después del empujón, para evitarlo se debe tauntarlo cuando este casteando la habilidad, no se puede interrumpir ni stunear, solo funciona el taunt. El casteo es de 1 s. así que hay que estar atentos.



- **Dread Guard Bulwark:** Castean un escudo que refleja el daño que se haga desde fuera del escudo No son prioritarios, se suele dejar uno vivo mientras se limpia la sala.



- **Dread Guard Despoiler:** Sale en la oleada 6 y la 8 si se puede dormir mejor, sino hay que interrumpir y matar. Lo mejor sería dormirlo.
- **Guardian of the Fortress:** Hacen un AoE attack llamado Slam es uno como purpura que sale en el suelo. Cast time de 2.5 s. por lo que hay tiempo para esquivarlo, ponerlo de espaldas a la raid. También lanzan affliction a un random que no se puede limpiar. Por último Ravage estunea pero lo puedes romper con cualquier habilidad que te libere del stun.



SWTOR Grob'Thok Dread Fortress operation guide

Key Mechanics:

1. **Overhead Smash:** Ataque de AoE que daña a la raid e interrumpe el cast.
2. **Roar:** Ataque en forma de cono.
3. **Pipe Smash:** Ataque a evitar Gran daño en área, se evita colocando al Boss debajo del imán cuando tiene la tubería. Fase de burn.

4. **Mining Droid:** A un random le pone fuego en los pies, lo anuncia en rojo por el system message. La lava que te deja se puede aprovechar para matar a los adds..
5. **Adds:** Dreadful Ugnights, trabajo del offtank y puede matarlos en la lava.
1. **Overhead Smash** es un ataque periódico que hace saltar e interrumpe el casteo.



2. **Roar** ataque frontal en forma de cono, por lo que el tanque debe girarlo y los dps no deberían estar delante del boss.



4. **Pipe Smash** daño masivo a toda la raid, debe evitarse colocando al Boss debajo del imán para evitarlo, tiene un cast time durante el cual no se mueve.

El imán se destruye una vez acabe la fase de burn y vuelve a los 10 s.

Cuando Grob'Thok este entre el 80-85% HP hay que llevarlo al imán. El imán lo inmoviliza durante unos segundos parando Pipe Smash. Parece que el próximo smash será a los 60s.

Warning: Si el imán te coge durante la pelea te stunea un tiempo. Debemos tener cuidado al movernos.



El imán siempre sale en la esquina contrario de la habitación así que es fácil de saber dónde saldrá de nuevo cuando es destruido.



4. Aleatoriamente, a un random le pondrá Mining Droid. Saldrá lava tus pies durante unos segundos, idealmente sería realizar un círculo para que el offtank puede poner a los adds en el charco de lava y matarlo liberando a los dps de ese trabajo.



5. Un grupo de 3 Dreadful Ugnights salen constantemente. Trabajo del offtank.

SWTOR Corruptor Zero Dread Fortress operation guide

Key Mechanics

Tank Swap

- Los tanques cambiaran a los 4-6 stacks.

Concussion Mine

- Pone una mina a uno cualquiera, dañándolo a el mismo y a la raid, debe acercarse al Boss, si el área de la mina daña al boss, se acaba el debuff, por lo tanto hay que estar siempre a rango de melee y separados para evitar áreas.

Adds

- Droides que salen al principio y durante la pelea. Escogerán a un target y le pondrán un área roja de Missile Salvo.

Melee Mode

- Massive Slam – ataque en AoE
- Heavy Slash – Ataque canalizado de mucho daño. Deja un debuff que debe ser limpiado. Bleed es el debuff.

Ranged Mode

- Anti-Gravity Field – área roja sobre el tanque que lo levanta y hace que pierda el agro. Por eso se tanquea pegado a una pared.
- Chest Laser – Ataque canalizado que deja un debuff que puede limpiarse.
- Missile Barrage – ataque de AoE a todo la raid, es un área roja unipersonal por lo que hay que separarse lo suficiente para no recibir daño.

Al 20% de vida del Boss

- Unified Beam –ataque laser que debemos esquivar corneando. Instakill

Tank Swap

Los tanques recibirán stacks de los ataques del Corruptor, se hará el cambio a los stacks que ellos acuerden, normalmente entre 4 y 6.



Concussion Mine

Solo lo hay en HM, es una mina que pone a un random y que hace daño al target y a todo el que este en el área, por lo tanto en la medida de lo posible siempre se debe estar a melee del Boss, y si nos pilla lejos acercarse rápidamente. La mina va cogiendo stacks por lo que cuanto más tardemos peor nos irá.



Adds

Para que aparezca el Corruptor hay que limpiar la sala de adds.

D-03 Repair Droid este add cura por lo tanto prioritario.

D-15 Corruption Droid pone un área sobre un raider y castea Missile Salvo sobre él. El del área debe alejarse de la raid. Trabajo del offtank controlar los adds

- D-15 Corruption Droid puede ser cceado.



Melee mode

Cuando Corruptor Zero este en modo melee, él usará Massive Slam y Heavy Slash. Todos los adds que saca son ranged.



Corruptor Zero tiene un PBAOE (Proximity based AoE) ataque en melee llamado Massive Slam. El cast time es de 0.5 s por lo que necesitas estar a máximo rango de melee para no preocuparse.



Healers y Tanks atento al ataque del Corruptor Zero llamado **Heavy Slash**. Casteo de 3.5s de donde hace mucho daño al tanque, dejando Bleed DoT (physical) que puede limpiarse por cualquiera al parecer.



Ranged Mode

Cuando el Corruptor Zero se pone a ranged mode, el usará Anti-Gravity Field, Chest Laser y Missile Barrage exclusivamente. Todos los adds que salgan serán melee.



Anti-Gravity Field es un área grande roja sobre Corruptor Zero hay que separarse, él que quede dentro lo stunea si pilla a los tanques les dropea el agro. **Tank swap si el que tiene el agro lo pilla dentro.**



Chest Laser es el equivalente a Heavy Slash en melee mode, es una habilidad canalizada (channeled) que deja un DoT al acabar, a limpiarla.

Normalmente es un ataque al tank, salvo que se falle el Anti-Gravity Field, Corruptor Zero lo hará al siguiente la lista de agro, que si es un DPS/Healer hacen pop.



Missile Barrage es equivalente a Massive Slam en melee mode.

Es un área AoE centrado en cada miembro de la raid. En lugar de ser PBAOE. Necesitas separarse para que las áreas no se toquen, para solo recibir tu daño. Hay un tiempo desde que te pone el área hasta que comience el daño.



Unified Beam

Corruptor Zero lanzara un rayo que cruza la sala desde donde esta él hasta el fondo de la sala. Al que pille por el camino es instakill.

Básicamente esta fase se evita esquineando para evitar el rayo.



SWTOR Dread Master Brontes Dread Fortress operation guide

Phase 1

Phase 1 tiene tres adds

- Left Hand of Brontes

- Right Hand of Brontes
- Finger of Brontes



Fingers of Brontes es la prioridad. Hacen un ataque de Pulse Beam hasta que se les acaba el buff que empezaran a usar el Focused beam que hará mucho más daño, por eso es necesarios matarlos cuando salgan. Salen por cualquier sitio de la sala, como ayuda saldrán como puntos rojos en la sala.

The Left and Right Hand of Brontes se ponen de espaldas a la raid para evitar que les impacte el **conal slam**. Cada mano al bajarle la vida un 20% desaparece y aparece en el lado contrario, cuando desaparece dejan un debuff a los tanques por eso debe haber un tank swap.

Hay dos tácticas, bajarles la vida parejos o focusear a una y luego a la otra.

El que estamos usando es de bajarlas parejas.

Transition

Fase de ir todos juntos en piña, saldrán un par de Reach of Brontes que se mirarán uno hacia otro y lanzaran un rayo entre ellos que prácticamente es instakill, y de la base de ellos saldrá un área de rayos que dañará al que la toque.

Táctica: se fija una esquina cerca de la última mano que vamos a tirar y se nos vamos moviendo en grupo.



Phase 2

Phase 2, bajar a Brontes hasta el 50% Aquí hay que centrarse en tres cosas para todas las clases:

- **Brontes's Arcing Assault** hace un cleave y pone stacks sobre el MT por lo que es necesario swap tank.
- **Corrupted Clone's Laser Blaster** and **nanites**.
- **Energy Spheres** (debes chocar contra ellas cuando tengan entre 15-19 stacks)

Dread Master Brontes hace un cleave **Arcing Assault**. En sus dos versiones uno de 1s cast y la versión larga de 4s channel. La de 1s cast no es preocupante pero la de 4s pone 4 stacks sobre el tanque que le baja la vida que es una maravilla por lo que se debe realizar un **tank swap**. Asegúrate de girar a Brontes para que solo el tanque reciba daño.



Corrupted Clones of Kephess saldrá por uno de los laterales de la sala. Hará un ataque en forma de cono y pondrá nanites sobre el que agree. Trabajo del Offtank tankearlo y matarlo. El ataque Láser Blast es frontal debe ponerse de espaldas a la raid. Y también lanza 2 Corrupted Nanites que debe limpiarse.

La transición para el cambio de tanque coincide con la salida de Kephes por lo que hay que estar atento al cambio de tanque.



Al ~65%, Brontes dirá "*Your limitations must be explored*" y saldrán **Energy Spheres**. Estas esferas normalmente se ponen a un DPS hay que esperar a que acumulen stacks entre 15 y 20 para chocar contra ella, al chocar explotan causando daño por lo que hay que usar CD si es posible, y el daño es en área por lo que debe hacerse lejos de cualquier otro miembro de la raid, MUY recomendable estar todo cerca de Brontes.



- Si tu chocas antes de 15 mueres, si se llega a 20 daño AoE para todos.
- Usar CD para ello y siempre lejos de cualquier compañero.

50% Transition

Al bajar a Brontes al 50% de vida, cambiara de fase, será la fase conocida por el reloj, esta fase es sencilla, siempre que en el cambio no quede ningún Kephess ni ninguna esfera que pueda reventar al grupo.

Cuando Brontes este al 52% se puede esperar a que salga Kephess de nuevo por si acaso, aunque creo que sale 4 veces más o menos.

Si en esta fase durante el cambio queda alguna esfera suelta es trabajo de los tanques.

Brontes's beam empezara a lanzarlo al Norte y se empezara a mover en sentido horario hay que matar al droide que sale a la 1 y seguir matándolos hasta que se acabe con el resto si el rayo de Brontes coge a algún droide por el medio wipe.



En esta fase, para los healers cuando se llegue al que esta la Norte (el último) hay que tener a todos full vida y toda la energía posible, porque la siguiente fase es de healing duro.

Phase 3

En la Phase 3, salen 6 Fingers y 2 Hands. Los tanques a las hands los DPS a los fingers de los extremos por frame y los healers al finger del medio por frame también, hay que estar todos a melee, si te pone un área morada, la esquivas pero sigues estando a melee.

Spike of Pain área morada que pone random, al ser una fase de healing muy dura, es recomendable no comerse ninguna.



Fingers of Brontes: Se repartirán antes de la pelea. Cada melee dps matará al suyo y luego al del healer y si los ranged dps matarán primero al del healer y luego al suyo.



Hands of Brontes: Trabajo jodido para los tanques, hay que posicionar las Hands de manera que e slam mate a las esferas que no dejan de salir. Las esferas salen indistintamente de las esquinas donde está la Hand, así que hay que moverlas.



Acabado con los finger, debemos matar las manos mientras se siguen reventando las esferas. Las esferas no dejan de salir hasta que no caigan las Hands y se pase a la fase 4, las manos hay que bajarlas simultáneamente porque sino te quedas sin el slam para destruir las esferas.

Phase 4

Phase 4 es la más bonita de lejos. Salen las putas manos de nuevo con un 5% de vida en las equinas de la sala. Pelearemos con Brontes pegado el culo a la pared para los empujones hasta tener 8 stacks en el debuff, momento en el que iremos a por una Hand, que nos limpiara de stacks cuando salga el escudo.

Aunque Dufly pone 10 stacks, nosotros lo estamos haciendo a 8.

- Manifest Supremacy es el debuff que pone cuantos mas stacks más daño haces a Brontes pero más daño recibes del DoT por lo que hay que encontrar un equilibrio, nosotros lo hemos puesto en 8 stacks.
- Áreas moradas, hay que esquivarlas.
- Fire and Forget – escoge a uno random y lo stunea y knockback (un puto coñazo) lo cual hace que los tanques pierdan agro y haya que retauntear seguido para evitar que lo mate. Lo mejor es ponerlo contra el muro y manejar lo mejor posible las áreas moradas.



Una vez matemos una Mano cogemos 8 stacks y matamos a la otra. Y por último culo al muro y a rezar.

