

Primero de todo. Darle las gracias a Sottom por su ayuda en la realización de esta guía.

ZORN & TOTH

Son el primer Boss que nos encontramos en Explosive. La mecánica general de este boss es mantenerlos separados por lo menos 30 metros, ya que si están juntos se buffaran entre ellos.

Habilidades de los Bosses.

Antes de empezar la mejor formación para llevar la raid 2 T 2 H y no llevar más de 2 MDPS.

ZORN

- **Baradium Heave:** Área amarilla que pone a un random y te seguirá a donde te muevas, que al acabar el cast time se convertirá en morada y quedará fija. Esta área hay que ponerla de forma que con el área toque a Toth para debilitarlo. Esta área la pone al **80%** y al **40%** de vida. Se hace porque le quita el buff de Berserk a Toth cuando el área le golpee.



- **Shriek:** 25 m. de AoE. que si te hace daño te pone Mental Anguish DoT.
- **Mental Anguish DoT:** DoT que te pone recibes daño de Shriek, además de este Dot pone Weakened
- **Weakend:** Segundo DoT que recibes por culpa del Shriek.
- **Sonyc Paralysis:** Ataca frontal con cast time que hace stunea.
- **Fearful Debuff:** Este debuff lo pone Toth al saltar sobre Zorn. Lo cual implica cambio de Tanque porque todo el daño que se le hace a Zorn lo refleja. Si algún DPS tiene el debuff no puede atacar a Zorn porque es wipe. Por lo tanto chequeo de debuff para atacar a Zorn. Los saltos de Toth a Zorn serán al **90/70/50/30/10 % HP**.

TOTH

- **Smash:** 25m. AoE saltando en el sitio.
- **Jump:** Hará un salto hacia Zorn, momento en el que pone el debuff a todo aquel que este a 30m. de Zorn.
- **Backhand smash:** Ataque frontal con knockback de 2" de duración.
- **Cleave:** Pues eso, delante de Toth solo el tanque.

- **Berserk:** Le aumenta el daño un 200% este buff se le quita con el Baradium Heave.

MECANICAS

Las habilidades irán surgiendo a medida que el % de vida de los Bosses disminuya. Hay que bajarlos parejos.

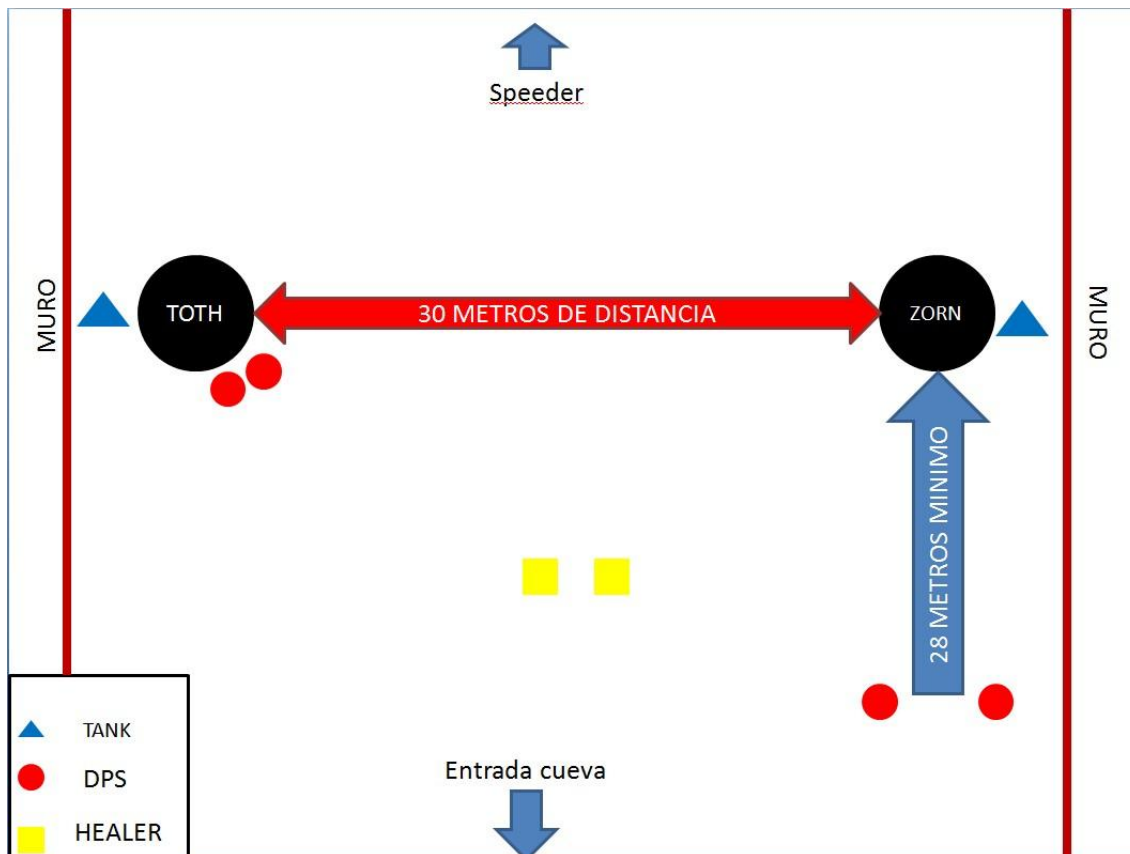
Fase de **JUMP** y **FEARLESS DEBUFF** será al **90%/70%/50%/30%/10%** de vida de Toth. Aparte de colocar el debuff a todos los que estén a **28 m.** tanques y mdps. Se debe realizar el cambio de tanque en este momento porque el debuf que pone al tanque que esta con Zorn en ese momento no puede dañarlo. Si algún DPS del frame del tank que tiene a Zorn tuviera el debuff, no podría hacerle daño a Zorn ya que reflejaría el daño.

Fase **BARADIUM HEAVE** esta sucede al **80%/40%**, es cuando Zorn lanza una roca sobre un random, si por un casual se lo pone al tanque durante el lanzamiento esta inmóvil por lo qu se podría acercar a Toth perfectamente, este le pondrá un área amarilla que le seguirá aunque se mueva, tendrá que ir a ponerla debajo de Toth, y cuando cambie a morada alejarse, esta piedra dará a Toth, que le quitara la habilidad de Berserk.

Fase **SONIC PARALYSIS** y **GROUND SHATTER** esta sucede al **60%/20%**, Zorn hará el scream, el cual stuneará al tank, según pone la guía consultada es un BUFF por lo que te lo puedes sacar con el botón derecho (**YA NO SE PUEDE SACAR CLICKEANDO DESDE EL PARCHE 5.5**), Zorn se quedará inmóvil mientras canaliza el grito, al mismo tiempo Toth pondrá **áreas rojas (pueden ser reflejadas por Comm y Guards)** grandes donde saldrán piedras del suelo. El daño reflejado todo va para Toth por lo que debemos controlar que las vidas vayan parejas.

Evitar áreas rojas eso es para todo el mundo salvo que podáis reflejar el daño.

Esquema de posicionamiento.



TANK: Son los que tienen gran parte del trabajo. Deben hacer el swap lo más fluido y sencillo posible volviendo a ponerlos en la misma ubicación, distanciarlos a 30 m. entre sí.

Atento al del Sonic Paralysis por el stun porque le pueden poner un área.

DPS: Si pudieran llevarse 4 ranged sería lo ideal.

Los ranged deberán estar a más de 28 m. de su target para evitar daño y DoTs. Es decir a máximo rango.

Los melee deberán limpiarse el dot si pueden para facilitar el trabajo. Fijar en el debuffs de Fearless una vez se produzca el salto, por lo que deben para el daño sobre Zorn.

HEALER: Ponerse a 25m. de los Bosses. Limpiar el DoT por prioridades (Tank/Healer/DPS).

FIREBRAND & STORMCALLER

Boss conocido como los tanques, la raid se dividirá por frames. Frame izquierda a Firebrand y frame derecho a Stormcaller.

El tank con mejor movilidad tanqueará a Stormcaller.

Toda la raid excepto el healer de Firebrand deberá estar **SUBIDO** en los tanques.

Durante la fase de Defensive System (la del los adds bajo una cúpula) todos dentro de cúpulas excepto el tanque de Stormcaller.

Habilidades de los Bosses.

STORMCALLER:

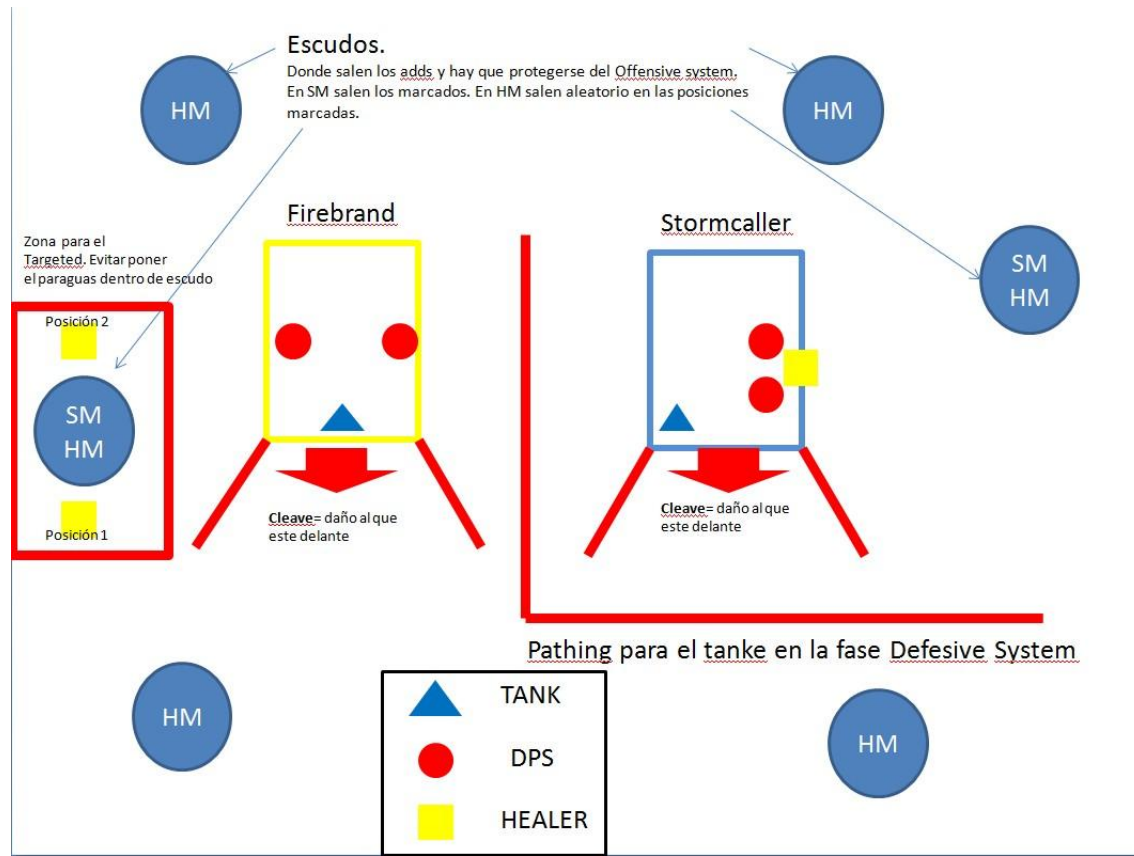
- **Cleave-** Ataque frontal, nadie excepto el tanque delante de él.
- **Double Destruction:** Debuff que debe cogerlo un dps, nunca se lo puede poner al tanque que esta con Stormcaller.
- **Electric Discharge:** Descarga eléctrica que suelta después del Double Destruction, por eso no puede tener el debuff el tanque
- **Electrical Disturbance:** Ataque que realiza sobre el tanque durante la fase de Defensive Systems, debe ser el de mejor movilidad. Nunca deberá pasar por donde van los adds. Deberá dar vueltas alrededor de los tanques.

FIREBRAND:

- **Mortar Barrage:** Círculos rojos en el suelo fijos, esquiarlos.
- **Targeted:** Área amarilla que le pondrá al que no este subido a los tanques, por eso debe quedar una del frame de Firebrand sin subir. El area amarilla te seguirá hasta que se acabe el tiempo o se limpie, en cuanto alguna de las dos cosas sucedan, se fijara en el sitio y Firebrand lanzará un paraguas eléctrico.
- **Incinerate Armor:** Debuff con cast time, que reduce la armadura a 0 durante 15 segundos.
- **Missile Barrage:** Ataque frontal que hace después del Incinerate Armor.
- **Mortar Volley / Offensive system:** Ataque de áreas rojas esquivables.

Durante la fase de Defensive System y Offensive System saldrán unos adds debajo de un escudo de energía, este escudo se pierde si se usan **DAÑO EN AREA (NINGUNA HABILIDAD Y CUANDO ES NINGUNA ES NINGUNA)** porque si no se pierde el escudo y recibe daño todo el frame.

MECANICA



Es un esquema muy básico pero para hacernos una idea de puntos importantes.

Hay dos fases diferentes en estos boses , yo las llamo así, cada uno como quiera. Hay varias tácticas y esquemas, yo pongo una.

DPS a los Bosses

Todos subidos a los Tanques según posiciones marcadas, excepto el healer del frame de la izquierda que hará el Targeted en la zona de la entrada del túnel evitando que caiga un paraguas en la zona del escudo.

La posición de los DPS en Firebrand es opcional dependiendo de la táctica usada para el **Doble Destruction y Incinerate Armor**.

Según varias guías hay varias opciones:

- El swamp tank me parece complicado pero si no hay más remedio habrá que hacerlo. Después de que les ponga el debuff cada tanque deberá cambiar de Boss y comerse el ataque frontal de gran daño que hacen los Boses.



El tanque se mete detrás de los dos DPS que cogen el debuff y vuelve a su posición.



Los dos DPS con el Debuff.

- Que un DPS con Taunt que este en Firebrand coja el Debuff de **Incinerate Armor** . Mientras que el Tank de Stormcaller se mueva poniéndose detrás de los DPS para que sean ellos quienes cojan el debuff **Doble Destruction**.



Debuff que debe cogido por el DPS con taunt de Firebrand, volviendo a tauntear el tanque antes de acabar el cast time del Incinerate. El INCINERATE AMOR ES POSTERIOR AL CASTEO DE DOUBLE PENETRATION por lo que el DPS hará taunt cuando este finalizando el cast time del Double, se lo avisará el tanque de Stormcaller.

Targeted: en esta fase el le pondrá un área amarilla al que este en el suelo, en cuanto se la limpie se volverá morada y sobre ella lanzará una cúpula, por eso es importa que no la deje cerca de los posibles spots donde salgan los adds durante la fase ofensiva. El daño de las cúpulas se reflejan por Comms y Guards.

FASE OFFENSIVE SYSTEMS (CÚPULAS Y ADDS)

Castearan Defensive System se hará invulnerables y el que este encima de ellos será empujado. Comenzando a castear después Offensive System. Esta fase salta al 80%/60%/40%/20% de vida, por lo que hay que mantener porcentajes similares. Los tanques irán cantando los porcentajes.



En esta fase saldrán dos cúpulas con varios adds . Hay que meterse dentro de la cúpula y acabar con los adds asap **SIN USAR ATAQUES DE AREA** ya que se destruiría la cúpula y recibiríamos daño, en HM hay tres posibles posiciones random para que salgan. Hay un ADD que tiene el BUFF **OVERCHARGED JETPACK** que la matarlo explota haciendo daño en área y también a la cúpula. Fijaros y dejarlo para el final.

Durante esta fase todos dentro de las cúpulas salvo el tanque de Stormcaller que hara un pathing para que le pongan las 8 cúpulas de daño durante esta fase.

Salvo error y espero que me corriáis, esta fase acaba cuando Firebrand comienza a castear el **Mortar Volley**. Por eso es recomendable tenerlo en focus para saber cuando acaba el shield que los hace invulnerables.

Si se lleva RDPS se pueden empujar a los adds de la cúpula y hacerles daño fuera.

COLONEL VORGATH

Conocido como el del puzzle. Para poder llegar al boss, deberás atravesar un campo de minas que se irá desactivando a través de un panel. NO PUEDES MOVERTTE EN DIAGONALPOR EL CAMPO DE MINAS.

Diversas fases del Boss

1. CRUZAR CAMPO DE MINAS.

En esta fase un tanque se queda en el puzzle mientras va descubriendo casillas. El resto de la raid deberá atravesar el campo de minas matando a tres tipo de adds.



El del puzzle debe descubrir las máximas casillas que pueda y usar el botón de la derecha del panel para hacerse holograma y así descubrir a las probes. Le saldrá un add que será secundario y lo matara cuando la raid este con la probe.

Imperial Demolition Probe: Principal add, lo debe trincar el tanque y tiene dos ataques que **DEBEN SER SI O SI** interrumpidos, el **CLEAVE** y **OVERLOAD**, la primera hace daño y la segunda es un empujón, lo cual os haceis una idea de que un empujón en un campo de minas. Cobre mucha importancia la cadena de interrupciones.

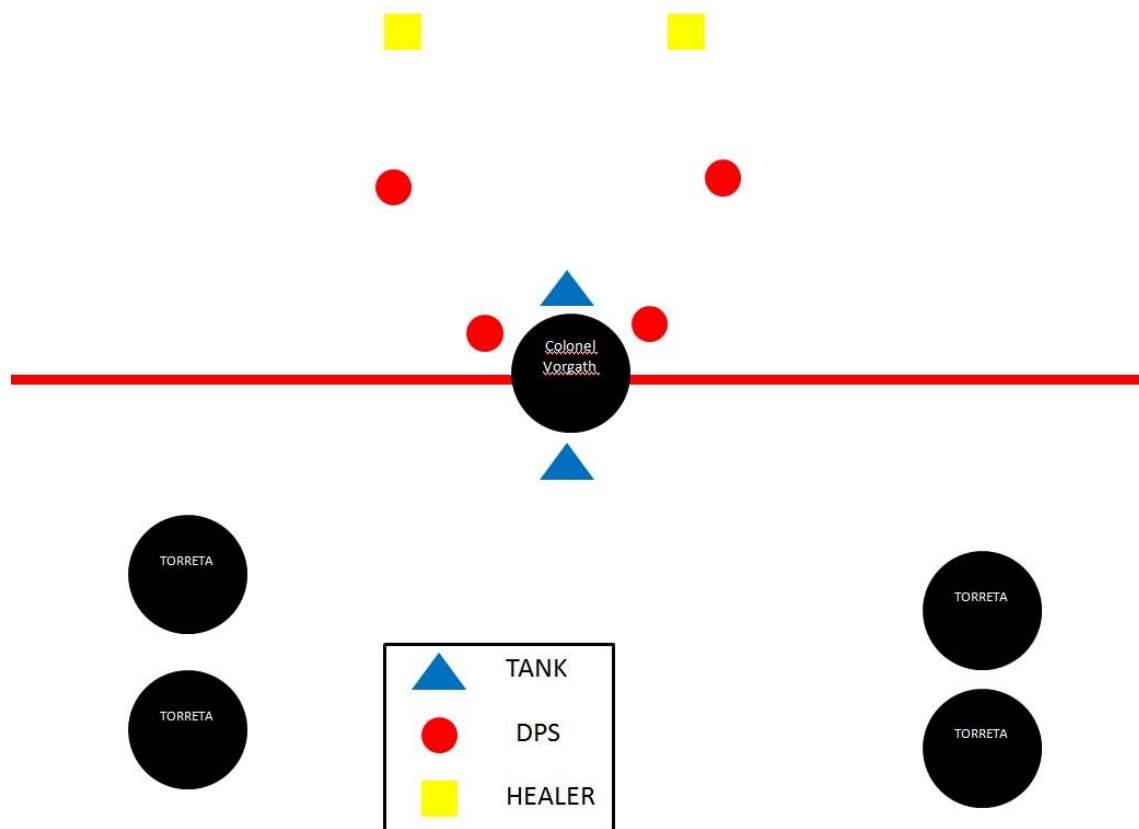
Assasination Droids e Imperial Trooper son los adds que salen y hay que matarlos cuanto antes, los Assasin Droid viene despacio y deberían morir a distancia porque explotan, los troopers a aéreas junto con la Probe.

Al matar a la probe sobre random raiders aparecerán unos iconos que son los que podrán anular las minas desde que las descubre el tanque del panel creo que tienes 15 segundos para desactivarlas.

Si no recuerdo mal debes matar 3 probes para poder cruzar el campo y desactivarlo hasta llegar al Colonel .

Se desactiva el campo de minas y hay el cambio de fase, es posible que aún queden adds , por lo que deberemos matarlos antes de centrarse en el boss.

2. COLONEL VORGATH



Se tanqueará al boss en su sitio ya que creo que no se mueve cerca de la puerta del fondo se pondrán los healers y los DPS se pondrán en la espalda del Boss y estarán atentos a las torretas ya que en HM no se pueden CC.

El tanque al sur de la línea roja tendrá el agro de las torretas y solo el tanque deberá estar en ese lado.

Colonel:

- Pondra un area roja grande sobre un random que deberá procurar que no dañe a mas raiders y echarse un cd para evitar el daño.



- Saldrán 4 Torretas que harán agro al más cercano , sobre el offtank.
- Se centrara sobre un random y le atacara a él ignorando al tanque , habrá que curarlo. Saldrá este mensaje cuando eso ocurra.

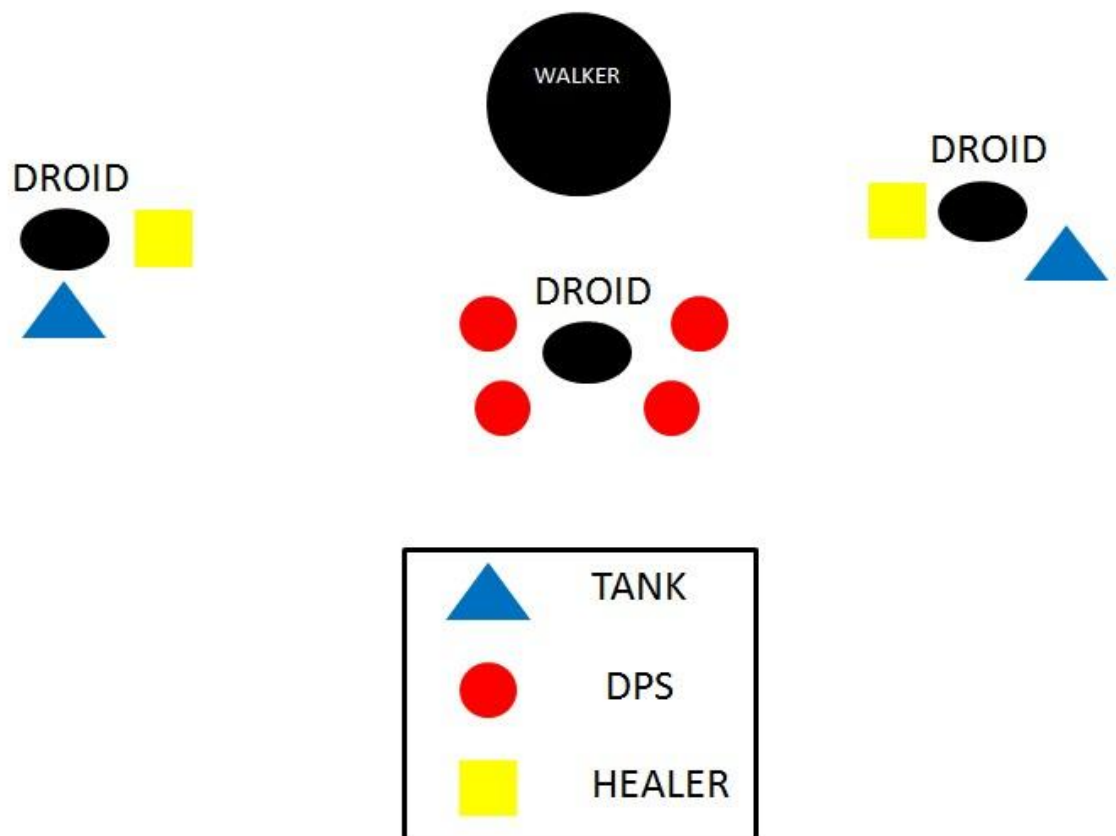
COLONEL VORGATH SWITCHES TARGETS!

WARLOD KEPHESS

Este Boss se divide en varias fases. Inicialmente hay tres Droides y un Walker en la sala.

1. FASE 1:

Hay tres Droides , que se repartirán de la siguiente manera:



Se debe interrumpir a los droides Calibration Shot, tiene un cast time muy corto 1 segundo por lo que hay que estar atento, sino se interrumpe el droid se buffa haciendo más daño y recibiendo menos.



Disposición de los droides.



Durante esta fase el Walker pondrá áreas de daño en varios sitios de la sala aleatoriamente. En cuanto caigan los Droids cambio de fase.



2. FASE 2:

Aparecera por la sale el Baradium Bomber, cuando matemos a este add, a un random se le pondrá el mismo icono sobre la cabeza que tenia él, deberá situarse en la barriga del Walker y dejarle la bomba para hacerlo vulnerable, al bajar sería bueno un rescue para que no reciba daño.



Jugador con la bomba.

Cuando ponga la bomba el Walker se pondrá de rodillas y tocará la fase de burn del Walker.



Una vez se levante comienza la siguiente fase.

3. FASE 3:

Saldra un grupo de adds formado por un Tradoshan **WARRIOR** y varios Tradoshan Trenchgutter. NO SE PUEDE USAR AREAS PORQUE LAS REFLEJA mientras no caiga la cúpula que los envuelve y esto sólo sucederá cuando caiga el Warrior por lo tanto debe ser prioritario. Salen tres grupos de ADDS.

Si los guards o cammandos usan áreas con reflect, harán mucho daño al warrior y caerá rápido.



El primer grupo a la derecha del Walker mirándolo de frente, el segundo en la puerta donde entramos a Kephess y el último grupo al fondo a la izquierda del Walker mirándolo de frente.

4. **FASE 4:**

Se repite la fase 2 sale el Baradium Bomber y hay que matarlo y ponerle la bomba al Walker para la fase de burn.

5. **FASE 5:**

Apareceran dos **Pulsar Power Droids** a ambos lados de la sala, uno de ellos tendrá un área enorme a sus pies durante 20 segundos **Channeled Pulse** y el otro no, se le pega al que no la tiene, habrá que hacer el cambio de droide cuando al que hacemos focus castee Channeled Pulse.



Cuando caigan los dos Droides, se volverá a la Fase 2, salvo que en esta fase salta Kephess.

6. **FASE FINAL:**

Durante esta fase un tanque deberá KITEAR a KEPHESS , evitando que haga el cleave a la raid.
El resto matar al bomber y acabar con el Walker.



Tank sobre Kephess y resto sobre Bomber y Walker.



Kephess tiene dos fases, si no estoy equivocado:

100% al 60%.

Fase en la cual saltará y caerá por la sala marcado por una círculo rojo. NOTA: el daño lo hace al 150% del tamaño grafico del área por lo tanto dejar siempre un margen.



Al 60% Kephess casteará **Gifts of the Masters** atrae a todos la raid y empezara a castear un AoE por lo que habrá que salir corriendo.

Cerca del 60% la raid se puede esconder para que no los atriga Kephess.

60% al final.

Comienza con **Gifts of the Masters**.



Kephess casteará **Breath of Masters** que será un knockback al tanque, el offtank deberá tauntar antes de acabar el cast time porque le deja un debuff al tanque que se llama **Touch of the Masters**. Por lo que requiere tank swap cada vez que suceda el knockback. Esto hara que sobre el tanque se vayan poniendo áreas moradas hasta 5 si no me equivoco que no se iran con el timepo.



Los tanques con el swap deberán alejarse al borde de la sala y dejar libre el medio para el resto de la raid.



Disposición de áreas de los tanques.

