



GUÍA DE SSC

GUILD ENIGMA BY GALDOR

v 1.2

Fuentes principales:

<https://www.youtube.com/watch?v=f7EAgpdTEzM>

<https://altertime.es/articulo/guia-de-banda-caverna-santuario-serpiente-tbc-ssc-burning-crusade-classic>

TRASH (poner siempre de espaldas a la RAID) – Ordenados por prioridad:

- **Divulgadora de miedo Colmillo Torcido:** Usa silencio y explosión arcana
- **Esporiélago del Santuario Serpiente:** Gran daño a melé y carga a objetivos aleatorios
- **Domador de bestias Colmillo Torcido:** Enfurece a objetivos cercanos y produce "rajar"
- **Coloso de la Sotiénaga (Patrol):** Invocan adds, nubes de veneno, chorro (el objetivo deberá moverse) y entrará en enrage (usar tranquility de hunter)

NECESITAREMOS:



CON 292 DE RESISTENCIA A LA NATURALEZA (BUFFED) lo tanqueará en la fase verde



CON 292 DE RESISTENCIA A LA ESCARCHA (BUFFED) lo tanqueará en la fase azul

- Este jefe se divide en dos fases o formas dependiendo de su colocación en la sala
- Si **Hydross** está colocado en la plataforma de su posición de inicio tendrá Forma de agua
- En cambio, si **Hydross** pasa a la plataforma de abajo (Línea imaginaria que une las dos banderas de los lados) cambiará a Forma de Veneno
- Cada vez que cambie de forma reiniciará su amenaza por completo
- Cada vez que **Hydross** cambie a Forma de agua invocará 4 Engendros de escarcha, a su vez cada vez que **Hydross** cambie a Forma de veneno invocará 4 Engendros corruptos. Estos son elementales de agua o veneno que deberemos ocuparnos de ellos
- Cuando se lleguen a 4 marcas se pasará al otro lado de las banderas
- Al pasar de zona, cambiará de color y lo cogerá el otro tank (cuidado con el agro)
- Si no acabamos con **Hydross** en menos de 10 minutos entrará en enrage.

MOVIMIENTO DE HYDROSS:



FORMA DE AGUA - HABILIDADES

- Golpes cuerpo a cuerpo de daño de escarcha
- Inmunidad a la escarcha
- Marca de Hydross, esto aumentará el daño de escarcha recibido por todos los jugadores cada 15 segundos, llegando a un máximo de 6 acumulaciones. El daño aumentará un 10%, luego a 25%, después 50%, 100%, 250% y 500%.
- **Tumba de agua**, esta habilidad aturdirá a un jugador aleatorio y a todos a 5 metros a su alrededor por 4 segundos y haciendo un considerable daño de escarcha durante 5 segundos.
- **Si tenemos más de 4 Marcas de Hydross esta habilidad te matará casi seguro.**

FORMA DE VENENO - HABILIDADES

- Golpes cuerpo a cuerpo de daño de naturaleza.
- Inmunidad a la naturaleza
- Marca de corrupción, esto aumentará el daño de naturaleza recibido por todos los jugadores cada 15 segundos, llegando a un máximo de 6 acumulaciones. El daño aumentará un 10%, luego a 25%, después 50%, 100%, 250% y 500%.
- **Fango vil**, esta habilidad reducirá el daño y sanación producida por un objetivo aleatorio en un 50% y le hará un considerable daño de naturaleza durante 24 segundos.
- **Si tenemos más de 4 Marcas de Corrupción esta habilidad te matará casi seguro.**

ESTRATEGIA

- Cuando esté en forma de agua:
 - Todos lo más separados posible para evita tumba de agua
 - El tank de veneno ayudará a matar adds junto con un tercer tank paladín
- Cuando esté en forma de veneno:
 - Overhealing debido al debuf de curación
 - Tirar BL en esta fase
 - El tank de agua ayudará a matar adds junto con un tercer tank paladín
- Para cambiar de zona, el tank hará taunt al boss para llevarlo a su zona, nadie pega hasta que lo tenga buen agro y en su zona.
- A los adds que aparecen se les puede hacer CC.

RONDADOR

NECESITAREMOS:



Alguien con pesca subida

2 Brujos
2 Magos
2 Hunters

POSICIÓN DE LA RAID ANTES DE INICIAR EL BOSS:

- TANK: Se sitúa al lado de la roca gran roca cercana al anillo, para evitar que el empujón del boss le tire lejos
- Magos: Se situarán en la isla con forma de anillo
- Hunters: En la isla justo a la derecha de los magos (ver foto)
- Brujos: En la que queda disponible
- Healers repartidos en el anillo central (y cercanos a borde exterior del anillo, próximos a las islas pequeñas)
- DPS melé: Antes de que aparezca el boss, deberán estar en el exterior del anillo, para no recibir un posible golpe del boss al salir del agua. Luego ya podrán acercarse para pegar (recomendable que peguen pegados al borde interior del anillo)



AL INICIAR EL BOSS:

- TANK y DPS Melé: Pegado al borde interior para que el empujón del boss no le tire al agua
- El resto mantienen su posición

FASE DEL CHORRO:

- **TODOS** se tirarán al agua para evitar el chorro que irá girando por todo el anillo
- Los DPS melé que sean capaces de girar mientras se tira el chorro, que lo hagan. Si no se ven preparados, que se tiren al agua como el resto.

CONSEJO:

- No saltar mientras se esté en el agua, **nadar**. Dado que el daño será mayor.
- Tirar BL en fase de nagas

FASE DE NAGAS:

- Aparecerán 2 nagas en cada isla y 3 melés en el anillo central
- Magos, brujos y hunters harán CC a los nagas casters de sus islas. Prioridad, matar los 3 melés del anillo central y posteriormente la de los hunters, magos y brujos a rango desde el anillo central.

HABILIDADES DE MOROGRIM

Maremoto: Hace daño considerable a todos los objetivos enfrente del jefe y reduce la velocidad de ataque durante 15 segundos.

Sepultura de agua: Esta habilidad teletransporta a 4 objetivos al azar debajo de las cascadas localizadas en la sala haciéndoles un fuerte daño de escarcha y a todos los objetivos a 9m de cada uno. Además, hace daño de caída cuando termina. Esta habilidad la usará cada 30 segundos.

Terremoto: Inflige un daño físico considerable a todos los enemigos en 50m alrededor, usado cada 45-60 segundos.



MURLOCS

Después de cada Terremoto invocará 2 packs de 6 murlocs cada uno.

GLÓBULOS DE AGUA

Cuando **Morogrim** alcance el 25% parará de usar Sepultura de agua y usará esta habilidad. Invocará una burbuja de agua de cada cascada que se moverá lentamente hacia 4 objetivos aleatorios de la banda y explotará haciendo fuerte daño de escarcha en área si alcanza el objetivo.

ESTRATEGIA

- Mantener a **Morogrim** en la plataforma encima de las escaleras, la banda deberá colocarse también arriba de las escaleras, lejos de las cascadas.
- Si se lanza sepultura del agua, el miembro de la raid tendrá medidas para evitar el daño de caída (levitar, caída lenta, interceptar, pompa del Paladín, forma de gato, etc...). Habrá un healer dedicado a curar a estos objetivos
- Los sanadores deberán mantener la banda alta de vida para evitar muertes con Sepultura de agua. También deben esperar después de cada Terremoto a lanzar curas poderosas hasta que los tanques tengan los murlocs para evitar que se giren.
- Los murlocs deben ser tanqueados por cerca del jefe y matados a áreas, lo más fácil es tener un paladin tanque para agarrar los adds y juntarlos.
- Los glóbulos de agua deben ser kiteados hasta que **Morogrim** muera.
- Lanzar BL cuando salgan los primeros murlocs.

NECESITAREMOS:  CON 295 DE RESISTENCIA AL FUEGO (BUFFED)

- Para iniciar al boss hay que liberarlo de sus tres carceleros, hacen mucho daño de área (matar rápidamente juntándolos con AoE)

Este boss alternará entre dos formas (humanoide y demonio) o fases(cada 45-60 segundos)

Se reiniciará el agro tras el cambio de forma

HABILIDADES LEOTHERAS EN FASE DE DEMONIO

Explosión de caos: Hace daño de fuego y aplica una desventaja acumulable que aumenta el daño de fuego recibido.

Demonio interno: Después de unos 25 segundos de haber entrado en Forma de demonio lanzará esta habilidad sobre 5 miembros aleatorios de la banda excepto el tanque. Este demonio solo podrá ser golpeado por su objetivo y si no has acabado con él antes de que cambie a su forma de humanoide será controlado por 10 minutos.

AL 15% DE VIDA

Se dividirá en dos y tendremos que luchar contra las dos formas a la vez. La forma de humanoide permanece a la misma vida mientras que el Demonio saldrá al 100% de vida, esta desaparecerá cuando terminemos con la forma de humanoide. En esta fase no aparecerán Demonio internos.

HABILIDADES LEOTHERAS EN FASE DE HUMANOIDE

Torbellino: El jefe girará durante 12 segundos, cambiando de objetivo cada poco tiempo y haciendo un daño fuerte a cualquier jugador cercano (provoca sangrado), al acabar reiniciará la amenaza.

A LOS 10 MINUTOS

Entrará en enrage

ESTRATEGIA TANKS

- **Leotheras en su forma de humanoide:** Un tanque deberá mantenerlo, todo el mundo debe apartarse del Torbellino, todos parar de pegar hasta que el tanque lo pueda agarrar de nuevo.
- **Leotheras en su forma de demonio:** Lo deberá aguantar un brujo con resistencia al fuego.
- **Demonio internos:** Los sanadores deberán mantener con vida y los objetivos afectados deben acabar lo más rápido posible con ellos.

AL 15% DE VIDA

- Lanzar BL y acabar con **Leotheras** (ignorar al demonio que lo tanqueará el brujo)

CONSEJOS

- Si **Leotheras** lanza torbellino y provoca sangrado, se deberá lanzarse todos los defensivos (cubo en el mago, bop en paladines, etc)
- Mientras **Leotheras** esté en fase de demonio y tanqueado por el brujo, nadie deberá acercarse a él dado que las bolas de fuego que reciba harán daño en área también

ESTRATEGIA CUANDO SALGAN LOS DEMONIOS INTERNOS (COPIAS)

- Los sanadores deberán mantener con vida a objetivos afectados con su copia, los cuales deberán acabar lo más rápido posible con ellos.
- Estrategia para los healers para acabar con las copias:
 - Sacerdotes lanzando Fusta o su esbirro de las sombras.
 - Los chamanes poniéndose Escudo de relámpagos, el Tótem abrasador y lanzar Descarga de relámpagos o Cadena de relámpagos.
 - Los druidas, usando Fuego lunar y Cólera (ponerse la Piel de corteza).
 - Los Paladines, usando Cólera vengativa, sus Sellos de daño, Consagración, Exorcismo y Choque Sagrado, y pueden lanzar Martillo de cólera.

NECESITAREMOS:  4 TANKS

- Cada tank cogerá 1 add y a **Karathress**
- Primero habrá que matar a cada uno de los adds por prioridad y lo más separados posibles unos de otros

HABILIDADES DE LOS ADDS QUE ACOMPAÑAN A KARATHRESS (EN PRIORIDAD)

1. Guardia de las profundidades Mareavess (tiene habilidades de Chamán):

- **Choque de Escarcha:** Hace fuerte daño de escarcha en el tanque y reduce su velocidad de movimiento.
- **Tótem escupefuego:** Invoca un tótem con 25k de vida que hará daño a todos los objetivos cercanos y que aguantará 1 minuto sino se destruye. **Karathress ganará esta habilidad cuando este add muera.**
- **Tótem Nexo terrestre:** Reduce la velocidad de movimiento en un 50% de todos los objetivos cercanos, permanece durante 45 sec sino se destruye.
- **Tótem contraveneno:** Quitará un veneno cada 5 segundos durante 30 segundos.

2. Guardia de las profundidades Tiburkkis (tiene habilidades de Cazador):

- **Lanzar tridente:** Hace un daño fuerte a un objetivo aleatorio que este de 5 a 30m de **Tiburkkis**.
- **Multi-Toss:** Hace daño considerable a 3 enemigos en un cono frontal dentro de 50m.
- **Lanzamiento parasitante:** Se lo aplica a un objetivo aleatorio drenando vida y maná cada 2 segundos durante 12 segundos.
- **Bestia interna:** Aumenta su daño en un 30% y la de su mascota en un 50% durante 10 segundos. **Al morir este add Karathress gana esta habilidad.**
- **Puede invocar a dos mascotas:**
 - **Rondador de las profundidades:** Un elemental que ataca cuerpo a cuerpo y explota cuando muere.
 - **Esporiélogo de las profundidades:** Una bestia que ataca cuerpo a cuerpo y de vez en cuando empuja al tanque hacia atrás.

HABILIDADES DE LOS ADDS QUE ACOMPAÑAN A KARATHRESS (EN PRIORIDAD)

3. Guardia de las profundidades Caribdis (tiene habilidades de Sacerdote):

- **Fuerza del oleaje:** Esta habilidad aturdirá a todos los objetivos alrededor de **Caribdis** durante 3 segundos. La usará cada 10-15 segundos. **Al morir este add Karathress ganará esta habilidad.**
- **Salva de descarga de agua:** Hace daño considerable a todos los enemigos en un rango de 45m.
- **Ola de sanación:** Sana a **Caribdis** o a un aliado una considerable cantidad de vida. Usada cada 15 segundos.
- **Invocar ciclón:** Invoca un ciclón cerca de **Caribdis** que se mueve al azar por toda la sala durante 45 segundos, no hace daño, pero captura a los objetivos cercanos y les aplica una desventaja de 50% de lanzamiento reducido durante 10 segundos.
- **Bendición de las Mareas:** Que aumentará su velocidad de lanzamiento de habilidades y la velocidad de los golpes cuerpo a cuerpo en un 66% por cada add vivo cuando alcance el 75% de salud.

HABILIDADES DE KARATHRESS

Nova de abrasión: Que hará un daño moderado de fuego a todos los objetivos en un rango de 8m alrededor de **Karathress**.

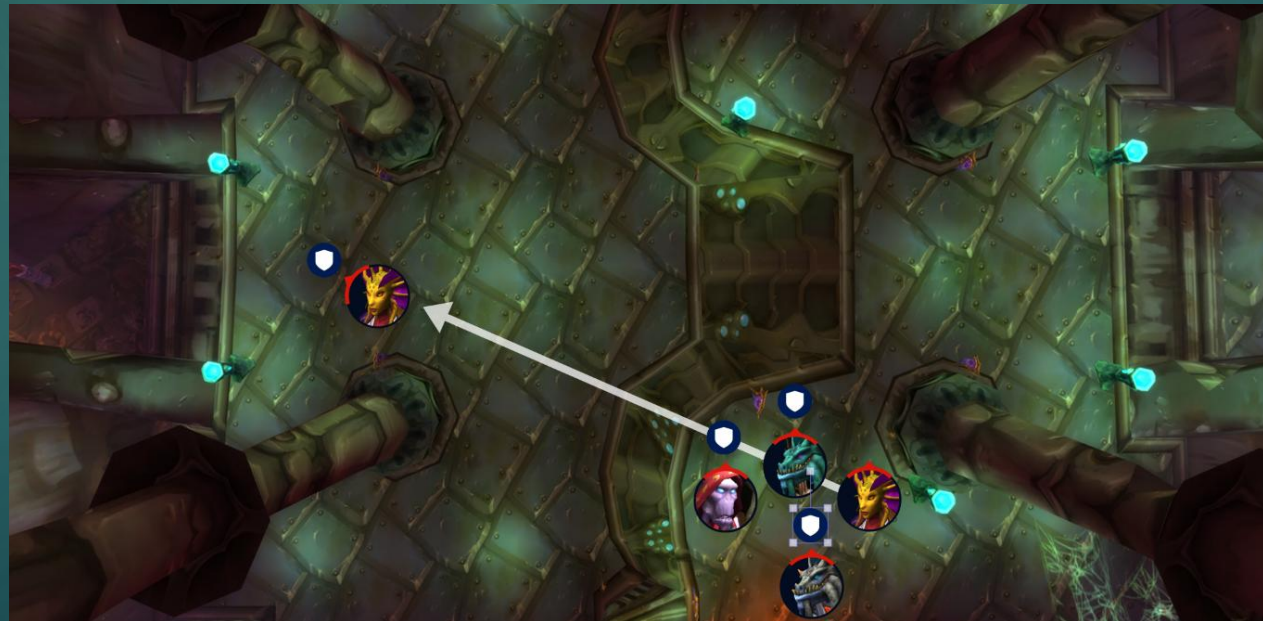
Descarga catastrófica: Solo puede hacer objetivo a usuarios de maná y aleatoriamente a una persona le causará un 50% de la vida máxima del objetivo y lo aturdirá durante 2 segundos. Lanzará esta habilidad cada 6 segundos aproximadamente.

A los 10 de combate entrará en enrage

KARATHRESS

ESTRATEGIA

- Coger **Guardia de las profundidades Caribdis** (cura a **Karathress**) y llevárselo lejos del boss
- Prioridad, el matar los tótems (sobre todo el escupecfuego) por parte de los melés DPS
- Esquivar los tornados
- Siempre coger las mascotas de **Guardia de las profundidades Tiburkkis**
- BL al matar todos los adds
- Interrumpir curas
- Se puede manter viva a la priest **Caribdis**, y matar directamente al **Karathress** tras haber eliminado a los otros dos adds, pero siempre mantenerla alejada de él.

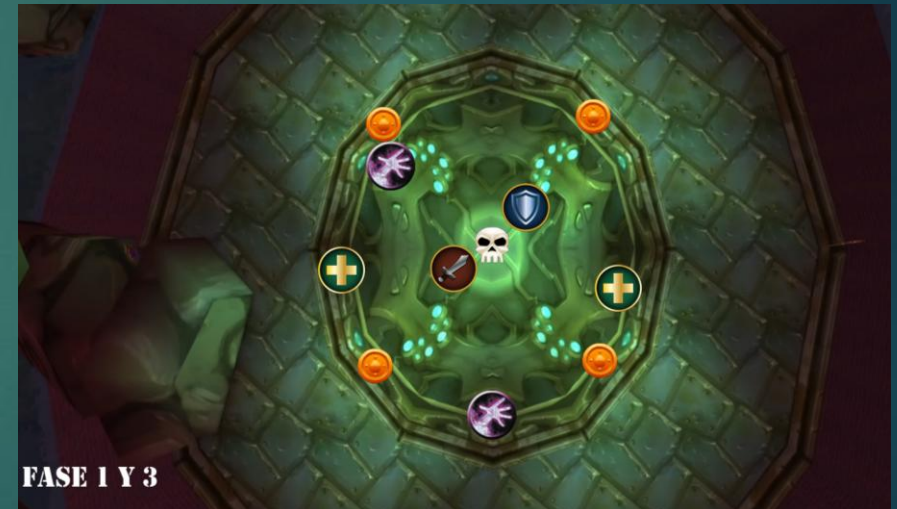


HABILIDADES DE LADY VASHJ – FASE 1 Y FASE 3

- **Disparar:** Hace gran daño físico al tanque si no está a rango cuerpo a cuerpo.
- **Explosión de choque:** Inflige un fuerte daño de naturaleza al tanque y lo aturde durante 5 segundos.
- **Multidisparo:** Hace objetivo a un jugador aleatorio y hace gran daño físico en un cono frontal dañando hasta a 5 jugadores.
- **Carga estática:** Aplica una desventaja a un objetivo aleatorio y hace un gran daño de naturaleza al objetivo a todos los jugadores en 5m alrededor durante 15 segundos.
- **Enredar:** Hace daño moderado de naturaleza e inmoviliza a todos los jugadores a 15m alrededor de **Lady Vashj**.

ESTRATEGIA FASE 1

- Tener cuidado con el agro dado que el tank se verá expuesto a stunts
- Toda la raid debe estar separada y los healers y DPS casters, lejos del boss
- Eliminar **Enredar** del tanque con la bendición de libertad del paladín.
- Si un jugador le lanza **Carga estática** deberá separarse de la raid



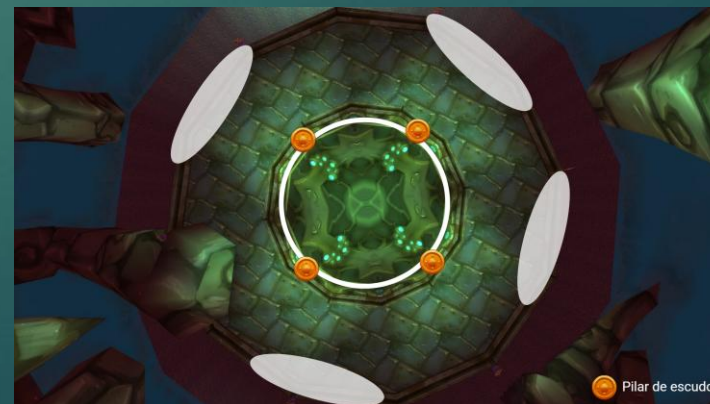
FASE 2

- Empezará cuando bajemos a **Lady Vashj** al 70%.
- **Lady Vashj** se colocará en el centro de la sala y se volverá invulnerable.
- Solo lanzará una habilidad **Relámpago bifurcado** que hará daño moderado de naturaleza en un cono frente al jefe.
- Aparecerán 4 tipos de adds a los que tenemos que hacer frente a la vez que quitamos la inmunidad de **Lady Vashj**:
 - **Élite Colmillo Torcido**: Pegan fuerte cuerpo a cuerpo y tienen bastante vida
Habilidades:
 - **Rajar**: hará daño físico en un cono frontal a rango cuerpo a cuerpo.
 - **Seccionar**: Reducirá la velocidad del tanque en un 60% durante 10 segundos.
 - **Zancudo Colmillo Torcido**: Pegan muy fuerte cuerpo a cuerpo, no van demasiado rápido y tienen una gran cantidad de vida.
Habilidades:
 - **Explosión mental**: Hace daño moderado de sombras.
 - **Pánico**: Aplica miedo a todos los jugadores a 8m durante 4 segundos.
 - **Electromental encantado**: Elementales de agua con poca vida. Aparecen en el agua debajo de las escaleras por 4 zonas diferentes, caminarán hacia **Lady Vashj** aumentando su daño en 5% por cada uno que llegue. Son inmunes a habilidades de control de masas.
 - **Elemental máculo**: Estos son los adds más importantes. Aparecerán cada 50 segundos y **desaparecerán si no se les ataca en 15 segundos**. Elementales de veneno con poca vida. Lanzarán Flema de veneno que hará daño de naturaleza a un objetivo aleatorio.

LADY VASHJ

ESTRATEGIA FASE 2

- Matar los máximos **Elementales máculos** posibles, que nos darán Núcleo máculo.
- Con los núcleos máculos podremos desactivar los 4 generadores de escudo que dan la invulnerabilidad a **Lady Vashj**
- Cuando recojamos los núcleos, no podemos movernos, tendremos que lanzarlos a otro compañero cerca del escudo.
- Al desactivar los 4 escudos, **Lady Vashj** será vulnerable con 50% de vida.
- El **Élite colmillo torcido** lo deberán coger los tanks, dado que quitan mucho daño a melé
- Los **Zancudo Colmillo Torcido** serán kiteados por casters, los melés deberán evitarlos, dado que lanzarán fear
- Matar rápidamente a los **Electromental encantado**, tienen poca vida y se matan sin dificultad
- Se repartirán los miembros de la raid en 4 puntos en la subida de las escaleras y habrá otro grupo de integrantes en el centro, cercanos a los postes de los escudos



FASE 3

- **Lady Vashj** tendrá las mismas habilidades que en la Fase 1
- Aparecerán **Esporiélagos tóxicos**, estos eventualmente soltarán Esporas tóxicas en el suelo, creando un área de veneno que hará gran daño si permanecemos encima.
- Sino acabamos rápido con **Lady Vashj** puede lanzarnos la habilidad Persuasión, controlando mentalmente a 5 objetivos aleatorios durante 20 segundos, haciéndolos inmunes a efectos de control de masas.
- Al igual que en fase 1 los sanadores y DPS casters deben estar esparcidos por la sala.

ESTRATEGIA FASE 3

- Limpiar todos los adds restantes de la fase 2
- Evitar a toda costa las áreas de veneno de los **Esporiélagos tóxicos**, los cuales deberán ser eliminados rápidamente por los casters
- Los objetivos de la raid controlados por **Lady Vashj**, deberán ser cogidos por los tanques y aguantados por ellos hasta que se pase el efecto.