

The Unending Coil of Bahamut (UCOB)

Introdução

Essa luta foi adicionado no patch 4.11: The Legend Returns. A luta pode ser desbloqueada falando com NPC the Wandering Minstrel em Kugane (X: 11.6, Y: 12.6), mas antes precisará completar Sigmascape V4.0 (Savage).

O mínimo ilvl para entrar nessa luta é de 345, mas pode ser ignorado com Full Party (8 pessoas).

Vídeo do Clear (POV RDM): https://www.youtube.com/watch?v=O9XkD6dV_Kc

Neste guia foi utilizado como base as referências do guia do Clees:
<http://clees.me/guides/ucob/>

Toolbox

Toobox é uma ferramenta maravilhosa para planejar estratégias e movimentações dos jogadores e demonstrações de execução das mecânicas. Deixarei os Links do toolbox para leitores que gostam de aprendizado visual:

Twittania:

<https://ff14.toolboxgaming.space/?id=212616648088951&preview=1>

Nael:

<https://ff14.toolboxgaming.space/?id=708615824310061&preview=1>

Bahamut:

Quickmarch:

<https://ff14.toolboxgaming.space/?id=051718810280061&preview=1>

Blackfire:

<https://ff14.toolboxgaming.space/?id=571710360090061&preview=1>

Fellruin:

<https://ff14.toolboxgaming.space/?id=191711286490061&preview=1>

Heavenfall:

<https://ff14.toolboxgaming.space/?id=422711537890061&preview=1>

Tenstrike:

<https://ff14.toolboxgaming.space/?id=622716202990061&preview=1>

Grand Octet:

<https://ff14.toolboxgaming.space/?id=692716955411061&preview=1>

ADDS:

<https://ff14.toolboxgaming.space/?id=352710791301061&preview=1>

Golden Bahamut:

<https://ff14.toolboxgaming.space/?id=603711304611061&preview=1>

Planejamento CD para fase Bahamut:

<https://ff14.toolboxgaming.space/timeline/?id=92537454611061&preview=1>

Twittania



É a primeira fase da luta, é a parte mais fácil do UCOB. As mecânicas dela, possuem um snapshot um pouco difícil de acostumar, como Twister e o Generate. Mas com tempo obtém a experiência e fica bem simples de executá-los, quando estiver acostumado com elas.

Primeiramente com a imagem acima teremos posição dos marcadores, ela servirá para posicionar os Neurolinks (Marcador A, B e C), que são umas poças negras que qualquer jogador entrar nela ganhará um buff chamado Neurolink. Esse buff será importante para execução da mecânica chamada Generate, que é uma esfera negra que marcará um ou mais jogadores aleatoriamente e irão persegui-los. Então o jogador que for alvo dessa mecânica, deverá estar em cima do Neurolink e com buff de Neurolink ativo para que a esfera encoste nele sem finalizar a luta.

A Twittania, derrubará 3 neurolink conforme chega nas porcentagens (74%,44% e 0%).

Twittania 1 Fase (100% a 74%)

Mecânicas

Plummet - AOE Cleave

É um TankBuster físico em formato de Cleave.

Twister - Mecânica

A Twittania conjura habilidade Twister, o ideal que mova-se na metade do conjuramento, pois ao concluir marcará com pequeno tornado no local dos 4 jogadores aleatoriamente. Se este tornado for tocado por qualquer jogador, explodirá e quem estiver próximo dessa explosão, tomará knockback tão forte a ponto de ser jogado para parede e consecutivamente morrendo instantaneamente.

Fireball - AOE Shared

Twittania marcará um jogador com triângulo vermelho com dano mágico pesado, os jogadores deverão compartilhar o dano..

Death Sentence - Tankbuster + Debuff

Tankbuster de dano físico da Twittania, e dá debuff Physical Vulnerability up, tem que realizar a troca dos Tanks durante o conjuramento.

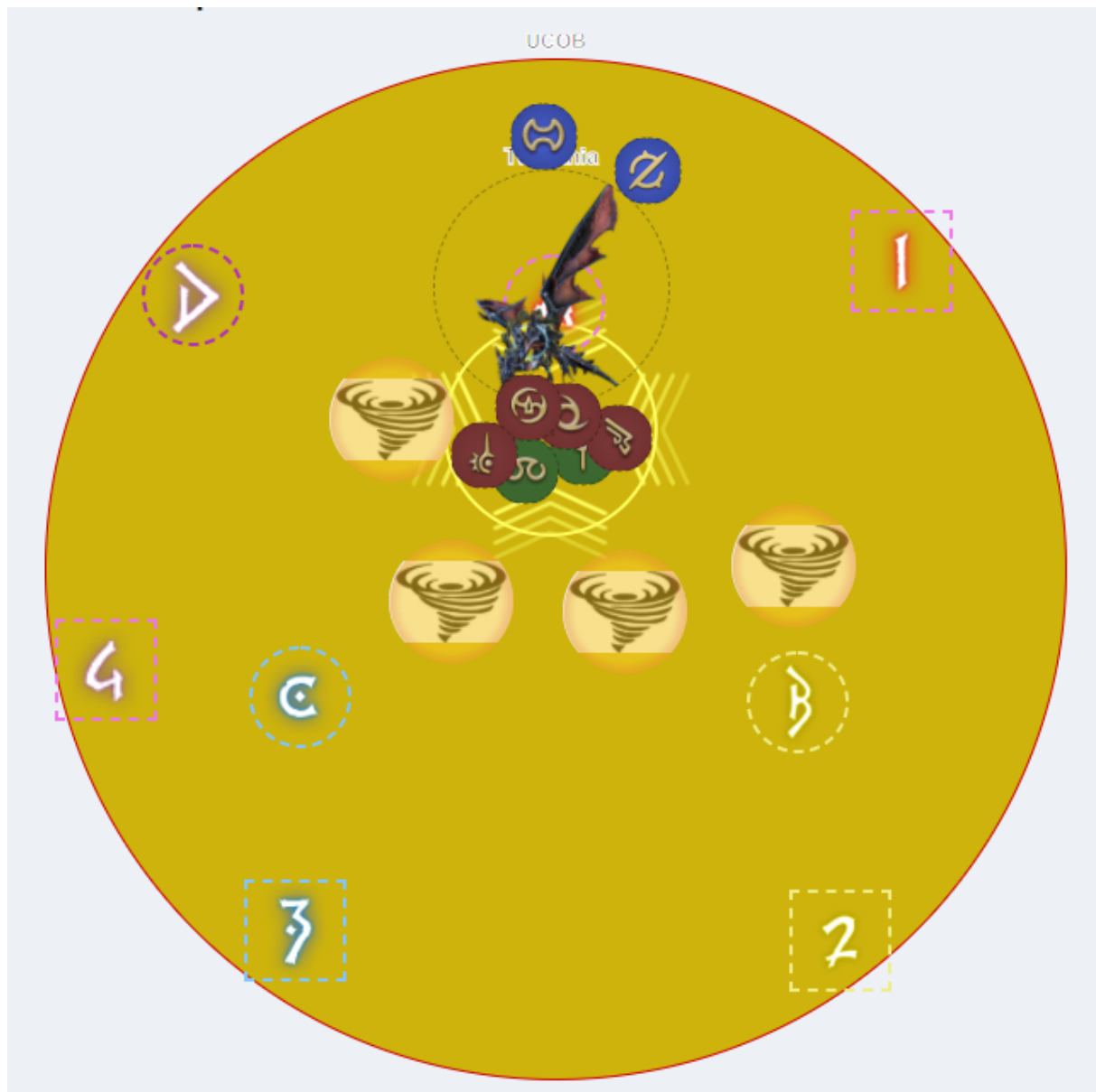
Tempo da Luta

Conjuramento	Mecânica
0:06	Plummet
0:13	Twister
0:16	Fireball
0:24	Death Sentence
0:27	Plummet (Repete as mecânicas desde 0:06 da luta)

Estratégias

A Twittania, iniciará a luta com plummet no Tank e logo seguida de Twister e Fireball. Todos deverão estar posicionado para que possa desviar do Twister e depois compartilhar o dano do Fireball. No caso da Static Birl, afastamos todos Ranged, os meeles ficarão na lateral do chefe e por fim os Tanks no norte/nordeste. Após desviar dos Twisters, vamos compartilhar





Após o fireball, Twittania utilizará o Death Sentence no Tank, faça a troca entre os Tanks. A Twittania repetirá essa rotação até 74%.

Nota para Tanks: Não terá shirk para todos os Death Sentence.

Twittania 2 Fase (74% a 44%)

Mecânicas

Generate - Mecânica + AOE

Uma esfera roxa será invocado embaixo da Twittania, um DPS será marcado de modo aleatório. O jogador alvo deve entrar no Neurolink e com o buff Neurolink ativo, a esfera deve atingir o jogador alvo. Outros jogadores não devem estar próximo dos Neurolinks, pois

quando a esfera entra em contato com jogador alvo, ele cria uma pequena explosão que pode matar qualquer jogador que não estiver com buff de Neurolinks. Tome cuidado para não ficar muito tempo dentro do Neurolink, pois enquanto estiver dentro dela o dano do jogador cairá drasticamente, tente permanecer o mínimo possível.

Liquid Hell - Mecânica + AOE

É um dano em área que deixará poça de fogo no chão, se qualquer jogador ficar acima dessa poça, ganhará um dot que causa 90k de dano. O Liquid Hell será marcado pela pessoa mais afastada da Twittania, é importante salientar que tem uma distância correta a ser feita, pois se afastar demais irá marcar outra pessoa. Essa mecânica quando é conjurada, será executada consecutivamente 5 vezes. Ideal que o Ranged faça essa função.

Tempo da Luta

Conjuramento	Mecânica
0:53	Liquid Hell
0:57	Generate
1:05	Liquid Hell
1:12	Death Sentence
1:19	Generate
1:22	Twister
1:28	Plummet
1:38	Liquid Hell (Repete as mecânicas desde 0:53 da luta)

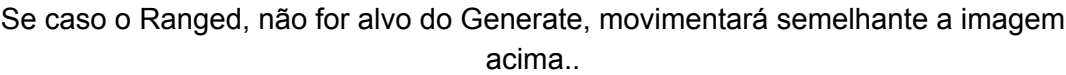
Estratégias

Após o primeiro Neurolink for derrubado, o Tank moverá Twittania do marcador A, para o marcador B. Logo seguida o chefe executará a mecânica Liquid Hell.



A Twittania iniciará a mecânica de Generate. Marcará um DPS aleatoriamente. O DPS alvo deverá mover para neurolink e nenhum outro jogador deverá estar próximo do neurolink. E logo em seguida virá outro rodada de Liquid Hell.

Dica: Se caso o Generate marcar o Ranged, ideal o Healer execute a mecânica do Liquid Hell nesta parte.



Twittania 3 Fase (44% a 0%)

A Twittania terá algumas modificações nas habilidade dela:

Generate - Mecânica + AOE

Criará 2 esferas roxas. Dois DPS serão alvo de maneira aleatório.

Liquid Hell - Mecânica + AOE

A distância não será mais um fator a ser alvo dessa vez, qualquer jogador pode ser alvo. Bom, a quantidade consecutiva de execução da mecânica será a mesma.

Tempo da Luta

Conjuramento	Mecânica
1:53	Liquid Hell
1:57	Generate (x2)
2:05	Liquid Hell (Aleatório)
2:08	Fireball
2:17	Death Sentence
2:20	Plummet
2:27	Generate (x2)
2:30	Twister
2:36	Plummet
2:43	Liquid Hell (Repete as mecânicas desde 1:53 da luta)
3:03	Aetheric Profusion (Enrage)

Estratégias

Após o segundo Neurolink for derrubado, mova a Twittania para direção do Marcador C e a Twittania executará a mecânica Liquid Hell (marcando o alvo a distância), e logo seguida de Generate (x2). Esse Generate marcará 2 DPS aleatoriamente. Após a mecânica do Generate for executado, a Twittania acionará a habilidade Liquid Hell (aleatório) e o Fireball. O jogador que for alvo do Liquid Hell ideal que faça uma movimentação que contorne os primeiros 3 poças nos cantos e depois ir para direção da Twittania para compartilhar o dano do Fireball.

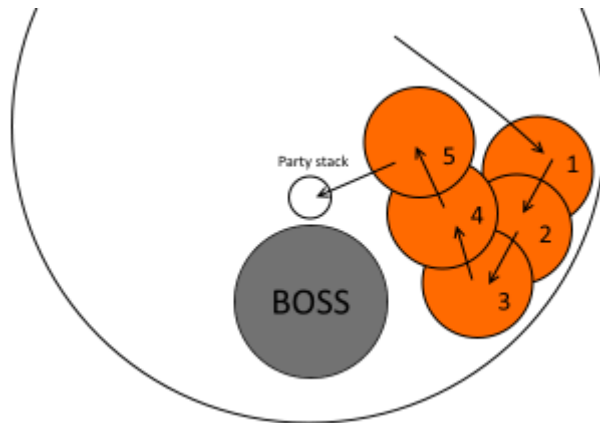


Imagem retirada [Clees.me](https://clees.me)

A Twintania, utilizará Death Sentence, faça a troca dos Tanks e logo seguida será conjurado Generate (x2) com Twister, similar a fase 2. Então primeiramente desvie do Twister e depois executará a mecânica do Generate. Logo Seguida a Twintania conjurará Plummet, e assim o chefe repetirá essa rotação até chegar 0% de HP ou dar o enrage.

Em 3 minutos de luta, a Twintania conjurará a mecânica Aetheric Profusion que é o Enrage da Twittania.

Nael

A Nael é a segunda fase dessa luta, na qual ela apresenta uma complexidade nas execução das mecânicas, pois a maioria das delas podem ser executadas de modo aleatório. É recomendado aos jogadores estejam totalmente focados, pois qualquer desvio de atenção ocasionará erros e consecutivamente finaliza a luta.

Mecânicas

Heavenfall - Mecânica

Uma espada gigantesca será jogada no centro da arena, na qual os jogadores serão empurrados, dependendo da distância, o jogador poderá ser empurrado até a parede. Se a espada atingir jogador, morrerá instantaneamente. Após o empurrão a espada convocará vários AOE no formato de cone chamada **Thermionic Bursts**, quem for atingido, apresentará um grande dano além de ganhar um debuff de paralyzes.

Meteor Stream - Aoe

Três dragões serão invocados e cada dragão marcará um jogador aleatoriamente. Ao infligir o dano ele dará um pequeno AOE.

Dalamud Dive - Tank Buster

Nael pulará no MT, e apresentará um dano pesado físico. Evite ficar próximo do Tank, pois esse dano tem um pequeno AOE.

Bahamut's Claw - Tank Buster + Debuff

Tankbuster de dano físico, que apresentará 5 golpes consecutivos.

Bahamut Favor - Mecânica

A Nael Ganhará um buff de Damage Up e convocará 5 Dragões na qual cada um representa um elemento:

1. Thunder Dragon

Este dragão marcará 2 jogadores com 1 debuff chamado de **Thunderstuck** e possui um contador de 5 segundos para executar a mecânica. Ao zerar contador, o debuff executará um AOE elétrico que qualquer jogador estiver próximo, ganhará debuff de paralyzes de 40 segundos.

2. Ice Dragon

Este dragão esporadicamente infligirá um debuff nos jogadores chamado **Icebitten**. Esse debuff será jogado em todos jogadores de modo aleatório. Caso algum jogador obtenha 2x debuff de Icebitten morrerá instantaneamente. O Debuff pode ser removido através Fireball do Fire Dragon. Inclusive se o jogador obter Fireball do Fire Dragon antes de ser atingido pelo **Icebitten**, ele irá anular o debuff de **Icebitten**.

3. Fire Dragon

Marcará um jogador aleatoriamente com **Fireball**. Esse ataque, ele é um AOE que infligirá dano a todos que estiverem próximos e dará debuff de **Firescorched**, se caso o jogador não possua o debuff de **Icebitten**. Os jogadores que possuem o debuff de **Icebitten** irá anular tanto debuff de **Firescorched** e o **Icebitten**. E por fim, quem estiver com debuff **Firescorched** e for atingido por outro **Fireball** será morto instantaneamente.

Resumo sobre debuff de **Firescorched** e **Icebitten** :

2x **Firescorched** = Morte

2x **Icebitten** = Morte

1x **Icebitten** = Tente pegar um **Fireball**

1x **Firescorched** = Espere ser atingido por um **Icebitten**

4. Light Dragon

Este dragão conjura a magia **Wings of Salvation**, que marcará os jogadores aleatoriamente com poças brancas no chão. Essa poça, ela irá explodir e matará qualquer

um que estiver dentro desse AOE. Após explodir, deixará uma mini poça, na qual qualquer jogador que passar por cima removerá o debuff de **Doom**.

5. Dark Dragon

Periodicamente esse dragão infligirá o debuff chamado **Doom**, é um debuff quando o contador for zerado, matará o jogador instantaneamente. Ele aplicará esse debuff em qualquer jogador, e inclusive os contadores pode ser diferentes. Esse debuff pode ser removido através das mini poças do **Wings of Salvation**.

Iron Chariot - AOE Circular

Nael rodará a sua lança arremessando a todos para a parede que estiverem próximo a ela. Não há indicação do aoe ou barra de conuramento.

Thermionic Beam - Target AOE

Nael marcará aleatoriamente um alvo e infligirá um dano mágico gigantesco. Esse dano pode ser compartilhado com outros jogadores. Não há indicação de quem foi o alvo ou barra de conuramento.

Lunar Dynamo - Donut AOE

Um AOE gigantesco no formato de uma Rosca, na qual os locais seguros são: Próximo a ela ou muito afastado dela.

Raven's Dive - Target mini AOE

Nael pulará em um jogador aleatoriamente, dará empurrão em qualquer jogador que estiver próximo.

Ravensbeak - Tankbuster + Debuff

Tankbuster de dano físico que aplica debuff de Piercing Resistance Up II. Tem de realizar a troca dos Tanks.

Cauterize Markers - Mecânica

Os Dragões que foram convocados pela Nael marcará os jogadores aleatoriamente. Essa marcação será indicado na cabeça dos jogadores. No momento que esta sinalização sumir, é a direção que o dragão jogará sua linha de AOE. Essa mecânica será executada três vezes seguidas.

Hypernova - Target AOE

Uma esfera que será jogada nos jogadores. Mova-se fora delas o mais rápido possível.

Tempo da Luta

Conjuramento	Mecânica
--------------	----------

0:00	Heavenfall
0:03	Meteor Stream
0:06	Meteor Stream
0:09	Dalamud Dive
0:14	Bahamut's Claw
0:20	Bahamut's Favor
0:33	Thunderstuck
0:33	Lunar Dynamo
0:36	Beam/Chariot
0:38	Doom
0:39	Fireball
0:51	Bahamut's Claw
0:54	Fireball
0:58	Thunderstuck
1:01	Thermionic Beam
1:04	Chariot/Dynamo
1:07	Doom
1:21	Fireball
1:27	Bahamut's Claw
1:35	Raven Dive
1:38	Chariot/Dynamo
1:42	Fireball
1:44	Thunderstuck
1:44	Doom
2:03	Ravensbeak
2:08	Cauterize markers
2:14	Hypernova
2:15	Hypernova

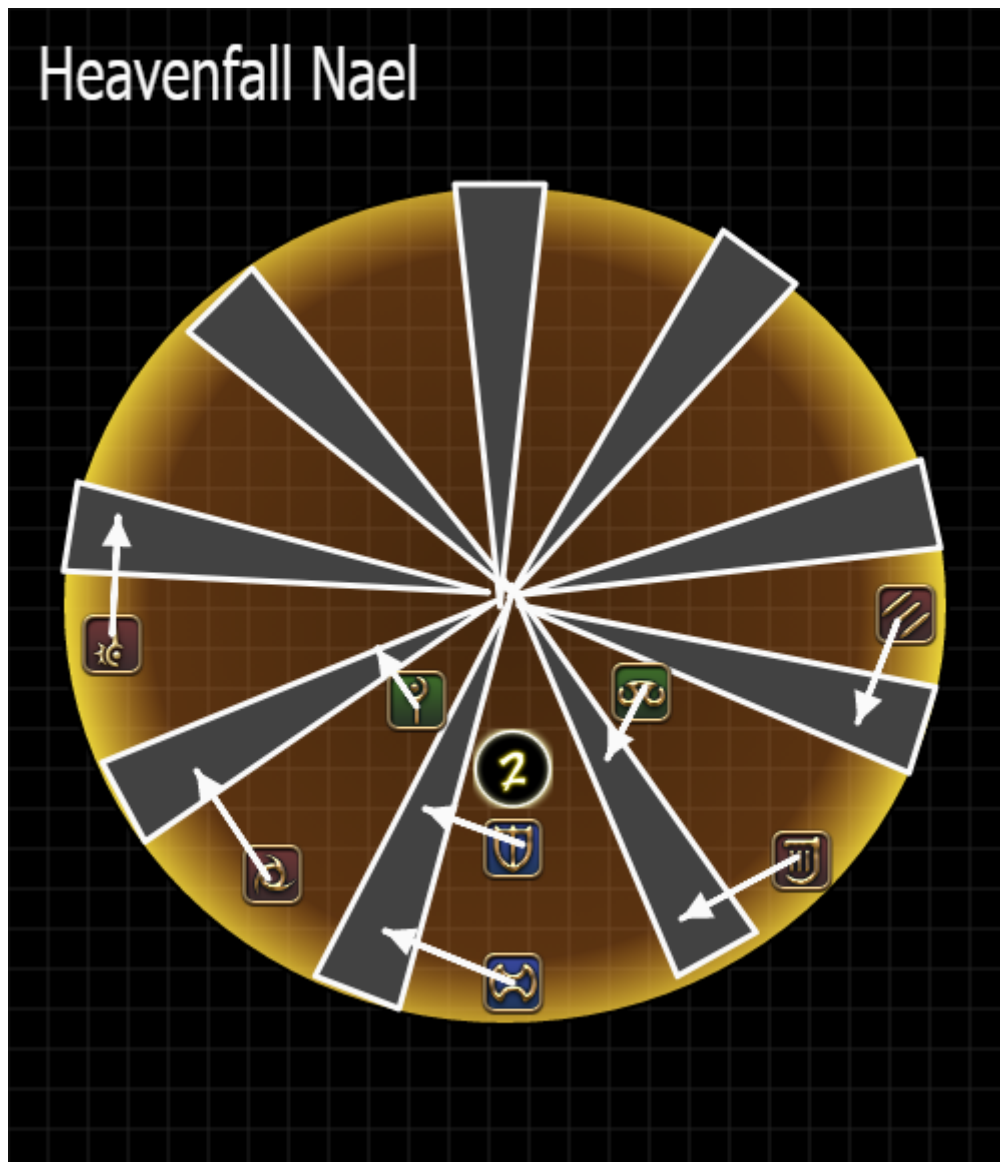
2:17	Hypernova
2:18	Hypernova
2:23	Dive/Stream
2:25	Beam/Dive
2:34	Bahamut's Claw
2:48	Nael Quote 5-1
2:51	Nael Quote 5-2
2:59	Nael Quote 6-1
3:02	Nael Quote 6-2
3:10	Ravensbeak
3:21	Bahamut's Claw
3:25	Megaflare (Enrage)

Estratégias

0:00 - 0:20 - Heavenfall, Dalamud Dive e Bahamut Claw

A Nael inicia a luta com a mecânica Heavenfall, essa mecânica apresenta um dano AOE com empurrão e o dano será baseado o quanto você está próximo do centro. Caso o jogador for atingido pela espada, morrerá instantaneamente. E também se tiver afastado do centro da arena, será empurrado para parede, morrendo instantaneamente. O ideal que utilize algum dos marcadores para posicionamento para execução dessa mecânica.

Após o empurrão, será executado a mecânica de Thermionic Bursts (AOE em formato de Cone). Os cones explodiram e se caso algum jogador for atingido infligirá um bom dano e ainda ganhará um debuff de paralyzes. E ao mesmo Nael utilizará 8 Meteor Stream, na qual será dividido em 2 ciclos (será 4x no primeiro ciclo e 4x no segundo ciclo). Esses meteoros possui um pequeno AOE, então os jogadores devem estar afastados entre si. A imagem abaixo representa uma separação executada na Static Excel.



Exemplo de posicionamento para Heavenfall e dos cones de AOE.

Após Heavenfall, a Nael utilizará habilidade Dalamud Dive no MT, mitigue-o. Lembre-se que essa mecânica possui um pequeno AOE, então não esteja próximo do MT. Logo seguida a Nael utilizará Bahamut's Claw, mitigue apropriadamente e após este ataque será necessário a troca entre os Tanks.

0:20 - 0:51 - Bahamut's Favor, 1 Frase Nael

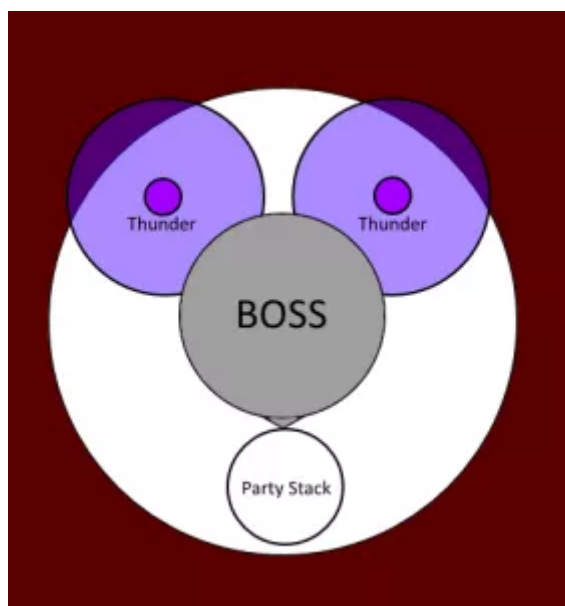
A Nael, apresenta algumas frases durante a luta, e cada frase pode executar duas mecânicas consecutivas na qual não será telegrafado ou apresenta uma barra de conjuramento. Então será necessário decorar as frases com as mecânicas ou utilize Cactbot (plugin de extensão do ACT: <https://github.com/quisquous/cactbot>). São as seguintes:

- ***O hallowed moon, take fire and scorch my foes!*** – Lunar Dynamo > Thermionic Beam
- ***O hallowed moon, shine you the iron path!*** – Lunar Dynamo > Iron Chariot
- ***Blazing path, lead me to iron rule!*** – Thermionic Beam > Iron Chariot
- ***Take fire, O hallowed moon!*** – Thermionic Beam > Lunar Dynamo
- ***From on high I descend, the iron path to call!*** or ***From on high I descend, the iron path to walk!*** – Raven's Dive > Iron Chariot
- ***From on high I descend, the hallowed moon to call!*** – Raven's Dive > Lunar Dynamo
- ***Fleeting light! 'Neath the red moon, scorch you the earth!*** – Dalamud Dive > Thermionic Beam
- ***Fleeting light! Amid a rain of stars, exalt you the red moon!*** – Meteor Stream > Dalamud Dive

Dica: Na fase da Nael teremos 4 Fireball, como temos gerenciar o debuff de Firescorched e o Icebitten. Então fazemos seguinte estratégia para que ninguém morra pelo nenhum dos debuffs citados:

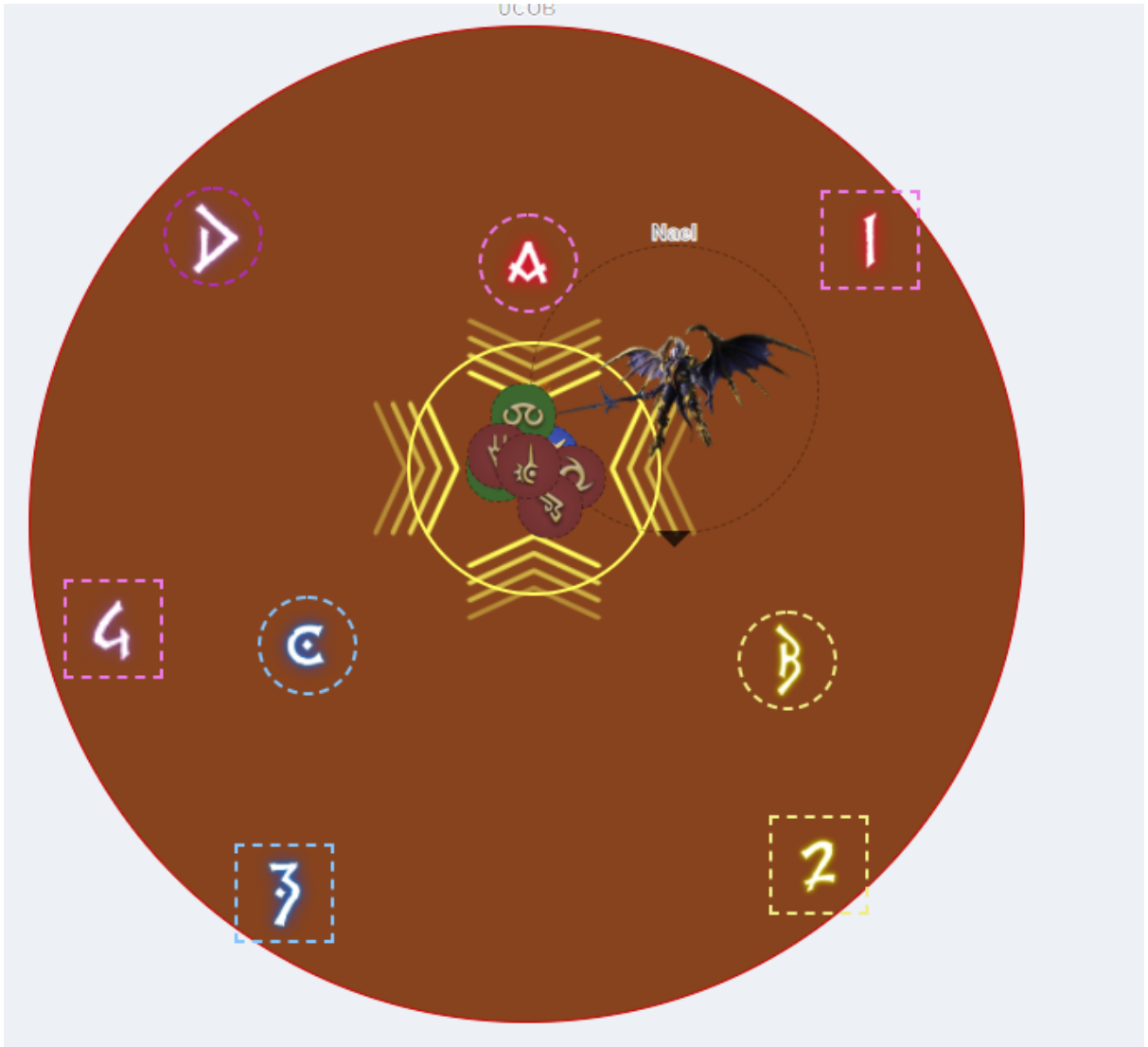
1. Fire In (Todos jogadores compartilham o dano do Fire)
2. Fire Out (O Jogador que for alvo do Fireball, tomará sozinho)
3. Fire In (Todos jogadores compartilham o dano do Fire)
4. Fire In (Todos jogadores compartilham o dano do Fire)

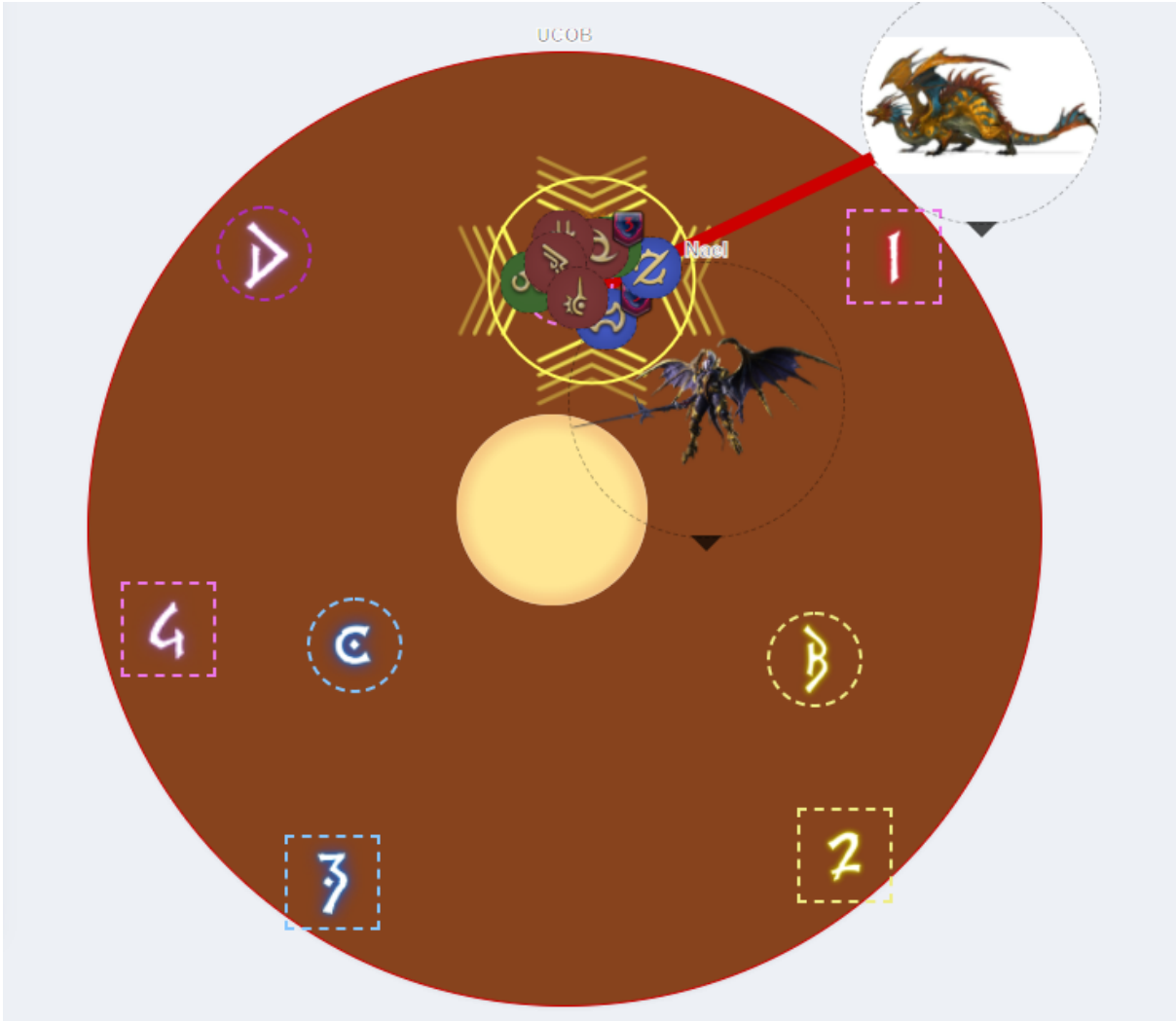
A Nael conjurará Bahamut's Favor, e a mesma utilizará uma das suas frase com as mecânicas. Dois jogadores serão marcados com thunder. Nesta primeira fase, sempre iniciaremos com a mecânica Lunar Dynamo, e logo seguida pode ser Thermionic Beam ou Iron Chariot. Ideal que os jogadores se posicionem de acordo com a imagem abaixo para execução de Lunar Dynamo com Thunderstuck:

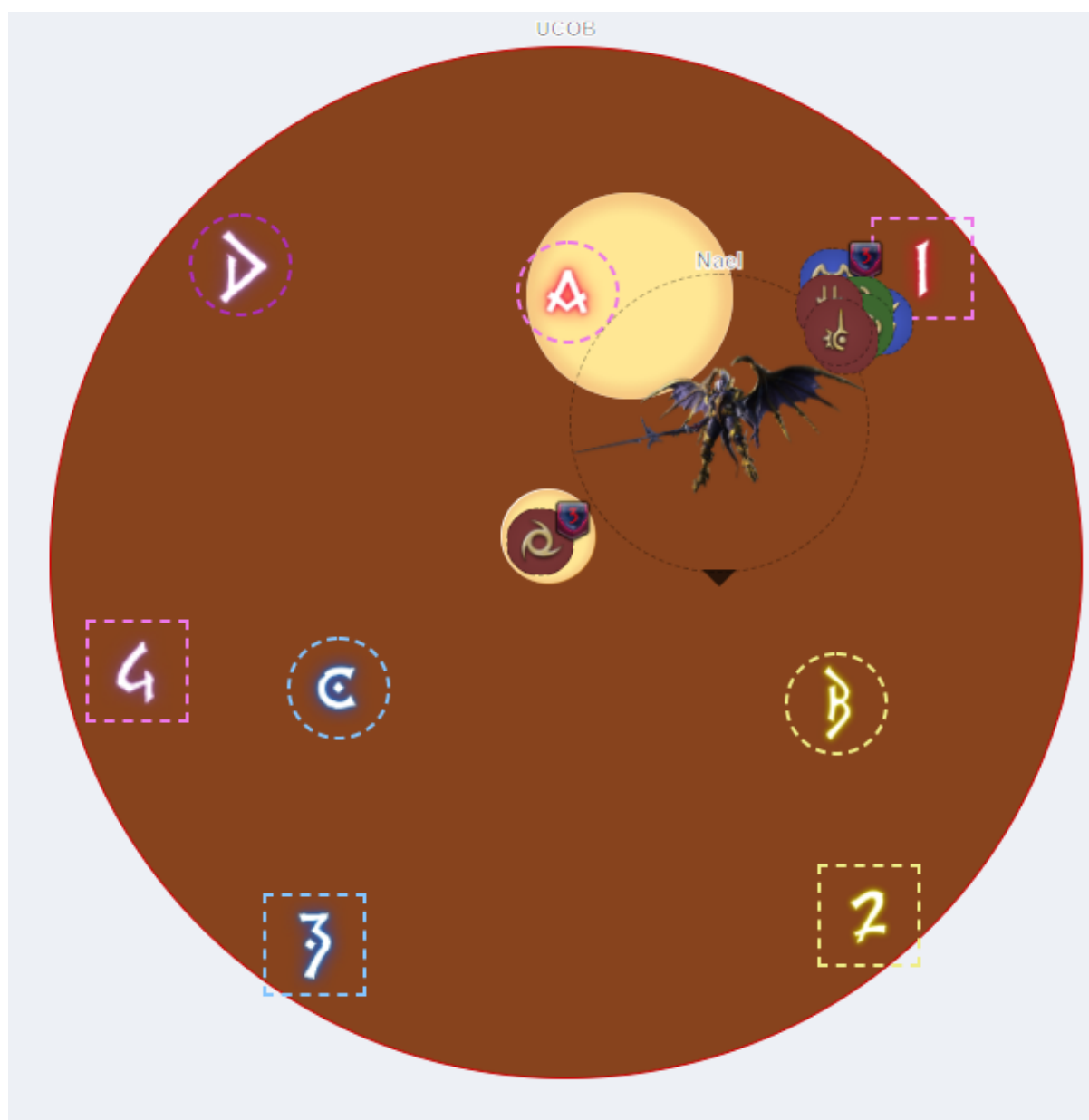


Utilize os marcadores para informar o posicionamento dos alvos do thunder.

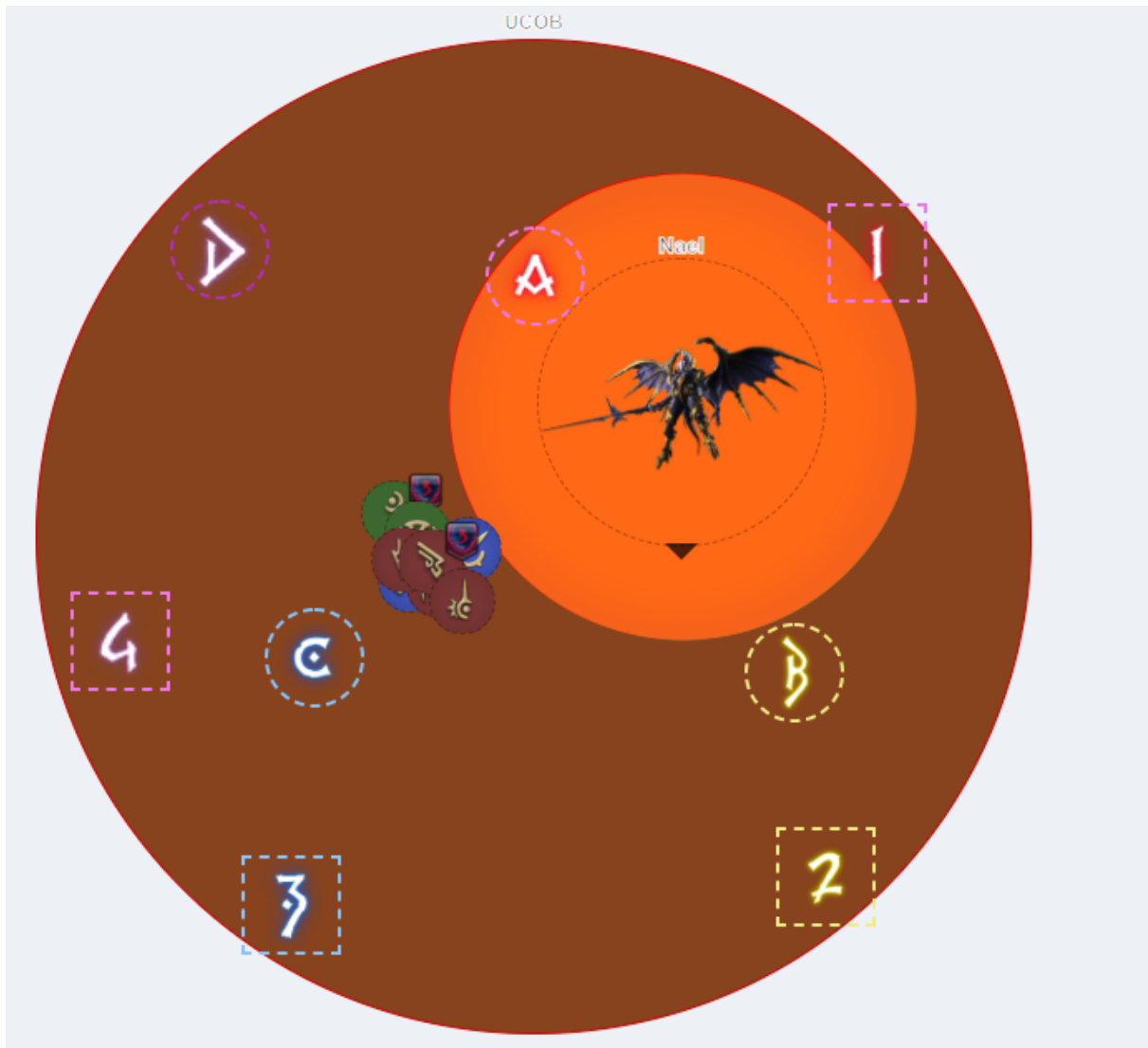
No momento que o Thermionic Beam for executada, o Fire Dragon marcará o alvo com fire tether. Então ideal que tanto para Beam ou Chariot, os jogadores façam movimento sincronizado para que possa compartilhar o dano do Fireball. Após Fireball, 2 jogadores serão marcados com Doom, um dos debuffs terá duração de 6 segundos e o outro de 10 segundos. Ao mesmo tempo será marcado 2 Wings of Salvation seguidos. O primeiro jogador com debuff de Doom será com contador de 6 segundos para pegar a primeira mini poça de Wings of Salvation e segundo jogador com debuff de Doom de 10 segundos pegue a segunda mini poça.

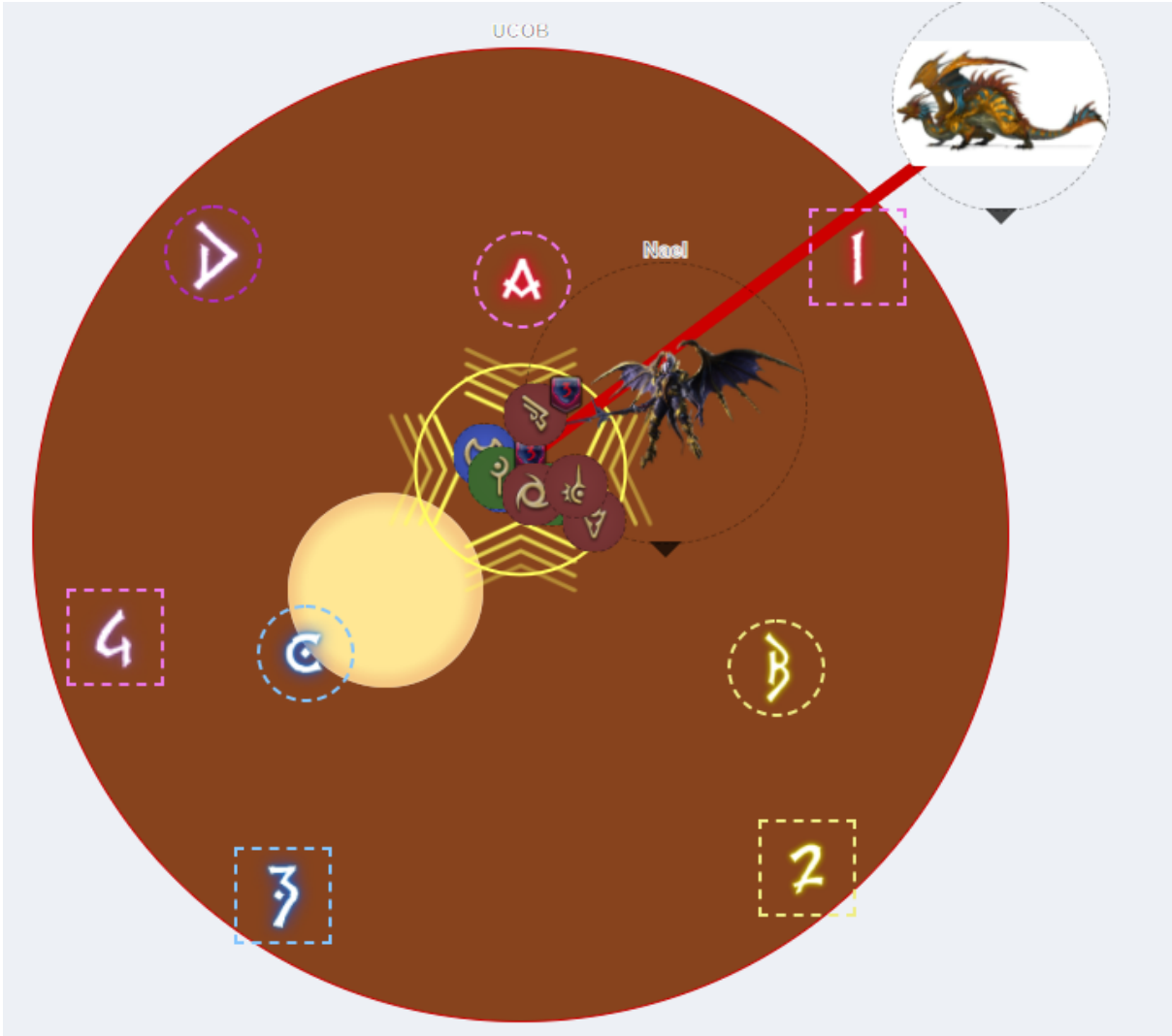


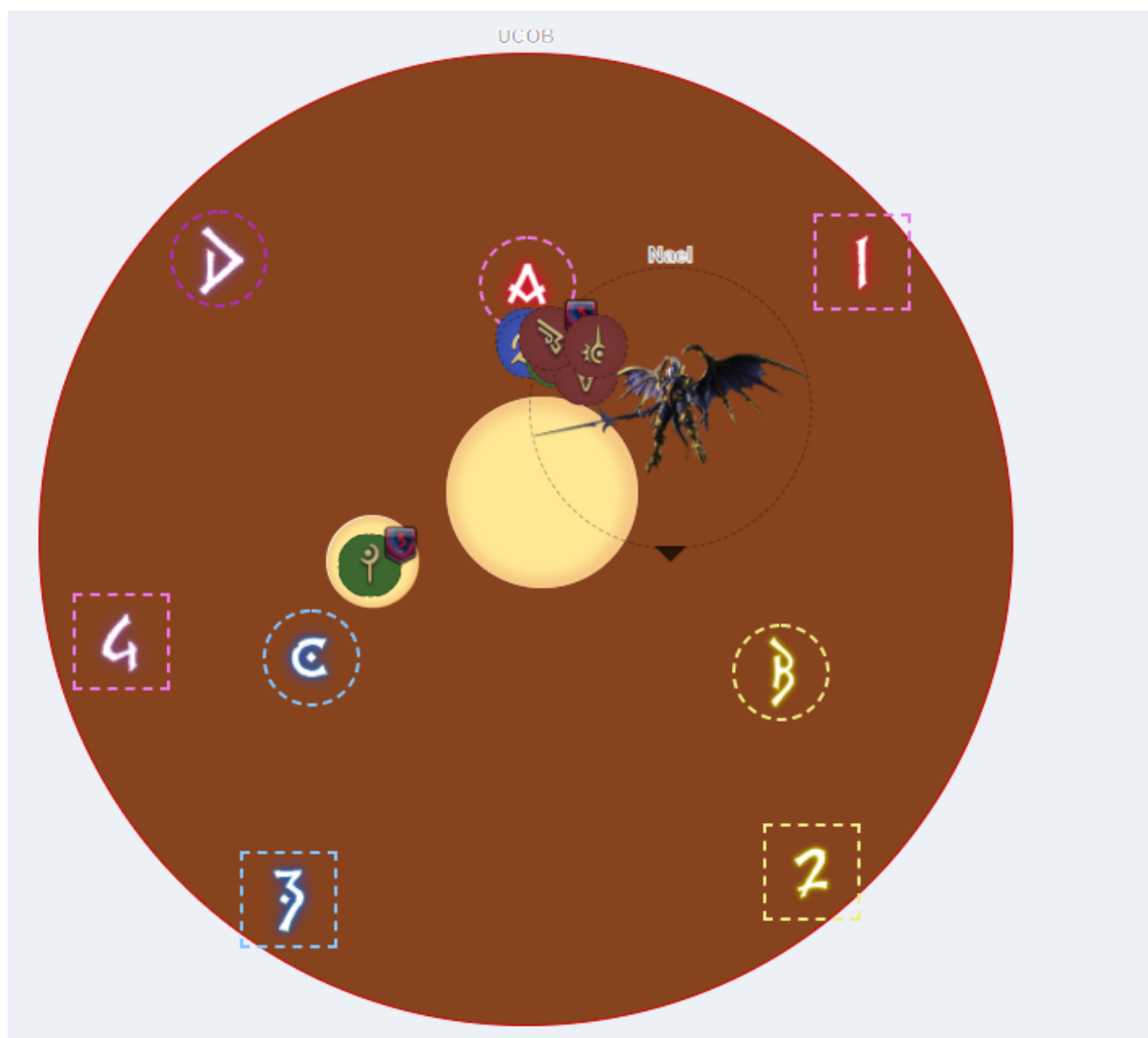




Movimentação do padrão Dynamo + Beam







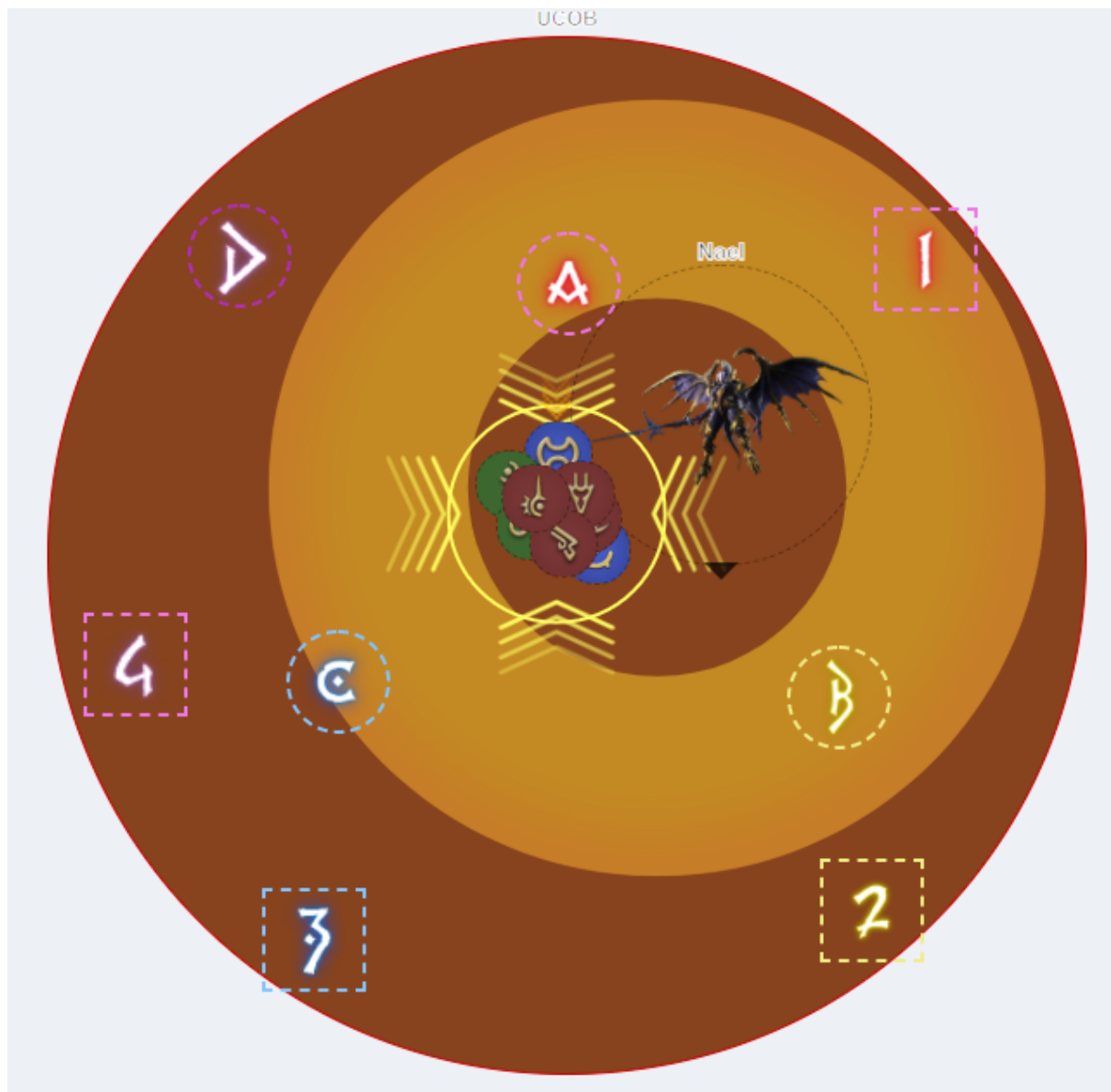
Movimentação para Dynamo+Chariot

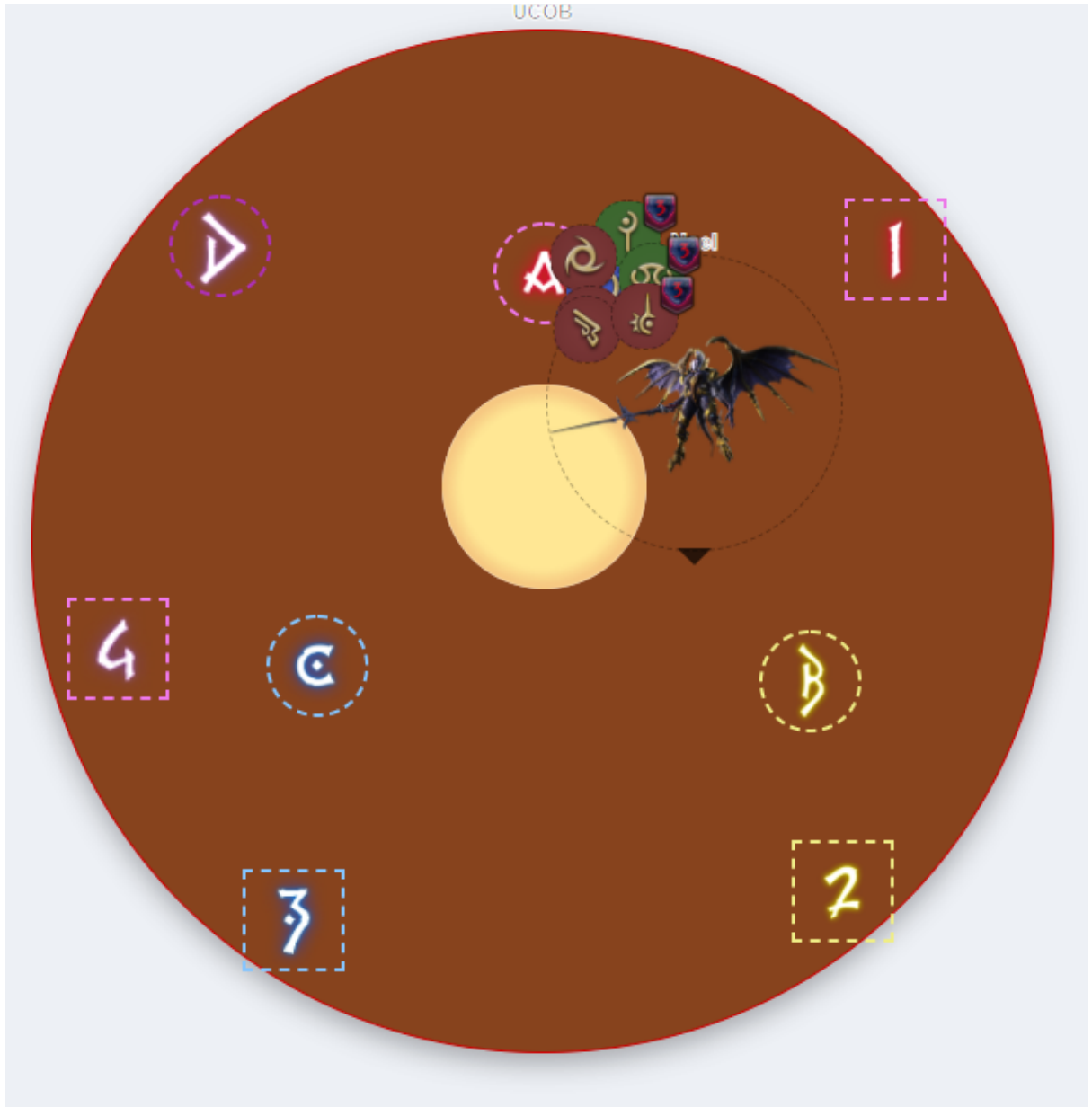
0:51 - 1:21 - Bahamut's Claw e 2 Frase

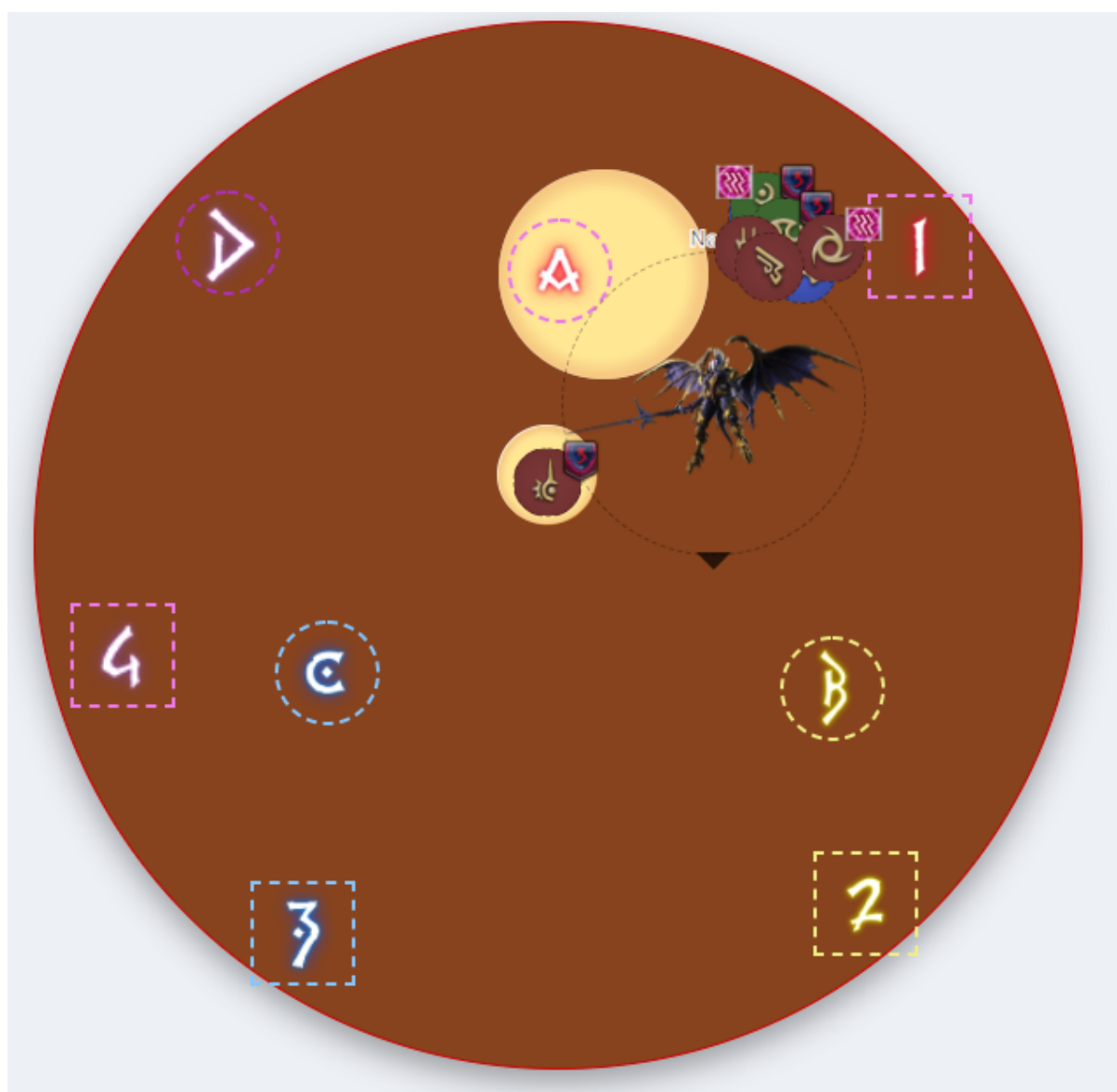
Após as execuções das mecânicas de frase da Nael, ela utilizará um Bahamut's Claw, mitigue apropriadamente e logo seguida um jogador será alvo do tether de Fireball. Dois jogadores serão marcados com debuff Thunderstuck. Neste momento será executado o Fireout, o jogador alvo do Fireball deve se afastar dos outros jogadores. A mecânica do thunder será executado, os jogadores alvos devem-se afastar dos outros jogadores.

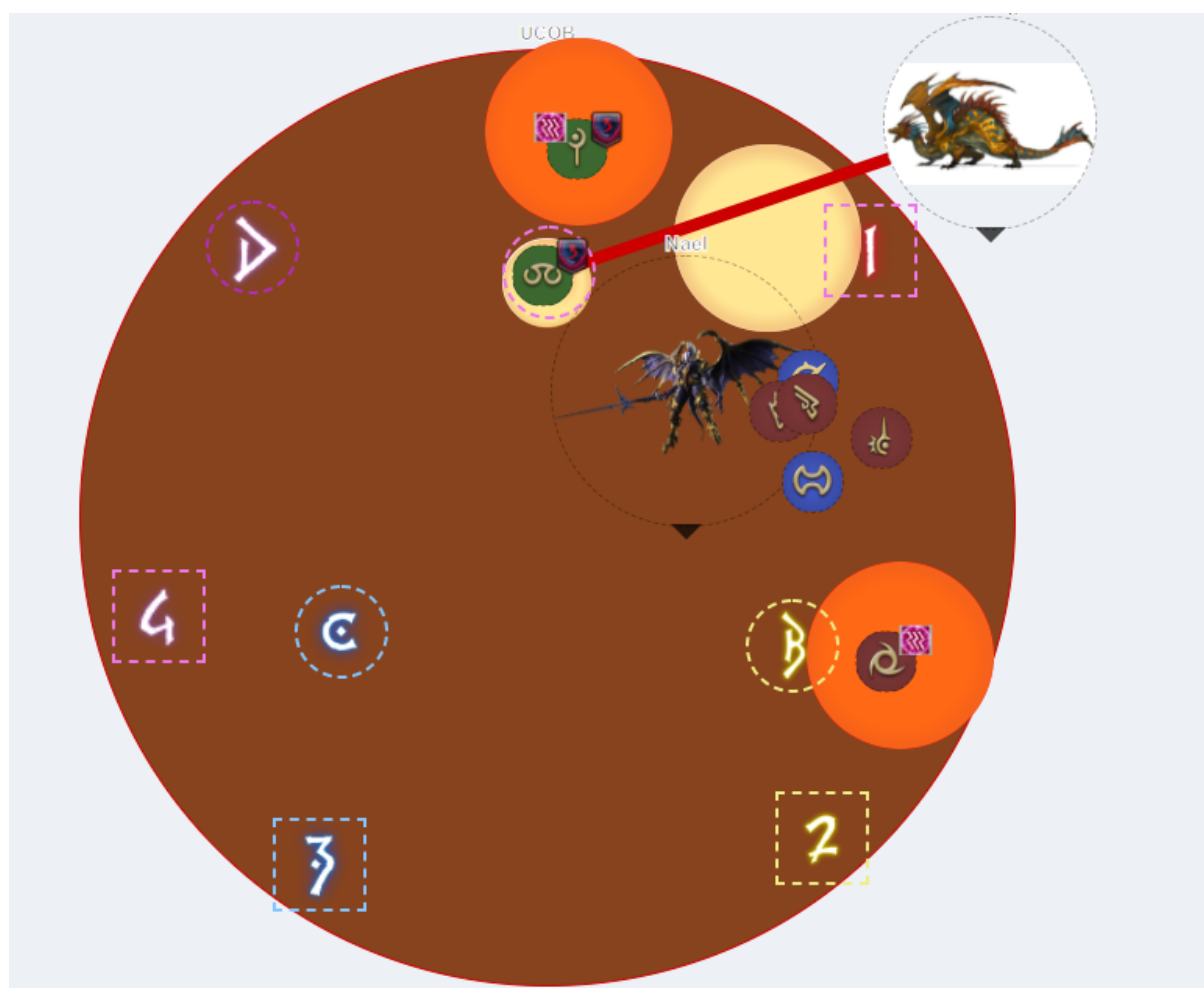
A Nael executará mais uma mecânica das frases. Sendo que pode ser: Termionic Beam > Lunar Dynamo ou Thermionic Beam > Iron Chariot. Então primeiramente compartilhe o dano do Thermionic Beam, se caso a segunda mecânica for Lunar Dynamo: fique próximo da Nael, caso contrário: afaste do Iron Chariot. Logo depois, iniciará Wings of Salvation com Doom's. Nessa fase teremos 3 jogadores sendo alvo do doom's com duração de 6 segundos, 10 segundos e 16 segundos. E 3 Wings of Salvation. No terceiro Wings of

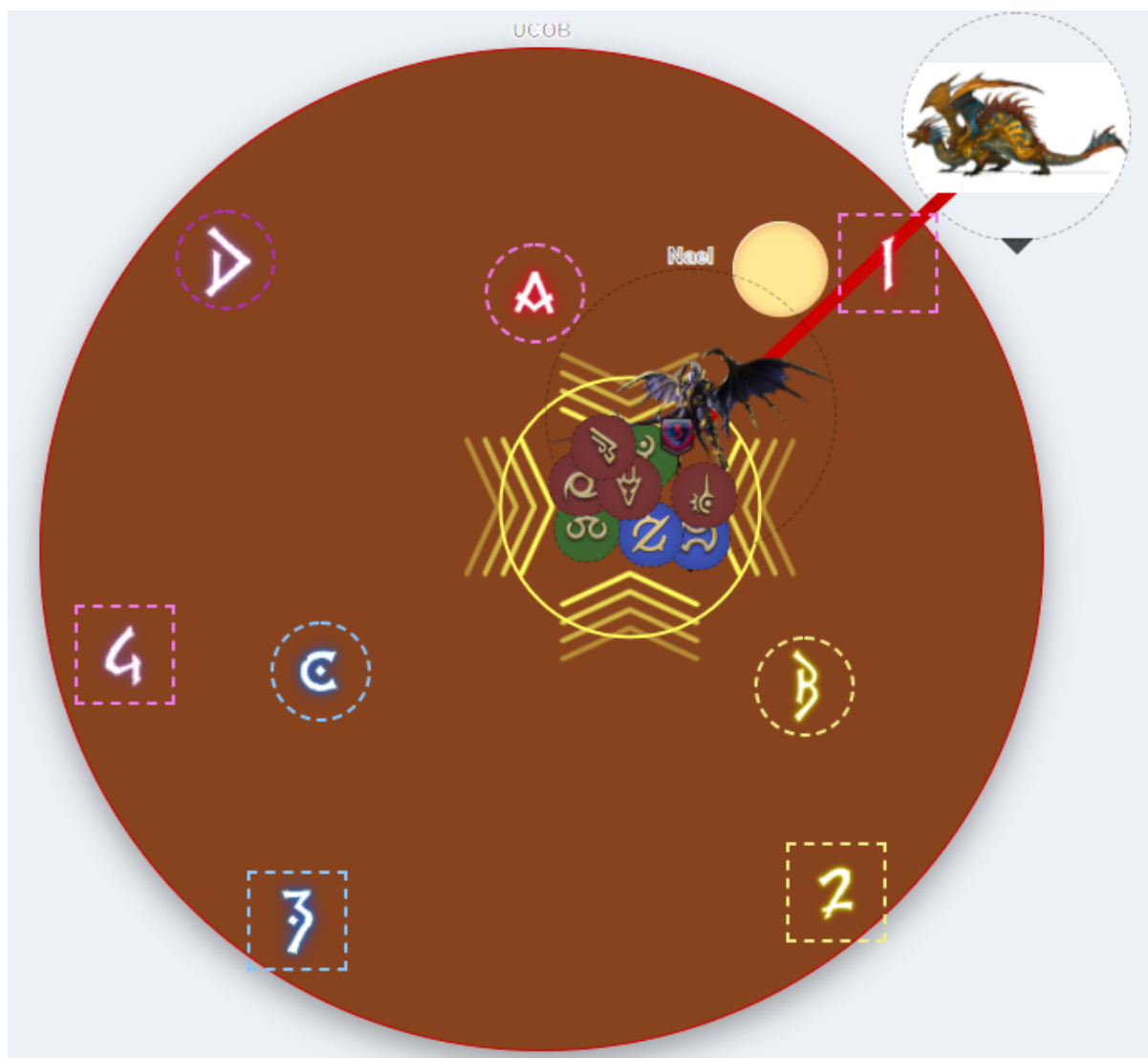
Salvation, 2 jogadores serão alvos com debuff Thunderstuck e um jogador será marcado com Fire tether. Ao contrário do fase anterior, Thunderstuck resolve primeiro antes do Fireball, então os jogadores marcado com Thunderstuck separem do grupo para execução do dano do Thunder e depois volte para compartilhar o dano do Fireball.











1:21 - 1:44 - Bahamut's Claw e 3 Frase

A Nael conjurará Bahamut's Claw no MT. Logo seguida ela utilizará a sua terceira frase, sempre iniciará com Raven's Dive, seguida de Lunar Dynamo ou Iron Chatiot. Como Raven's Dive sempre será presente aqui, ilustramos a posição definida pela Static Birl:



Dica: Os jogadores com debuff de Thunderstuck, deve-se afastar dos jogadores quando aparecer **3 segundos** no contador do Thunderstuck.

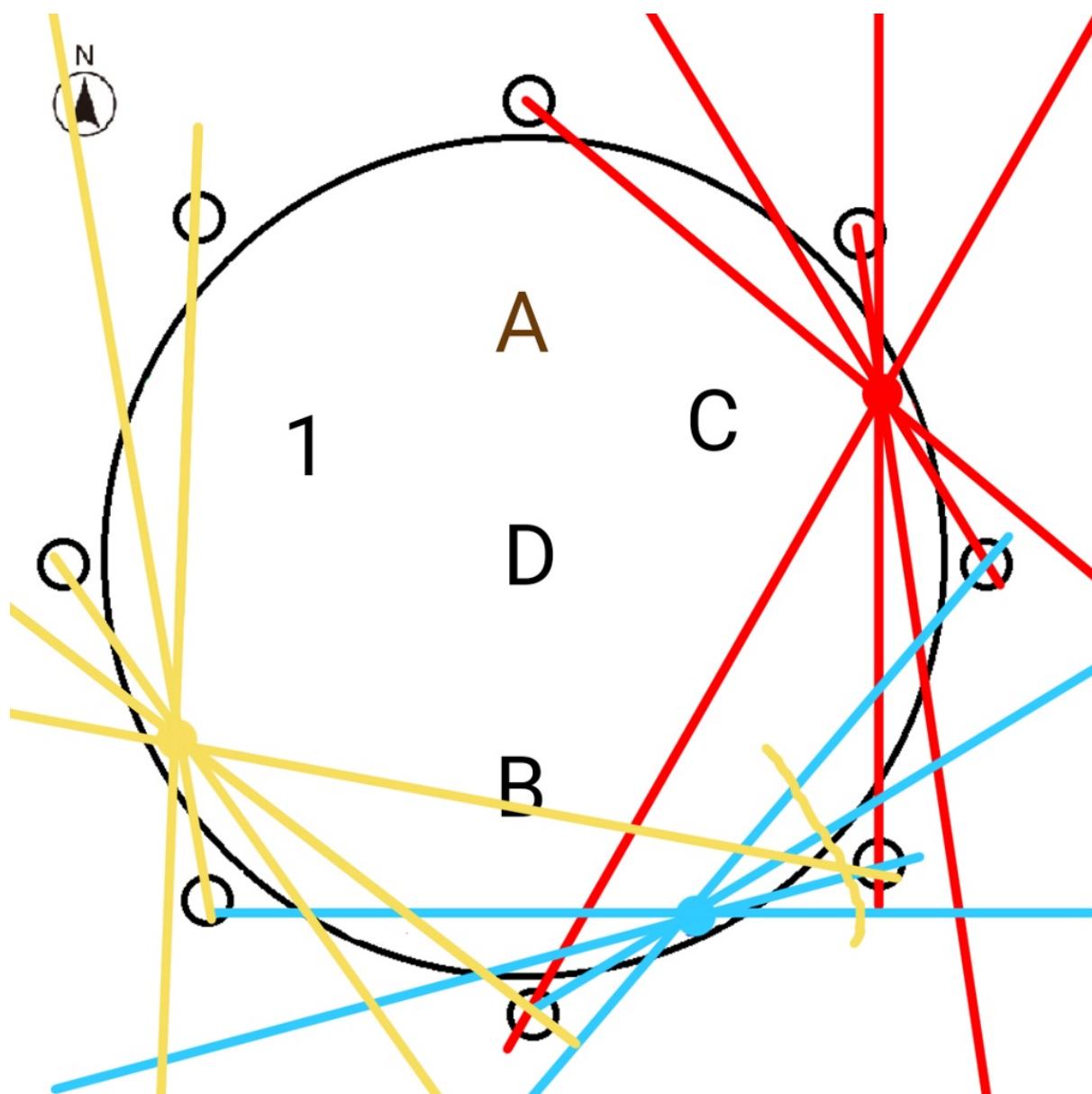
De imediato, Light Dragon e Dark Dragon executará a mesma mecânica que a fase anterior, marcará 3 jogadores com doom's e seguida de 3 Wings of Salvation.

1:44 - 2:25 - Ravensbeak, 4 Frase, Divebombs

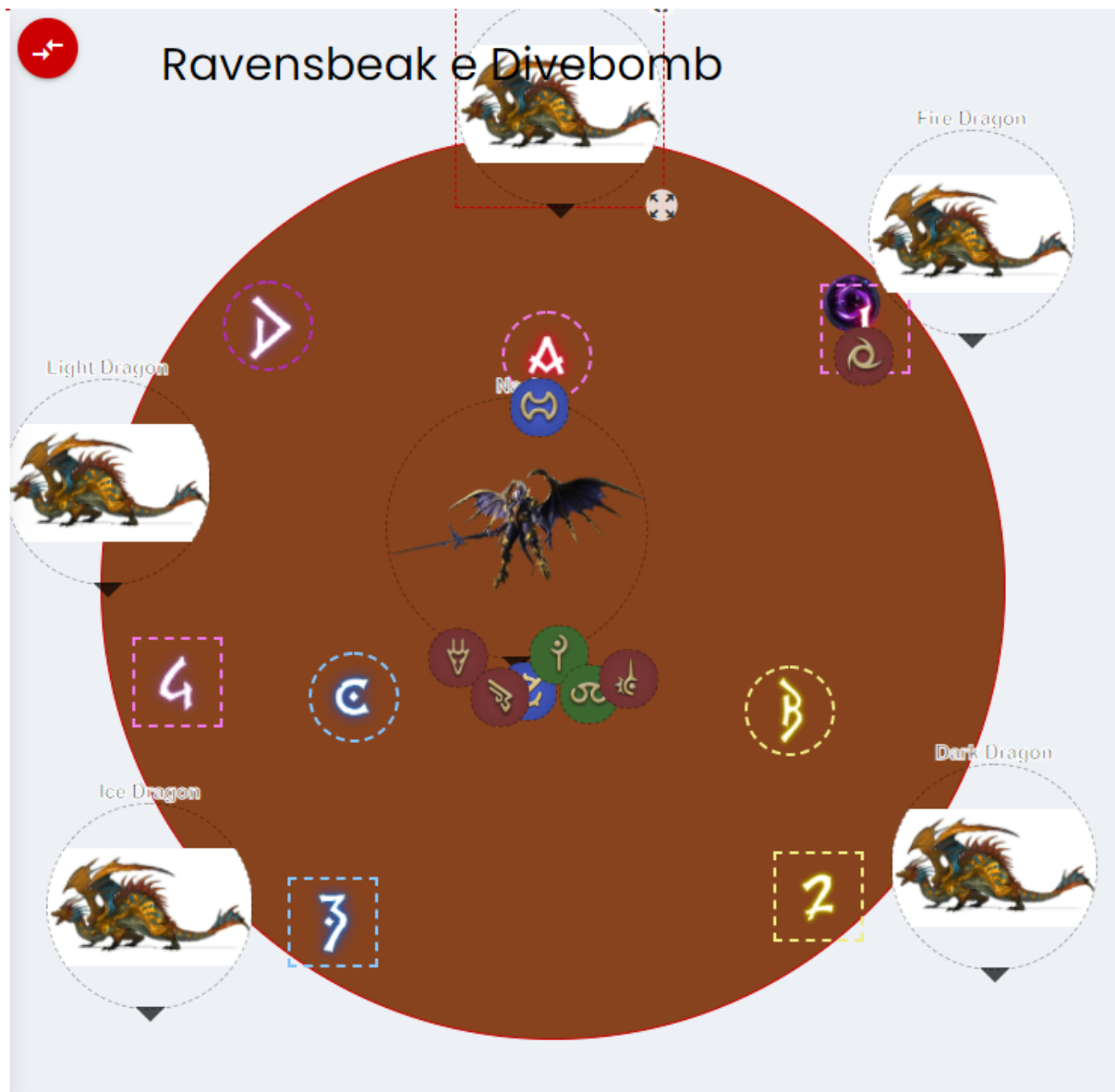
Nael utilizará Ravensbeak no MT, forçando a troca dos Tanks. De imediato a Nael utilizará a 4 frase e marca verde aparecerá na cabeça de qualquer jogador, significando que iniciaremos a fase dos divebomb.

Fase Divebombs

Uma série de 3 marcações verde aparecerá na cabeça dos jogadores de modo aleatório, não incluindo o MT. Os dragões irão mergulhar nas posições onde o marcador sumir. Então os marcadores vão posições determinadas para que o centro da arena fique seguro. A estratégia que será utilizada será baseado nas marcações 1, 2, 3, 4 e D. O tempo dos mergulhos dos dragões dependerá das posições onde eles estiverem. Inicie olhando para true north e vamos usar sistema de horas para direcionamentos, então olhe para às 12 horas, e vai mova a câmera em direção horário, os dois primeiros dragões irá mergulhar em conjunto, o terceiro irá mergulhar sozinho, e o 2 restante irão mergulhar em conjunto. Eles sempre irão mergulhar na formação 2-1-2. Segue os padrões que podem ser executados:



A imagem acima mostra todas possibilidades dos mergulhos dos dragões. As linhas vermelhas representam o mergulho do primeiro e segundo dragão, as linhas azuis representam o mergulho do terceiro dragão e por fim as linhas amarelas representam mergulho do quarto e quinto dragão.



Sendo assim, o primeiro mergulho sempre será no marcador 1.

O segundo mergulho por padrão será no marcador 2, entretanto caso o primeiro ou segundo dragão esteja Nordeste ou Sul, o jogador alvo do segundo mergulho deverá mover para o 3.

O terceiro mergulho por padrão será no marcador 4, entretanto caso o segundo dragão esteja Nordeste ou Sul, o jogador alvo do terceiro mergulho deverá mover para o D.

Temos um caso de **exceção** que é a seguinte: Se os três dragões se encontram no Norte, Nordeste e Leste, teremos que adaptar para seguinte posições: ,1 > 2/3 (Sul) > 4.

Durante o posicionamento dos Divebomb, a Nael jogará hypernova nos jogador que estiver afastado. O jogador alvo dos Divebombs terá lidar com os Hypernova's. Mova-se para sentido horário e depois vá para direção do centro da arena após desaparecimento da marcação do divebomb.

Um caso específico: Se o primeiro mergulho for no 1 e o terceiro mergulho for no D, o terceiro jogador alvo do divebomb terá que aguardar o primeiro mergulho a ser executado para posicionar o divebomb.

Nael utilizará a 4 Frase, serão seguintes mecânicas: Dalamud Dive > Meteor Stream ou Thermionic Beam > Dalamud Dive. Se for a primeiras mecânicas (Meteor Stream > Dalamud Dive) iniciará no momento que o segundo jogador for alvo do divebomb e precisará espalhar pela arena para evitar o AOE do Meteor Stream, caso contrário maioria dos jogadores fiquem no centro da arena para compartilhar o Thermionic Beam. O MT deve ficar afastado de todos jogadores, pois a Nael executará Dalamud Dive's. Após os divebomb for executados, os dragões não farão nenhum uma ação. Então não precisa se preocupar mais com as mecânica de Iceballs, Fireballs, Thunderstacks, Wings of Salvation ou Doom.

2:25 - 3:25 - Bahamut's Claw, 5 e 6 Frase e Enrage

A Nael conjurará Bahamut's Claw, e utilizará mais 2 frases na sequência. Essas frases podem ser qualquer uma já executada (excluindo que foi executado no divebomb). Então esteja preparado para qualquer padrão. Logo depois, a Nael executará Ravensbeak, forçando a troca dos Tanks e conjurará mais um Bahamut's Claw. A Nael conjurará a habilidade de Megaflare, que é a mecânica de enrage na qual finalizará a luta instantaneamente.

Após derrotar Nael, posicione-se para algum dos marcadores do neurolink e mitigue os jogadores.

Fase Bahamut Prime

As fases do bahamut consiste em pequenos períodos para poder dar dano ao bahamut, esses intervalos chamamos de trios. Todos esses trios sempre a Twittania, Nael e Bahamut irá combinar suas mecânicas ao mesmo tempo.

Mecânicas

Flare Breath - Cone AOE Mágico

Um dano em AOE cone mágico, praticamente um mini tank buster.

Flatten - Tankbuster Físico

Um tankbuster físico. Precisa ser mitigado.

Earth Shaker - Cone AOE Mágico + Puddles

Bahamut irá marcar alguns jogadores, os alvos ganharão um cone gigantesco entre o bahamut e os marcados. Apresenta um dano físico grande e ainda deixa uma poça. Se caso qualquer jogador fique em cima desta poça dará debuff de Sludge, Heavy e um dot que matará facilmente qualquer jogador.

Tempest Wing - Tether AOE

É uma tether que será marcada em um jogador aleatório. Essa tether pode ser interceptada por outro jogador (normalmente Tank), passando entre o bahamut e o jogador alvo. Essa mecânica dará dano mágico com pequeno AOE, se qualquer outro jogador estiver próximo, receberá um knockback e paralize.

Megaflare - AOE

3 jogadores serão marcados círculos em volta do personagem, indicando que precisará se agrupar para compartilhar o dano. O Megaflare deverá ser compartilhado entre jogadores que foram alvo, e outros jogadores podem ficar afastados. Essa mecânica sempre acompanha com AOE grandes e randômicos no chão.

Gigaflare - Raid AOE Mágico

Um Raid AOE de dano mágico. Precisa ser mitigado.

Tempo de Luta

Conjuramento	Mecânica
0:00	Seventh Umbral Era
0:03	Calamitous Flame
0:04	Calamitous Flame
0:05	Calamitous Flame
0:08	Calamitous Blaze
0:17	Flare Breath
0:25	Flatten
0:32	Quickmarch Trio
0:41	Megaflare Dive

0:44	Megaflare
0:51	Earth Shaker
0:53	Tempest Wing
0:57	Flare Breath
1:05	Flatten
1:14	Blackfire Trio
1:21	Thermionic Beam
1:22	Megaflare Dive
1:23	Liquid Hell
1:24	Megaflare
1:28	Hypernova
1:30	Hypernova
1:32	Hypernova
1:33	Gigaflare
1:38	Hypernova
1:47	Flare Breath
1:49	Flare Breath
1:51	Flare Breath
2:05	Fellruin Trio
2:14	Raven Dive / Lunar Dynamo
2:17	Lunar Dynamo / Raven Dive
2:21	Aetheric Profusion
2:20	Tempest Wing
2:24	Meteor Stream
2:29	Gigaflare
2:35	Flare Breath
2:44	Flatten
2:49	Flare Breath

2:57	Heavenfall Trio
3:06	Megaflare Dive
3:07	Megaflare
3:13	Heavenfall
3:19	Hypernova
3:21	Hypernova
3:22	Hypernova
3:28	Fireball
3:33	Gigaflare
3:42	Flare Breath
3:44	Flare Breath
3:46	Flare Breath
3:58	Tenstrike Trio
4:06	Generate
4:10	Generate
4:14	Meteor Stream
4:20	Earth Shaker
4:25	Earth Shaker
4:33	Gigaflare
4:44	Flatten
4:47	Flare Breath
4:55	Grand Octet
5:08	Lunar Dive [Nael]
5:25	Megaflare [Bahamut]
5:27	Megaflare
5:34	Twisting Dive [Twittania]

Estratégias

0:00 - 0:25 - Seventh Umbral Era, Flare Breath e Flatten

A transição para fase 3 Bahamut, iniciará com Seventh Umbral Era, é um aoe gigantesco com knockback, muito similar ao Heavenfall. E nisso será executado 3 rodada de Calamitous Flames, seguido de Calamitous Blaze, que é outro dano em área. Calamitous Blaze é uma mecânica que não é possível sobreviver sem auxílio do LB3 de Tank. Então após o empurrão que tomar do Seventh Umbral Era, execute o LB3 de Tank.

Após isso o Bahamut aparecerá e iniciará com golpe Flare Breath, com logo seguida de Flatten. Logo depois bahamut irá convocar Nael e a Twittania e iniciando o primeiro Trio: **Quickmarch.**

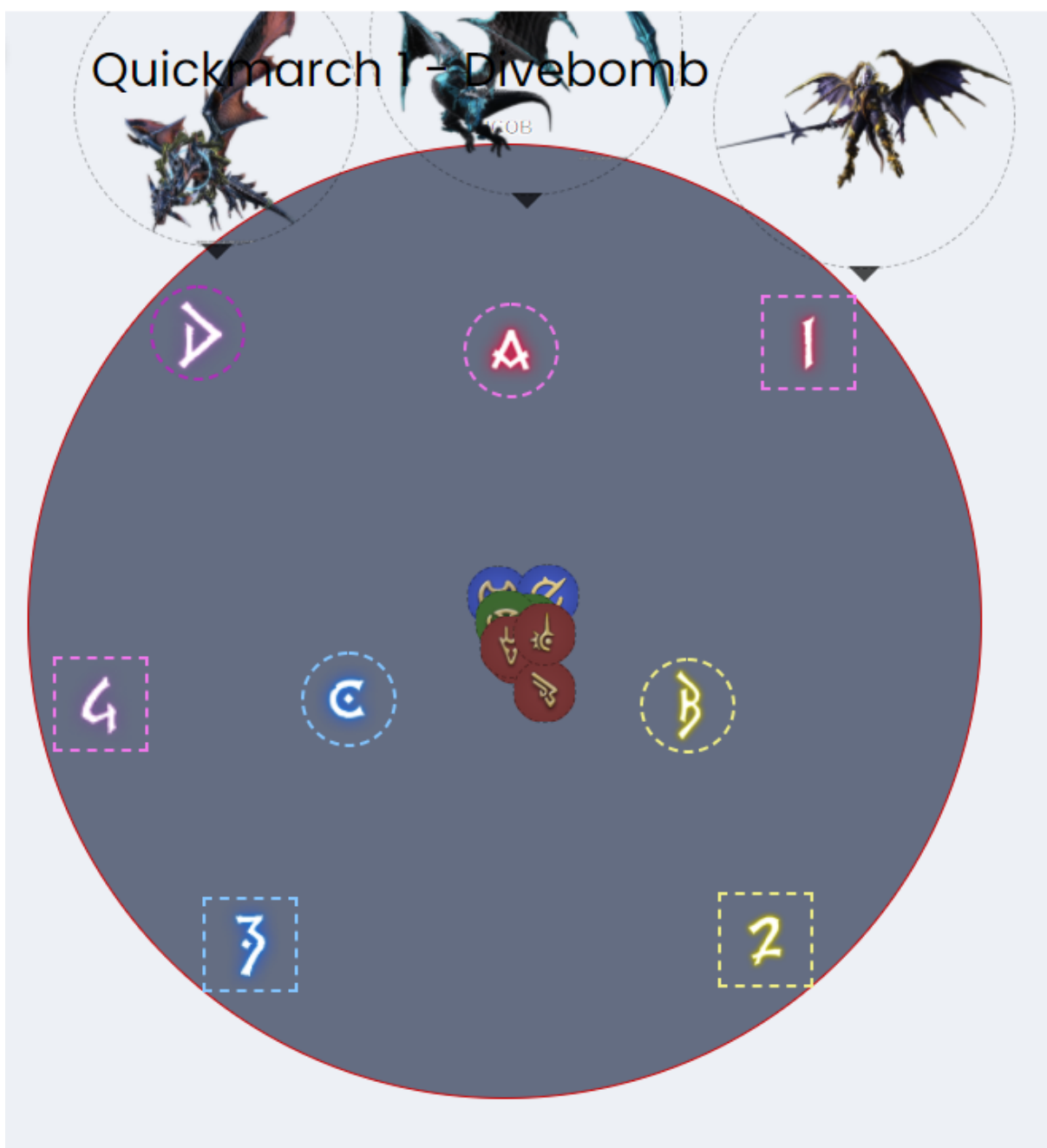
0:32 - 1:14 - Quickmarch

Timeline de execução das mecânicas do Quickmarck:

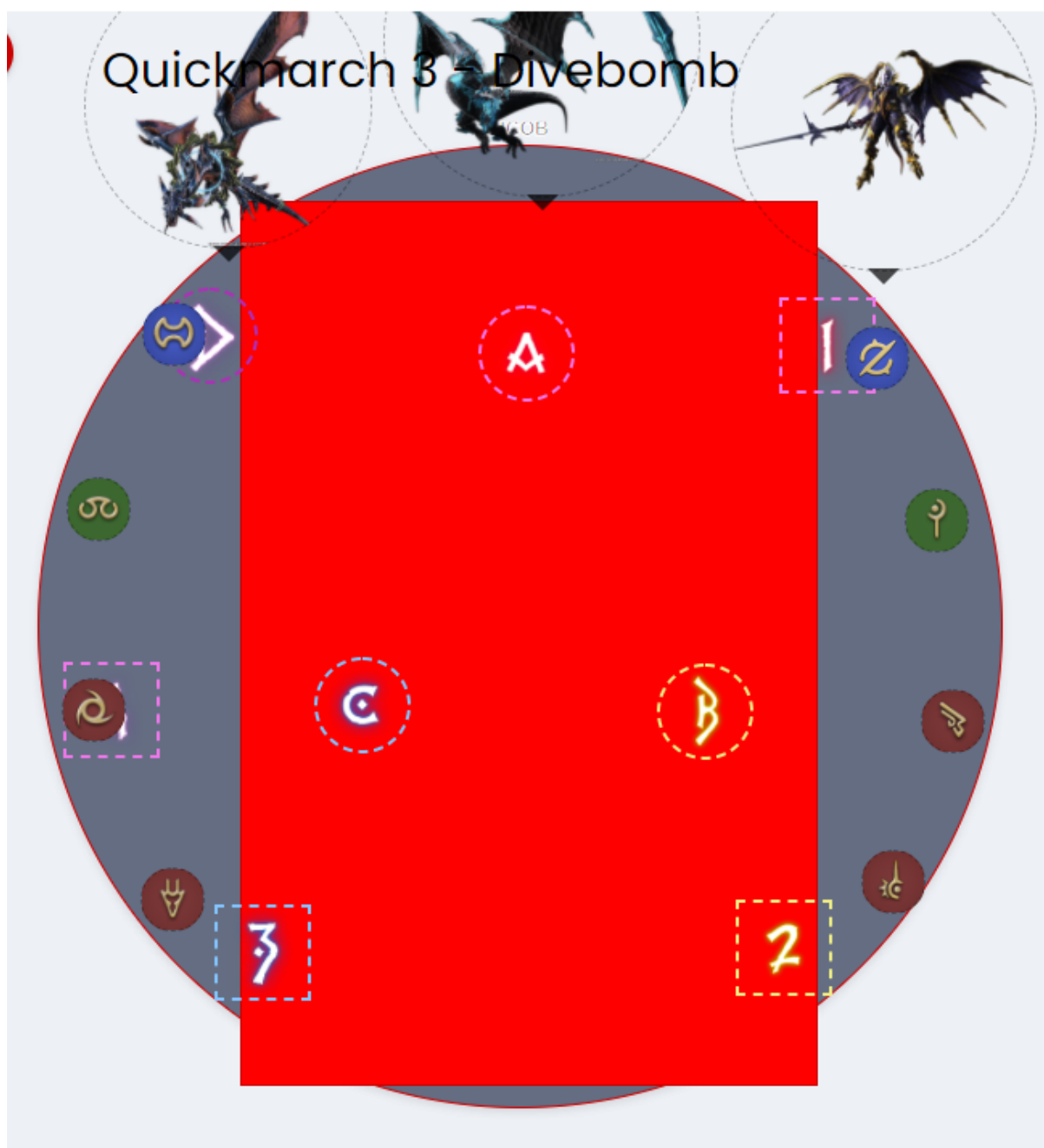
- Bahamut + Nael + Twittania jogará um divebomb em linha
- Twister + Esquiva dos divebomb
- Megaflare (3 DPS) + Earthshaker (2 Healer e 1 DPS) + Tempest Wing.

Twittania, Nael e Bahamut aparecerá no fundo da arena de modo aleatório, e irá mergulhar em linha atravessando o centro da arena. Haverá 2 pontos seguros nos cantos da arena. Aqui os jogadores serão designados a ficarem separados tendo 4 no lado esquerdo da arena e 4 no lado direito da arena, pois após desviar do divebomb, logo seguida a Twittania executará o Twister (Aconselho utilizar o focus target para ver o cast do Twister).

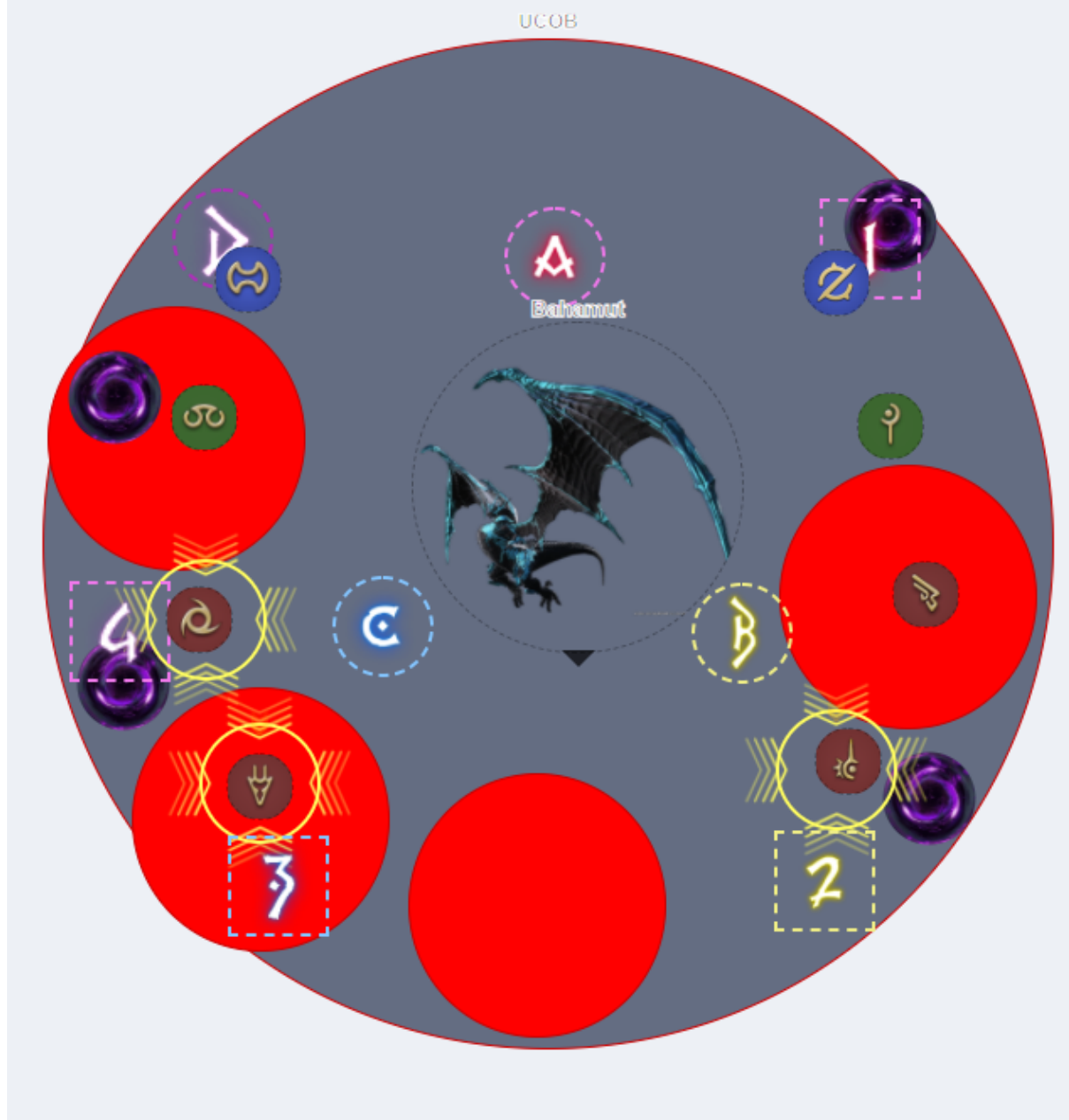
Quickmarch 1 - Divebomb



Quickmarch 3 - Divebomb



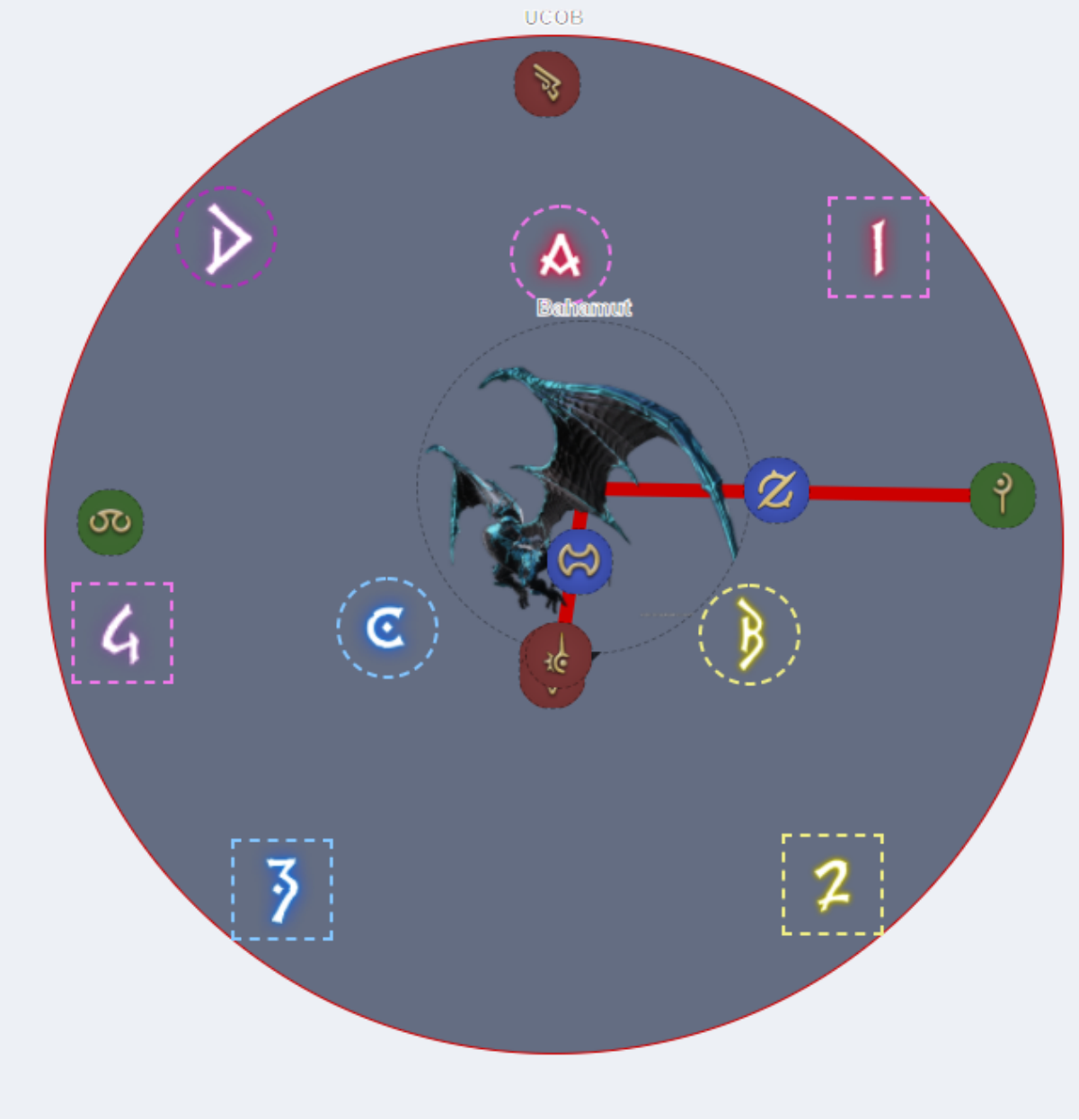
Quickmarch 3 - MegaFlare



E logo seguida virá Megaflare, onde 3 DPS serão marcados com círculo em volta do jogador. O resto dos membros pode receber um pequeno AOE, por isso todos deverão estar afastados entre si. Ao mesmo tempo um DPS (que não foi marcado com megaflare) e dois healers receberão a marcação do Earthshaker, e inclusive dois jogadores serão interligado com tether do Tempest Wing.

A melhor forma de executar essa mecânica é separar a mecânica em um quadrante, na qual o compartilhamento do AOE de megaflare ficará no sul, enquanto um dos Healers irá ao oeste e o outro irá ao leste. Os tanks deverão interceptar os Tethers do Tempest Wing dos outros jogadores. O DPS for marcado com Earth Shaker deverá ir ao Norte. Os Tanks

com tether deverão estar à frente dos healers, para receberem o dano do Earthshakers. Depois disso esse trio está finalizado. Olhe a sequência abaixo:



Quickmarch 5 - EarthShaker + Tempest

Depois Quickmarch ser realizado, Bahamut irá repetir o mesmo combo de Flare Breath com Flatten, como foi realizado no início da fase. Novamente o Bahamut irá invocar a Twittania e a Nael para iniciar BlackFire Trio.

1:14 - 2:05 - Blackfire

Timeline de execução das mecânicas do Blackfire:

- Todos os chefes irão aparecer de modo aleatório, sendo que eles sempre estarão numa formação em triângulo.
- Liquid Hell + Divebomb marcador
- Thermionic Beam, irá vim depois do 4 liquid hell, então todos deverão estar juntos.

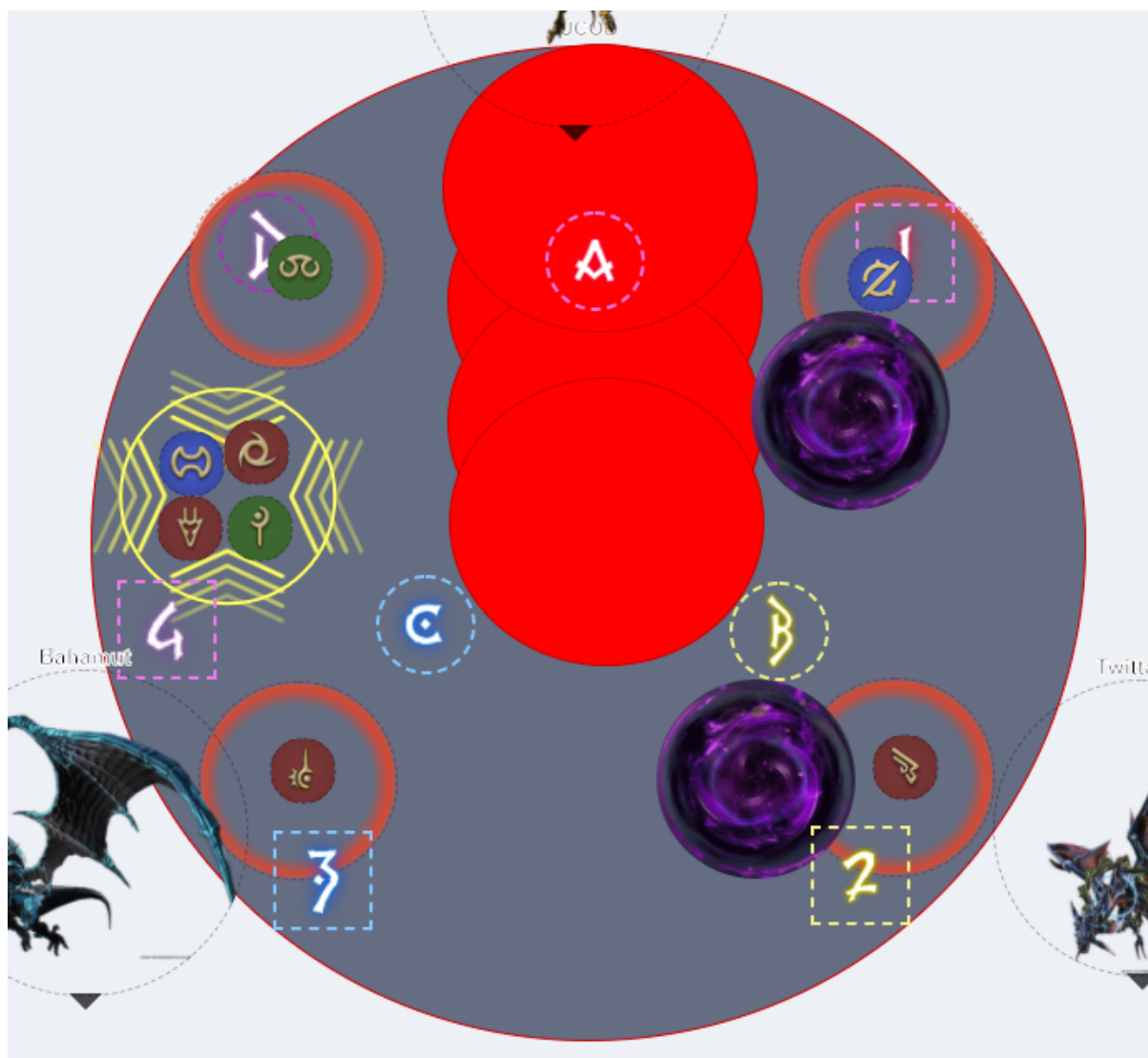
- Megaflare (1 tank, 1 healer e 2 dps) + 4 pillar.
- 4 Hypernovas

Esse trio iniciará com marcador do Divebomb do Bahamut na cabeça de algum jogador. O Marcador do Bahamut's funciona diferente dos dragões elementais da Nael. Pois o Bahamut mergulhará onde o marcador aparecer na cabeça, então o posicionamento tem que ser realizado antes da aparição do Bahamut. Durante a marcação, a Twittania jogará Liquid Hell em algum jogador aleatório e a Nael utilizará o golpe Thermionic Beam quando estiver no quarto liquid hell. Todos jogadores devem mover juntos.

Os jogadores iniciarão no centro da arena, e procure a Nael fora da arena. Tem um padrão simples para encontrar a Nael: ela sempre estará ao lado direito do bahamut, ou lado esquerdo da Twittania. Mova em direção da Nael sem uso do sprint, e no 5 Liquid Hell, todos jogadores moverão sentido anti-horário.



Depois que a Twittania jogar o quinto Liquid Hell, a Nael marcará aleatoriamente 2 DPS, 1 Healer e 1 Tank com Megaflare compartilhado. Todos Megaflare compartilhado deverão estar juntos conforme a imagem acima ilustrada. Lembre-se que é necessário desviar hypernovas, os megaflare stack deverão mover sentido anti-horário para mover junto para compartilhar o dano. No mesmo tempo 4 torres irão aparecer em cada quadrante da arena, formando um quadrado. Essas torres irá aparecer baseado na localização bahamut (se bahamut estiver no Norte, então uma torre irá aparecer no Norte, outro no Oeste, Leste e Sul. Deverá ter apenas um jogador por torre, se não a torre explodirá e finalizando a luta. Os jogadores que não forem marcados pelo megaflare, serão responsáveis para pegar as torres, que serão: 1 tank, 1 healer e 2 DPS. A movimentação de para chegar nas torres será ilustrado abaixo:



Nael irá utilizar Hypernovas antes das torres explodirem, é importante que quem tiver na torre, fique numa extremidade, pois se a hypernova cair em ti, você só precisa ir para outra extremidade da torre. Lembrando que a partir da 2 hypernova, a torre executará a explosão então todos jogadores moverão para o centro da arena, desviando das hypernovas no caminho.

Após BlackFire Trio, Bahamut irá castar o GigaFlare, então mitigue devidamente. Logo depois o Bahamut irá dar 3 Flare Breath em sequência, e invocará novamente Twittania e a Nael para iniciar a fase do Fellruin Trio.

2:05 - 2:57 - Fellruin

Timeline de execução das mecânicas do Fellruin:

- Os chefes apareceram próximo do centro em formação triângulo, lembrando que a posicionamento deles são randômicos.

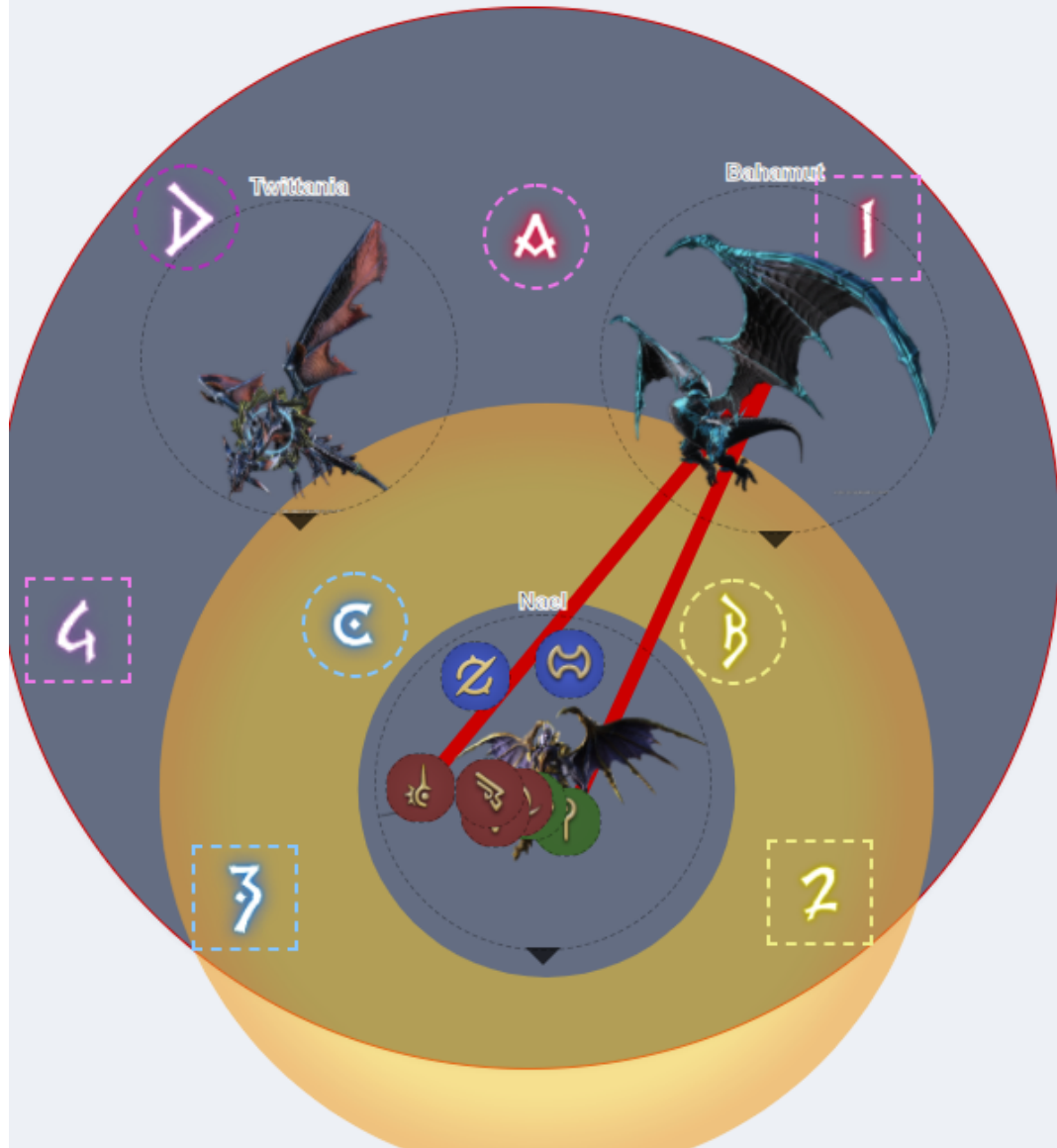
- Nael irá utilizar uma das suas frases. Sendo Raven's Dive > Lunar Dynamo > Meteor Stream ou Lunar Dynamo > Raven's Dive > Meteor Stream. Todos os neurolinks devem ser utilizados, sendo o grupo vai ficar na marcação oposta do Bahamut enquanto os Tanks combinarão qual serão suas posições que será nas laterais do Bahamut. Os Tanks precisam pegar os tether de Tempest Wing e ficar em cima do neurolink, pois haverá Aetheric Profusion.
- 2 x Tempest Wing
- Aetheric Profusion (Tem estar acima do neurolink)
- Meteor Stream

O trio iniciará com a Nael, Bahamut e a Twittania em formação triângulo no centro da arena. A localização deles são randômicos. A Nael irá iniciar uma das suas frases, podendo ser: Raven's Dive > Lunar Dynamo ou Lunar Dynamo > Raven's Dive. Será utilizado a mesma posição da fase 2 da Nael para resolver a mecânica Raven's Dive. Depois do primeiro movimento da Nael, Bahamut irá jogar 2 tether de Tempest Wing nos dois jogadores aleatoriamente. Cada Tank deverá interceptar os tethers. E um pouco depois Twittania irá utilizar o Aetheric Profusion. O grupo deverá estar no lado oposto do Bahamut, e os dois Tanks irão utilizar os Neurolink nas laterais do Bahamut. Assim evitará o empurrão do Tempest Wing em qualquer membro. Após resolver o Aetheric Profusion, a Nael irá utilizar o Meteor Stream, então os jogadores deverão manter distância entre si.

Vamos ilustrar algumas movimentações do Fellruin:

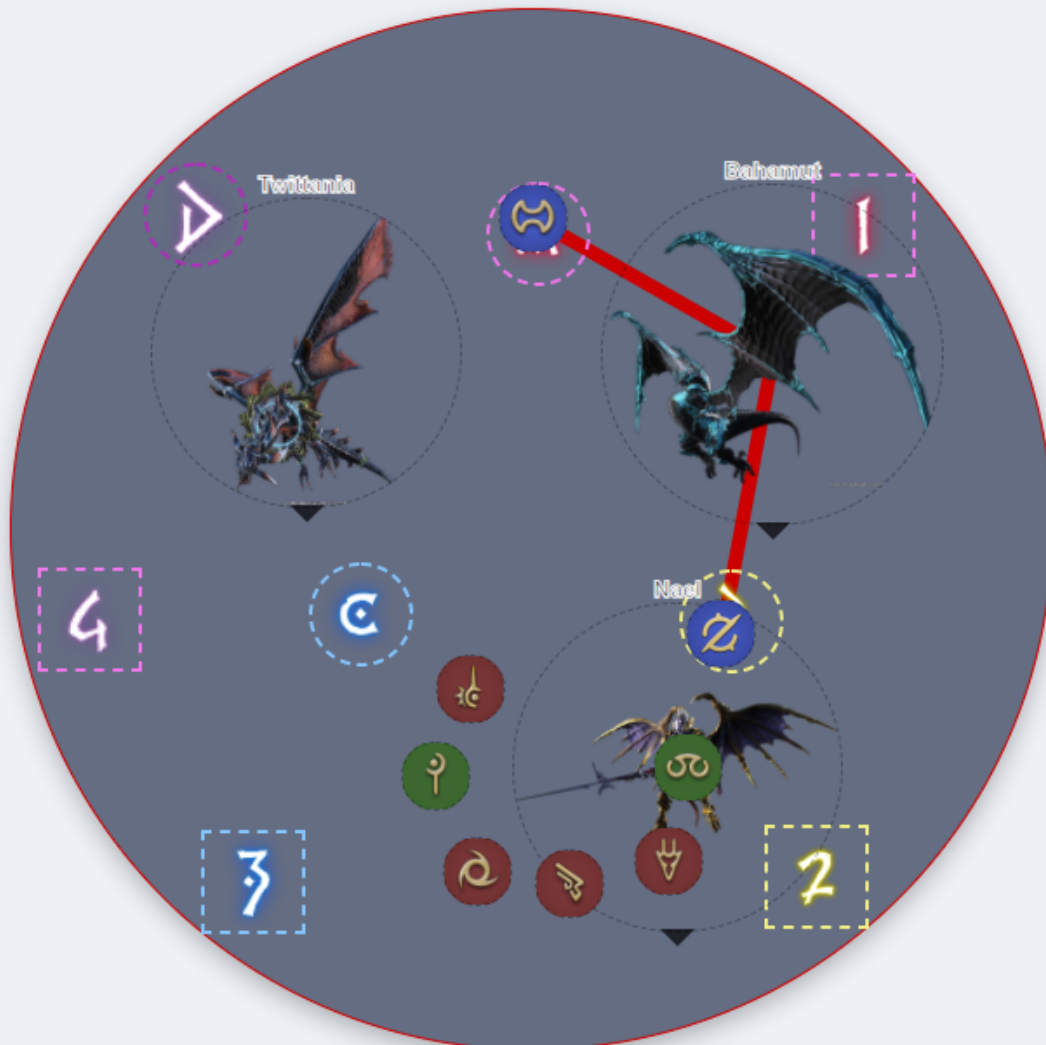
Fellruin 3 – Lunar Dynamo > Raven's Dive 1

UCOB



Fellruin 4 – Lunar Dynamo > Raven's Dive 2

UCOB

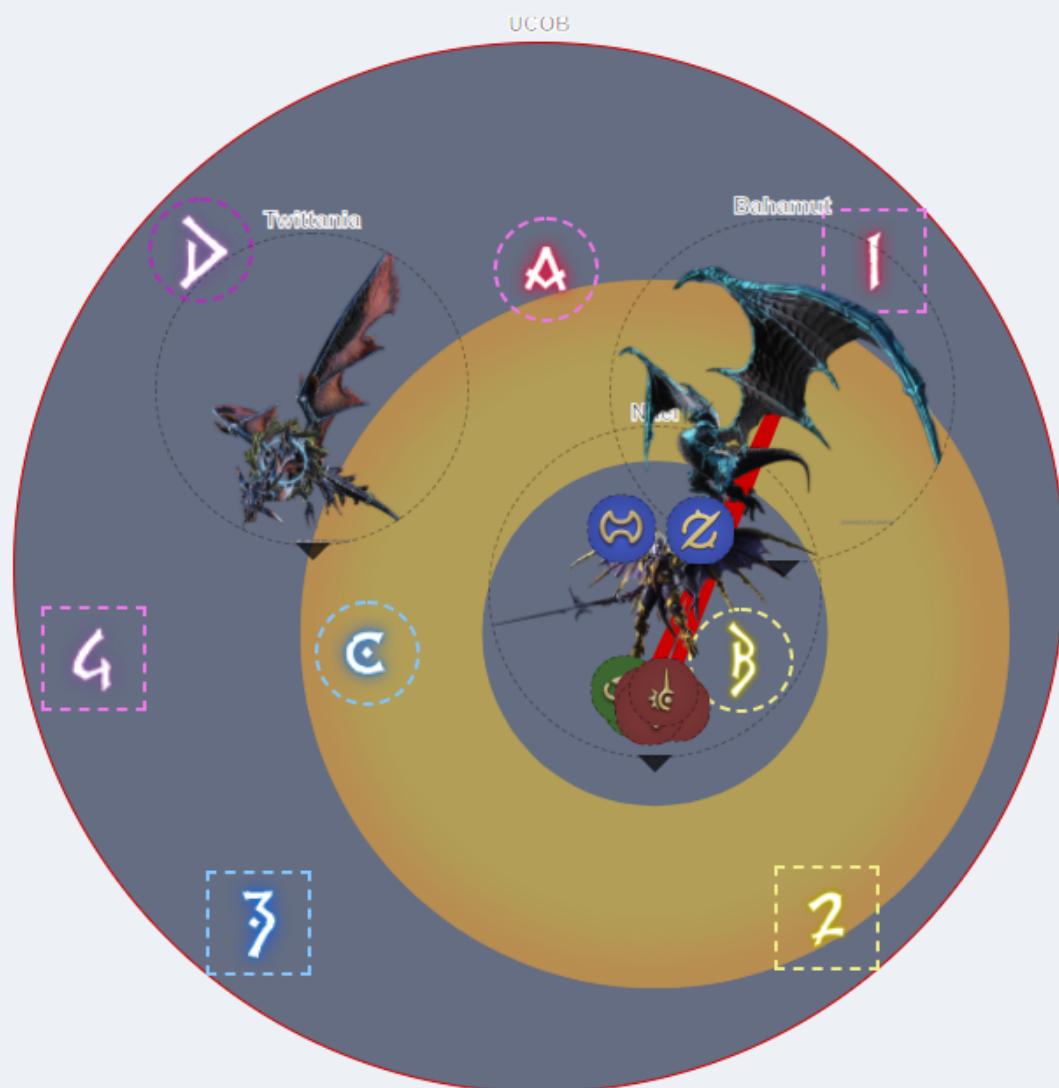


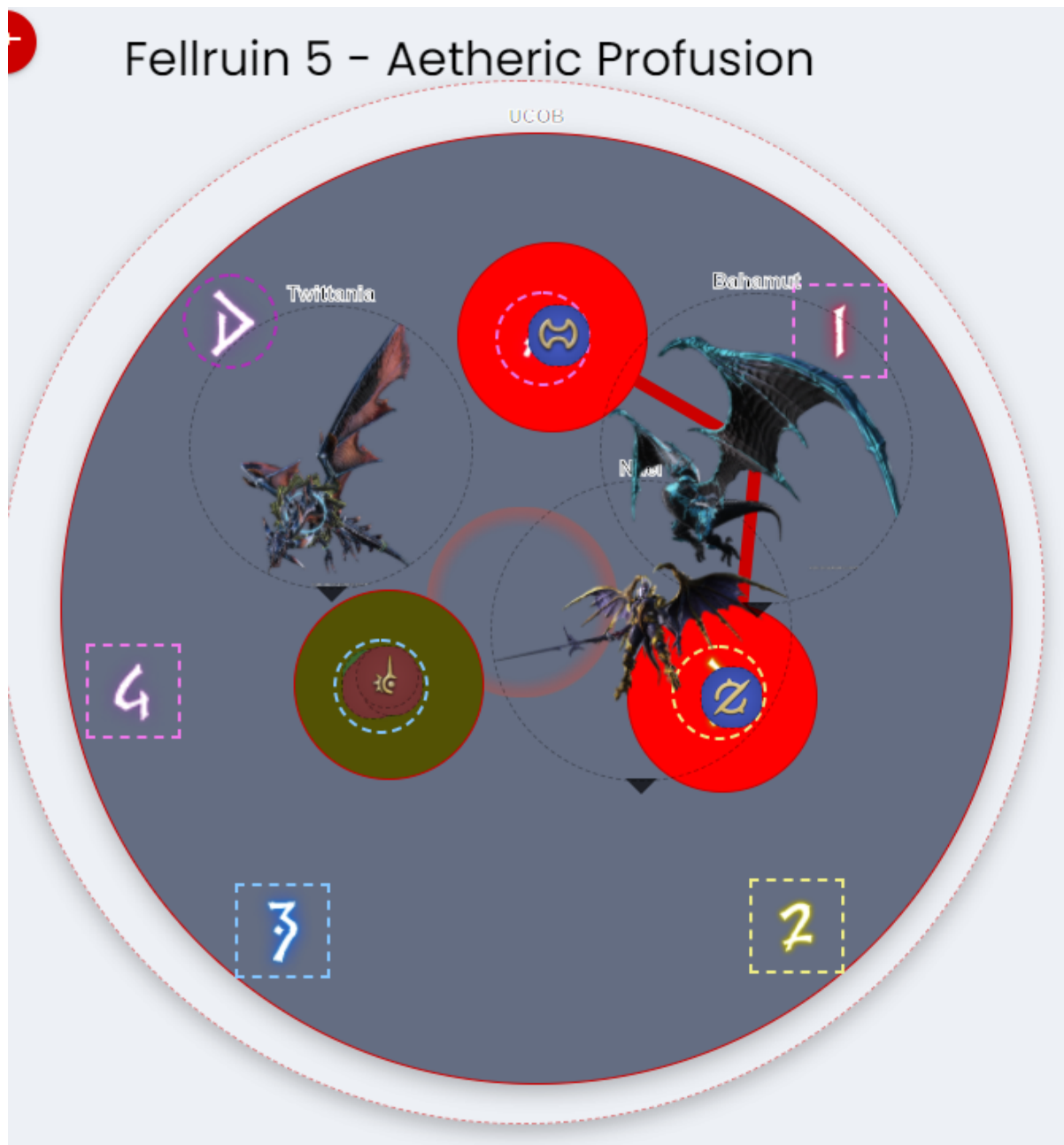
Fellruin 3 – Raven's Dive > Lunar Dynamo 1

UCOB



Fellruin 4 – Raven's Dive > Lunar Dynamo 2





Se a frase da Nael iniciar com Lunar Dynamo, importante que a grupo se posicione atrás dela e os Tanks ao frente da Nael, e depois posicione para Raven's Dive. Após a execução entre nos Neurolinks.

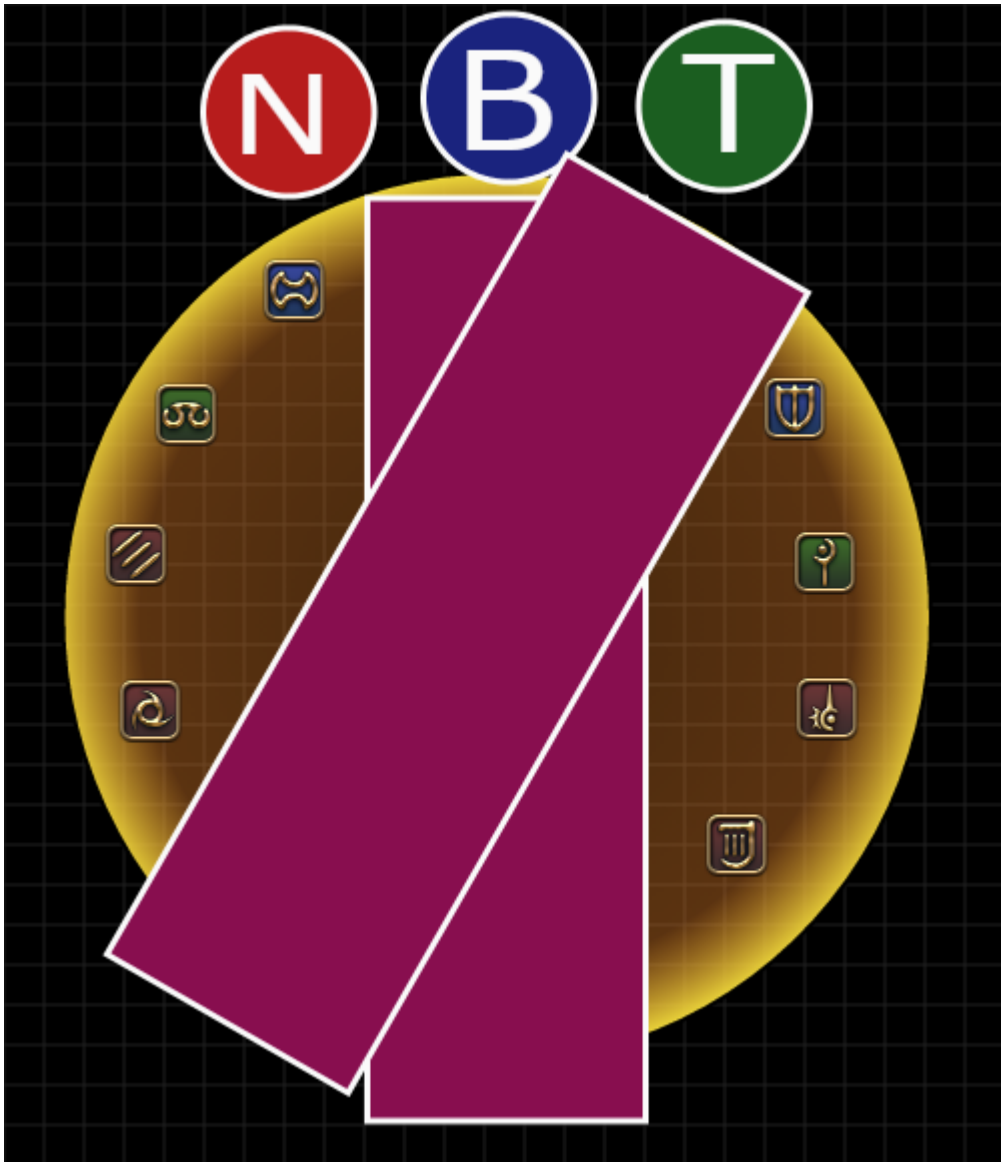
Após finalizar esse trio, o Bahamut irá jogar um outro GigaFlare, então mitigue devidamente. Após isso, ele irá jogar Flare Breath, com seguida de Flatten e mais um Flare Breath. Assim invocará novamente a Nael e a Twittania para mais um Trio que é o HeavenFall.

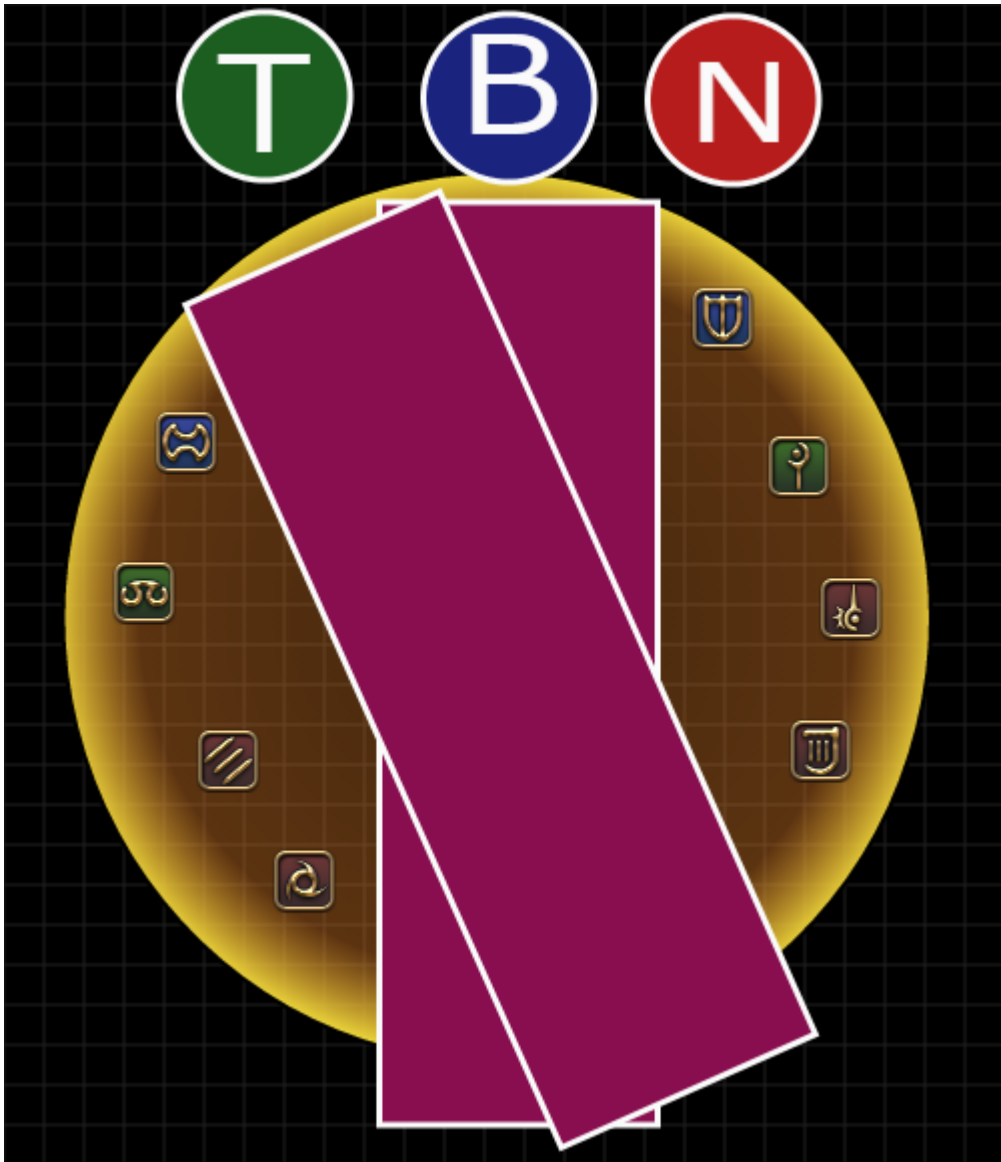
2:57 - 3:58 - HeavenFall

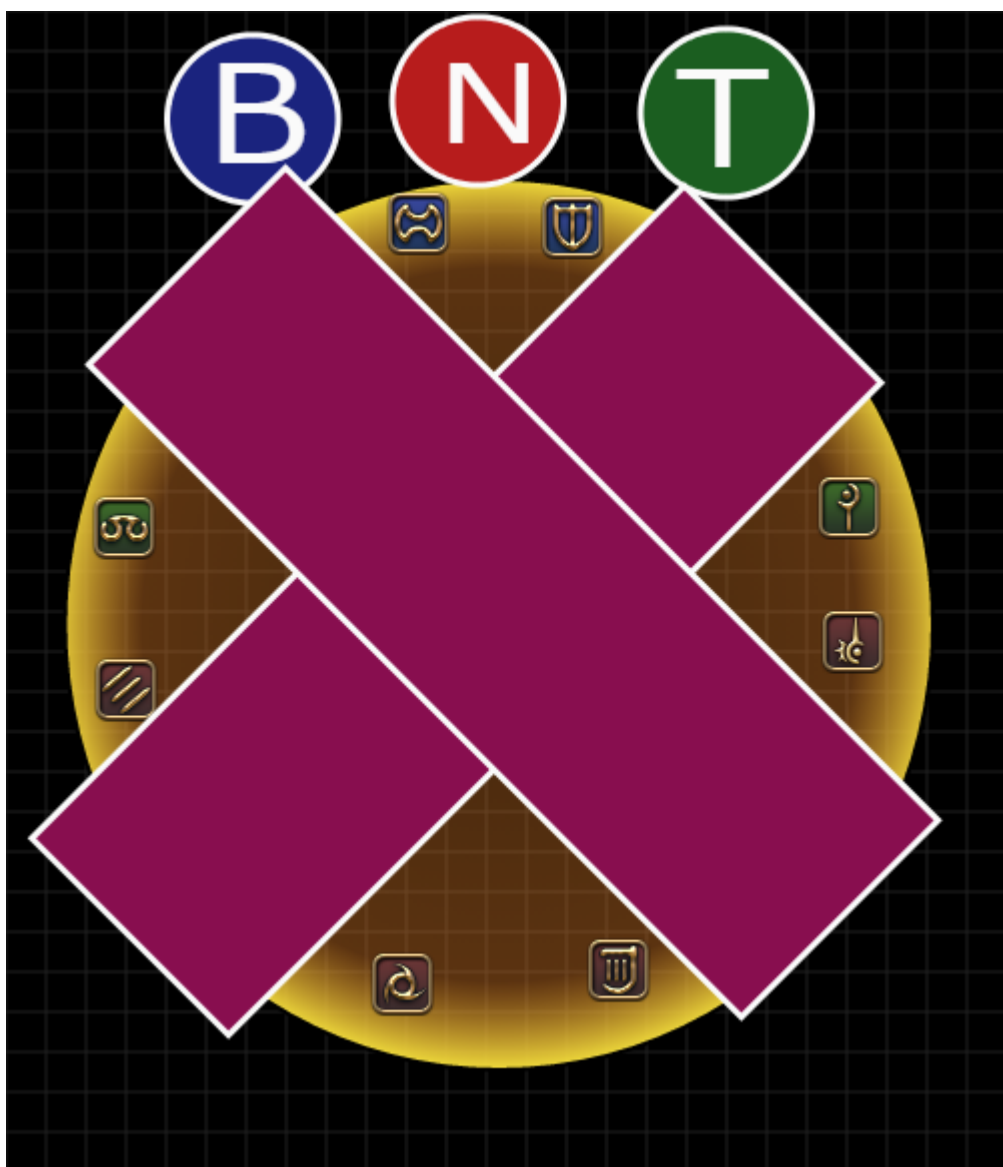
Timeline de execução das mecânicas do HeavenFall:

- Bahamut + Nael + Twittania irá aparecer no fundo da arena.
- Bahamut Divebomb + Twittania Divebomb
- Twister
- Megaflare + 8 torres
- Heavenfall com cone AOE + 3 Hypernovas
- Fireball

No início desse trio, o Bahamut, Nael e Twittania estarão lado a lado, mas numa posição randômica, sendo que a Nael pode estar direita, esquerda ou no meio dos boss. Fique no centro da arena para posicionar o divebomb do Bahamut e da Twittania. Haverá 3 padrões para desviar desse divebomb:

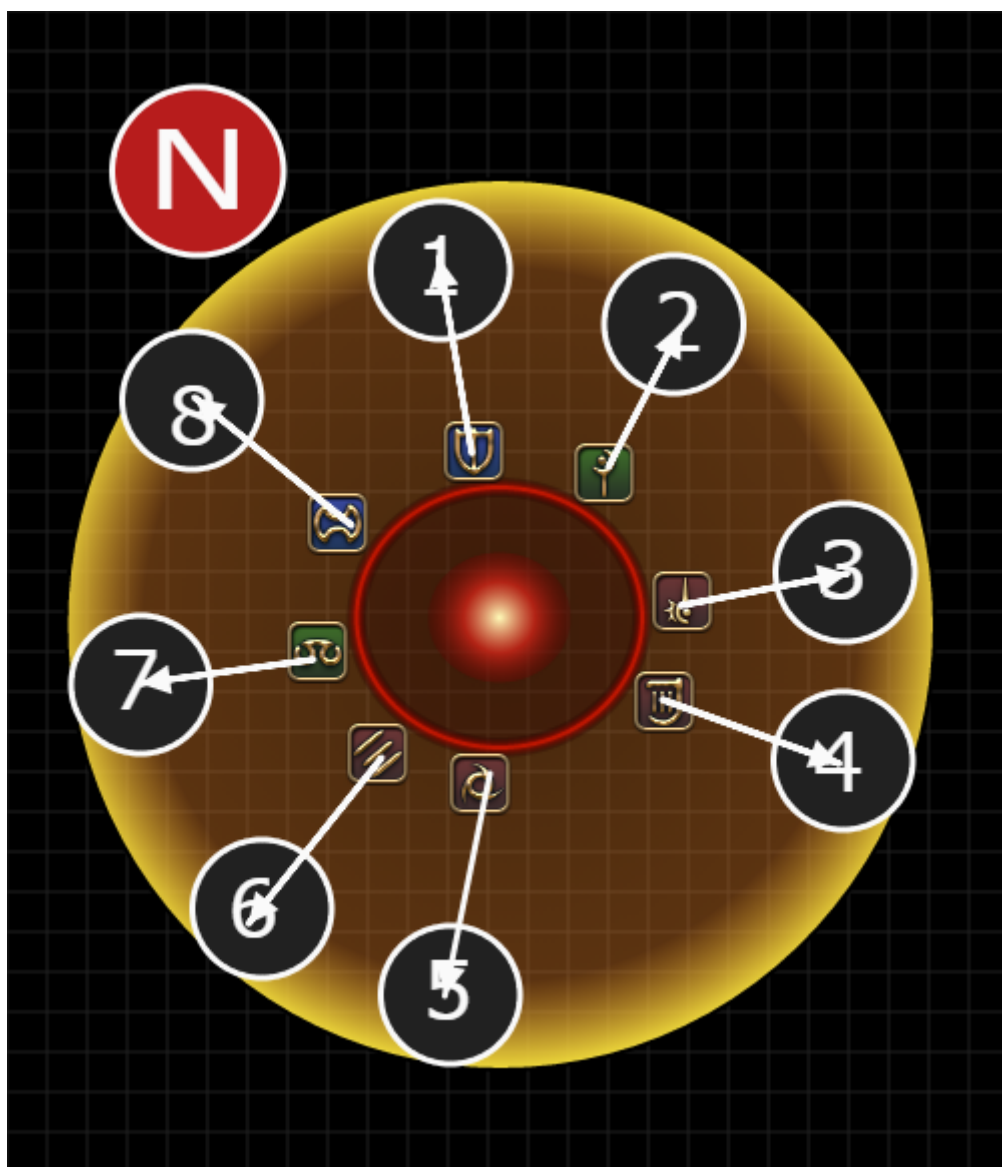






Após desviar dos divebombs, virá twister, e logo depois o bahamut irá invocar as 8 torres.
Dica: Use a mesma movimentação do Quickmarch que dará certo de desviar do mergulho com twister.

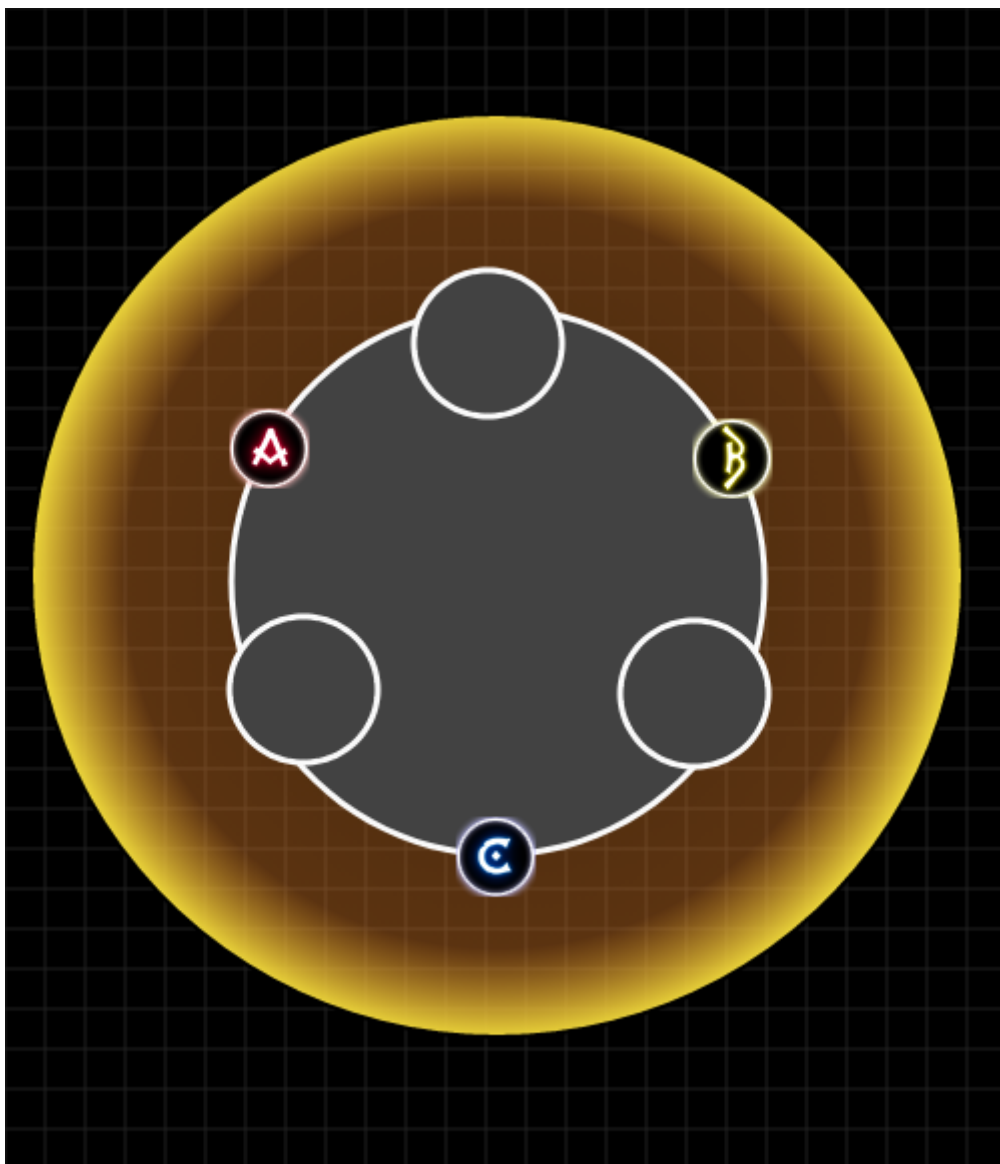
E logo depois cairá o Heavenfall no meio da arena. Utilize o empurrão heavenfall para se posicionar para a torre. Cada jogador será enumerado de 1 a 8 e vamos usar a Nael como se fosse 12 horas. A partir dela será contabilizados as torres no sentido horário.



Dica: Sempre olhe para sua torre, e se caso a torre nascer em frente da nael, ela será contabilizada como 1.

Dica 2: Caso o AOE de cone nasça próximo de você, aguarde ela explodir para atravessar ela e ficar esperando toda mecânica para ir ao centro.

Dica 3 :Não utilize sprint, guarde para Tenstrike.



Importante: Para ser empurrado corretamente no Heavenfall, pense que as marcações estão em um círculo e que você precisa estar nela.

Depois que resolver as torres, fique preparado para desviar dos cones de AOE, enquanto isso tem hypernovas sendo jogados em 3 jogadores de modo aleatório. Os jogadores devem correr numa formação parecida com caracol, contornando os cantos e aos poucos indo na direção ao centro de modo espiral. Depois do 3 hypernovas, algum jogador será marcado com fireball, os membros deverão estar juntos para compartilhar o dano e logo seguida vem mais um GigaFlare, então prepare as mitigações.

Logo depois do Heavenfall, Bahamut irá utilizar o GigaFlare seguida de 3 FireBreath. E depois vem o famoso Tenstrike.

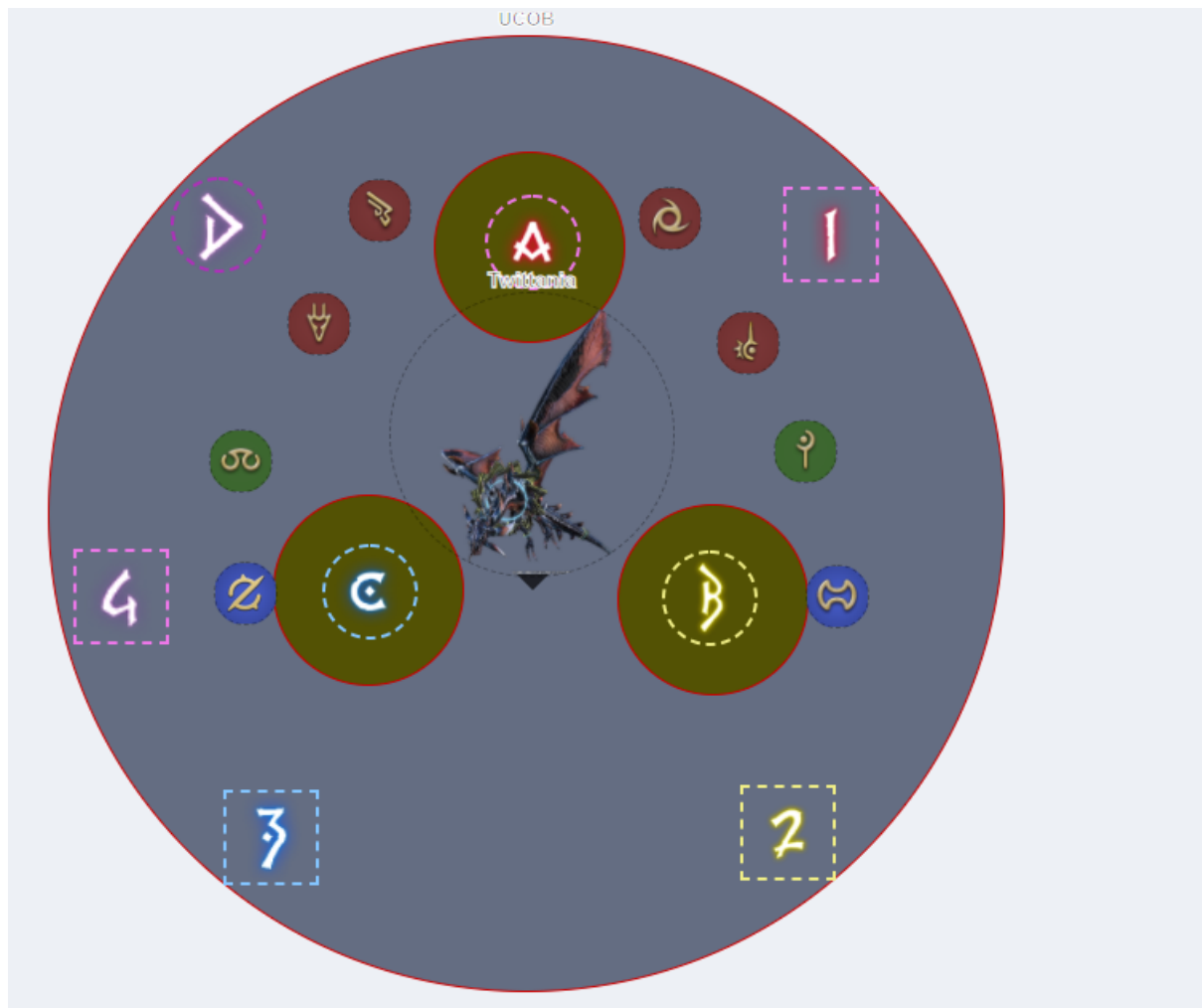
3:58 - 4:55 - Tenstrike

Timeline de execução das mecânicas do Tenstrike:

- Generate Triplo
- Meteor Stream x4 (4 DPS)
- Generate Triplo (nos mesmos que foram marcados primeira vez)
- Meteor Stream x (2 Healers e 2 Tanks)
- Earth Shakers x4
- Earth Shakers x4

Nessa fase, a twittania irá aparecer no centro, e irá marcar 3 generate em 3 jogadores. Jogando 2 ciclos de 3 Hatch. Para evitar o wipe, o primeiro ciclo do generate serão marcados e os jogadores deverão interceptar a bola dentro do neurolink. No segundo ciclo, os alvos do generate saiam da marcação e vá para direção oposta da twittania, chegando próximo da borda da arena para que o outros jogadores possam interceptar o hatch dentro do neurolink. E ao mesmo será executado Meteor Stream em todos jogadores. Primeiros serão os DPS, depois seguidos de Tanks e Healers. Lembrando que não se pode passar no centro da arena, pois os hatches estarão presentes.

Iniciaremos o posicionamento do Tenstrike dessa forma:



Será focado nos jogadores do Oeste, pois a estratégia será semelhante a ser executada ao lado Leste. Generate pode ser marcado em 3 pessoas aleatórias.

Logo abaixo teremos uma simulação da mecânica:

O GNB foi marcado com generate será prioridade para entrar no C.

O SCH foi marcado com generate irá olhar para o Tank, se o GNB estiver com generate ele terá que pular uma casa e ir direto para A, pois o C já está preenchido, caso contrário ele irá direto para o C.

O DRG irá olhar para tanto para SCH e GNB, e irá contar quantos generate tem, se caso os dois forem marcados, ele terá que pular 2 casas indo diretamente para o B, se caso algum dos dois (SCH/GNB) tiverem com a marcação terá uma casa a pular, então irá ao A, e se não tiver nenhum vai para o C direto.

No caso do MCH for marcado com generate, terá que olhar para os 3 pessoas, GNB, SCH e DRG, e ver se eles estão com generates, se caso tiver 2 generates, terá que pular 2 casas

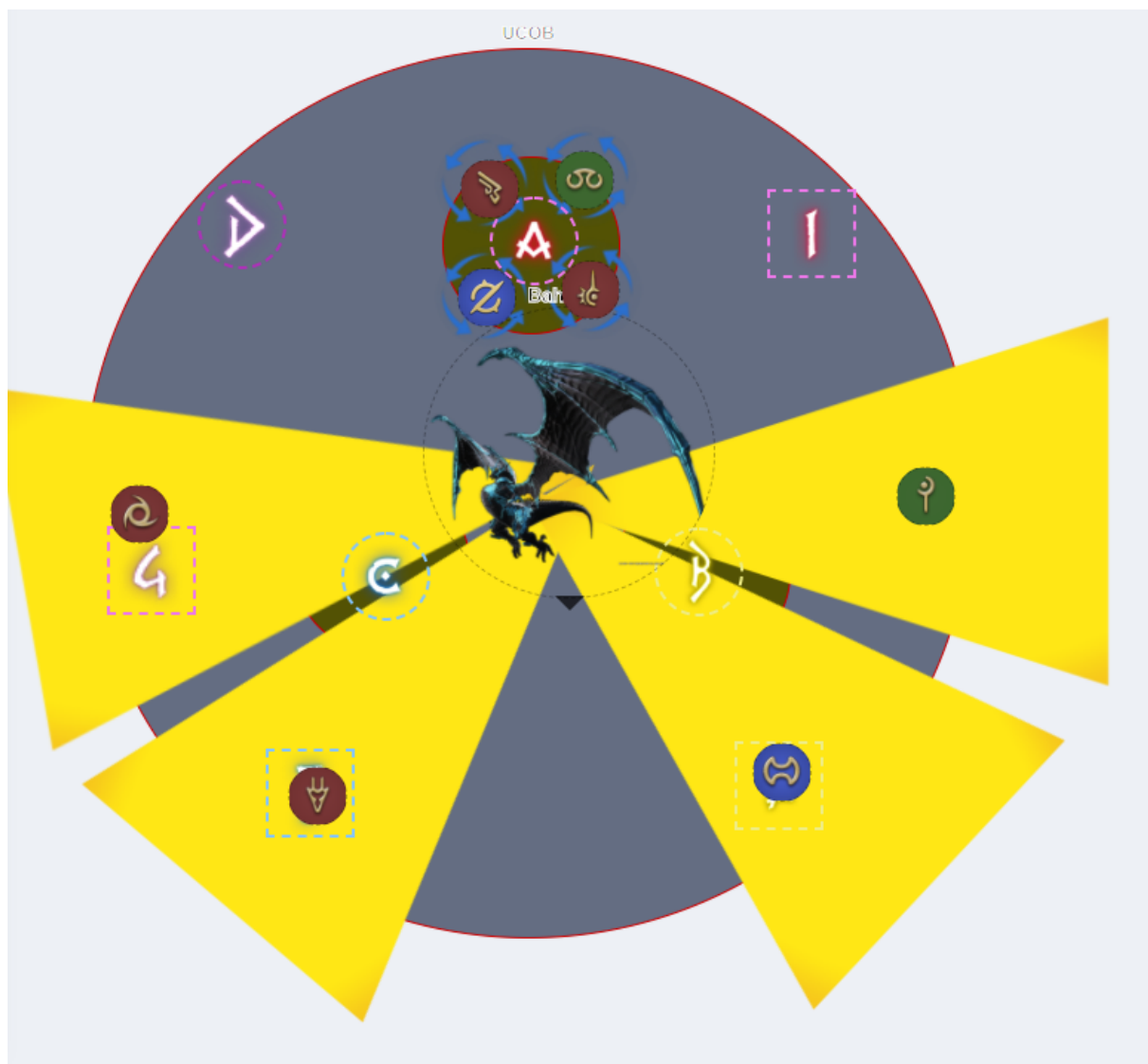
indo para B, se tiver só um generate terá que ir para A e por fim se não tiver ninguém com generate a sua frente, vá para C.

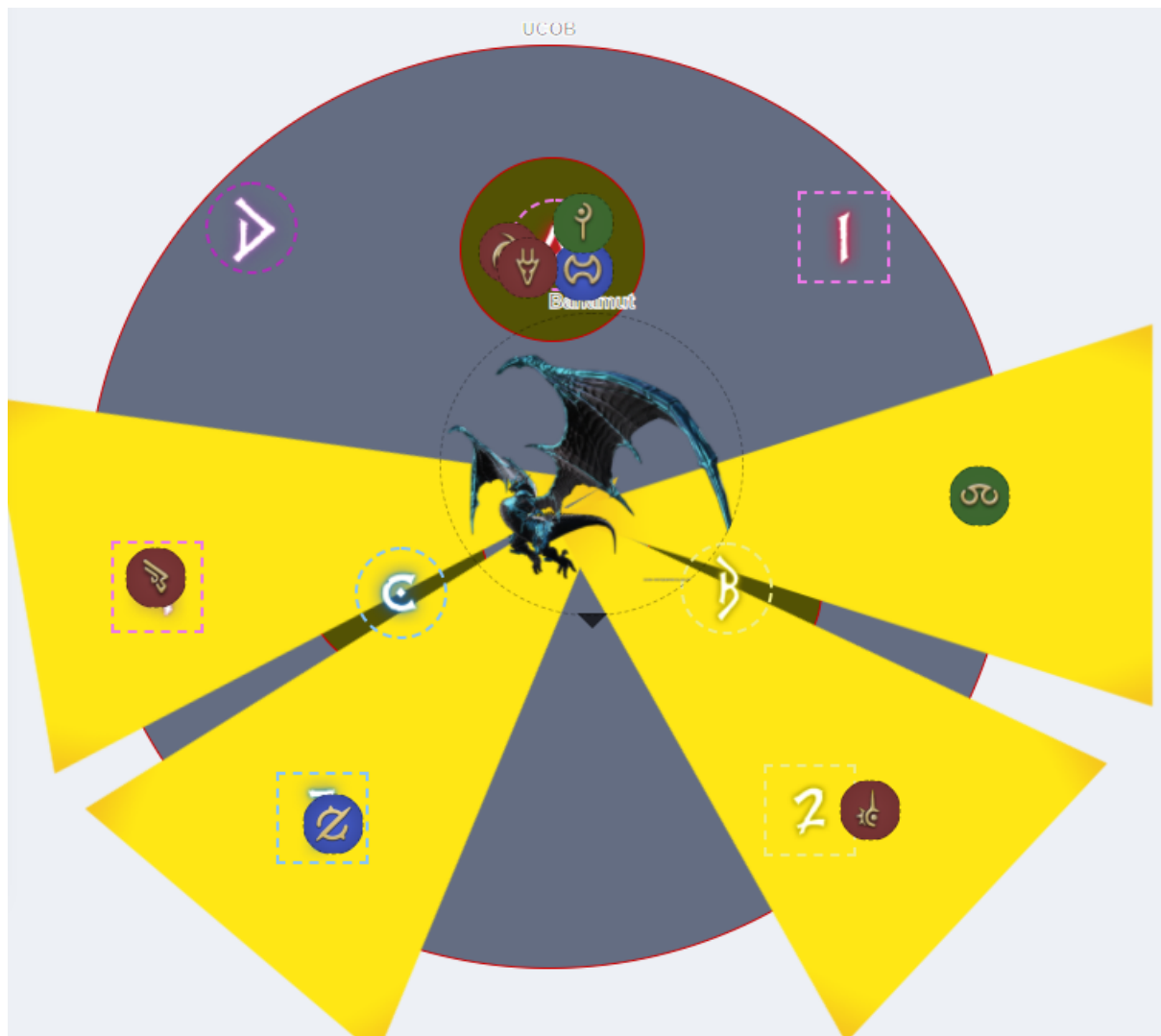
Isso diminui bastante a forma de decisão do generate, que no pior dos casos o MCH tem que avaliar 3 pessoas.

Jogadores não marcados, deverá informar aos colega que irá cobrir os hatches.

Dica: Ligue sprint após primeiro explosão do generate.

Após os 2x Generate for resolvida, corra para centro refazendo a formação inicial, pois virá 4 Earth Shakers, os jogadores forem alvos deverão combinar na hora como irão se espalhar pela arena no lado sul da arena. Pois o restante dos jogadores ficarão no marcador A já demonstrando como irão se posicionar para o segundo ciclo de Earthshaker.





Após a execução dos Earthshakers todos jogadores deverão ir ao marcador A para serem mitigados para o golpe do Gigaflare, seguido de Flatten com Flare Breath e já executando o último trio: Grand Octet.

Se o Bahamut não estiver com HP abaixo de 60% aqui, irá finalizar a luta quando a mecânica do teraflare no ADS, apesar que dá para praticar a fase dos ADS.

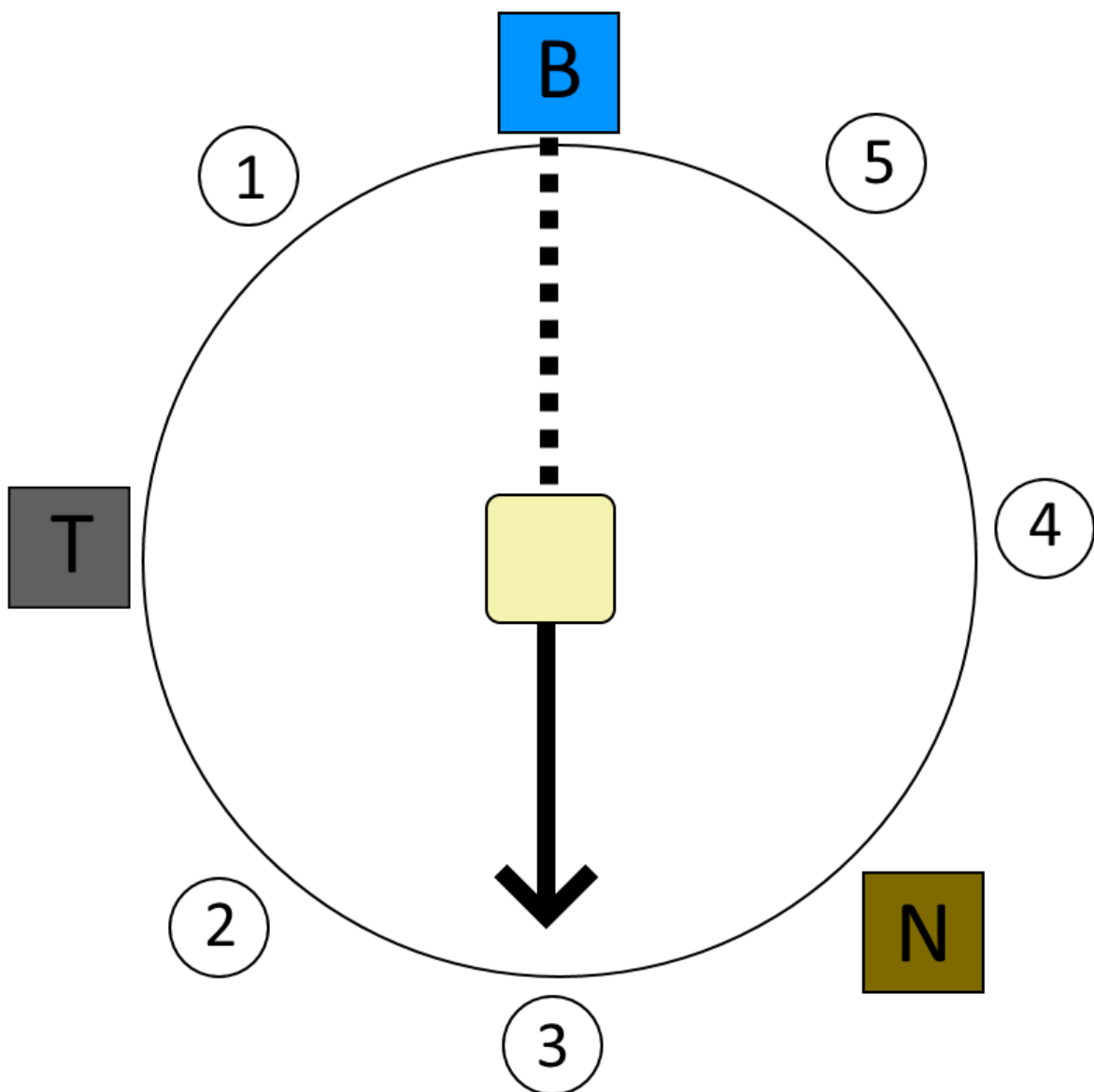
4:55 - 5:34 - Grand Octet

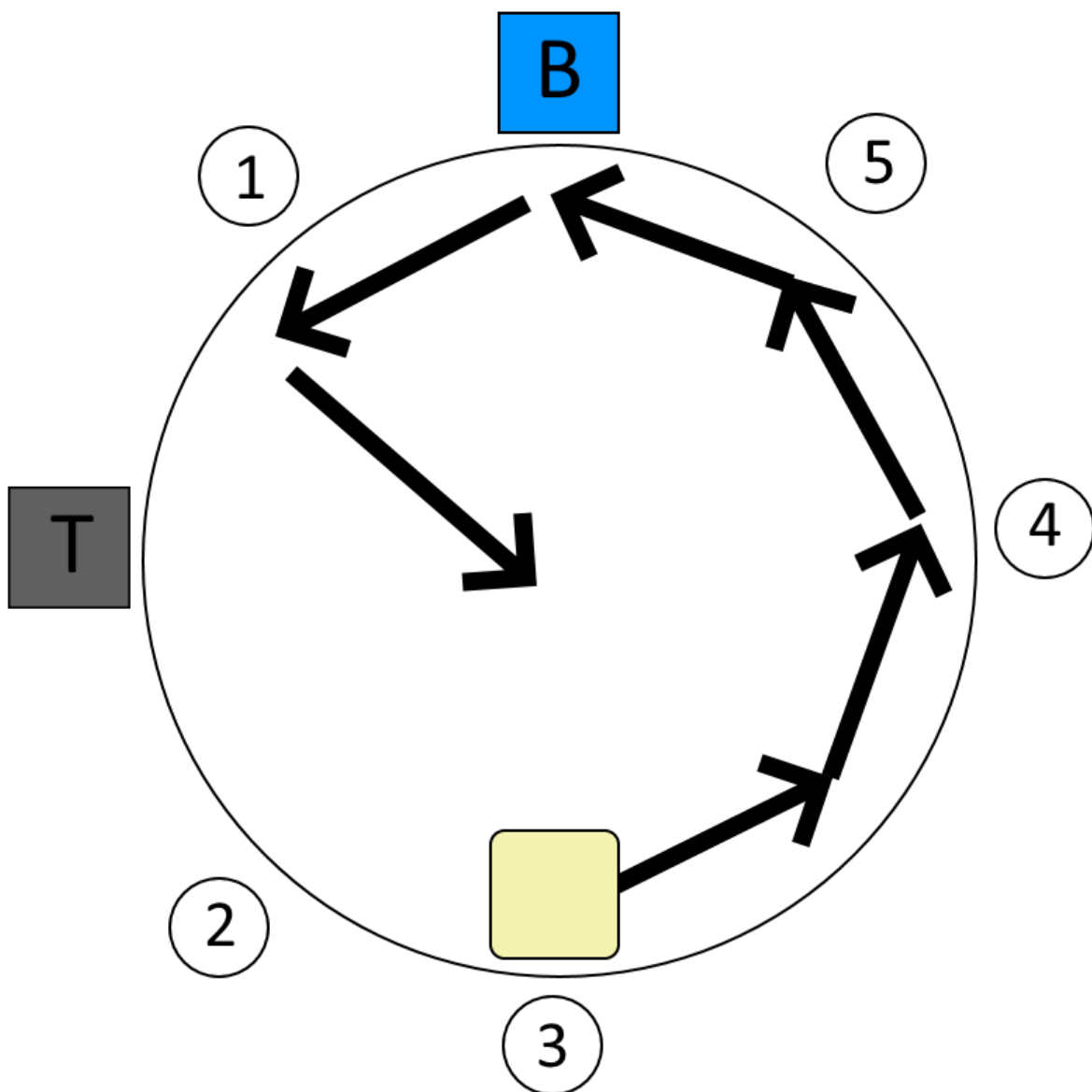
Timeline de execução das mecânicas do Grand Octet:

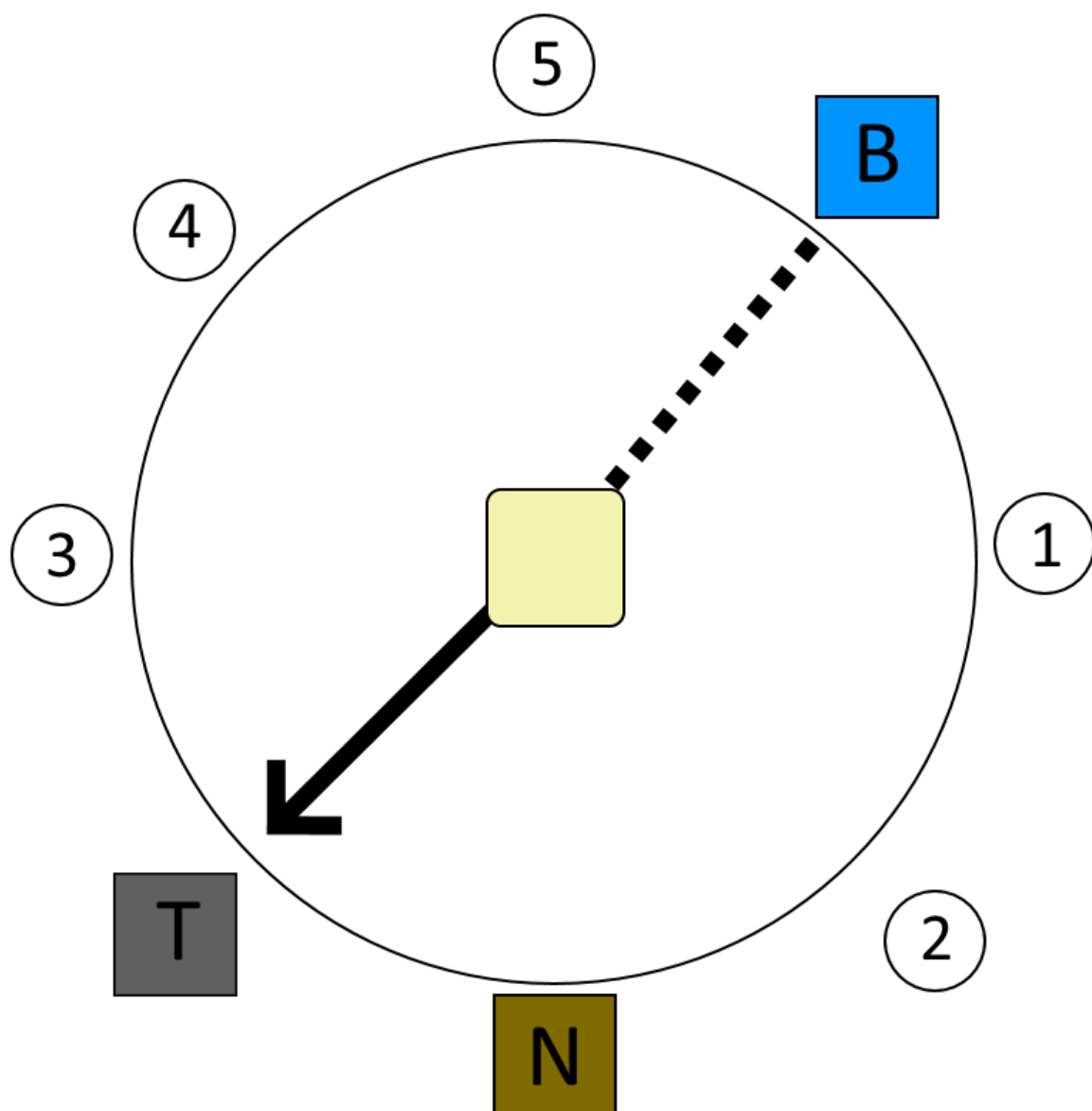
- 5 dragões e os 3 chefes irão aparecer em 8 locais randomicamente.
- Se todos jogadores estiverem vivos durante o cast do grand octet, cada um será marcado.
- Nael irá mergulhar primeiro.
- 5 Mergulho dos dragões sucessivamente.
- Bahamut Divebomb

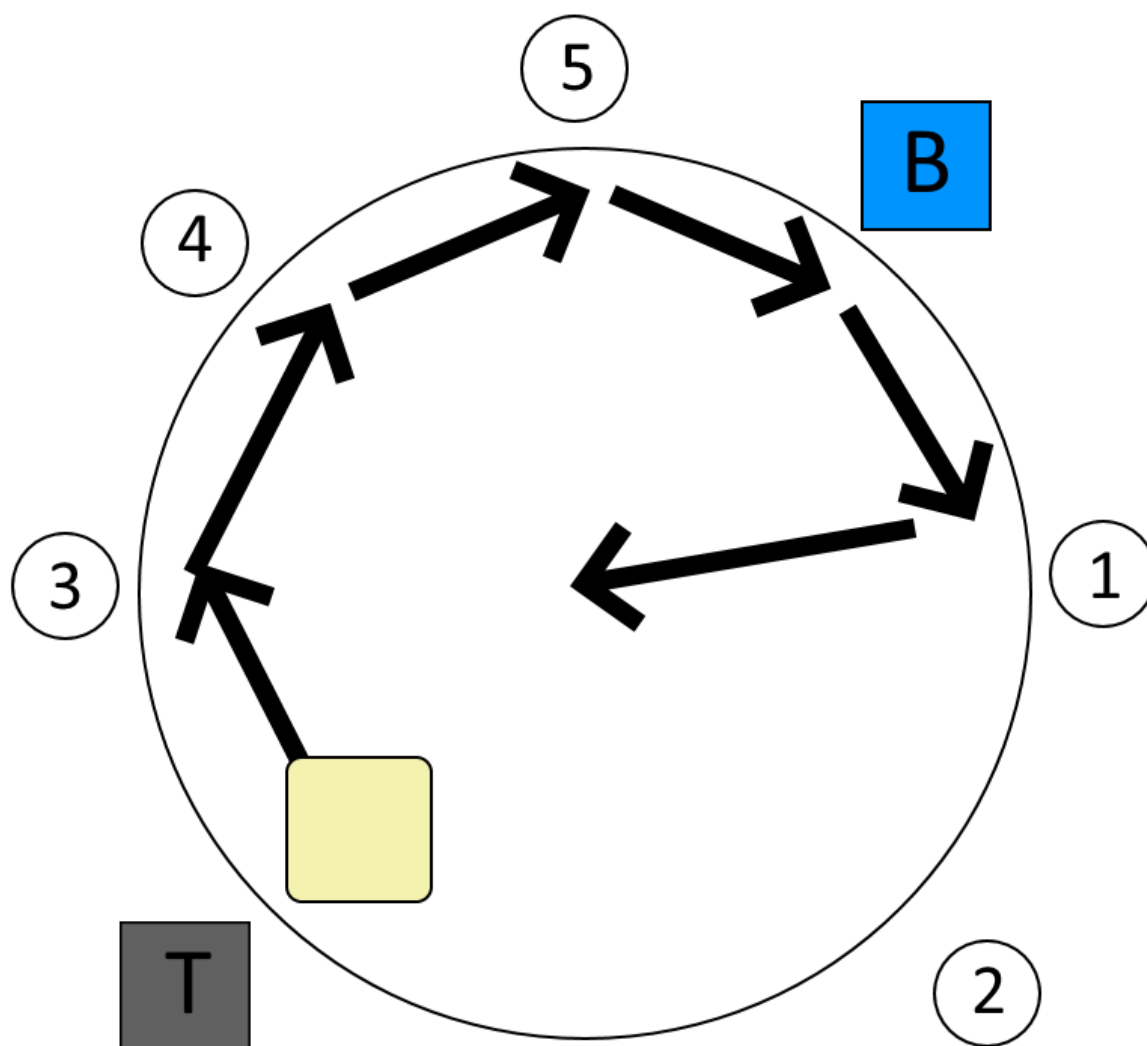
- Twittania Divebomb + Megaflare Stack + Megaflare Towers

A estratégia é o seguinte: Fique no centro da arena, os 5 dragões e os chefes aparecerão ao redor da arena totalmente aleatório, procure o Bahamut e veja se ele está na posição cardinal ou intercardinal. Vá direção ao contrário do bahamut, após a marcação do divebomb da Nael aparecer. Caso a posição do Bahamut for cardinal, corra na borda da arena sentido anti-horário, caso contrário (intercardinal), corra sentido horário. As imagens abaixo irão ilustrar as duas situações:



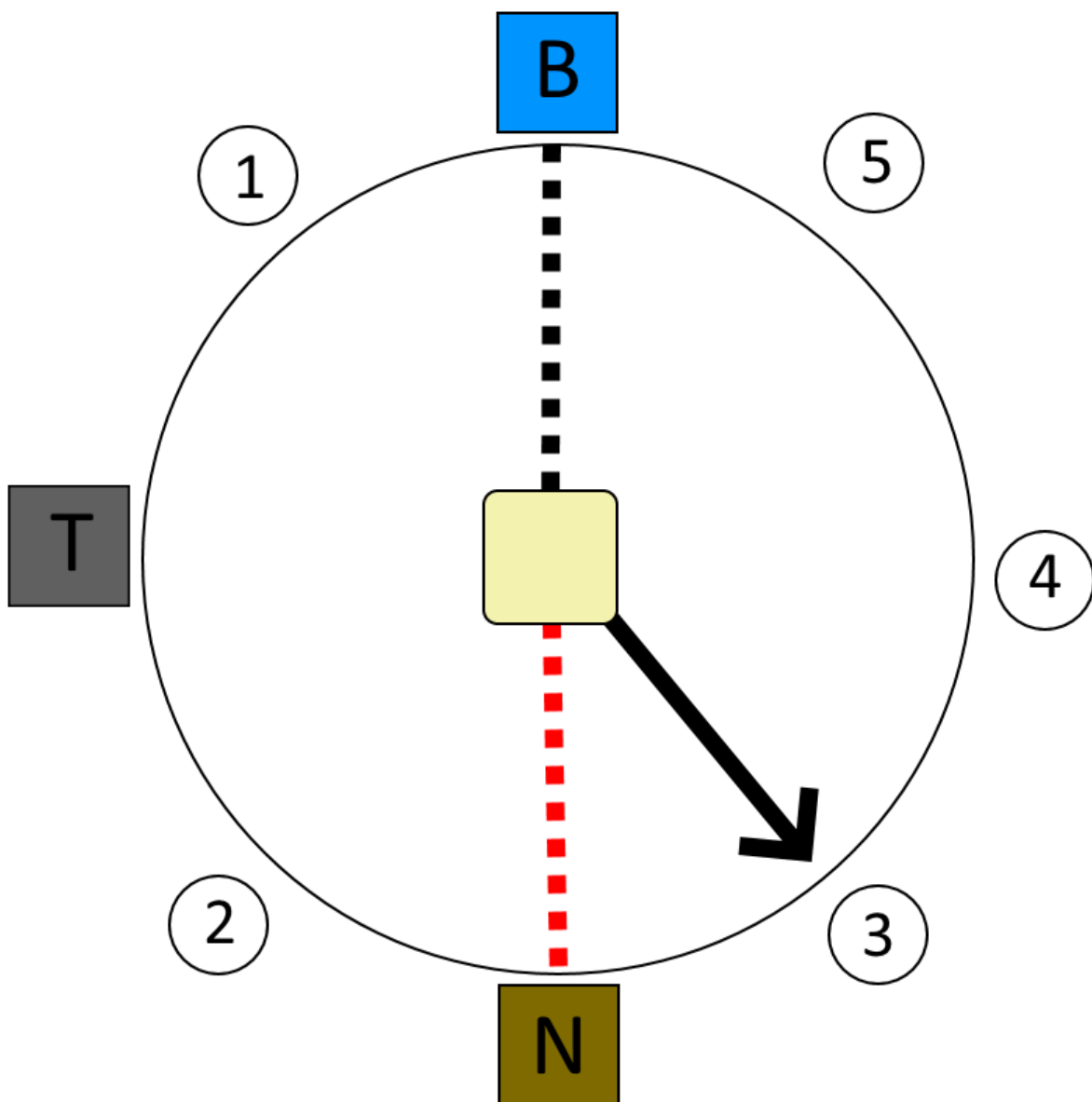


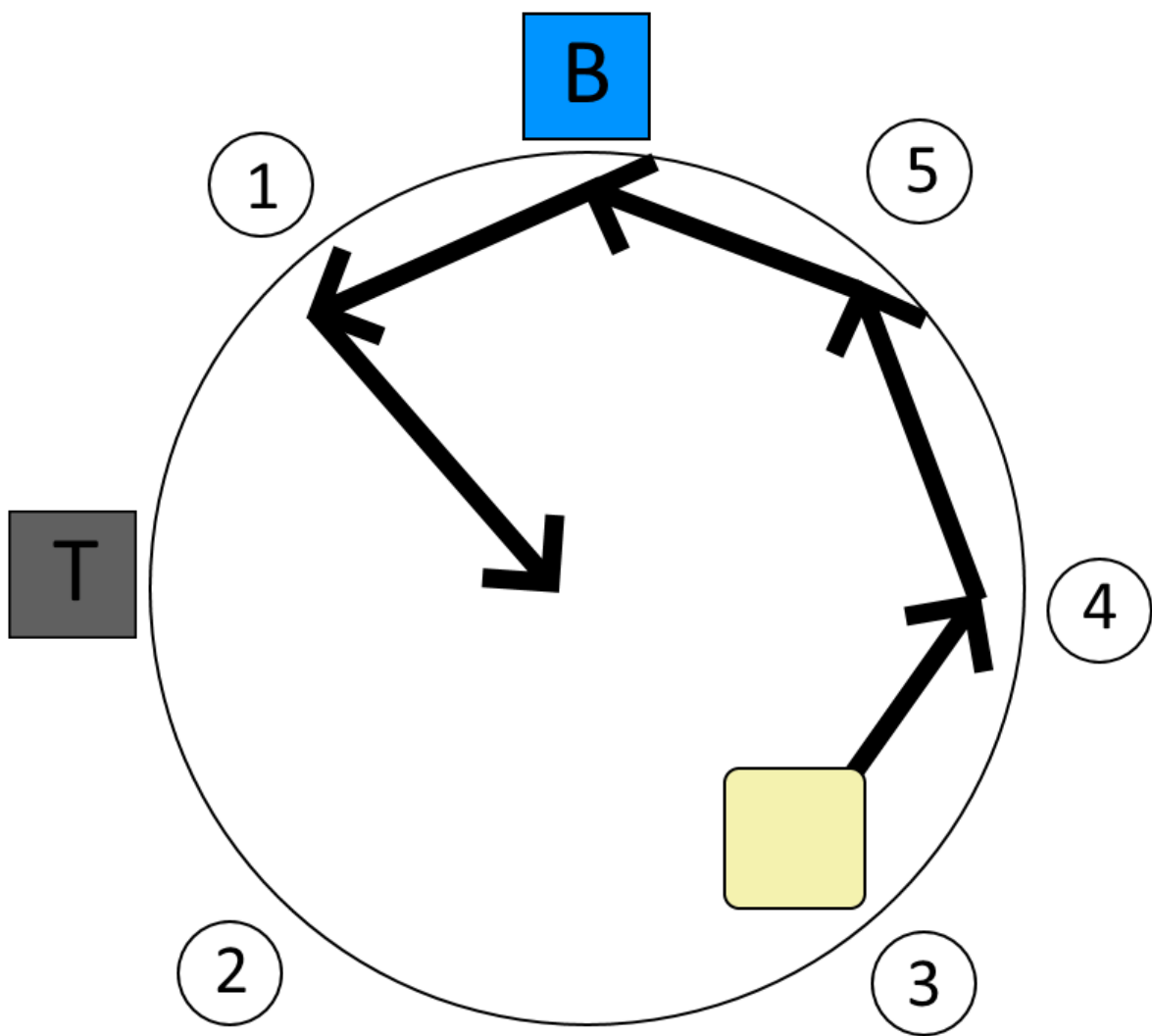


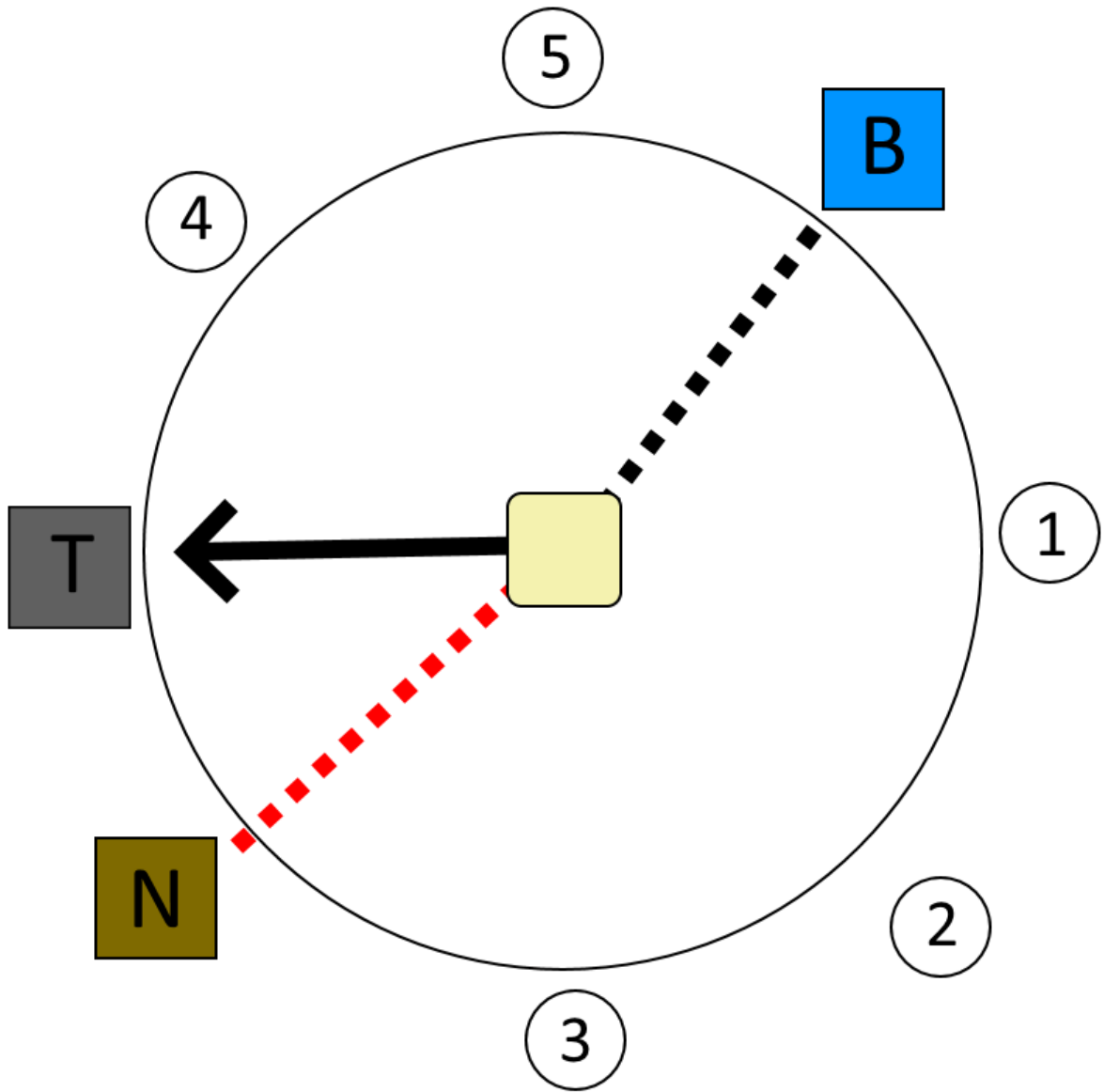


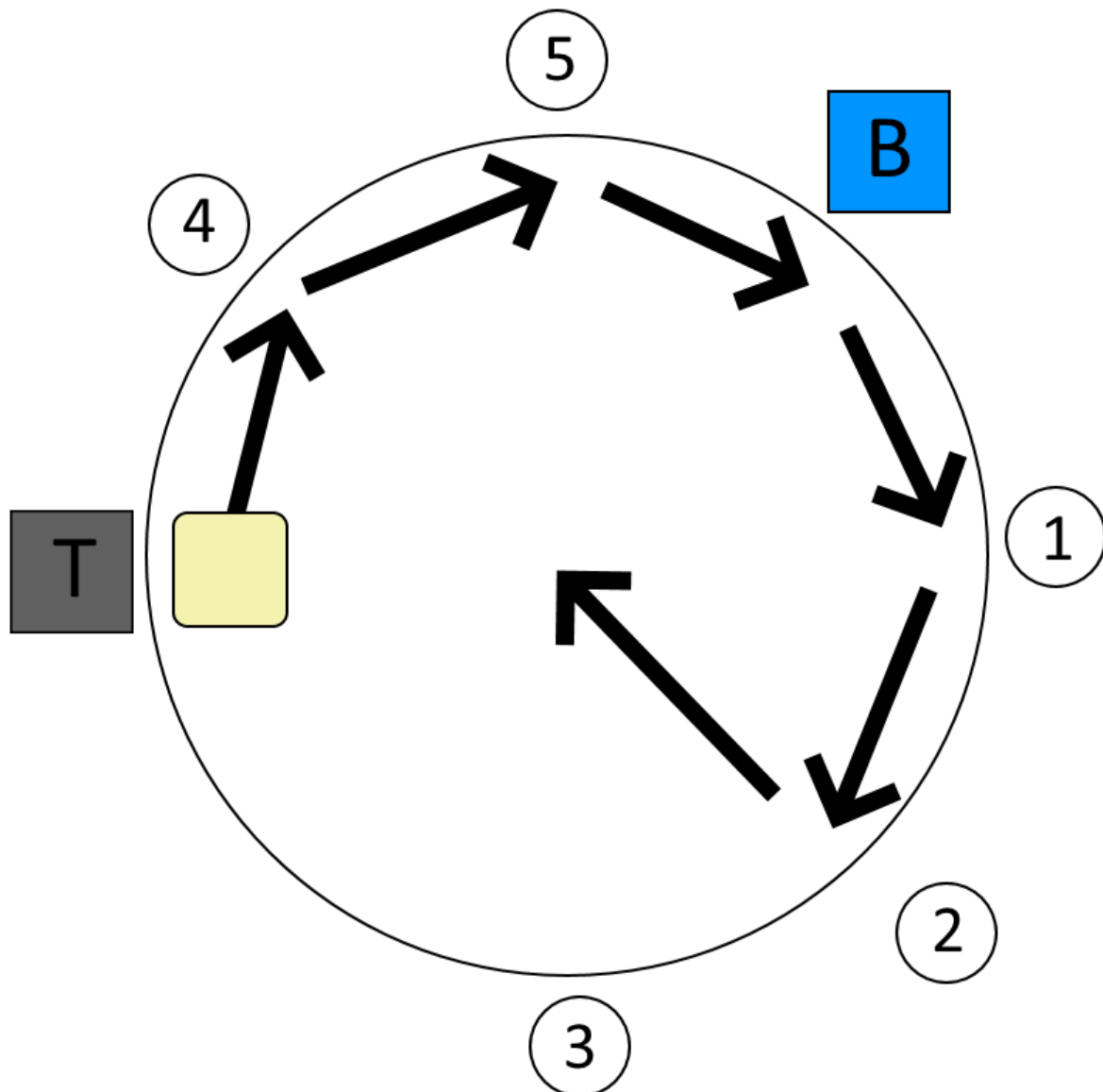
Exceção

Só tem um caso que é a exceção se a Nael estiver lado oposto do bahamut, assim os jogadores terão que ver qual posição do Bahamut, e determinar se vai correr horário ou anti-horário, e assim “pularia” uma casa a frente para realizar corrida. Conforme a ilustração abaixo:









Dica: Ao correr, dê sprint no segundo dragão, e só mova para sentido centro da arena após o bahamut marca-lo.

Após finalizar os mergulhos, irá sobrar somente a Twittania, o jogador que não foi marcado pelos divebomb's deverá correr ao lado direito dela para posicionar o divebomb. Ao mesmo tempo aparecerá as 4 torres do megaflare e o 4 marcadores do megaflare. Inclusive a pessoa que for posicionar a mecânica da Twittania pode ser marcada com megaflare, então ideal que os membros que pegarem o marcador do megaflare fiquem em cima da torre mais próximo do jogador que estiver posicionando a Twittania.

O restante dos jogadores, deverão pegar as torres, organizar na hora para que todas as torres sejam preenchida ao menos com um jogador na torre. Depois da Dive da Twittania, ela irá invocar mais um Twister, então importante que no stack do megaflare sempre deixe

com tank a torre, e o restante que estiver nas outras torres, fique andando em círculos até a torre sumir para evitar o twister.

Sugestão: Normalmente 1 tank e 1 healer não é marcado para megaflare, então podemos deixar já definido que esses dois irão pegar as torres mais afastados.

TeraFlare (ADS)

É a fase mais tensa dessa luta, na qual terá uma boa coordenação de movimentos e execução rápida das mecânicas, e tem de ficar totalmente atendo a vida dos chefes para equilibrar devidamente e no fim finalizar simultaneamente.

Mecânicas

Nessa fase os chefes utilizaram os golpes anteriormente vistos.

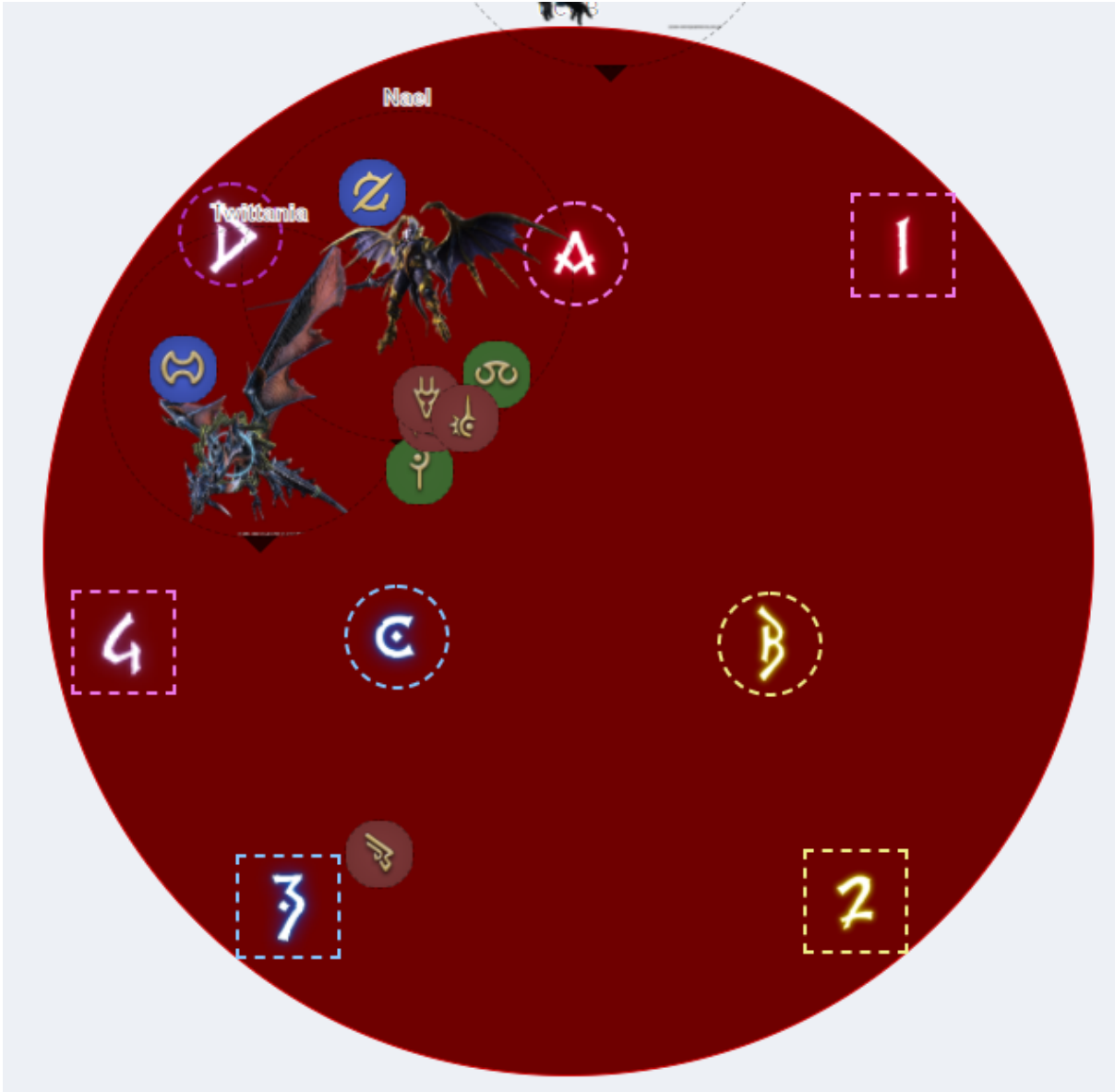
Tempo de Luta

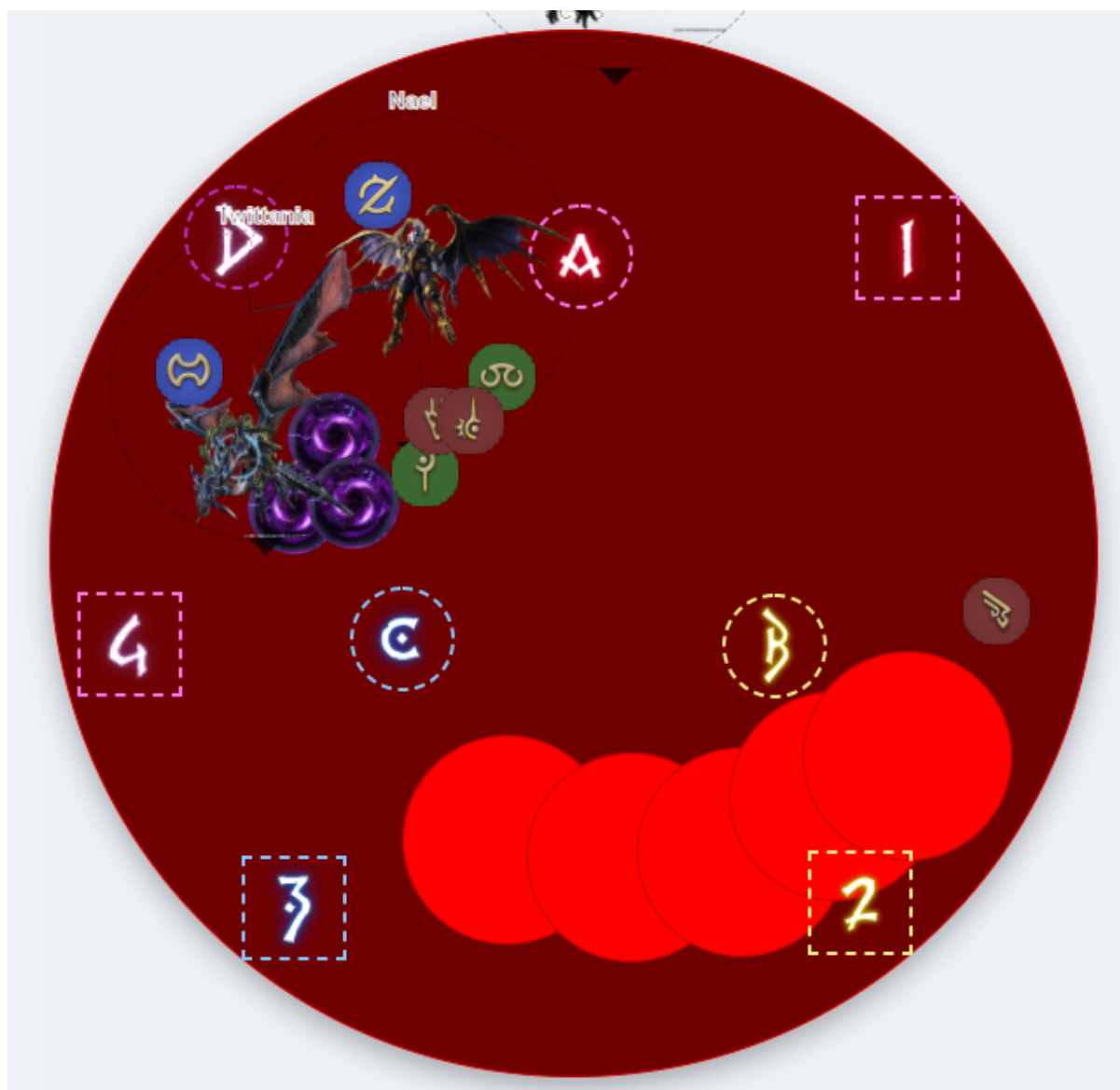
Conjuramento	Mecânica
0:00	Bahamut's Claw
0:00	Plummet
0:08	Liquid Hell
0:12	Generate
0:16	Twister
0:24	Frase Nael 7-1
0:27	Frase Nael 7-2
0:30	Frase Nael 7-3
0:33	Twister
0:44	Megaflare
0:52	Death Sentence
0:52	Ravenbeak
0:56	Plummet
1:00	Bahamut's Claw

1:10	Liquid Hell
1:15	Generate
1:19	Twister
1:26	Frase Nael 8-1
1:30	Frase Nael 8-2
1:33	Frase Nael 8-3
1:36	Twister
1:48	Death Sentence
1:49	Ravensbeak
2:01	Megaflare
2:19	Teraflare

Estratégias

- Novamente enfrentará a Nael e Twittania
- Cada tank deverá segurar os chefes um de cada.
- Se o Duty Gauge chegar 100 a luta será finalizada.
- Precisa matar os dois chefes simultaneamente, antes de eles conjurar o ultimate (Twittania: Twin Fury, Nael: White Fury).





O Ranged, posicionará logo de início os Liquid Hell's, e será no centro da que será realizada o compartilhamento do dano do o Thermionic Beam e também usaremos essa referência para posicionar o Raven's Dive. Lembre-se que esses chefes deverão morrer simultaneamente. Se caso não matar junto irão conjurar Twin Fury/White Fury, irá curar totalmente o chefe, dando o buff de damage up e vulnerability down. Praticamente wipe.

Os chefes utilizarão de início os mini-tankbusters (Plummet da Twittania e Bahamut's Claw da Nael). Twittania irá executar a Liquid Hell posicionável, idêntico a primeira fase dela. Logo seguida executará Generate+Twister combo, nesse caso irá marcar 3 dps. Sendo que os Meeles irão utilizar o Neurolink do A e C enquanto o Ranged utilizará o B. O Caster será o jogador que terá que adaptar para posição de algum deles, caso algum deles não forem marcados pelo Generate. Importante que os Hatch dos Meeles pode ficar dentro dos neurolink para resolver **depois** o Twister, sendo que o ranged tem que resolver **antes** o Twister, para entrar dentro do neurolink.

Após o Twister a Nael irá utilizar uma das suas frases:

- ***"From red moon I descend, upon burning earth to tread!"*** – Lunar Dynamo > Raven's Dive > Thermionic Beam
- ***"From red moon I draw steel, in my descent to bare!"*** – Lunar Dynamo > Iron Chariot > Raven's Dive
- ***"Gleaming steel, take fire and descend!"*** – Iron Chariot > Thermionic Beam > Raven's Dive
- ***"Gleaming steel, plunge and take fiery edge!"*** – Iron Chariot > Raven's Dive > Thermionic Beam

Dica aos Ranged: Pode ficar totalmente afastado dos chefes e nem precisa fazer nenhuma movimentação além compartilhar o dano do Thermionic Beam no centro da arena.

Nael irá utilizar seus 3 golpes na sequência. Lembre-se que a Twittania a todo momento está dando auto attack, então tome bastante cuidado com Tank que estiver com ela. Após a Nael executar as suas rotações, a Twittania irá utilizar outro Twister. Tenha certeza de esquivar desse Twister. A Nael irá conjurar o MegaFlare, que será um dano mágico gigantesco que deverá ser mitigado. Logo depois a Twittania e a Nael irá utilizar Tank Busters (Death Sentence e Ravensbeak), infligindo os debuffs de Slashing e Piercing Vulnerability, forçando a troca dos Tanks. A melhor forma de realizar isso é um Tank dando provoke no outro, não será necessário usar shirk.

A rotação deles irá repetir novamente e no final terá Twister. Dessa vez invés da Nael usar o MegaFlare, os chefes irão utilizar seus Tankbusters e logo depois de Megaflare. Você terá esses dois ciclos de mecânicas antes do Aethertrail Attunement encha 100, pois quando alcançar 100, a luta será finalizada. Recomenda-se utilizar o LB de caster para finalizar os dois chefes de uma vez.

Se Aethertrail Attunement não encheu até o 100 e você matou os ambos chefes. O Tera Flare finalizará a luta. Logo depois aparecerá a Fênix que irá revivê-lo com HP cheio, com LB3, e com buff Phoenix' Blessing. Esse buff irá dobrar o dano de todos os jogadores. Esse buff não será aplicado quem morreu antes de matar os dois chefes. Mas será revivido sem nenhum buff aplicado.

Golden Bahamut

Mecânicas

Akh Morn - Tankbuster

Os Tanks receberão um tankbuster forte (várias vezes). Inicia com 3 golpes, e cada vez que for invocado essa habilidade aumentará +1 golpe.

Morn Afah - Share AOE

Um dano deverá ser compartilhado com todos jogadores, esse dano é mágico. Precisa de bastante mitigações.

Exaflare - Mecânica

Invocará uma série de AOE circulares espalhada pela arena e que qualquer jogador que tiver contato com ele, morrerá instantaneamente.

Tempo de Luta

Conjuramento	Mecânica
0:06	Morn Afah
0:12	Akh Morn 1
0:23	Exaflare
0:44	Akh Morn 2
1:02	Morn Afah 2
1:12	Exaflare
1:35	Morn Afah 3
1:47	Akh Morn 3
2:02	Exaflare
2:25	Morn Afah 4
2:37	Akh Morn 4
2:53	Exaflare
3:17	Morn Afah 5
3:29	Morn Afah [Enrage]

Estratégias

Bahamut ganhará o buff chamado Lohs Daih, consecutivamente alterando a aparência dele para um dragão dourado.

Lembre-se caso não tenha deixado o Bahamut Prime abaixo do 60% na fase três, o mesmo ganhará um buff de Damage Up e finalizará a luta.

Essa fase praticamente é sobre Exaflare, planejamento de mitigação tanto para Morn Afah quanto para Akh Morns. Qualquer morte resultará na perda do buff Phoenix's Blessing, então todos jogadores devem permanecer vivo nessa fase.

Essa fase iniciará de imediato com Morn Afah, então todos jogadores devem compartilhar o dano dele embaixo do Bahamut. Esse golpe requer que tenha uma quantidade absurda de mitigação para conseguir aguentar-lo. É recomendado planejar essas mitigações previamente. Você verá no total de 5 Morn Afah antes do Enrage do Bahamut. Como composição do grupo pode ser variável, será necessário que cada grupo discuta como planejará as mitigações. Por exemplo com composição de PLD, WAR, SCH, WHM, DRG, NIN, BRD e SMN será feito seguinte roteiro:

- Morn Afah 1: Deployment Tactics Adloquium + Sacred Soil + Reprisal + Addle + Divine Veil + Shake it Off. 0:06 do tempo da luta.
- Morn Afah 2: Succor + Sacred Soil + Reprisal + Fey Illumination + Passage of Arms. 1:01 do tempo da luta.
- Morn Afah 3: Succor + Sacred Soil + Reprisal + Addle + Shake it Off. 1:35 do tempo da luta.
- Morn Afah 4: Deployment Tactics Adloquium + Sacred Soil + Reprisal + Divine Veil + Minuet Troubadour. 2:25 do tempo da luta.
- Morn Afah 5: Succor + Sacred Soil + Reprisal + Addle + Shake it Off + Fey Illumination. 3:17 do tempo da luta.

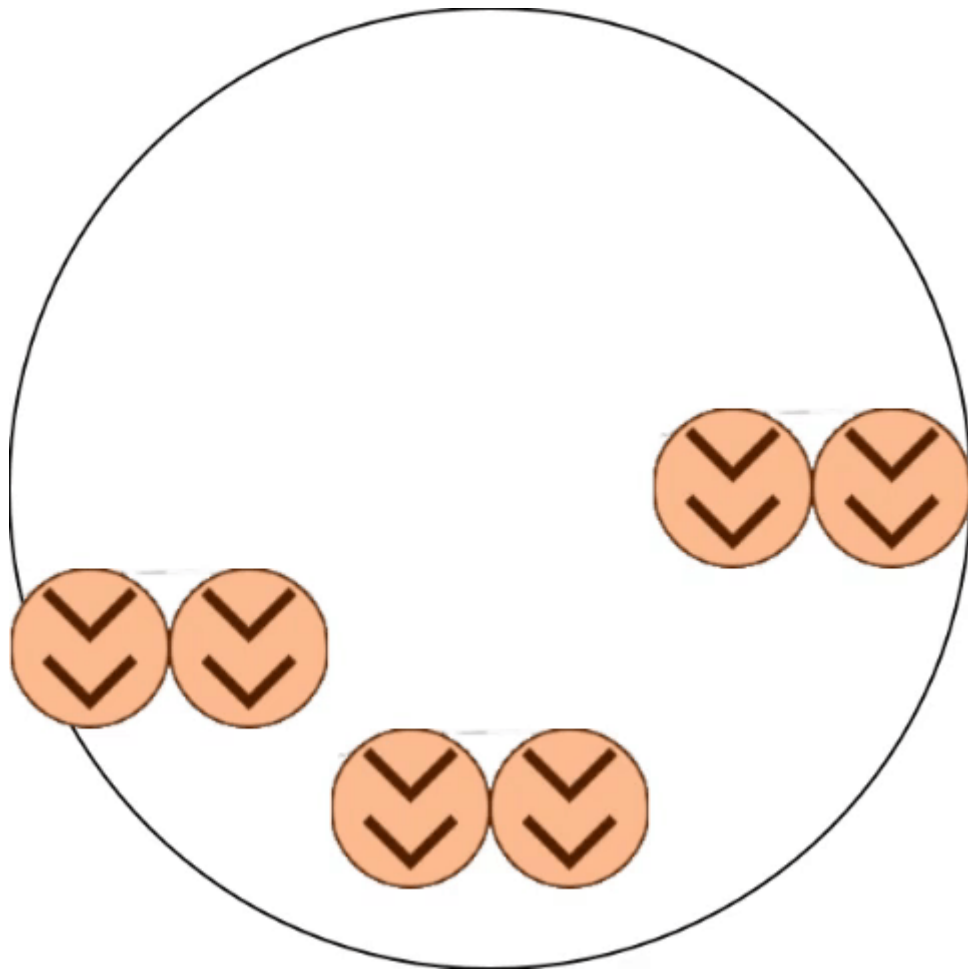
Essa não são única forma de mitigar Morn Afah, é recomendado para que converse com grupo para planeja-lo. Precisa ao menos 3 CD de 10% mitigação + Succor para sobreviver.

Logo seguida que o Morn Afah for executado, os Tanks deverão ir a frente do Bahamut, pois ele conjurará Akh Morn. É semelhante ao Morn Afah, no quesito de planejamento. Será visto total de 4 Akh Morn antes do Enrage do Bahamut. Normalmente os Tanks seguem seguinte roteiro:

- Akh Morn 1 - Invulnerabilidade. 0:12 do tempo da luta.
- Akh Morn 2 - CD. 0:44 do tempo da luta.
- Akh Morn 3 - Invulnerabilidade. 1:47 do tempo da luta.
- Akh Morn 4 - Cooldown (Tudo que tiver). 2:37 do tempo da luta.

Após este Akh Morn for executado, Bahamut conjurará o Exaflare.

Exaflare é uma mecânica bem similar ao Emptiness do O4S, mas tem alguns pontos são diferentes. O Exaflare cria 3 ciclos de 2 círculos de AOE que atravessará a arena entre cardinal/intercardinal. Exaflare sempre nascerá em uma direção e será invocado somente um ciclo num pequeno intervalo, assim ele cobrirá 3 ciclos de 2 Círculos de AOE. Logo abaixo terá um diagrama como Exaflare é executado, eles aparecerem 50% do conjuramento do Exaflare:

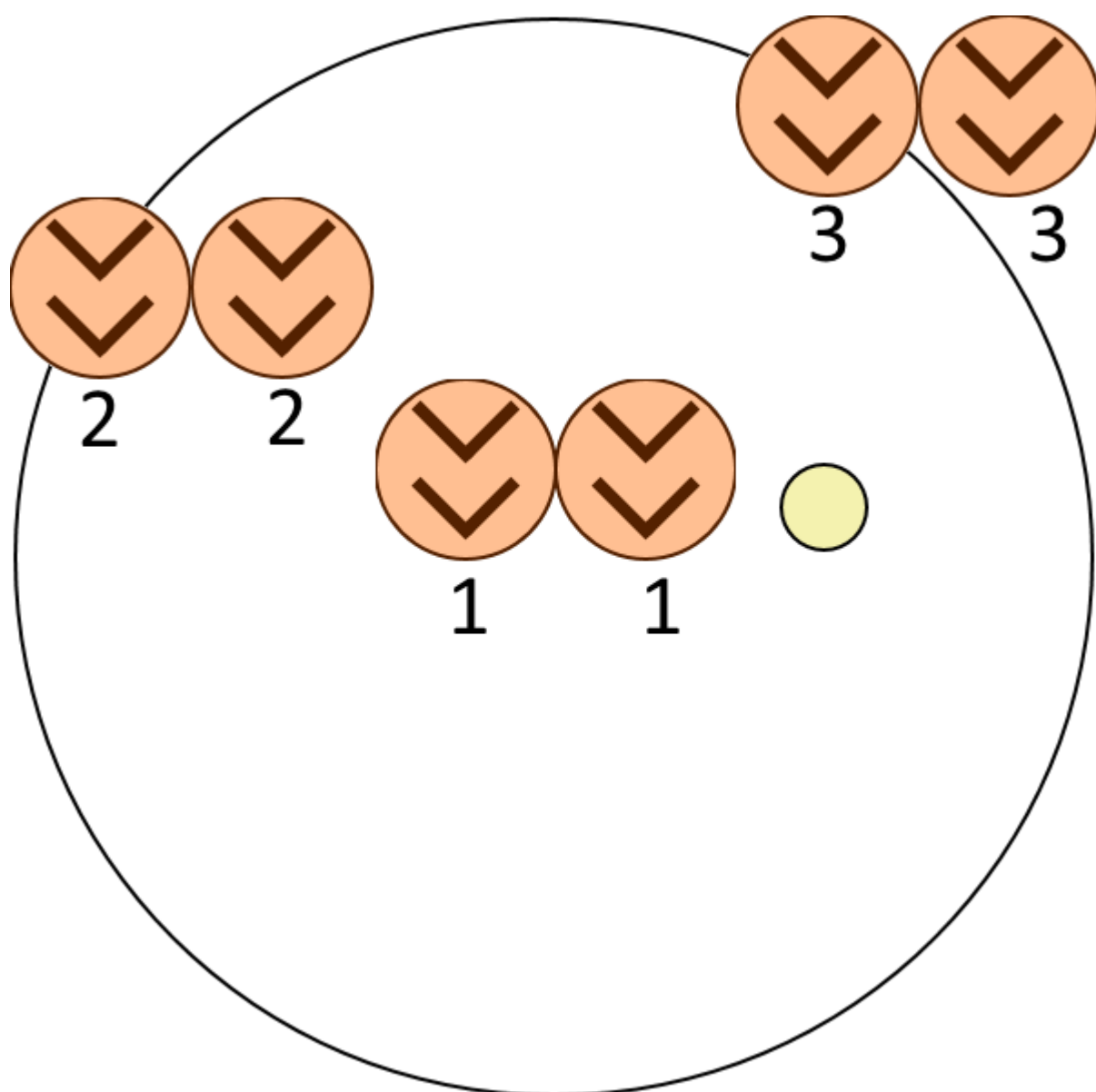


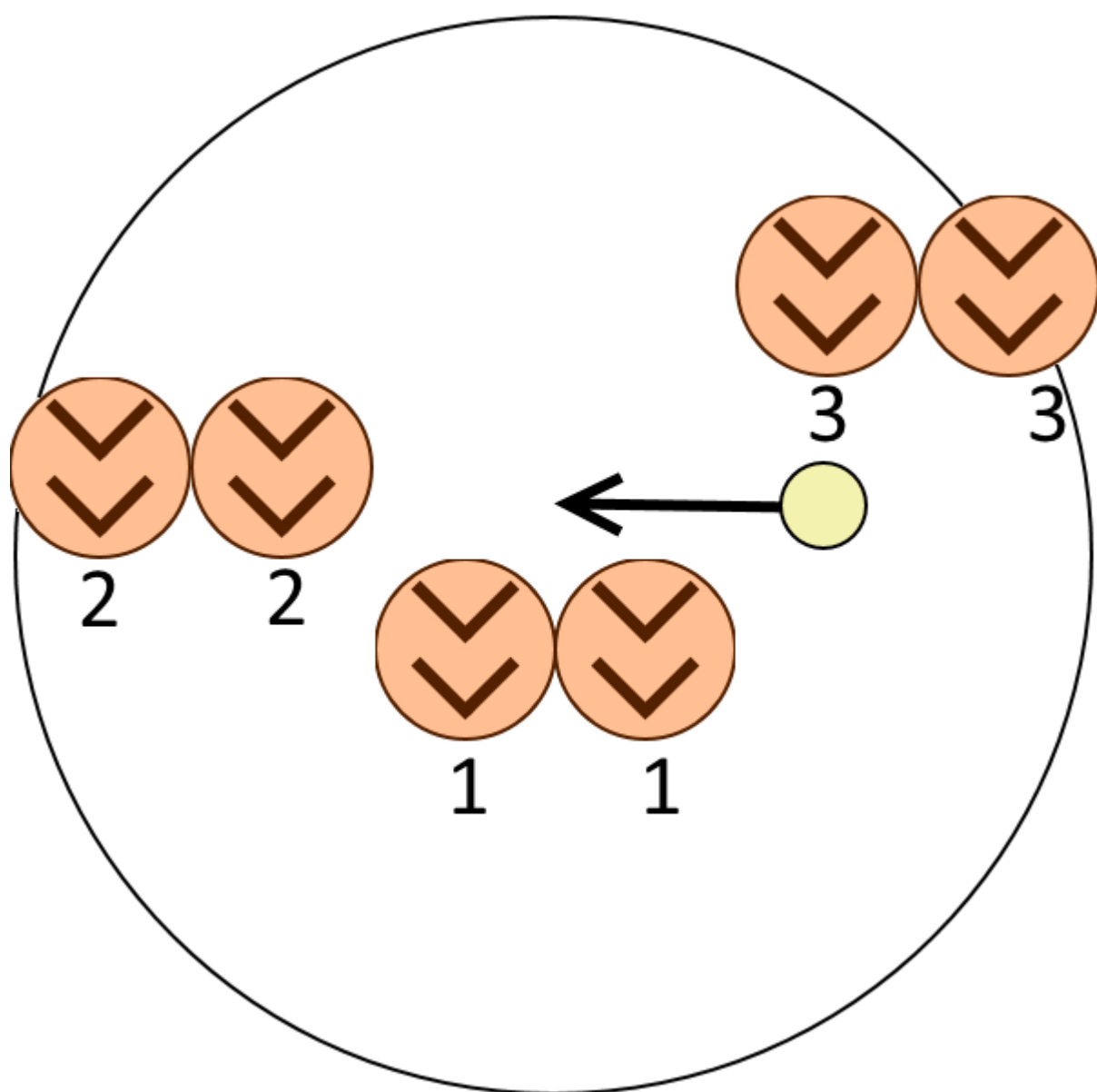
Lembrando que a direção do exaflare é aleatório

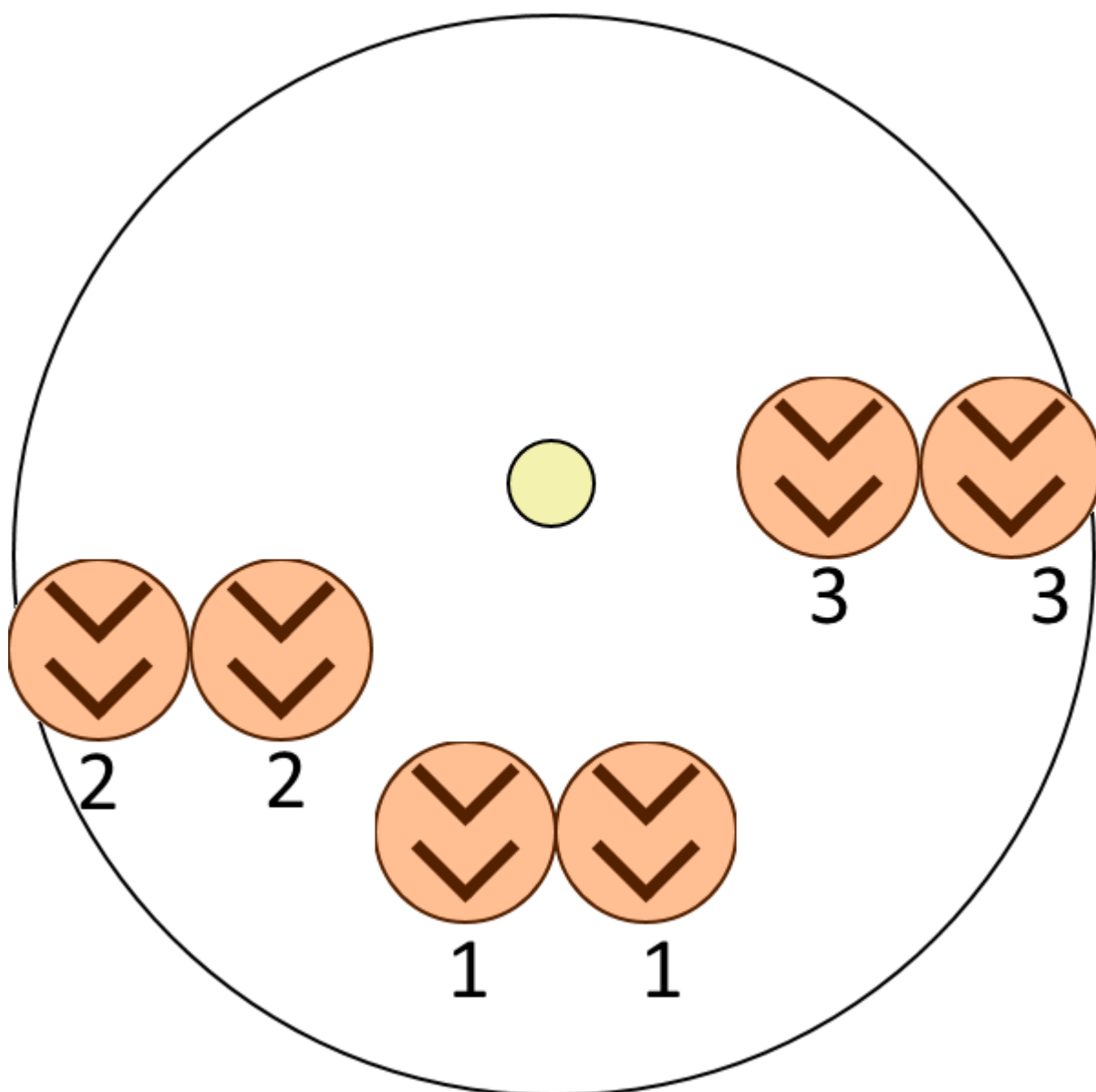
Temos 3 formas de desviar dos Exaflare:

3 para 1 ou 2 para 1 (Middle Strat)

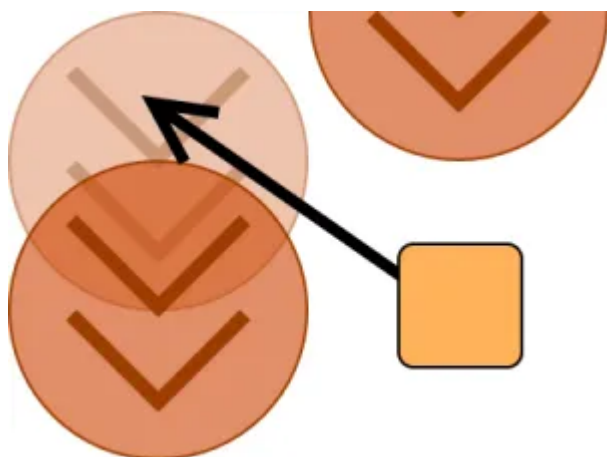
Essa estratégia requer esforço grande, mas pode ser consistente. O que deve ser feito é fique ao lado adjacente dos 1 ciclo do Exaflare, no lado que nascer o terceiro ciclo de Exaflare, após a mecânica passar de você, você vai na direção onde passaram o primeiro ciclo. Esse estratégia será ilustrada abaixo:







Algumas vezes não será possível executar a estratégia 3 e 1, neste caso o jogador precisará arriscar a fazer 2 e 1 ou 3 e 2. A ideia de desviar é o mesmo, mas o tempo de execução é bem mais restritivo. Faça a movimentação sempre para direção nordeste/noroeste, se não, o jogador pode ser pego facilmente pelo Exaflare:



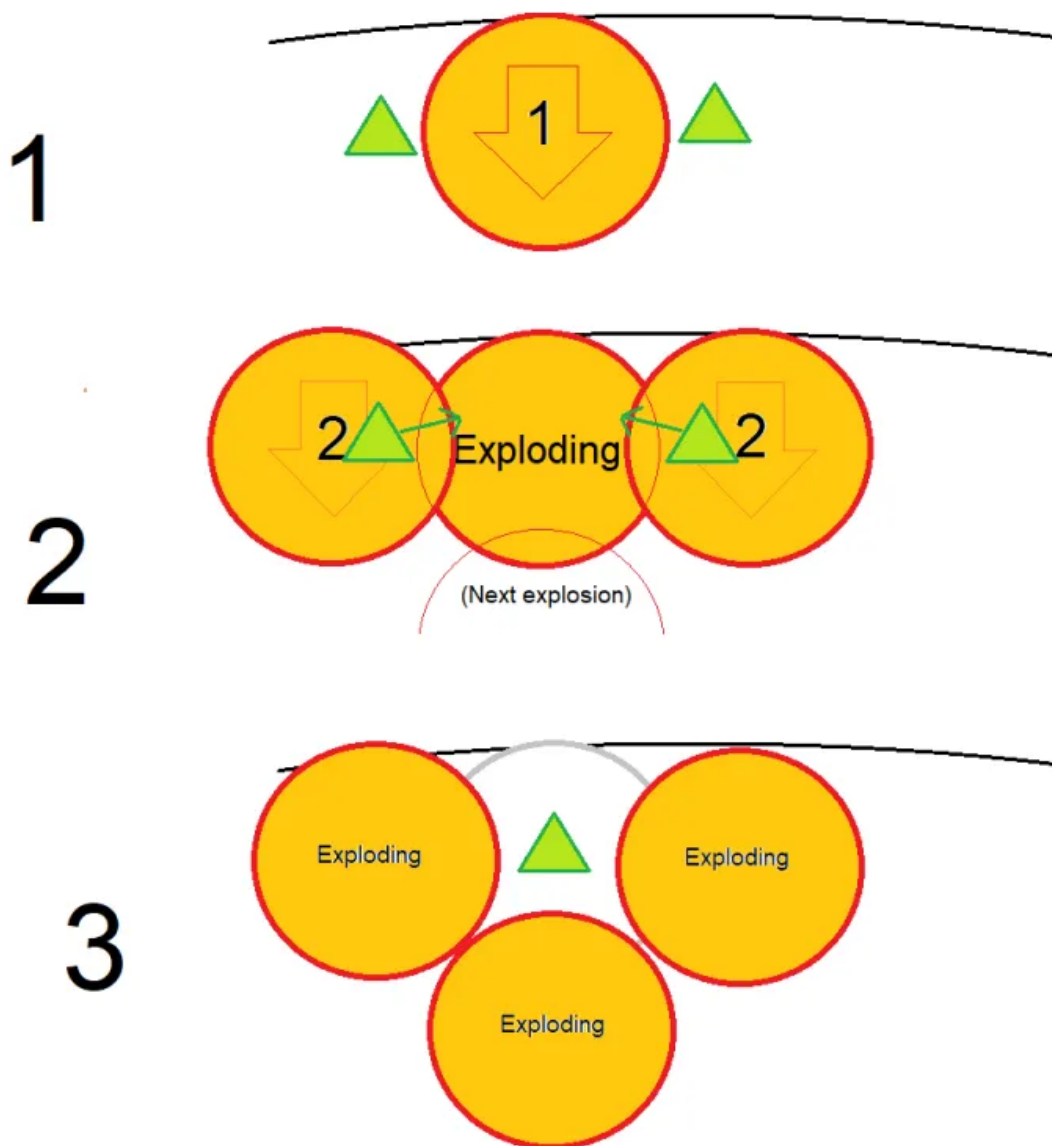
Straight Through (Lucrezia Strat)

Essa estratégia possui seu risco, mas pode ser bem simples caso consiga executá-lo. No início, fique a frente da indicação do Exaflare, assim que o indicador sumir, vá na direção da marca. Se caso executar corretamente, você certamente verá a animação explosão em você mas ficará vivo. Será demonstrado com um gif a execução dessa mecânica:



Wall Strat - O MAIS RECOMENDADO

Provavelmente essa estratégia mais seguro e recomendável a ser feita. No início da execução da mecânica, localize os primeiros Exaflare, vá imediatamente na lateral dela próximo a parede. Quando a marcação desaparecer, mova para dentro dela. É bem similar a estratégia da Lucrezia, exceto que invés de mover para frente, a movimentação é feita na lateral. A vantagem dessa estratégia que você tem um tempo maior para desviar dos Exaflares.



Uma imagem ilustrando a movimentação, lembrando que os jogadores estão próximo da parede.

O Bahamut executará outro Akh Morn, neste caso lembre que teremos um hit adicional. Ele utilizará novamente Exaflare, seguido de Morn Afah, Akh Morn e irá repetir esses 3 movimentos até o Enrage.

O Enrage do Bahamut é uma série de sequência Morn Afah com dano letal, sendo letal, os jogadores deverão estar espalhados pela arena. O Bahamut seguirá uma ordem de execução desse golpe que será de acordo com Enmity do Bahamut, é interessante inclusive jogar Shirk nos Healers, para que o DPS sejam os últimos a serem alvo do Bahamut.

Se você derrotou Golden Bahamut, Parabéns! Você é a nova Lenda do FFXIV!.

Contatos

Caso desejar falar comigo pode mandar mensagem direta por via discord
#Aki-Senpai#9551.