

변옥 영식 가이아데센 공팟 공략 이미지 펼쳐보기 (매너데센 공팟 동일)

https://twitter.com/FF14_enalrkd/status/1530211146812116992?s=20&t=4SIE4JADgzHQyDgeQ-e-w

1층	youtu.be/hEFF65tPOmU
이누마루 (mt-d3 교환)	
2층	youtu.be/nOpDSyPQORE
이누마루	
3층	https://youtu.be/5Eso8EZRHRg
기본 이누마루 영전 해피오지	
4층 전반	https://youtu.be/jaujrdM4Dck
기본 이누마루 YPP 뇌사	
4층 후반	https://youtu.be/cOe1W8lpQ8
기본 이딜 3막 이누마루	

마의 전당 판데모니움(영웅) 드랍 테이블 주금@poo_chee

아이템 목록	
1층	귀걸이, 목걸이, 팔찌, 반지 중 3개
2층	머리, 장갑, 신발 중 2개 + 경화약 + 석판(신발 무기 교환 3개)
3층	바지 + 머리, 장갑, 신발 중 1개 + 강화성유 + 강화약
4층	상의 + 무기 + 전 직업 무기 중 1개 + 탈것 + 찌친

모든 장비는 레벨으로 드롭, 4층은 무기 레벨 이외에도 한 개의 무기가 직접 드롭
그 외에 공력을 완료한 플레이어 수에 따라 풀링이 시 출현하는 보물 상자의 수 감소
1,2층의 경우 일부 부위의 장비 중복 드랍 가능

마의 전당 판데모니움(영웅) 낚장 테이블

종류	교환 시 필요한 낚장 수량	드랍 층
무기	4층 낚장 8개 (전 5개, 방패 3개)	4층
머리	2층 낚장 6개	2층, 3층
상의	4층 낚장 8개	4층
장갑	2층 낚장 6개	2층, 3층
바지	3층 낚장 6개	3층
신발	2층 낚장 6개	2층, 3층
악세서리	1층 낚장 4개	1층

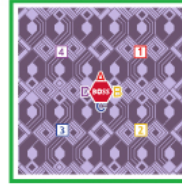
판데모니움 (X: 8.3 Y: 27.6) / 라자원 (X: 10.3 Y: 9.7)에서 정매달 교환
각 층별 주 1회 낚장 및 아이템 획득 가능 (최대 3000개, 17000개) (전 30개)
주금 @poo_chee

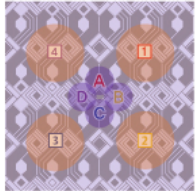
*집 밖에서 파일 다 다운해서 보기 힘들어서 올려놓기만 했습니다.. 제작자분이 불편해하시면 빛삭합니다!!

변옥 영식 1층 정리 (기본 이누마루 MT-D3 교환 식)

— MT — ST

@FF14_enalrkd

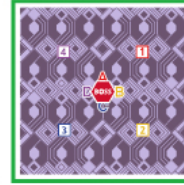


구분	비고	기믹 및 주차	기믹처리 및 해설
1페이지		Heavy Hand (통격)	1어글자 탱커 버스터 (신보)
		Aetherial Shackles (결주의 마쇄)	<p>랜덤 1명에게 보라색 사슬 디버프, 랜덤 1명에게 빨간색 사슬 디버프가 생긴다. 보라색 사슬 대상자는 안쪽 영어징 대상자랑 자리를 교환하며, 빨간 사슬 대상자는 외부 숫자징 대상자랑 자리를 교환한다.</p> <p> 보라색 사슬 가까운 대상 3명에게 좁은 장판 공격</p> <p> 빨간색 사슬 가장 먼 3명 에게 넓은 장판 공격</p> 
	결주의 마쇄 시전	Warder's Wrath (마쇄난류)	전체 광역 공격 (뿌치)
		Gaoler's Flail (징벌격)	<p>보스가 왼손 > 오른손 or 오른손 > 왼손 순서대로 무기를 들어 올리며, 캐스팅 후 들고있는 무기를 순서대로 휘두른다.</p>  <p>낮 : 들어올린 손 방향 270도 범위 공격 > 반대손 방향으로 회피 모닝스타 : 보스 중심 장판 공격 > 밖으로 회피 도넛 : 보스 중심 도넛 공격 > 보스 안으로 회피</p>
		Pitiless Flail of Purgation/Grace (징벌연격-불/성)	<p>1어글자 낙백 + 저항 감소 디버프 공격 이후 불 or 성 속성이나에 따라서 다른 공격을 시전. MT가 무적기로 처리 or ST가 캐스팅중에 도발하여 두번째에 오는 불 or 성 속성을 처리한다.</p> <p>불 속성 : 1어글자 대상 강공격 + 거리감쇄 공격 성 속성 : 1어글자 대상 웨어 공격 (같이 처리) (불 속성시 날개, 무적기)</p>
		Gaoler's Flail (징벌격)	<p>보스가 왼손 > 오른손 or 오른손 > 왼손 순서대로 무기를 들어 올리며, 캐스팅 후 들고있는 무기를 순서대로 휘두른다.</p>  <p>낮 : 들어올린 손 방향 270도 범위 공격 > 반대손 방향으로 회피 모닝스타 : 보스 중심 장판 공격 > 밖으로 회피 도넛 : 보스 중심 도넛 공격 > 보스 안으로 회피</p>
		Warder's Wrath (마쇄난류)	전체 광역 공격 (양값음)

변옥 영식 1층 정리 (기본 이누마루 MT-D3 교환 식)

— MT — ST

@FF14_enalrkd

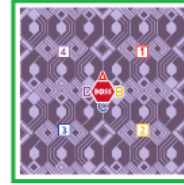


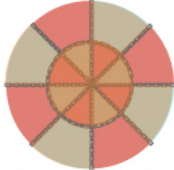
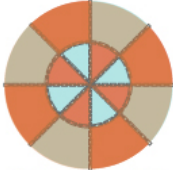
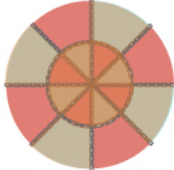
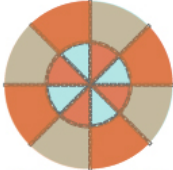
구분	비고	기믹 및 주차	기믹처리 및 해설
필드 변경			
		Intemperance (빙화의 침식)	맵이 9개의 영역으로 나뉘며, 중앙을 제외한 8개의 칸에 각각 파란색,빨간색,보라색 큐브가 3층으로 생성된다. (자세한 설명은 아래 참고)
Intemperance (빙화의 침식) 처리법			
		디버프 처리마다 광역공격이 오니, 힐업에 유의하시기 바랍니다. (총 2회)	
			1. 8개의 공간에 각각 빨간색,파란색,보라색 큐브가 3층으로 생성됩니다. 위 or 아래 부터 순서대로 하나씩 터지며 각자 한칸씩 들어가 큐브를 맞아 줍니다.(신보) (큐브 미 처리시 파티원 전체 데미지 + 주피감. /검은 선 영역에 있으면 즉사.)
			2. 맞은 블럭의 색상에 따라 불 or 얼음 버프가 생깁니다. 그 후, 중앙에 있는 보라색 or 속성 블럭이 터지는데, 보라색 블럭을 제외한 블럭은 1명 이상 미피격 시, 데미지 + 주피감이 걸리므로 각자 속성에 맞춰서 블럭에 들어가 처리합니다. (속성을 바꿀 필요가 없는 대상자는 중앙에서 대기 가능. 같은 속성을 2회 이상 중첩시 즉사 되니, 속성에 잘 맞춰서 처리 합니다.)
			3. 마지막으로 원래 공간으로 들어가 처리하면 기믹 종료. + MT와 D3의 경우 2회차 때 자신의 반대 속성으로 가, 속성을 바꿔 줍니다. 그 후 속성에 따라 D3와 MT는 자리를 변경하여 처리 합니다. (2회차 속성에서 아무도 들어가지 않는 경우를 방지하기 위함)
1회차 자신의 위치에서 처리	2회차 반대 속성으로 변경	3회차 MT와 D3가 자리를 바꿔 처리. (같은 속성일 경우 변경 X)	
필드 변경 (원래대로 돌아옴)			
			1어글자 넉백 + 저항 감소 디버프 공격 이후 불 or 성 속성이나에 따라서 다른 공격을

변옥 영식 1층 정리 (기본 이누마루 MT-D3 교환 식)

— MT — ST

@FF14_enalrkd



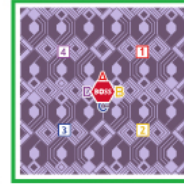
구분	비고	기믹 및 주차	기믹처리 및 해설
		Slam Shut (징벌연격-불/성)	시전. MT가 무적기로 처리 or ST가 캐스팅중에 도달하여 두번째에 오는 불 or 성 속성을 처리한다. 불 속성 : 1어글자 대상 강공격 + 거리감쇄 공격 성 속성 : 1어글자 대상 웨어 공격 (같이 처리) (도발,철벽,경계 살기위한 몸부림)
		Shining Cells (광염감옥)	전체 광역 공격 + 필드가 변경된다. (날개,양갈음)
필드 변경			
		Aetherflai (징벌폭쇄)	빨간색과 파란색중 한가지의 색상이 보스 주위를 돌아다니며, 동시에 무기 기믹을 같이 시전, 보스의 반대 색 + 무기의 모양을 보고 움직여서 회피 합니다. <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>파란색 + 모닝스타 일 경우 붉은색 + 도넛일 경우 안전지대 빨강 바깥쪽 안전지대 파랑 안쪽</p>
		Slam Shut (징벌연격-불/성)	1어글자 낙백 + 저항 감소 디버프 공격 이후 불 or 성 속성이냐에 따라서 다른 공격을 시전. MT가 무적기로 처리 or ST가 캐스팅중에 도달하여 두번째에 오는 불 or 성 속성을 처리한다. 불 속성 : 1어글자 대상 강공격 + 거리감쇄 공격 성 속성 : 1어글자 대상 웨어 공격 (같이 처리) (무적기)
		Aetherflai (징벌폭쇄)	빨간색과 파란색중 한가지의 색상이 보스 주위를 돌아다니며, 동시에 무기 기믹을 같이 시전, 보스의 반대 색 + 무기의 모양을 보고 움직여서 회피 합니다. <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>파란색 + 모닝스타 일 경우 붉은색 + 도넛일 경우 안전지대 빨강 바깥쪽 안전지대 파랑 안쪽</p>
		Shackles of Time (시한의 마쇄)	랜덤 대상자가 서 있는 색상의 칸이 전부 터집니다. 대상자는 파란색 칸으로 올라가 유도하며, 나머지 파티원은 붉은 칸에서 대기합니다. (탱버 이후 기믹 시전)
		Heavy Hand	1어글자 탱커 버스터



변옥 영식 1층 정리 (기본 이누마루 MT-D3 교환 식)

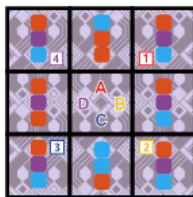
— MT — ST

@FF14_enalrkd



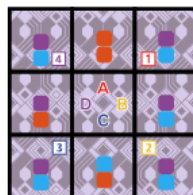
구분	비고	기믹 및 주차	기믹처리 및 해설
		(통격)	(철벽,방벽)
		Slam Shut (감옥폐쇄)	전체 광역 공격 + 필드가 변경된다. (양값음,기믹이후 신보,부치)
필드 변경 (원래대로 돌아옴)			
		Fourfold Shackles (결주의 사연마쇄)	<p>각각 3초 / 8초 / 13 / 18초의 디버프가 랜덤 4명에게 보라색 사슬 디버프, 랜덤 4명에게 빨간색 사슬 디버프가 생긴다. 숫자가 빠른 순서대로 먼저 시전 되므로, 빠르게</p> <p>보라색 사슬 대상자는 안쪽 영어징 대상자랑 자리를 교환하며, 빨간 사슬 대상자는 외부 숫자징 대상자랑 자리를 교환한다. (반드시 4회 처리전까지 움직이기 X)</p> <p> 보라색 사슬 A징(3초),B징(8초), C징(13초),D징(18초)</p> <p> 빨간색 사슬 1번징(3초),2번징(8초) 3번징(13초),4번징(18초)</p> 
		Warder's Wrath (마쇄난류)	전체 광역 공격 (양값음)
필드 변경			
		Intemperance (빙화의 침식) + Gaoler's Flail (징벌격)	맵이 9개의 영역으로 나뉘며, 중앙을 제외한 8개의 칸에 각각 파란색,빨간색,보라색 큐브가 3층으로 생성되는 기믹과, 무기 기술이 함께 시전된다. (자세한 설명은 아래 참고)

Intemperance (빙화의 침식) 2회차 처리법



1. 8개의 공간에 각각 빨간색,파란색,보라색 큐브가 3층으로 생성됩니다. 위 or 아래 부터 순서대로 하나씩 터지며 각자 한칸씩 들어가 큐브를 맞아 줍니다.

(큐브 미 처리시 파티원 전체 데미지 + 주피감. /검은 선 영역에 있으면 즉사.)



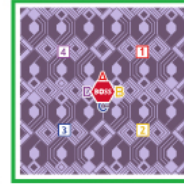
2. 맞은 블럭의 색상에 따라 불 or 얼음 버프가 생깁니다. 그 후, 중앙에 있는 보라색 or 속성 블럭이 터지는데, 보라색 블럭을 제외한 블럭은 1명 이상 미피격 시, 데미지 + 주피감이 걸리므로 각자 속성에 맞춰서 블럭에 들어가 처리합니다.

(속성을 바꿀 필요가 없는 대상자는 중앙에서 대기 가능. 같은 속성을 2회 이상 중첩시 즉사 되니, 속성에 잘 맞춰서 처리 합니다.)

변옥 영식 1층 정리 (기본 이누마루 MT-D3 교환 식)

— MT — ST

@FF14_enalrkd



구분	비고	기믹 및 주차	기믹처리 및 해설
			<p>2. 터진 직 후, 보스가 도넛+모닝스타 or 모닝스타+도넛 공격중 하나를 시전합니다. 3번째 블럭 처리까지 약간의 시간이 있으니, 반드시 안전하게 징벌격을 피해줍니다. (속성 변환을 위해 12시 쪽으로 올라산 ST는 전력 질주로 빠르게 내려가 줍니다.)</p>
			<p>3. 마지막으로 원래 공간으로 들어가 처리하면 기믹 종료. + MT과 D3의 경우 이전 빙화의 침식과 동일하게 처리합니다. (2회 차 후 징벌격 처리 시, 3회차 블럭 처리 전까지 약간의 여유가 있습니다. 반드시 안전하게 징벌격을 처리 후 3회차를 처리해 주세요! 피격시 대상자는 즉사되며 나머지 파티원은 데미지 + 주피감을 달게 됩니다.)</p>

(순서 : 1회차 블럭 처리 > 2회차 블럭 처리 > 징벌격 > 3회차 블럭처리)

필드 변경 (원래대로 돌아옴)

		Warder's Wrath (마세난류)	전체 광역 공격 (양갈, 날개)
		Shining Cells (광염감옥)	전체 광역 공격 + 필드가 변경된다. (양갈음, 부치)

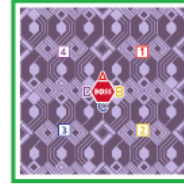
필드 변경

		Aetherial Shackles (결주의 마세)	랜덤 1명에게 보라색 사슬 디버프, 랜덤 1명에게 빨간색 사슬 디버프가 생긴다. 보라색 사슬 대상자는 안쪽 영어징 대상자랑 자리를 교환하며, 빨간 사슬 대상자는 외부 숫자징 대상자랑 자리를 교환한다. <p> 보라색 사슬 가까운 대상 3명에게 좁은 장판 공격 빨간색 사슬 가장 먼 3명에게 넓은 장판 공격 </p>
	폭쇄 1회차 후		빨간색과 파란색중 한가지의 색상이 보스 주위를 돌아다니며, 동시에 무기 기믹을 같이 시전, 보스의 방패 색은 무기의 모양을 보고

변옥 영식 1층 정리 (기본 이누마루 MT-D3 교환 식)

— MT — ST

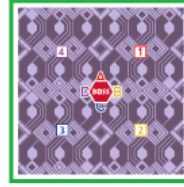
@FF14_enalrkd



구분	비고	기믹 및 주차	기믹처리 및 해설
	결주의 마쇄 시전	Aetherchain (폭쇄) X 2	보스의 반대 색 + 부기의 모양을 보고 움직여서 회피 합니다. 파란색일 경우 안전지대 빨강 붉은색일 경우 안전지대 파랑
		Warder's Wrath (마쇄난류)	전체 광역 공격 (양갈음)
		Shackles of Time (시한의 마쇄)	랜덤 대상자가 서 있는 색상의 칸이 전부 터집니다. 대상자는 파란색 칸으로 올라가 유도하며, 나머지 파티원은 붉은 칸에서 대기합니다. Maxel Reapers Ready
		Slam Shut (정벌연격-불/성)	1어글자 낙백 + 저항 감소 디버프 공격 이후 불 or 성 속성이냐에 따라서 다른 공격을 시전. MT가 무적기로 처리 or ST가 캐스팅중에 도달하여 두번째에 오는 불 or 성 속성을 처리한다. 불 속성 : 1어글자 대상 강공격 + 거리감쇄 공격 성 속성 : 1어글자 대상 웨어 공격 (같이 처리) (무적기)
		Warder's Wrath (마쇄난류)	전체 광역 공격 (양갈음)
		Aetherflail (정벌폭쇄) X 3	빨간색과 파란색중 한가지의 색상이 보스 주위를 돌아다니며, 동시에 무기 기믹을 같이 시전, 보스의 반대 색 + 무기의 모양을 보고 움직여서 회피 합니다. 파란색 + 모닝스타 일 경우 안전지대 빨강 바깥쪽 붉은색 + 도넛일 경우 안전지대 파랑 안쪽
		Warder's Wrath (마쇄난류) X 3	전체 광역 공격

전멸기

변옥 영식 1층 정리 (기본 이누마루 MT-D3 교환 식)



— MT — ST

@FF14_enalrkd

구분	비고	기믹 및 주차	기믹처리 및 해설
----	----	---------	-----------

변옥 영식 2층 정리 (이누마루 식)

— MT — ST

@FF14_enalrkd



구분	비고	기믹 및 주차	기믹처리 및 해설
1페이지		Murky Depths (머키 딥스)	전체 광역 공격 (신보, 양갈음, 뿌리치기)
		Double Impact (더블 임팩트)	쉐어형 탱커버스터 MT 무적기 or ST가 12시로 올라가 함께 처리한다. (질벽, 방벽, 보복, 전파)
		Sweage Deluge (스웨지 델뤼즈)	매우 아픈 광역 공격 (멤감 필수, 힐업 주의) (날개, 양갈음)
물 구역 등장(통로 + 발판 3개 제외한 모든 구역 X) (물 구역을 밟을 시 물독 디버프 물이 올라오는 지역의 대각선 반대편이 본진)			
		Spoken/Winged Cactact (브레스/윙그&카타락티스)	브레스 or 윙 중에 한가지 기술을 사용한다. 몸통 : 보는 방향 직선 장판 공격 머리 : 브레스 - 전방 맵질반 공격 윙 - 후방 맵질반 공격 머리 방향과 기술명을 확인 후 안전지대로 이동하여 처리 후 본진으로 돌아간다.
			 (윙 공격일 경우) (브레스 공격일 경우)
		Coherence (코허런스)	랜덤 한명이 보스와 줄로 연결된다. 본진은 줄이 휘지 않도록 뒤로 조금 이동하며, ST는 줄을 채가 본진의 반대편으로 이동, 동시에 보스 몸통이 직선 공격을 시전하니 MT가 가장 앞에서 맞아준다. (양갈음, 뿌리치기) (줄 공격은 거리 감쇄 공격 이므로 본진과 최대한 멀리 떨어져서, 몸통이 시전하는 직선 공격은 가장 앞에 있는 대상자가 가장 강한 데미지가 들어가니, 반드시 MT가 가장 앞에서 맞을 것.)
		Murky Depths (머키 딥스)	전체 광역 공격 (양갈음, 신보)
		Ominous Bubbling (영수탄) + Shockwave (충격파)	보스가 랜덤 방향으로 고개를 돌리며, 동시에 MH, SH에게 셰어징이 부여됩니다. MH는 보스가 바라보는쪽 장판의 영어징, SH은 같은 방향의 통로쪽으로 이동하여 셰어를 처리합니다. (거리유지 기술 필수)
		Predatory Avarice (다종각인) + Spoken/Winged Cactact (브레스/윙그&카타락티스)	힐러 랜덤 1명에게 물징, 탱커 + 딜러 각 랜덤 1명씩 사람징 디버프가 각각 생깁니다. 동시에 브레스 or 윙그 공격이 같이 오므로, 처리 후 물징 대상자는 가만히, 사람징 탱커(왼쪽)<본진>사람징 딜러(오른쪽) 으로 움직여 처리합니다.
			 (힐러 1인) (탱커, 딜러 각 1개씩)
필드 변경 (원래대로 돌아옴)			
			파티원 전원에게 위치 표시가 있는 징이 생성되며, 반대편에 있는 대상자와 충돌해야 멈춘다.

변속 영식 2층 정리 (이누마루 식)

— MT — ST

@FF14_enalrkd



구분	비고	기믹 및 주차	기믹처리 및 해설
		Channeling Flow (채널링 플로우)	파티원 전원은 자신에게 든 방향을 확인 후 방향에 맞는 장소로 이동, 부딪쳐서 처리한다. (근원이 보스 가까이 서 있는 경우, 반대편에 있는 원거리 딜러가 더 멀리 밖으로 나가주면, 딜로스 없이 처리 가능)  
		Double Impact (더블 임팩트)	쉐어형 탱커버스터 MT 무적기 or ST가 12시로 올라가 함께 처리한다. (철벽,방벽,보복,전파)
		Murky Depths (머키 딥스)	전체 광역 공격 (양갈음,뿌리치기)
		Sweage Deluge (스웨지 델뤼즈)	매우 아픈 광역 공격 (데미지 필수, 힐업 주의) (날개,양갈)
물 구역 등장(통로 + 발판 3개 제외한 모든 구역 X) (물 구역을 밟을 시 물속 디버프 물이 올라오는 지역의 대각선 반대편이 본진)			
		Shockwave (충격파)	보스가 랜덤 방향으로 고개를 돌리며 낙백 공격 (거리유지 기술 or 없는 경우, 보스 가까이)
		Kampeos Harma (캄페오스 하르마)	랜덤 인원에게 파란색 네모징 (1,2,3,4) + 줄 보라색 세모징 (1,2,3,4) 가 생성된다. (자세한 설명은 아래 참고)

Kampeos Harma (캄페오스 하르마) 처리법



1. 파란색 1,3번 대상자는 보스가 뒀 방향의 반대, 2,4번 대상자는 보스가 있는 방향, 보라색 세모 대상자는 통로쪽 징 번호에 맞춰서 서 줍니다.

<<< (파란색 네모징 대상장 서는 위치 참고)



2. 보스 머리가 각각 통로쪽에 있는 보라색 세모 대상자를 숫자에 맞춰 공격하고, 보스 몸통은 파란색 네모 대상자에게 숫자에 맞춰 돌진 공격을 합니다.

파란색 대상자는 자기 순번을 처리 후 뒤에 있는 대상자랑 자리를 바꾸며 처리하면 처리 완료.

(파티에 따라 파란색 네모 대상자는 1,3번과 2,4번이 위치를 바꿔도 상관 없습니다.)



		Double Impact (더블 임팩트)	쉐어형 탱커버스터 MT 무적기 or ST가 12시로 올라가 함께 처리한다. (일대일)
		Murky Depths (머키 딥스)	전체 광역 공격 (양갈음,신보)
			랜덤 4인에게 방향과 13초 디버프, 나만 4명에게 방향과 13초 디버프가 생기면

파란주사위 13 - 24 자리 바꾸면 1번은 축소.
네임드가 쇼크웨이브 본 반대편(멀리)에 13이 맞소

변옥 영식 2층 정리 (이누마루 식)

— MT — ST

@FF14_enalrkd



구분	비고	기믹 및 주차	기믹처리 및 해설
		Channeling Overflow (채널링 오버플로우)	<p>나머지 4명에게 방향과 28초 디버프가 생깁니다.</p> <p>13초 대상자들은 서로 마주보는 방향의 하수로 외곽에 서서 채널링 플로우와 같은 방법으로 처리, 28초 대상자는 물장판 쪽 양쪽 통로에 서서 함께 오는 개인 범위 공격을 처리 합니다. 처리 후에는 같은 방법으로 28초 대상자들이 처리하면 종료. (하수로 쪽 위치가 아닌 각 구역의 모서리에 최대한 붙어서 처리도 가능합니다.)</p>
		Spoken/Winged Cateract (브레스/윙그&카타락티스)	<p>브레스 or 윙 중에 한가지 기술을 사용한다. 몸통 : 보는 방향 직선 장판 공격 머리 : 브레스 - 전방 맵절반 공격 윙 - 후방 맵절반 공격</p> <p>머리 방향과 기술명을 확인 후 안전지대로 이동하여 처리 후 본진으로 돌아간다.</p> <p>(윙 공격일 경우) (브레스 공격일 경우)</p>
필드 변경 (원래대로 돌아옴)			
		Predatory Avarice (다중각인) + Dissociation (디소시에이션) + Spoken/Winged Cateract (브레스/윙그&카타락티스)	<p>힐러 랜덤 1명에게 물징, 탱커 + 딜러 각 랜덤 1명씩 사람징 디버프가 각각 생김, 머리가 분위되어 맵 외곽 한곳에 생깁니다.</p> <p>본진은 머리의 반대편 + 브레스 or 윙그 공격의 안전지대로 이동하며, 물징 대상자는 가만히 사람징 탱커(맵 외곽)/사람징 딜러(맵 안쪽)으로 움직여 처리합니다.</p> <p>(힐러 1인) (탱커, 딜러 각 1개씩)</p>
		Dissociation (디소시에이션) + Sewage Eruption (스웨지 이럽션) + Tainted Flood (테인티드 플로우드) + Coherence (코히런스)	<p>머리가 맵 외곽 한곳에 한번 더 나오며, 맵절반 돌진 범위 공격 + 발밑 원형 장판이 3회 생성됩니다. 본진은 맵 외곽의 머리 반대편 장판에서 모이고, 장판을 하나씩 버리며 위로 올라갑니다.</p> <p>돌진+장판 처리 후, 개인 징이 8개 생성되니, 적당히 산개 하며, 처리 후 바로 코히런스가 실행되니 ST 는 줄을 가져가 위로, 본진은 장판 위에서 대기 후 처리합니다.</p> <p>(서로 겹치지 않게 산개하며, 처리 후 ST는 위로 MT + 본진은 장판 위에서 코히런스를 처리한다.)</p>
		Double Impact (더블 임팩트)	<p>쉐어형 탱커버스터 MT 무적기 or ST가 12시로 올라가 함께 처리한다. (철벽, 방벽, 보복)</p>

변옥 영식 2층 정리 (이누마루 식)

— MT — ST

@FF14_enalrkd



구분	비고	기믹 및 주차	기믹처리 및 해설
		Murky Depths (머키 딥스)	전체 광역 공격 (양갈음)
		Sweage Deluge (스웨지 델뤼즈)	매우 아픈 광역 공격 (데미지 필수, 힐업 주의) (날개, 양갈음)
물 구역 등장(통로 + 발판 3개 제외한 모든 구역 X) (물 구역을 밟을 시 물독 디버프 물이 올라오는 지역의 대각선 반대편이 본진)			
		Channeling Overflow (채널링 오버플로우) + Coherence (코히런스)	랜덤 4인에게 방향과 13초 디버프, 나머지 4명에게 방향과 28초 디버프가 생깁니다. 13초 디버프 대상자들은 이전과 같은 방법으로 처리 + 28초 탱커가 코히런스 줄을 가져가 위쪽으로 올라가고, 나머지 대상자들은 13초 디버프 처리 후 본진에 모여, 직선 공격을 처리 합니다. (행리밋 쓰기도 함) 그 후, 28초 대상자들은 이전과 같은 방법으로 처리하면 종료.  (순서 : 13초 디버프 처리 + 줄 처리 > 코히런스 > 28초 디버프 처리)
		Dissociation (디소시메이션) + Sewage Eruption (스웨지 이럽션)	맵 외곽 보스머리가 돌진 하며, 동시에 원형 장판이 3회 생성됩니다. 이전과 같은 방법으로 처리. 
		Ominous Bubbling (영수탄) + Shockwave (충격파)	보스가 랜덤 방향으로 고개 를 돌리며, 동시에 MH,SH 에게 웨어징이 부여됩니다. MH는 보스가 바라보는쪽 장판의 영어징, SH은 같은 방향의 통로쪽으로 이동하여 웨어를 처리합니다. (거리유지 기술 필수) 
		Double Impact (더블 임팩트)	웨어형 탱커버스터 MT 무적기 or ST가 12시로 올라가 함께 처리한다. (절벽, 방벽, 보복)
		Murky Depths (머키 딥스)	전체 광역 공격 (양갈음, 뿌리치기)
		Murky Depths (머키 딥스)	전체 광역 공격 (날개, 양갈음)
전멸기			

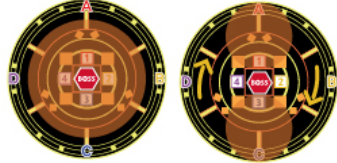


이미지상 웨어 처리 위치는 B점이 맞습니다
물독 반대편 ✓

변옥 영식 3층 정리 (기본 이누마루 + 영천 해피오지 식)

— MT — ST

@FF14_enalrkd



구분	비고	기믹 및 주차	기믹처리 및 해설
1페이지		Scorched Exaltation (회신의 불꽃)	전체 광역 공격 (양값음, 뿌리치기)
		Heat of Condemnation (옥염의 염격)	본진은 6시 아래로 모여 있으며, ST 이 중앙에서 보스와 파티원이 연결된 줄을 하나 가져 간다. 이후, MT 가 줄을 가져가 기믹 처리. (MT와 ST는 서로 붙어있지 않도록 주의한다.) (철벽, 방벽, 보복, 양값음, 혈기)
		Experimental Fireplume (마력연성: 겁화천초)	랜덤 1인 중심 커다란 장판 OR 맵 외곽에 작은 범위의 장판 2개가 시계방향으로 움직이면서 4번 나오고 중간에 한번 나온다. 캐스팅이 올라가면 중앙 작은 네모꼴 안에서 대기 스킬이 오는걸 확인 후, 움직인다. (큰 장판일 경우에는 바로 12시 쪽으로 올라가고, 작은 장판일 경우에는 1번과 2번 장판의 사이로 회피하며 위로 올라면 쉽습니다.) 
		Left Cinderwing OR Right Cinderwing (좌익소각 / 우익소각)	보스의 왼쪽 OR 오른쪽 절반 공격. 반대편으로 이동하여 회피한다.
		Darkened Fire (어둠의 불꽃)	T+H / DPS 중 각 4명의 위치에 검은불을 소환합니다. 파티원들은 산개도 대로 주황색 네모 위에 올라가 불을 설치합니다. (불꽃이 너무 가까울 경우 터질 수 있으니, 반드시 주황색 네모 위에서 처리한다.) 
		Brightened Fire (빛의 불꽃)	파티원 전원의 머리에 랜덤으로 1~8까지의 주사위 숫자가 생긴다. 1번 징부터 시계 방향으로 한 징에 두명씩 들어가며, 숫자에 맞춰 보스가 대상자에게 불을 뱉어내며, 한 불에 총 4번 피격되면 불을 공격 가능하므로 데미지를 넣어 불을 처리합니다. (1번징 - 1, 5 주사위 / 2번징 2, 6 주사위 / 3번징 - 3, 7 주사위 / 4번징 4, 8 주사위) 

변옥 영식 3층 정리 (기본 이누마루 + 영천 해피오지 식)

— MT — ST

@FF14_enalrkd



구분	비고	기믹 및 주차	기믹처리 및 해설
		Heat of Condemnation (옥염의 엄격)	<p>본진은 6시 아래로 모여 있으며, ST 이 중앙에서 보스와 파티원이 연결된 줄을 하나 가져 간다. 이후, MT 가 줄을 가져가 기믹 처리. (MT와 ST는 서로 붙어있지 않도록 주의한다.) (경계,방벽,양갈음,혈기)</p>
		Scorched Exaltation (화신의 불꽃) Devouring Brand (십자주화) + Experimental Fireplume (마력연성: 겁화천초)	<p>전체 광역 공격 (날개,양갈음,강화 뿌리치기)</p> <p>맵의 외곽 부분부터 직선 장판이 서서히 생기며, 동시에 겁화천초 기믹이 함께 시전됩니다. 큰 원과, 작은 원 중 어떤 기믹이 오는지 파악 후, 이전과 같은 방법으로 회피 합니다.</p>
		Searing Breeze (열분사)	<p>파티원 전원의 발 밑에 장판이 생기며, 십자 장판의 크기가 커집니다. 십자장판에 휩쓸리지 않도록 주의하며 발 밑에 장판이 생기자마자 안전지대로 이동합니다.</p>
		Left Cinderwing OR Right Cinderwing (좌익소각 / 우익소각)	<p>보스의 왼쪽 OR 오른쪽 절반 공격. 반대편으로 이동하여 회피한다.</p>
		Heat of Condemnation (옥염의 엄격)	<p>본진은 줄에 휩쓸리지 않도록 맵 중앙에 모여 있으며, ST가 보스와 파티원이 연결된 줄을 하나 가져 간다. 이후, MT 가 줄을 가져가 기믹 처리. (MT와 ST는 서로 붙어있지 않도록 주의한다.) (철벽,방벽,신보,양갈음,혈기)</p>
		Experimental Fireplume (마력연성: 겁화천초)	<p>랜덤 1인 중심 커다란 장판 OR 맵 외곽에 작은 범위의 장판 2개가 시계방향으로 움직이면서 4번 나오고 중간에 한번 나온다. 캐스팅이 올라가면 중앙 작은 네모꼴 안에서 대기 스킬이 오는데 확인 후, 움직인다. (이전과 같은 방법으로 처리)</p>
			<p>보스가 A,B,C,D 중 랜덤 방향에 등장하며 가운데 직선+개인장판 or 양 옆+ 웨어 장판 중에 하나를 시전 합니다. 보스의 머리를 보고 기믹 판단 후 메크르 데크 사냥</p>

변옥 영식 3층 정리 (기본 이누마루 + 영천 해피오지 식)

— MT — ST

@FF14_enalrkd



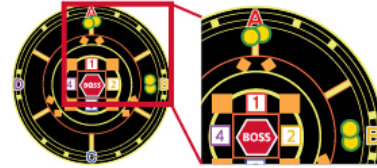
구분	비고	기믹 및 주차	기믹처리 및 해설
		Trail of Condemnation (옥염의 불꽃)	매크로 대로 산개.    

줄 페이즈 처리법 - 1

페이즈 동안 계속 약한 광역공격이 오며, 시간안에 줄을 다 처리하지 못하거나 줄을 한번에 처리하면 전멸입니다. 힐업과 딜조절에 유의하시기 바랍니다.



1. 작은 줄이 4마리가 소환되며, MT와ST는 각각 2마리씩 대려가 주차를 한다.
(MT-1,4 번징 줄 / ST-2,3 번징 줄)



2. MT는 A징, ST는 B징에 주차하여 한마리씩 잡아 주차를 한다.
(먼저 잡고자 하는 줄에 징을 찍어 표기하면 편합니다.)



3. 한마리가 죽어서 그 자리에 쓰러지면 MT는 D징 / ST는 C징 쪽으로 움직여 남은 줄을 처리합니다.



4. 처리 후 줄이 다시 부활하며 광역 공격. 중앙으로 와 꼭 힐을 받아줍니다.



5. 줄-파티원-파티원 이렇게 2인이 하나의 줄에 연결되며 줄은 연결된 사람에게 순서대로 돌진합니다. 자신과 연결된 줄을 확인 후, 양 선이 보라색이 될 때까지 멀어집니다. (다른 줄의 돌진에 휩쓸리면 즉사하니 겁치지 않도록 주의)



6. 돌진 처리 후 2번과 같은 방법으로 한마리씩 주차하며 처리합니다.

변옥 영식 3층 정리 (기본 이누마루 + 영천 해피오지 식)

— MT — ST

@FF14_enalrkd



7.
한마리가 죽어서 그 자리에 쓰러지면
MT는 D징 / ST는 C징 쪽으로 움직여 남은
쫄을 처리하면 기믹 종료.

(순서 : 쫄 4마리 소환, 징에 맞춰서 주차+처리 > 연결된 쫄 처리 > 쫄 주차 + 처리)

구분	비고	기믹 및 주차	기믹처리 및 해설
		Flames of Undeath (반흔의 불꽃)	쫄 처리 후, 강한 광역 공격을 시전. 쫄의 시체가 붙어있다면 전멸한다. (신보)
		Dead Rebirth (검은 불사조)	매우 아픈 광역 공격 (데미 필수, 힐업 주의) (이후부터 2어글자에게도 보스가 공격하니 ST는 2 어글을 유지하며 힐업에 주의한다.) (날개,양갈음,뿌치)
		Heat of Condemnation (옥염의 엄격)	본진은 줄에 휩쓸리지 않도록 맵 중앙에 모여 있으며, ST가 보스와 파티원이 연결된 줄을 하나 가져 간다. 이후, MT 가 줄을 가져가 기믹 처리. (MT와 ST는 서로 붙어있지 않도록 주의한다.) (철벽,방벽,보복,철기)
		Fledgling Flight (군조비상)	탱커+힐러 or 딜러 4인의 머리위에 방향 표시가 있는 비트가 생성된다. 각 비트를 맵 외곽을 보도록 하여, 1,2,3,4번 징에 설치 한다.
		Experimental Gloryplume (마력연성: 염암검화)	붉은 작은공 기믹 + 검은 작은공 기믹 or 붉은 작은공 기믹 + 검은 큰공 기믹 중에 하나가 랜덤으로 나온다. 검은 작은공 = 개인장판/큰공 = 웨어 이므로 무슨 공이 오는지 판단 후, 매크로 대로 움직여 산개한다.
			  <p>작은공 산개 큰공 산개</p>
			B,D or A,C 쪽으로 맵 외곽에 시계 방향으로

변옥 영식 3층 정리 (기본 이누마루 + 영천 해피오지 식)



— MT — ST @FF14_enalrkd

구분	비고	기믹 및 주차	기믹처리 및 해설
3페이지		Fountain of Fire (영천의 불꽃)	장판이 깔리며 동시에 가까이 있는 2명 대상자에게 보라색 새가 생기며 연결됩니다. (자세한 설명은 아래 참고) (신보,혈기)

Fountain of Fire (영천의 불꽃) 처리법

외곽에 있는 장판과 보라색 새가 생기고 사라질때마다 공격하니 힐러들은 힐업에 주의. (**광힐 필수**)

처음 시작이 AC (남,북)인 경우



1.

B, D or A, C 쪽으로 맵 외곽에 보스와 연결된 불장판이 생기며 가장 가까운 대상자 두명이 보라색 새와 연결됩니다.

외곽 장판은 MH A, D(북,동) / SH B, C(남,서)으로 이동하여 시계방향으로 각 1개씩 처리, 보라색 새는 가장 먼저 MT, ST가 중앙으로 이동하여 생성시키고, 외곽 장판이 있는 방향으로 움직여 외곽의 힐러들이 휩쓸리지 않도록 처리 합니다. (외곽 장판을 처리할 때마다 힐량증가 버프가 추가 된다.)

2.

D1, D2 가 중앙으로 이동하여 새를 생성시키고, 외곽장판이 있는 방향으로 움직여 힐러들이 휩쓸리지 않도록 주의하면 처리.



3.

마지막으로 D3, D4 가 중앙으로 이동하여 새를 생성시키고, 외곽장판이 있는 방향으로 움직여 힐러들이 휩쓸리지 않도록 주의하면 처리.

4.

힐러들이 마지막 외곽 장판까지 처리하면 기믹 종료.

(순서 : 첫번째 외부장판 처리 > 탱커 새 처리 > 두번째 외부장판 처리 > D1,2 새 처리 > 세번째 외부장판 처리 > D3,4 새 처리 > 마지막 외부장판 처리)

		Scorched Exaltation (화신의 불꽃)	전체 광역 공격
		Scorched Exaltation (화신의 불꽃)	전체 광역 공격
		Heat of Condemnation (옥염의 열격)	본진은 6시 아래로 모여 있으며, ST 이 중앙에서 보스와 파티원이 연결된 줄을 하나 가져 간다. 이후, MT 가 줄을 가져가 기믹 처리. (신보,혈기)

변옥 영식 3층 정리 (기본 이누마루 + 영천 해피오지 식)

— MT — ST

@FF14_enalrkd



구분	비고	기믹 및 주차	기믹처리 및 해설
		(기믹기 주차)	(MT와 ST는 서로 붙어있지 않도록 주의한다.) (철벽, 방벽, 양갈음, 보복, 열기)
		Firestorms of Asphodelus (변옥의 열람)	매우 아픈 광역 공격 (날개, 양갈음, 뿌리치기)
4페이지		변옥 페이지 시작	(자세한 설명은 아래 참고)

Flames of Asphodelus (변옥의 불꽃) 처리법
산개 기믹이 많으며 한명이라도 죽으면 다음 기믹으로 넘어가기 힘든 기믹이 많이 나오는 구간입니다. 반드시 산개 위치를 잘 알기하고 가는것이 중요합니다.



1. 부채꼴 모양 장판이 2개씩 총 6개가 3번 나오며 처음에 생성된 장판부터 차례대로 터집니다. 3번 장판 -> 1번 장판으로 이동하는 방식으로 간단하게 회피.



2. 부채꼴 모양 장판이 1번부터 터짐과 동시에 보스의 머리 위로 검은 구슬이 생성됩니다. 큰구슬, 작은구슬인지 확인 후 처리 합니다.

Tip. 사고가 자주 일어나는 부분으로 위치에 맞게 서는게 중요합니다.

첫번째 안전지대 기준으로 산개. 부채꼴 장판 모양대로 산개한다고 생각하면 쉽습니다.



(오른쪽 부터 1번 장판인 경우 산개)



(왼쪽 부터 1번 장판인 경우 산개)



(중앙 부터 1번 장판인 경우 산개)





3. 부채꼴 모양 장판이 2개씩 총 6개가 3번 나오며 처음에 생성된 장판부터 차례대로 터집니다. 3번 장판 -> 1번 장판으로 이동하는 방식으로 간단하게 회피.

변옥 영식 3층 정리 (기본 이누마루 + 영천 해피오지 식)

— MT — ST

@FF14_enalrkd



구분	비고	기믹 및 주차	기믹처리 및 해설
			<p>4. 이번에는 보스에 가장 가까운 3인에게 부채꼴 장판, 불기둥에 가까운 1인에게 부채꼴 랜덤 대상자에게 줄이 2개 생성됩니다. MT,ST는 줄을 뺏어가 노란 네모칸 에서 줄을 처리 MH,SH,D3(유격대) 는 최대한 외곽에 붙어 처리합니다.</p>
<p>(부채꼴 대상자는 탱커에게 튀지 않도록 최대한 보스 가까이 처리하며, 불기둥 부채꼴 대상자는 최대한 외곽에 붙어 휩쓸리지 않도록 주의 합니다.)</p>			
			<p>5. 불기둥과 보스가 붉은선 2개와 검은 선 1개로 연결됩니다. 파티원 전원은 검은선이 연결된 기둥 앞으로 모이며 발 아래 생기는 장판을 시계방향으로 총 4번 움직이며 처리합니다.</p>
			
<p>(작은 구슬 산개)</p>			<p>6. 다시 검은 선 쪽으로 모이며, 반대편에 있는 불기둥 쪽으로 낙백됩니다. 동시에 보스의 머리 위로 검은 구슬이 동시에 나오니, 반드시 검은 구슬을 확인 후, 산개 or 쉐어 처리.</p>
			<p>이후, 광역기가 나온 후 기믹 종료 (불기둥 중심 도넛 장판이 생기므로 낙백 후, 불기둥에서 떨어지지 않도록 주의 합니다. 파티에 따라 탱커와 힐러의 자리를 교환 하는 경우도 가능합니다.)</p>
<p>(큰 구슬 산개)</p>			
<p>(순서 : 1불기둥 (피자장판 6개 > 산개 or 쉐어 처리) > 2불기둥 (피자 6개 > 줄+ 부채꼴 기믹) > 3불기둥 (검은 줄 이동 > 시계방향 장판 처리 > 낙백 > 검은구슬 처리)</p>			
		<p>Death Toll (죽음의 운명)</p>	<p>파티원 전원에게 죽음의 운명이라는 디버프가 생성되며, 탱커+힐러 or 딜러 4인의 머리위에 방향 표시가 있는 비트가 생성된다. 각 비트를 맵 안쪽을 보도록 하여, 1,2,3,4번 집에 설치 한다.</p> 

변옥 영식 3층 정리 (기본 이누마루 + 영천 해피오지 식)

— MT — ST

@FF14_enalrkd



구분	비고	기믹 및 주차	기믹처리 및 해설
			<p>죽음의 운명 디버프는 각 3종류중 1개가 생성되는데 써있는 디버프의 숫자를 보고 그 숫자만큼 맞아서 처리해야한다.</p>   <p>중양 - 디버프가 4개인 대상자 노란색 네모칸 위 - 디버프가 2개인 대상자 숫자 징 - 디버프가 1개인 대상자 (근딜들이 딜을 할 수 있게끔 새 설치 대상자는 징 안쪽에 설치해 주시면 편합니다. 처리 이후 모든 대상자가 피가 1이 되니 힐업 주의)</p>
		Life's Agonies (생고의 불꽃)	<p>매우 아픈 광역기, 받는 힐량 감소 디버프가 남아 있으니 힐업 + 외생기가 필수적으로 들어가지 않으면 죽으니 유의 바랍니다. (날개, 양갈, 강화 뿌치)</p>
		Experimental Gloryplume (마력연성: 염암검화)	<p>붉은 작은공 기믹 + 검은 작은공 기믹 or 붉은 작은공 기믹 + 검은 큰공 기믹 중에 하나가 랜덤으로 나온다. 검은 작은공 = 개인장판/큰공 = 웨어 이므로 무슨 공이 오는지 판단 후, 매크로 대로 움직여 산개한다.</p>  <p>작은공 산개 큰공 산개</p>
		Trail of Condemnation (옥염의 불꽃)	<p>보스가 A,B,C,D 중 랜덤 방향에 등장하며 가운데 직선+개인장판 or 양 옆+ 웨어 장판 중에 하나를 시전 합니다. 보스의 머리를 보고 기믹 판단 후 매크로 대로 산개.</p>  

변옥 영식 3층 정리 (기본 이누마루 + 영천 해피오지 식)

— MT — ST

@FF14_enalrkd

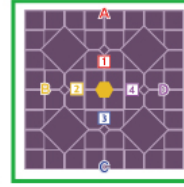


구분	비고	기믹 및 주차	기믹처리 및 해설
		Devouring Brand (십자주화) + Experimental Fireplume (마력연성: 겁화천초)	맵의 외곽 부분부터 직선 장판이 서서히 생기며, 동시에 겁화천초 기믹이 함께 시전됩니다. 큰 원과, 작은 원 중 어떤 기믹이 오는지 파악 후, 이전과 같은 방법으로 회피 합니다.
		Searing Breeze (열분사)	파티원 전원의 발 밑에 장판이 생기며, 십자 장판의 크기가 커집니다. 십자장판에 휩쓸리지 않도록 주의하며 발 밑에 장판이 생기자마자 안전지대로 이동합니다.
		Left Cinderwing OR Right Cinderwing (좌익소각 / 우익소각)	보스의 왼쪽 OR 오른쪽 절반 공격. 반대편으로 이동하여 회피한다.
		Scorched Exaltation (회신의 불꽃)	전체 광역 공격
		Scorched Exaltation (회신의 불꽃)	전체 광역 공격
전멸기			

변옥 영식 4층 정리 (기본 이누마루 + YPP 뇌사식) 전반부

— MT — ST

@FF14_enlrkd



구분	비고	기믹 및 주차	기믹처리 및 해설
1페이지		Decollation (데코레이션)	전체 광역 공격 (신성한 보호막, 양갈음)
	기믹 시작	Bloodrake (블러드레이크) 줄 대상자 선택	탱커+힐러 or 딜러 4인 에게 검은색 줄이 연결된다. 줄 처리 대상자 선택
		Aetheric chlamys (에테르 클라미슈)	보스의 디버프가 반대로 바뀐다. (ex. 딜러조가 연결 블러드레이크에서 연결 되었으면 반대로 탱+힐러 로 대상자가 바뀐다.)
		Bloodrake (블러드레이크) 줄 대상자 선택	탱커+힐러 or 딜러 4인 에게 검은색 줄이 연결된다. 디버프 처리 대상자 선택
		Director's Belone (인첸티드 벨로네 : 페르소나)	탱커+힐러 or 딜러 4인 에게 2개씩 다른 디버프가 생긴다.
	기믹 종료	Inversive Chlamys (인버스 클라미스)	탱커+힐러 or 딜러 4인 에게 줄이 연결된다.

Director's Belone + Inversive Chlamys 처리법 (인첸티드 벨로네 : 페르소나 +인버스 클라미스)

파티원 4명에게 디버프가 생긴다. + 줄 연결이 된다.



디버프 대상자



디버프 무효화 대상자
(디버프를 빼앗긴 표시)

디버프가 없는 대상자
뺏거나 뺏겨야 한다.

블러드레이크 대상자가 (줄처리 탱+힐 / 감염 처리 딜러) 일 때



1. 탱커+ 힐러는 1번징에
겹쳐서 모여 있다.
(딜러들은 약산개)



2. 무징 대상자를 확인 후
D1 > D2 > D3 > D4
순서대로 무징 대상자가
본진으로 가 디버프를
훔쳐온다.



3. 딜러들은 탱+힐러가
줄을 가져가기 쉽게
3번징에 모여 있다.



4. 보스 아래에서 두세바퀴
정도 돌며 전부 줄을
가져간걸 확인 후
산개하여 줄을 처리한다.
(미리 움직여서 산개하면
사고 위험성 높아짐)

블러드레이크 대상자가 (줄처리 딜러 / 감염 처리 탱+힐) 일 때



1. 딜러는 3번징에
겹쳐서 모여 있다.
(탱+힐 은 약산개)

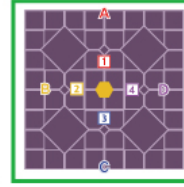


2. 무징 대상자를 확인 후
MT > ST > MH > SH
순서대로 무징 대상자가
본진으로 가 디버프를
훔쳐온다.

변옥 영식 4층 정리 (기본 이누마루 + YPP 뇌사식) 전반부

— MT — ST

@FF14_enalrkd

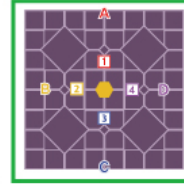


구분	비고	기믹 및 주차	기믹처리 및 해설
		<p>3. 탱+힐러들은 딜러가 줄을 가져가기 쉽게 1번징에 모여 있다.</p>	<p>4. 보스 아래에서 두세바퀴 정도 돌며 전부 줄을 가져간걸 확인 후 산개하여 줄을 처리한다. (미리 움직여서 산개하면 사고 위험성 높아짐)</p>
		Decollation (데코레이션)	전체 광역 공격 (날개, 양갈음)
		Elegant Evisceration (엘레강트 이비세레이션)	1 어글자 대상 탱버 2회. 무적기 혹은 탱교대로 1대씩 나누어 맞는다. (탱교대(도발), 무적기+기피)
		Setting the Scene (극장창조)	필드맵이 바뀐다.
필드 변경			
		Pinax (피낙스)	바닥에 있던 4개의 장판중 2개가 실행된다.
<p>Pinax 처리법 (피낙스)</p> <p>장판의 위치가 랜덤으로 생성되며, 번개 or 물 속성 + 독 or 불 속성으로 바닥에 있던 4개의 장판중 2개가 실행된다. (실행 시 해당 장판 안에 있으면 죽사)</p>			
번개 속성 맵 중심 거리 감쇠 공격 맵 끝으로 이동	물 속성 맵 중심 너백 공격 보스에 가까이 붙어서 너백	독 속성 개인 장판 공격	불 속성 4대4 웨어 공격 (대상자 H1,H2)
(순서 : 속성 확인 후 보스 가까이 OR 멀리 > 개인장판 OR 웨어 공격 처리)			
		[East/West/ North/South] erly Shift (시프트 스텝라이크)	검 or 망토가 붉은 빛으로 빛나며 보스가 캐스팅에 적합한 방향으로 움직인다.

변옥 영식 4층 정리 (기본 이누마루 + YPP 뇌사식) 전반부

— MT — ST

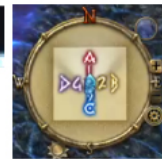
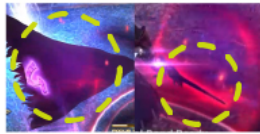
@FF14_enlrkd



구분	비고	기믹 및 주차 (시프틴 스트라이크)	기믹처리 및 해설
----	----	------------------------	-----------

[East/West/North/South]erly Shift (시프틴 스트라이크) 처리법

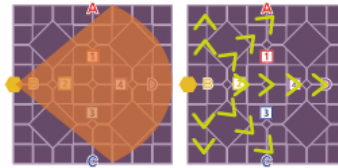
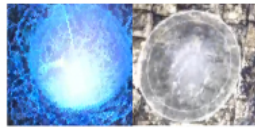
검 or 망토가 붉은 빛으로 빛나며 보스가 캐스팅에 적힌 방향으로 움직인다. 동시에 피낙스에서 실행되지 않은 장판이 실행 되므로, 낙백 or 멀리 처리와 동시에 보스 기믹을 처리 후 개인 장판 or 웨어 공격을 처리



(Tip. 방향을 보기 힘든 경우, 캐릭터를 A징을 보게 한 후, 미니맵을 본다.)

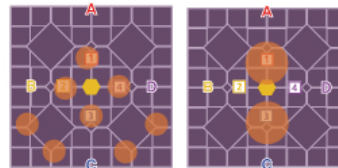
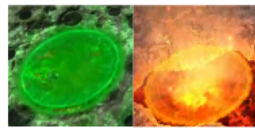
1. 망토/검이 은은한 붉은 오라가 감도는걸 확인한다.
(망토=낙백 / 검 =부채꼴 공격)

2. 동/서/남/북 방향을 확인. 방향에 맞춰서 움직인다.



3. 동시에 이전 피낙스에서 실행이 되지 않은 번개 or 물 장판을 처리 한다.

4. 망토/검 공격을 처리한다.



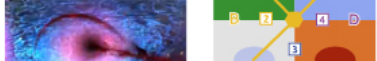
독 산개도

불 산개도

5. 이전 피낙스에서 실행이 되지 않은 독 or 불 장판을 처리 한다.

독 or 불 산개시 해당 장판에 들어가면 즉시되니 적당히 산개하며 피해준다.

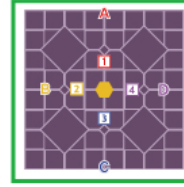
(순서 : 망토/검 확인 > 방향 이동 > 피낙스 처리 > 망토/검 처리 / 피낙스 처리)

		Elegant Evisceration (엘리건트 이비세레이션)	1 어글자 대상 탱버 2회. 무적기 혹은 탱교대로 1대씩 나누어 맞는다. (무적기+기피, 탱교대(도발))
	기믹 시작	Bloodrake (블러드레이크) 줄 대상자 선택	바닥에 연결된 속성들과 보스가 연결된다. 연결 안된쪽이 차 후 안전지대. 

변옥 영식 4층 정리 (기본 이누마루 + YPP 뇌사식) 전반부

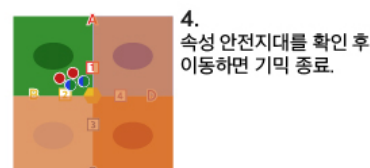
— MT — ST

@FF14_enalrkd



구분	비고	기믹 및 주차	기믹처리 및 해설
		Setting the Scene (극장창조)	필드맵이 바뀐다.
필드 변경			
		Vengeful Belone (인첸티드 벨로네 : 리벤지)	8명 전원에게 디버프가 부여된다. (탱+힐 = 딜러, 딜러 = 탱+힐)
		Elemental Belone (인첸티드 벨로네 : 엘레멘탈)	8명 전원에게 원소저항 디버프가 부여된다.
		Bloodrake (블러드레이크)	모든 인원이 보스와 줄로 연결되며 강한 광역이 들어온다. (양갈음)
		Belone Bursts (인첸티드 벨로네 : 익스플로전)	구슬과 가까운 사람이 선으로 연결되며 반대 속성의 디버프가 걸려있는 구슬을 2인이 1개씩 총 2개를 처리해야한다.
	기믹 종료	Periaktoi (페리아크토이)	이전 기믹에서 보스와 줄로 연결되지 않았던 속성의 바닥으로 이동한다. 아픈 광역 데미지가 들어오니 힐업 주의 (날개, 양갈음)

Vengeful Belone + Elemental Belone + Belone Bursts (인첸티드 벨로네) 처리법



(너무 늦게, 혹은 빨리 처리하면 다른 조가 쓸릴 수 있으니 주의한다.)

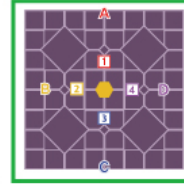
(순서 : 8방향 산개>줄 연결확인>반대편 속성 이동>시계방향 이동>속성 안전지대)

4:02		Bloodrake (블러드레이크)	모든 인원이 보스와 줄로 연결되며 강한 광역이 들어온다.
	기믹 시작		바닥에 타 4개가 생성되며 탱+힐/딜러

변옥 영식 4층 정리 (기본 이누마루 + YPP 뇌사식) 전반부

— MT — ST

@FF14_enalrkd



구분	비고	기믹 및 주차	기믹처리 및 해설
	기믹 종류	Belone Colis (인첸티드 벨로네 : 라운드) + Inversive Chlamys (인버시브 클라미슈) + Aetheric Chlamys (에테르 클라미슈) (줄 처리 대상자 확인)	바닥에 탑 4개가 생성되며, 탱+힐/딜러 금지 표식이 함께 뜬다. 금지 표식 대상자는 보스와 연결된 줄을 산개하여 처리하고 나머지 대상자는 탑 안에 들어가서 처리한다. (초반 검붉은 줄로 연결되는 기믹과 같은 원리로 줄을 처리한 대상자가 후반 줄 기믹도 처리한다.)
		Bloodrake (블러드레이크)	모든 인원이 보스와 줄로 연결되며 강한 광역이 들어온다. (양감음)
	기믹 종료	Belone Colis (인첸티드 벨로네 : 라운드) + Director's Belone (인첸티드 벨로네 : 페르소나) + Aetheric Chlamys (에테르 클라미슈) (디버프 처리 대상자 확인)	바닥에 탑 4개가 생성되며, 탱+힐/딜러 금지 표식이 함께 뜬다. 금지 표식 대상자는 탑안에 들어가지 않도록 주의하고, 나머지 대상자는 탑 안에 들어가서 처리한다. (초반 검붉은 줄로 연결되는 기믹과 같은 원리로 탑에 들어가지 않은 대상자는 디버프를 처리한다.)

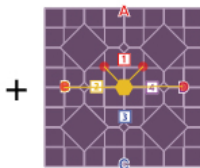
탑 기믹 처리법



1. 금지 대상자는 보스에게 붙어 각각 4방향으로 산개하여 줄을 처리하고, 반대 속성은 탑 처리.
(줄 처리 대상자 확인)



2. 금지 대상자는 탑에 들어가지 않도록 주의하며 반대 속성은 탑 처리.
(디버프 대상자 확인)



3. 1, 2 번에서 줄 대상자, 디버프 대상자를 확인 후 처리하면 기믹 종료

(순서 : 줄+탑처리>전체 공격>탑처리>줄+디버프 처리)

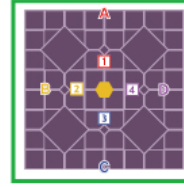
		Decollation (데코레이션)	전체 광역 공격 (뿌리치기, 양감음)
		Elegant Evisceration (엘레강트 이비세레이션)	1 어글자 대상 탱버 2회. 무적기 혹은 탱교대로 1대씩 나누어 맞는다.
		Setting the Scene	

변옥 영식 4층 정리 (기본 이누마루 + YPP 뇌사식)

전반부

— MT — ST

@FF14_enalrkd



구분	비고	기믹 및 주차	기믹처리 및 해설
5:49		Setting the Scene (극장창조)	필드맵이 바뀐다.
필드 변경			
		Pinax (피낙스)	바닥에 있던 4개의 장판중 2개가 실행된다. (처리법은 첫번째와 동일)
		[East/West/ North/South] erly Shift (시프틴 스트라이크)	검 or 망토가 붉은 빛으로 빛나며 보스가 캐스팅에 적힌 방향으로 움직인다. (처리법은 첫번째와 동일 이후 광역 데미지가 들어오니 파티원 HP 주의)
		Decollation (데코레이션) X 4	전체 광역 공격 X4 회 (1.신성한 보호막, 양감음 2.양감.날개 3.뿌리치기)
전멸기			
(보스의 HP가 50퍼 미만이 되어야 넘어갑니다.)			

변옥 영식 4층 정리
(기본 이딜 + 3막 이누마루)
후반부

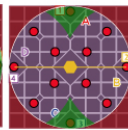
— MT — ST

@FF14_enalrkd



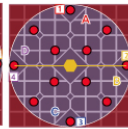
구분	비고	기믹 및 주차	기믹처리 및 해설
1페이지		Searing Stream (시링 스트림)	전체 광역 공격 (신성한 보호막, 양감음)
		Akanthai: ACT.1 (가시나무의 비극 서장)	보스가 서장에서 사용할 기믹을 미리 보여주며, 시전 후 각 위치에 감푼 깃털이 생성된다. (각 4면의 범위 공격 + X자 모양 기동8개)
		Searing Stream (시링 스트림)	전체 광역 공격 (뿌치, 양감음)
		Wreath of Thorns (가시 화관)	깃털들과 보스가 각각 차례대로 한번씩 연결되며, 연결되는 순서대로 처리한다. (자세한 설명은 아래 참고)

Wreath of Thorns
(가시 화관) 처리법



1. 위+아래 or 양 옆 중에 보스와 연결되는 방향을 확인 안전지대로 미리 이동한다. (각각의 안전지대 초록색으로 표시)

2. 8개의 기동이 보스와 연결.



3. 1번에서 연결 안된 쪽의 기동이 마지막으로 연결된다.

4. 안전지대에서 1번에 연결된 기동이 터지는걸 확인 후, 2번에 연결된 기동을 각 1명씩 처리 3번에 연결된 기동의 안전지대로 이동한다.



(순서 : 범위 공격 회피>8기동 처리>범위 공격 회피)

		Nearsight/Farsight (근사/원견의 마력)	가장 가까이 있는 두명 or 가장 멀리 있는 두명에게 작은 범위 강공격을 날린다. 탱커 돌이 처리하며 나머지 대상자는 보스 범위 안 or 멀리 이동하여 피한다. (철벽+경계+방벽+강화 중재, 철벽+힐기+전파)
		Akanthai: ACT.2 (가시나무의 비극 : 제2장)	동서남북 방향으로 각 2개의 깃털이 맵 외곽에 생긴다.
		Demigod Double (반신의 쌍격)	1 여글자 대상 범위 탱버, MT가 무적기로 처리한다. (신보, 무적기)
		Wreath of Thorns (손 햇지) + Dark Design (다크 디자인)	캐스팅이 올라가는 동안 깃털과 보스가 순서대로 연결되며 시전될 곳을 미리 보여주며, 다자, 파이가, 에어로가 디버프가 생긴다. (자세한 설명은 아래 참고)

Demigod Double = 탱커 2인세어 기믹



게임하는 잉여(-6.1)
@game_ing.

4층 공략에 중요한 내용 누락되어 있길래 보충
4층은 멘탕이 전사가 아닌 경우 탱버 2무적 처리가 안됨.
특히 4층 후반은 탱커 2인 세어데미지인데 세어라는 설명이 완전히 누락되고 무적기 사용이라고만 쓰여있음
공략영상 멘탕이 전사님이라 실수하신듯

변속 영식 4층 정리 (기본 이딜 + 3막 이누마루) 후반부

— MT — ST

@FF14_enalrkd



구분	비고	기믹 및 주차	기믹처리 및 해설
Akanthai: ACT.2 (가시나무의 비극 제2장) 처리법			
		직업별로 처리법이 다르니, 각 직업에 맞춰 확인해주시기 바랍니다.	
처음 시작이 B,D (동,서)인 경우			
1.		남/북 or 동/서 + 동/서 or 남/북 깃털에 각각 보스와 선이 연결되며, 안전지대를 미리 확인합니다. (숫자징이 연결된 쪽이 안전지대.)	2. 다른 깃털도 연결되는 위치를 확인 (숫자징이 연결된 쪽이 안전지대.)
3.		다자 1명(힐러), 에어로가 2명(딜러), 파이가 4명(힐러, 탱커, 딜러), 무징 1명이 뜹니다. 무징 탱커와 다자 힐러는 각각 11시와 5시로 이동하여 파란줄이 적색으로 변할때까지 움직이고 나머지 파티원들은 보스 아래에 장판을 깔아주고 이동합니다.	4. 다자를 처리한 탱, 힐은 숫자징(1번, 3번)에, 파이가 탱, 힐은 영어징(A징, C징), 에어로가 딜러 두명은 A징 처리와 동시에 깃털이 공격을 시전합니다. (이미지에서는 처음 연결된 선이 D,B이며, 깃털이 터지는 범위가 넓으니 반드시 징 위에서 처리 바랍니다.)
5.		탱, 힐의 파이가 처리 직후, 딜러의 파이가 처리를 위해, 파이가 딜러들은 매크로 대로 이동 (시계-D1>D2>D3>D4-반시계) 나머지 안원은 시계 방향 90도로 이동한다. (파이가 탱커는 반시계 이동)	6. 딜러 파이가 처리와 동시에 깃털이 터지면 기믹 종료입니다.
(동서(B,D) 스타트 순서 다자 11시, 5시 처리 > 안전지대 남, 북 이동(파이가 행렬처리)>시계방향 이동> 안전지대 동, 서(파이가 딜러 처리(시계-D1>D2>D3>D4-반시계)>기믹 종료)			
(남북(A,C) 스타트 순서 다자 11시, 5시 처리 > 안전지대 동, 서 이동(파이가 행렬처리)>시계방향 이동> 안전지대 남, 북(파이가 딜러 처리(시계-D1>D2>D3>D4-반시계)>기믹 종료)			
		Ultimate impulse (업티릿 임펄스)	전체 강한 광역 공격 (날개, 양갈음, 뿌치)
2:17		Akanthai: ACT.3 (가시나무의 비극 : 제3장)	양 옆쪽으로 4개의 깃털과 중앙 아래에 깃털이 생성된다.
		Wreath of Thorns (손 뻗지)	캐스팅이 올라가는 깃털과 보스와 연결되어 먼저 시전될 기믹을 보여주며, 다음 기믹 처리를 위해 보스 근처에 붙어 있다.
		Kothornos Kick (코써누스 킥)	보스에서 가장 먼 대상자에게 점프하여 작은 범위 공격을 날린다.
Akanthai: ACT.3 (가시나무의 비극 제3장) 처리법			

D4 엔알리 D3 이딜은 오프타임으로 영력부족을 @FF14_enalrkd - 151기

게임하는 잉여(-6.1) @game_ing_ · 3시간
 @game_ing_ 님에게 보내는 답글
 가이아 곡률은
 전반 엘레강트 이비세레이션 :
 (전사) 13 mt무적 2 st무적 도발타이밍 조율
 (전사 외) 2 mt무적 1 or 3 st무적 + 나머지 하나 스위치

후반 반신의 쌍격/하트스테이크 :
 (전사) 반신 2회 무적 하트 st무적
 (전사 외) 1반신 mt무적 하트와 2반신은 조율

게임하는 잉여(-6.1) @game_ing_ · 3시간
 ...
 후반의 경우 상황이 나이트인 경우 일반적으로 하트 설정무적 1인처리 후 2 반신 체어로 가지만 상황이 나이트가 아닌 경우 하트를 생존기 처리 후 2반신 에 설정무적을 쓰거나 하트 2인처리 등 파티마다 조율이 달라지니 주의 하트에 생존기를 쓸 경우 앞선 원/근 마력에서 생존기 남겨놔야함

변옥 영식 4층 정리 (기본 이딜 + 3막 이누마루)

후반부

— MT — ST

@FF14_enalrkd



구분	비고	기믹 및 주차	기믹처리 및 해설

1. 왼쪽 or 오른쪽, 중앙, 왼쪽 or 오른쪽 순서로 보스와 줄이 연결되며 시전 기믹의 순서를 미리 보여준다.
(MT는 기믹 처리를 위해 처음 연결된 줄의 반대 방향으로 이동, 나머지는 보스와 붙어 있다.)

2. MT는 보스의 점프를 유도하여 처리하고, 직 후 보스가 가까운 3명에게 작은 부채꼴 범위 공격을 시전하므로, ST,D1,D2는 각자 매크로 대로 붙어서 부채꼴을 처리 + H1,2 와 D3,4 는 보스와 처음에 연결된 깃털에 다가가 터트리 준다.
(점프때 MT 가까이 가지 않도록 주의 + 부채꼴은 깃털 처리 대상자를 스칠 수 있으니 주의.)

3. 부채꼴 처리 직후 MT는 중앙 깃털을 다가가서 처리, 깃털을 처리했던 힐,딜러는 반대편으로 이동한다.(전체 거리유지 필수)

4. MT는 두번째 보스 점프를 유도하여 처리 다음 기믹+ 깃털도 이전과 같은 방법으로 처리하면 기믹 종료 입니다.

(순서 : 점프 > 맵 외곽 처리+부채꼴 처리
> 거리유지 > 점프 > 맵 외곽 처리+부채꼴 처리)

		Nearsight/Farsight (근사/원견의 마력)	가장 가까이 있는 두명 or 가장 멀리 있는 두명에게 작은 범위 강공격을 날린다. 탱커 돌이 처리하며 나머지 대상자는 보스 범위 안 or 멀리 이동하여 피한다. (힐백+경계+방벽+강화 증재,보복+힐기)
		Heart Stake (하트 스테이크)	1어글자와 2어글자에게 각각 한번씩 강공격 + 도트 디버프를 부여한다. 1대씩 나눠서 처리 or 도발 기피로 ST탱커가 무적기 처리한다.(무적기)
3:28		Akanthai: ACT.4 (가시나무의 비극 : 제4장)	각 8방향에 깃털이 나타나며 시전될 기믹을 미리 보여준다.
		Searing Stream (시링 스트림)	전체 광역 공격 (양갈음,신보)
		Wreath of Thorns (손 헛지)	각 8방향에 깃털과 파티원이 하나씩 연결되며 머리위에 워터가 (파란색), 다자(보라색) 징이 각 4명씩 부여된다. (양갈음)

Akanthai: ACT.4 (가시나무의 비극 : 제4장) 처리법



1. 랜덤대상으로 자신의 머리위에 징이 달리는 걸 확인한다.



2. 워터가 대상자는 연결된 깃털 기준 맞으면 시계방향으로 한칸염, 다자 대상자는 연결된 깃털 기준 시계방향으로 허카염 이동하여 미리 사개

변옥 영식 4층 정리 (기본 이딜 + 3막 이누마루)

후반부

— MT — ST

@FF14_enalrkd



구분	비고	기믹 및 주차	기믹처리 및 해설
----	----	---------	-----------



3. 보스가 광역 공격을 하고나면 파티원 전체가 각자 위치로 내려가 깃털 처리 + 기믹처리.
4. 파티원 전원은 7시에 모임며 다자 대상자들은 12시 부터 깃털의 반대편 끝까지 이동하여 다자를 처리한다.
(깃털이 터짐과 동시에 깃털 주위 넓은 광역 공격과 광역 데미지가 함께오니 반드시 순서대로 하나씩 터트리며 힐업에 주의한다.)



3. 나머지 대상자들은 시계방향으로 한명씩 움직이며 다자를 처리하면 기믹 종료.

(순서 : 광역 후 줄 연결 >머리 징 확인>물징 처리>다자 처리)

		Ultimate impulse (얼티밋 임펄스)	전체 강한 광역 공격 (넓게)
		Searing Stream (시링 스트림)	전체 광역 공격 (양갈음)
4:55		Akanthai: Finale (가시나무의 비극 : 종막)	보스근처 8방향에 깃털이 나타나며 대각선으로 깃털이 두개 더 생성된다. 
		fleeting impulse (플리팅 임펄스) + Wreath of Thorns (쑤 헛지)	캐스팅이 올라가는 동안 대각선 방향 깃털에 DPS / T+H 로 각자 4명씩 한 깃털에 연결된다. 캐스팅 후 보스가 랜덤 대상자 1명씩 총 8번 작은 범위 장판을 날리며, 이후 캐스팅이 올라가는 동안 보스와 주위 기동 8개가 하나씩 보스와 연결된다. (자세한 설명은 아래 참고)

Akanthai: Finale (가시나무의 비극 : 종막) 처리법



1. 대각선 방향에 연결된 줄 확인, T,H / DPS 로 나누어 서며, 탱커, D1,D2 는 안쪽 힐러,D3,D4는 외곽쪽에 겹치지 않도록 서 있다.
2. 보스가 랜덤 대상 1명씩 작은 범위 장판 공격을 하며 이 때 보스가 몇번째에 자신을 때리는 지 반드시 기억해 둡니다.
(이후 기동 처리 순서)



3. 보스가 보스에 가까이 이더 기터드인

변속 영식 4층 정리 (기본 이딜 + 3막 이누마루)

후반부

— MT — ST

@FF14_enalrkd



구분	비고	기믹 및 주차	기믹처리 및 해설
			<p>보스와 보스에 가까이 있던 것들이 하나씩 시계방향으로 연결됩니다. 이 순서에 맞춰 파티원들은 한명씩 들어가 처리하면 기믹 종료.</p> <p>(순서 : 줄 연결 확인>약산개 처리+피격 순서 외워두기> 보스 연결 줄 순서 확인 > 깃털에 하나씩 들어가 깃털처리 > 기믹 종료)</p>
		Nearsight/Farsight (근사/원견의 마력)	<p>가장 가까이 있는 두명 or 가장 멀리 있는 두명에게 작은 범위 강공격을 날린다. 탱커 돌이 처리하며 나머지 대상자는 보스 범위 안 or 멀리 이동하여 피한다. (철벽+경계+방벽+강화 중재, 철벽+협기+전짜)</p>
		Searing Stream (시링 스트림)	<p>전체 광역 공격 (뿌치, 양갈음)</p>
		Demigod Double (반신의 쌍격)	<p>1 어글자 대상 범위 탱버.MT가 무적기로 처리한다.(무적기)</p>
		Akanthai: Curtain Call (가시나무의 비극 : 커튼콜)	<p>캐스팅이 올라가면 외각에 기둥이 8방향으로 등장. 각자 기둥에 1개씩 연결되며, 다자징이 부여 된다. 각자 기둥의 반대편으로 이동하며 디버프에 적힌 시간에 따라 받드시!! 밀리는 11초 / 탱,힐러는 6초에 내려가 다자를 처리한다.</p>
		Hell's Sting (헬 스팅) X2	<p>2연속 피자장판 공격. 안전지대로 회피하며 처리한다. X2</p>
		Ultimate impulse (업티밋 임펄스)	<p>전체 강한 광역 공격과 함께, 다시 줄에 하나씩 연결된다. 기존과 같은 방식으로 처리. (납개,신보)</p>
		Hell's Sting (헬 스팅) X2	<p>2연속 피자장판 공격. 안전지대로 회피하며 처리한다. X2</p>
		Ultimate impulse (업티밋 임펄스)	<p>전체 강한 광역 공격 (뿌치,양갈음)</p>

전멸기