



1 - Azhickey

- **Tank:**
 - Rimanere melee range altrimenti il boss casterà Thrash e farà danno al tutto il party
- **Healer:**
 - Fullare party durante Invading Shriek
 - Cd up per Devour
- **Tutti:**
 - **Importante:** Durante il cast di Invading Shriek, **TUTTI** i membri del party dovranno stackare sul tank perché spawneranno degli adds che andranno cleavati
 - Se targhettati da Toxic Regurgitation **NON STACKARE** ma cagare le pozze fuori dal party
 - Quando il boss raggiunge 100 energy casterà Devour , spawnerà degli adds che andranno stunnati e killati velocemente otherwise se raggiungono il boss si bufferà



2 - Taah'bat e A'wazj Trash

- **Tank:**
 - Difensivo su [Rift Claws](#)
 - **Healer:**
 - CD up durante la fase [Arcane Blitz](#) dato che il boss casterà [Warp Strike](#) e farà danno a tutti i membri del party che si trovano all'interno di [Arcane Overload](#)
 - **Tutti:**
 - Difensivo se targhettati [Binding Javelin](#), se non venite targhettati **IMPORTANTE** stare fuori dal range della spell e successivamente distruggere il javelin che rimarrà sul player targhettato
 - **IMPORTANTE:** Quando il boss raggiunge la massima energia entrerà nella fase [Arcane Blitz](#), **TUTTI** i membri del party se targhettati dovranno posizionarsi in linea con il boss per colpirlo e terminare la fase (La fase termina dopo 6 hit)
-



3 - Soul-Scribe

- **Healer:**
 - CD up per [*Dread of the Unknown*](#)
- **Tutti:**
 - Il boss casterá [*Whispers of Fate*](#), ogni membro del party dovrà correre sulla propria anima che, una volta presa, garantirá un buff ([*Fatebound*](#)) del 10% di danni e cure per 10 secondi. Se non prendete l'anima (siete degli stronzi) sarete debuffati ([*Wounded Fate*](#))
 - Difensivo su [*Dread of the Unknown*](#) e spread
 - Quando il boss raggiunge l'energia massima ([*Eternal Wave*](#)) casterá dei coni intorno a lui, ad ogni giro di coni ogni membro del party dovrà prendere **UNA ED UNA SOLA** anima

Video guida

[Link](#)