

Beth'tilac

10-Spieler-Normal

25-Spieler-Normal

25-Spieler-Heroisch

FEUERLANDE:

Beth'tilac

Lord Rhyolith

Alysrazar

Shannox

Baloroc

Majordomus Hirschhaupt

Ragnaros

Einleitung

Mit ihrem Nest im Westen der Feuerlande ist Beth'tilac einer der ersten vier Bosse der Feuerlande und kann somit jederzeit angegriffen werden. Die Schlacht gegen die Feuerspinne verläuft auf zwei Ebenen und über zwei Phasen hinweg.

Gruppenzusammenstellung

2

2 - 3

5 - 6

Beth'tilac erfordert zwei Tanks, da in Phase eins sie selbst und "Drohnen der Aschenweber" getankt werden müssen und in Phase zwei ein Tankwechsel stattfinden muss. Zwei bis drei Heiler sollten in der Lage sein die Tanks am Leben zu halten. Die Reihen der Schadenmacher sollten aus mindestens zwei besser noch drei Fernkämpfern bestehen, da diese am Boden schneller an den Zielen aus unterschiedlichen Richtungen sind.

Boss-Fähigkeiten

Beth'tilac



Funkenleuchtfeuer (Ember Flare) - Alle Phasen

Fügt allen Feinden 18500 to 21500 Feuerschaden zu. 150 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Meteorbrand (Meteor Burn) - Phase 1

100 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Schwelende Verwüstung (Smoldering Devastation) - Phase 1

Fügt nahen Feinden 380000 to 420000 Feuerschaden zu. Wirken in 8 Sek. 0 Sek. Abklingzeit



Toxinregen (Venom Rain) - Phase 1

Fügt umstehenden Feinden 13875 to 16125 Feuerschaden zu. 50000 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Der Witwenkuss (The Widow's Kiss) - Phase 2

Der tödliche Kuss der Witwe bringt Euer Blut zum Kochen, wodurch Eure erhaltene Heilung 20 Sek. lang alle 2 Sek. um 1% verringert wird. 100 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



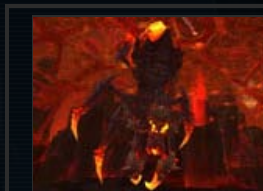
Raserei (Frenzy) - Phase 2

Schaden um 5% erhöht. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Verzehren (Consume) - Phase 2

Das Verschlingen einer kleineren Bestie heilt diese Einheit um 10% ihrer maximalen Gesundheit. 100 Meter Reichweite. Sofort 7 Sek. Abklingzeit



Rasse:
Wildtier (88)

Trefferpunkte:
20.871.756

BEUTE-NORMAL:

Arachnaflammentreter

Aschenseidenhandschuhe

Aschenwebergamaschen

Flackernde Schultern

Gugel der klackernden Bedrohung

Lodernder Scheit

Mandibel von Beth'tilac

Panzer der inkorporierten Flamme

Roben der schwelenden Verwüstung

Begleiter-Fähigkeiten

Aschenweberspinner (Cinderweb Spinner)

Seilen sich vom Netz oben ab und geben bei ihrem Tod Seile zum Hochklettern frei.

Brennende Säure (Burning Acid)

Fügt einem Gegner 32987 to 37012 Feuerschaden zu. 80 Meter Reichweite. Sofort



2 Sek. Abklingzeit

Rasse:
Wildtier (88)Trefferpunkte:
232.470Schiftung der unzähligen
Augen

Thoraxflammenkilt

Witwenkuss

Zauberschutz der Roten
Witwe

BEUTE-HEROISCH:

VIDEOSTREAMS

Beth'tilac (25) - Video Guide:



Beth'tilac (10) - Video Guide:



Beth'tilac (25) - Heroisch Guide:



Aschenweberdrohne (Cinderweb Drone)

Eine dieser Drohnen entsteht ca. alle 60 Sekunden und muss getötet werden, bevor ihre Energie aufgebraucht ist.



Brennende Säure (Burning Acid)

Fügt einem Gegner 37700 to 42300 Feuerschaden zu. 80 Meter Reichweite. Sofort 2 Sek. Abklingzeit



Kochende Besudelung (Boiling Spatter)

Fügt Feinden in einem kegelförmigen Bereich vor dem Zaubernden 58968 to 68531 Feuerschaden zu. 50000 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Verzehren (Consume)

Das Verschlingen einer kleineren Bestie erhöht den verursachten Schaden dieser Einheit um 20%, erhöht ihr Bewegungstempo um 20% und heilt sie um 20% ihrer maximalen Gesundheit. 20 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit

Rasse:
Wildtier (88)Trefferpunkte:
2.169.720

Aschenweberspinnling (Cinderweb Spiderling)

Entstehen in Gruppen an einer von drei möglichen Positionen am Rand der Plattform und versuchen von da zur Drohne zu gelangen.



Sickerndes Gift (Seeping Venom)

Der Zaubernde springt ein zufälliges Ziel innerhalb von 0 to 6 Metern an, versengt es und fügt ihm so 10 Sek. lang alle 2 Sek. 6937 to 8062 Naturschaden zu. 6 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit

Rasse:
Wildtier (87)Trefferpunkte:
101.737

Taktik

Der Kampf umfasst zwei Phasen. In der ersten müsst ihr einer Reihe von kleinen Spinnen Einhalt gebieten und in Phase zwei könnt ihr Beth'tilac selbst zu Leibe rücken.

Phase 1

Diese Phase dauert ungefähr viereinhalb Minuten. Beth'tilac wirkt während dieser Zeit drei Mal "Schwelende Verwüstung" und kommt direkt nach dem dritten Mal auf den Boden zurück, um Phase zwei einzuläuten. Ihr solltet es während dieser Zeit schaffen Beth'tilac auf ungefähr 80% herunter zu bringen. Die Phase spielt sich auf zwei Ebenen ab, weshalb ihr eure Gruppe im Vorfeld in zwei Teams unterteilen solltet:

- Oben: 1 Tank, 1 Heiler, 1 - 2 Nahkämpfer
- Unten: 1 Tank, 1 - 2 Heiler, restliche Schadensmacher (Fernkämpfer)

Die genaue Verteilung eurer Schadensmacher solltet ihr an euren eigenen Erfahrungen mit der Beseitigung der Spinnen unten festlegen. Je mehr Schadensmacher ihr dort entbehren und nach oben schicken könnt, desto einfacher wird die

zweite Phase.

Sobald Beth'tilac angegriffen wird, zieht sie sich auf ihr flammendes Netz über euch zurück. Kurz darauf seilen sich die ersten "Aschenweberspinner" (gelbes Hinterteil) zu euch ab. Diese mittelgroßen Spinnen hängen an ihren Fäden herab, feuern auf einzelne zufällig gewählte Spieler und können von den Schadensmachern getötet werden, ohne das ein Tank eingreifen muss. Jedes Mal wenn ein "Aschenweberspinner" (tot) auf den Boden schlägt, gibt er ein roten Faden frei, an dem ein einziger Spieler hoch klettern kann. Wenn ein "Aschenweberspinner" gespottet wird, seilt er sich automatisch auf den Boden ab, was sein Seil sofort freigibt und ihn für Nahkämpfer angreifbar macht. Sobald die ersten beiden Fäden zur Verfügung stehen, sollten ein Tank und ein Heiler zu Beth'tilac hoch klettern. Denn die gesamte Phase über wirkt Beth'tilac "Funkenleuchtfeuer" und richtet somit dauerhaft Schaden an eurer gesamten Gruppe an, wenn kein Tank an ihr ist.

Positionierung - Unten

Das untere Team sammelt sich in der südlichen Mitte des Plateaus. Der Tank zieht die im Laufe der Phase entstehenden "Aschenweberdrohne" zu einer etwas südlicheren Position. Der Steinkreis mit dem roten Punkt in der Mitte markiert die Position relativ gut. Er muss darauf achten die Drohne immer von der Gruppe weggedreht zu halten, damit der Kegel der "Kochenden Besudelung" nur ihn selbst trifft.



Phasenverlauf - Unten

Die Phase beginnt mit der Entstehung von ca. vier "Aschenweberspinner", gefolgt von einer Drohne und anschließend immer wieder unzähligen Spinnlingen. Die Schadensmacher müssen sie in folgender Reihenfolge töten:

- Spinner (mittelgroß, gelbes Hinterteil)
Ein paar Spinner sollten zu Beginn der Phase und nach jeder "Schwelende Verwüstung" umgehend getötet werden (um die Seile freizugeben) und anschließend entstehen sie weiter, haben jedoch nur niedrige Priorität.
- Spinnlinge (kleine Spinnengruppen)
Die Spinnlinge müssen um jeden Preis von den Drohnen ferngehalten werden, weil die Drohnen sie fressen, was diese um 20% heilt und außerdem ihre Angriffs- sowie Bewegungsgeschwindigkeit um 20% erhöht.
- Drohnen (groß, rotes Hinterteil)
Die alle 60 Sekunden entstehenden Drohnen müssen sterben, bevor ihre 75 Feuerenergie aufgebraucht ist (verringert sich sekundlich um eins) und sie Beth'tilac um neue "anpumpen" können. Denn das beraubt Beth'tilac wiederum ihrer Feuerenergie, was zu einer verfrühten "Schwelende Verwüstung" und somit Phase zwei führt.

Die Spinnlinge haben drei feste Entstehungspunkte: Nordwesten, Nordosten und Südosten. Von dort aus versuchen sie zur Drohne zu kommen, welche im Südwesten entsteht und vom Tank etwas mehr zur Gruppe gezogen werden sollte. Vernichtet die Spinnlinge mit Flächenzaubern, bevor sie dort ankommen, bremst sie aus (Frostfallen, Totem der Erdbindung, usw.) oder schleudert sie zurück (Taifun, Gewitter etc.). Gelingt das nicht schnell genug, muss der Tank die Drohne der Aschenweber kurzzeitig wegziehen.

Phasenverlauf - Oben

Tank und Heiler auf der oberen Ebene müssen Beth'tilacs Meteoriten ausweichen, aus den Feuerflächen rausgehen und auf Beth'tilacs Energie achten. Sie startet mit 100% Energie, welche sekundlich abnimmt und wenn diese aufgebraucht ist, hüllt Beth'tilac das gesamte Spinnennetz in ein flammendes Inferno (Schwelende Verwüstung). Sobald die Energie verbraucht ist, hat das obere Team acht Sekunden Zeit sich Löcher im Netz suchen, welche die Meteoriten hinein gebrannt haben und durch sie zurück auf den Boden zu gelangen. Dieser "Schwelende Verwüstung" Angriff wiederholt sich in Phase eins drei Mal und richtet oben tödlichen Schaden an.

Schwelende Verwüstung / Funkenleuchtfeuer

Wenn alles wie geplant verläuft, setzt die "Schwelende Verwüstung" zunächst nach 80 und anschließend alle 90 Sekunden ein - die Zeit kann sich durch zu wenig Schaden auf den Drohnen verkürzen - und startet das Funkenleuchtfeuer unten. Sammelt euch, damit die Heiler ihre Heilkreise ("Heilender Regen", "Segenswort: Refugium", etc.) effektiv einsetzen können. Die Nahkämpfer von oben sollten sich in dieser kurzen Zeitspanne um die Drohne kümmern. Nach ca. 30 Sekunden sollten die ersten Seile wieder frei sein und der Tank samt Heiler hochklettern können.

Wenn die "Schwelende Verwüstung" zum dritten mal einsetzt müssen alle verbleibenden Spinnlinge umgehend sterben und die letzte Drohne sollte anschließend dahinscheiden. Denn nach Abschluss des Zaubers startet Beth'tilac Phase zwei und kommt herunter. Der freie Tank von oben kann sie in dem Moment in Empfang nehmen.

Phase 2

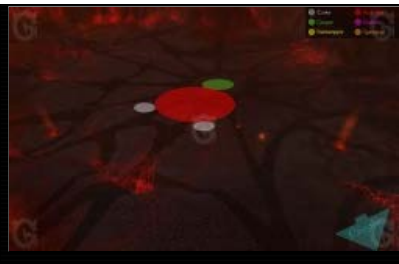
In dieser Phase müssen die Schadensmacher so viel Schaden wie möglich auf Beth'tilac bringen. Denn je länger die Phase andauert, desto höher stapelt der "Raserei" Buff auf Beth'tilac, welcher ihren Gesamtschaden alle fünf Sekunden um 5% erhöht.

Positionierung

Positioniert euch in einem Dreieck um Beth'tilac. An jeder Ecke muss ein Tank bzw. an der dritten die gesamte Gruppe stehen.

Phasenverlauf

Beth'tilac setzt in dieser Phase ihr "Funkenleuchtfeuer" fort, wodurch die gesamte Gruppe Schaden erleidet. Darüber hinaus erhöht sich durch ihren "Raserei" Stapel der Gesamtschaden an Gruppe und Tanks. Bei ungefähr



zehn Stapeln solltet ihr Heldentum/Kampfrausch einsetzen, damit die Heiler die Gruppe am Leben halten und die Schadensmacher Beth'tilac töten können. Ab ungefähr 18 Stapel solltet ihr dann anfangen defensive Gruppenfähigkeiten zu rotieren ("Aurenbeherrschung", "Totem der Geistverbindung", "Gelassenheit", "Machtwort: Barriere" usw.).

Sobald der aktuelle Tank von Beth'tilac mit dem "Witwenkuss" belegt wird, muss der zweite Tank sie spotten und für 20 Sekunden halten. Da der "Witwenkuss" die Heilwirkung immer weiter verringert und nach 20 Sekunden vollkommen negiert. Wenn ihr alles richtig macht, sollte Beth'tilac tot sein, bevor ihr es seid.

➤ Patch Änderungen

4.2.0i (16.08.2011)

- Beth'tilac macht auf dem normalen Schwierigkeitsgrad jetzt weniger Schaden.

4.2.0f (2011-07-19)

- Beth'tilac wird jetzt nur noch Spinnlinge "verzehren", die sehr nah an sie heran kommen (die Reichweite wurde von 30m verringert). Zusätzlich bleiben Spinnlinge nicht weiter am Boden oder auf Spielern, wenn Beth'tilac sie "verzehrt" hat.
- Drohnen weichen nicht länger aus und greifen keine Spieler mehr an, die sich oberhalb des Netzes befinden.
- "Fixieren" fixiert jetzt tatsächlich zufällige Spieler.

4.2.0b (01.07.2011)

- Beth'tilacs Trash wird nicht länger respawnen nachdem sie selbst getötet wurde.
- Aschenweberdrohnen bekommen jetzt Bedrohung von Spielern am Boden (unter dem Netz) und nicht mehr von Spielern oberhalb des Netzes.
- "Der Witwenkuss" ignoriert jetzt Immunitäten, inklusive "Gottesschild" und "Antimagische Hülle".

4.2.0a (29.06.2011)

- Beth'tilac und ihre Nachkommenschaft haben jetzt mehr Gesundheit auf dem heroischen Schwierigkeitsgrad

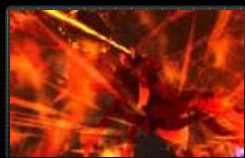
Erstellt von Pandur | am 12.05.2011 | aktualisiert am 18.08.2011

Gefällt mir

Dir gefällt Beth'tilac | HordeGuides - Taktiken und Videoguides für die World of Warcraft Horde. · Administratorenseite · Statistiken · Fehler



➤ Bildschirmfotos des Bosses



Übersicht

Lord Rhyolith »

SCHLACHTZÜGE | CATAclysm | FEUERLANDE | BETH'TILAC

EMAIL KONTAKT

FEHLER MELDEN

© HORDEGUIDES.DE 1.3B
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
IMPRESSUM / HAFTUNGSAUSSCHLUSS



POWERED BY
WOWHEAD

SPONSORED BY
MMOGA
WoW Gold