

지배의 성소 공략

Created by 칠스탈

시작하기 전에



- ✓ 기본적인 내용은 PTR 도감에 기반한 자료
- ✓ POTION 내 장미저택님, PTR 테스터 영상, WCL 로그 참고 후 작성
- ✓ 실제 본섭에서는 달라질 수 있음
- ✓ 난이도는 영웅을 기준으로 작성
- ✓ 초반 공략 숙지용으로 활용 / 추후 업데이트는 안될 수도 있음

장미저택님 공략글 링크
[여기 클릭](#)

모바일인증기님 영상모음 링크
[여기 클릭](#)

지배의 성소 위크오라(ENG)
<https://wago.io/slraid2>

1. 대지공포(The Tarragru)



1. 대지공포



✓ 주요 공략 포인트

- 넬드전 앞 쫓들을 잡고 4개의 령 능력을 선택 후 전투 시작
- 1페이지 100% ~ 10% / 2페이지 10% 미만
- 넬드 체력 10% 미만일 때 모든 령 능력 상실



〈끓주린 안개 대처〉



〈잊힌 공포의 잔재〉

1. 대지공포



✓ 알아야 할 스킬

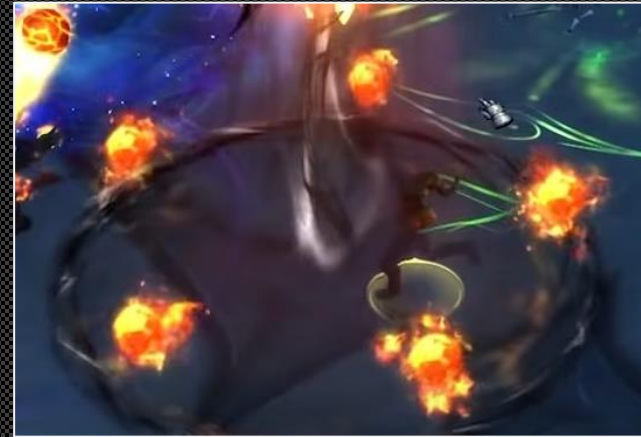
스킬명(주기)	효과	대처
포식자의 포효 (약 30초)	다중 대상 / 21초 지속 / 원 안에 다른 플레이어가 들어오면 8초간 공포	약산개 중 대상되면 외곽에서 힐러 가 해제
영원의 사슬 (약 30초)	단일 대상 / 8초 후 투사체를 던져 30초 기절+ 즉사급 피해	물리 면역이나 령 능력(CC면역)을 가진 사람이 경로에 서서 대신 맞아줌
굽주린 안개 (약 1분 30초)	필드 전체에 까만 바닥 생성	대처할 수 있는 흰 바닥에서 3번 회피 공대 이속기 지원
시대의 격노 (약 45초)	30초간 넴드 공격력 25% / 가속 25% 증가	1) 달래기, 평정, 독칼로 격노해제 2) 령 능력(실체없는 신비한 손길(?))
죽음의 손아귀 (28초)	다중 대상 / 40초간 큰 DoT 피해(메말리는 손길 급)	1) 지속적인 힐로 체력 복구 2) 령 능력(뒤틀린 포효)으로 시전 시 차단
잇힌 공포의 잔재 (31초)	3종류 중 1가지 보주가 무작위 지역에 생기고 15초 후 넴드 강화	바닥 내의 구슬 5개 를 직접 들어가서 흡수

1. 대지공포



✓ 주의해야 할 스킬 : 잊힌 공포의 잔재

스킬명(주기)	효과	대처
잔재: 상충부	검정 무기 모양 / 15초 이후 넴드 물뎀 강화 흡수 시 중첩 당 10% 받는 물뎀 증가 (1:30초)	1) 탱커를 제외한 딜러가 흡수 2) 령 능력(찰나의 입상) 습득자가 흡수
잔재: 모르트레가르	검은 공 모양 / 15초 후 넴드 마뎀 강화 흡수 시 중첩 당 10% 받는 마뎀 증가 (1:30초)	1) 도발 인계를 고려해 탱커가 흡수 2) 령 능력(공명의 입상) 습득자가 흡수
잔재: 영혼제련실	불 모양 / 15초 후 공대 전체에 5초마다 큰 DoT 흡수 시 중첩 당 2000 정도 DoT피해 (1:30초)	탱커 혹은 마뎀 생존기 클래스가 흡수

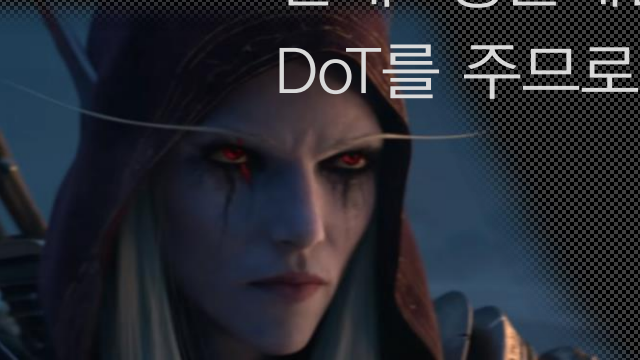


1. 대지공포



✓ 탱커 유의사항

- 제압 : 28초 주기 / 큰 물리 피해+스턴 / 20초 동안 받는 물데미 200% 증가
- 온탱일 때 스턴 받는 위치 확인 후 제압마다 1중 도발 인계
- 잔재: 상충부의 권능(검은 무기)은 흡수하는 1보주 당 1분 30초간 받는 물데미 10%씩 증가하므로 탱은 먹지 않음
- 잔재: 모르트레가르(검은 공)는 흡수하는 1보주 당 1분 30초간 받는 마데미 10%씩 증가하므로 오프탱일 때 흡수
- 잔재: 영혼제련실(불 모양 공)은 흡수하는 1보주 당 1분 30초간 2000가량의 DoT를 주므로 모르트레가르 디법이 없고, 마데미 생존기가 있을 때 흡수



1. 대지공포



1. 대지공포



- ✓ 2페이지 (체력 10% 미만) 간수의 시선
 - 낙백 후 모든 령 능력이 없어짐
 - 네임드 공격력이 500% 증가
 - 간수의 시선이라는 스킬을 사용(6초 시전, 무작위 대상 추적)
 - 탱커들도 바로 눕기 때문에 드리블 필요
 - 힐도 무의미 ▶ 힐러도 딜링에 집중
 - 멸망전이므로 막페 블러드 사용 고려



2. 간수의 눈(The Eye of the Jailer)



2. 간수의 눈



✓ 주요 공략 포인트

- 체력 25%마다 페이즈 전환 / 공대를 2개조로 나눠서 운영
- 사이 페이즈마다 소환되는 쫓은 동시에 킬
- 공대 단위 이동, 바닥 생성, 당겨짐에 저항 등 무빙요소가 다소 있음



〈사슬을 타고 이동〉



〈영혼 붕괴 대처〉

2. 간수의 눈



✓ 알아야 할 스킬(네임드 페이지)

- 첫페만 30초 / 이후 사이페 약 50초-넴드전 약 1분 30초씩 반복

스킬명(주기)	효과	대처
영혼의 파쇄 (약 25초)	대상자 위치에 바닥 생성 / 피격 시 3개의 영혼 조각 생성 / 조각 1개당 공격-치유력 30% 감소+이속 20% 감소	자신 주변의 영혼 3개와 비벼서 없애기
파멸의 시선	필드 좌or우에서 넓은 범위의 레이저 발사	갈고리 를 활용해 공대 진영과 함께 이동
잡아끄는 사슬	다수 대상 / 절벽쪽으로 끌어당김	6초 동안 저항 해서 저승석 납치범을 끌어내림
황폐의 광선 (약 17초)	무작위 대상에 중간크기 범위 레이저 발사	혼자 이격 / 공대원 산개
즉발적인 말살	막페 진입 시 발동 / 넴드 공속 50% 증가 DoT 피해량 증가, 공대에 치유감소 10%	막페에 블러드 활용

2. 간수의 눈



✓ 알아야 할 스킬(사이 페이즈)

스킬명(주기)	효과	대처
광대한 죽음의 시선(30초)	공대원 전체에 암흑 피해 / 사이페이즈 당 평균 2회	공생기 활용
죽음추적자 눈 (소환 몹 / 사이페이즈마다)	등장 시 착지 지점에 데미지 / 두 쫓 거리 30미터 이하+한 쫓이 죽고 8초 내에 다른 쫓이 살아 있을 경우 전체 데미지	2개조로 나누어 동시에 쫓 처리
나태의 타락	대상자에 21초간 DoT / 공속+이속 40%감소	힐러들이 빠르게 해제
전이되는 불행	대상자에 5초간 DoT / 만료 후 웅덩이 생성	웅덩이가 전투 중 사라지지 않으므로 외곽부터 바닥 활용
영혼의 파쇄 (약 25초)	네임드 페이즈와 동일	네임드 페이즈와 동일
황폐의 광선 (약 17초)	무작위 대상에 중간크기 범위 레이저 발사	혼자 이격 / 공대원 산개

2. 간수의 눈



✓ 탱커 유의사항

- 관통의 수정체: 네임드 평타 스킬
- 죽음의 연결(페이지마다 2회): 33,100의 물리 피해 / 피격 당한 후 공대원 전체에 피해 ▶ 생존기를 사용해 감소시켜 피해 최소화
- 영혼의 파쇄: 바닥 맞을 시 공격-치유-이속 감소하므로 온탱일 때 특히 주의
- 저승석 납치범: 네임드페이지에 등장하는 쫄 / 사전에 좌우 위치를 정해서 탱킹
 - ↳ 습격의 창: 37,000 가량의 물리 피해 + 10초 동안 추가 출혈 피해
- 죽음추적자 눈: 사이페이지에 등장하는 두 마리 쫄 / 서로 30미터 이상 이격

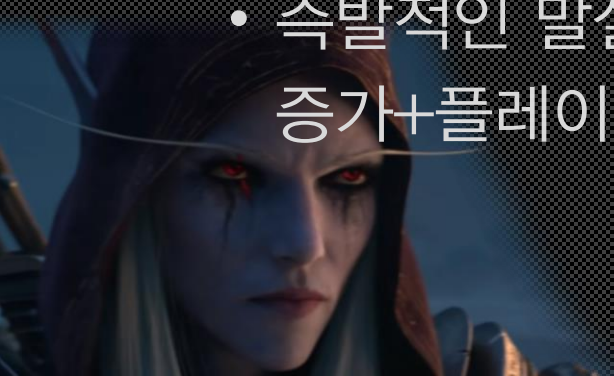


2. 간수의 눈



✓ 힐러 유의사항

- 영혼의 파쇄: 바닥 맞을 시 공격-치유-이속 감소하므로 주의
- 잡아끄는 사슬: 6초간 저항
- 저승석 납치범의 '습격의 창'에 적중당한 탱커 집중 회복
- 죽음추적자 눈: 사이페이스에 등장하는 두 마리 쫓 / 서로 30미터 이상 이격
- 나태의 타락: 대상자 빠르게 해제
- 광대한 죽음의 시선: 공대 전체 피해이므로 공생기 활용
- 즉발적인 말살: 막페이스에 추가되는 효과, 전투 종료시까지 넴드 공속 증가+플레이어의 치유효과 10% 감소



2. 간수의 눈



3. 아홉 발키르(The Nine)



3. 아홉 발키르



✓ 주요 공략 포인트

- 1페이지 2마리 / 2페이지 메인타겟 1마리+전투방해 6마리
- 키이라: 당겨지는 것 / 시그니: 밀쳐지는 것 각각 대처
- 1페이지 2마리 중 1명이 체력 15% 이하가 되면 2페이지 시작(3타겟에서 블러드)
- 2페이지의 방해요소가 많으므로 반드시 숙지(총 6가지)



〈6발키르 들의 스킬 대처〉



〈운명의 파편 대처〉

3. 아홉 발키르



✓ 알아야 할 스킬(1페이지, 키이라+시그니)

스킬명(주기)	효과	대처
형체 없는 흉물 (소환 몸, 45초)	활력의 착취(캐스팅 3초) 시전 / 공대 전체 피해+생명력 회복	차단, 죽손 후 빠르게 점사
분노의 날개 (키이라)	키이라 기력 100에 시전 / 7초 동안 플레이어를 끌어당김 / 10미터 내 큰 피해+10초 스톤	이속기 활용
반향의 후렴 (시그니)	시그니 기력 100에 시전 / 7초 동안 플레이어를 밀어냄 / 10미터 밖 큰 피해+10초 공포	이속기 활용
소멸의 노래 (시그니, 23초)	무작위 대상에게 6초간 증가하는 DoT	최우선 으로 차단해야 할 주문
영혼의 강타 (시그니)	무작위 대상에게 암흑 피해	차단기 활용

3. 아홉 발키르



✓ 알아야 할 스킬(2페이지, 스키야 메인)

적NPC	스킬명(주기)	효과	대처
스키야 사용	운명의 파편 (50초)	무작위 3명에게 냉기 DoT / 3개의 디버프가 1명에게 몰리면 운명의 조각이 생김	1) 3명은 이동 후 지정된 자리 에서 해제 2) 대무나 해제 전담자 배정 가능 3) 운명의 조각은 최대한 외곽 활용
	정수 연결 (45~50초)	파티원들 피해 링크 / 링크된 사람 중 1명이 피해를 입으면 해당량을 똑같이 받음	링크된 사람 중 한명이 큰 피해를 입지 않도록 대상자들 주시 생존기, 외생기 활용
발키르 사용	아가타 의 영원한 칼날	다수 레이저의 생성 / 피격 즉시급 피해	까만 대학살 피하기
	아라드네 의 낙하의 일격	여러 위치에 징표 생성 8초 후 받는 사람이 없으면 공대에 큰 피해	돌 군단 분출 / 다크베인 바닥 들어가기
	브리냐 의 음울한 진혼곡	6초간 DoT / 만료 후 주변 5미터 피해	개인 이격 / 본진 산개
	아투라 의 분쇄의 시선	대상 지정 , 8초 후 큰 피해를 나눠서 입힘	돌 군단 유성 같이 맞기 , 탱 쪽으로 유도

3. 아홉 발키르



✓ 탱커 유의사항

- 키이라: 무한의 일격(7초 간격), 탱커 3~4중 도발 인계
- 형체 없는 흉물: 전투 중 나오는 쫓 점사 가능할 수 있게 파킹
- 발키르의 부름: 스키야의 기력 100에 사용, 6종류의 스킬에 대처
- 안힐드의 눈부신 방패: 20미터 범위 내 넴드의 받는 피해 90% 감소, 본진 이동
- 아투라의 분쇄의 시선: 큰 피해를 나눠 맞으므로 탱커도 참여
- 스키야: 영혼 꿰뚫기(10초 간격), 탱커 3중 도발 인계

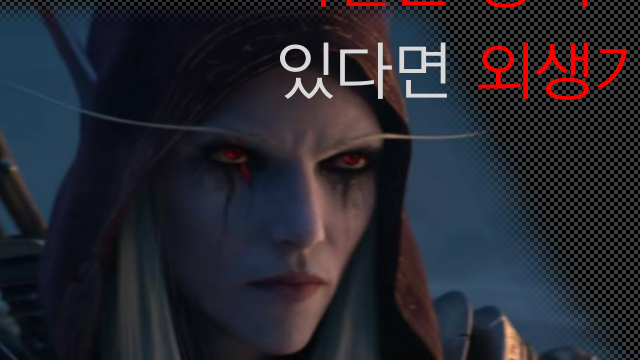


3. 아홉 발키르



✓ 힐러 유의사항

- 운명의 파편: 대상자 3명이 모이는 것을 확인하고 해제(대무 활용도 좋음)
 - ▶ 택틱 예시: 3명의 대상자 중 중간징표자 1명을 제외한 징표 2명만 해제
- 분개: 2페부터 오는 공대 전체 데미지. 피해량은 적지만 정수의 연결+발키르 스킬들이 같이 오면 위험할 수 있음
- 대술라의 권능의 모루: 대상자에게 예측힐 or 외생기
- 정수의 연결: 9-10명이 한꺼번에 걸리는 디버프, 1명의 데미지가 다른 모두에게 똑같은 양의 피해를 입힘, 디버프 그룹 중 대술라와 운명의 파편 등의 대상자가 있다면 외생기 지원



3. 아홉 발키르



✓ 색깔별 스킬 정리(발키르의 부름/귀환의 진언)

- 검은색+대학살: **아가타**, 자세한 설명 생략
- 보라색 바닥 원: **아라드네**, 4~5개 생성, 한명씩 밟기(안밟히면 분출 효과)
- 보라색 큰 대상자 원: **대술라**, 1인당 1개, 총 2~3명, 혼자 이격, 생존기+외생기
- 밝은 회색의 거대한 방벽: **안힐드**, 네임드 이동
- 밝은 회색의 대상자 원: **브리나**, 1인당 1개, 총 8~10명, 혼자서 이격
- 밝은 파란색의 화려한 효과: **아투리**, 큰 피해를 나눠 맞으므로 탱커도 참여



3. 아홉 발키르



4. 넬줄의 잔재(Remnant of Ner'zhul)



4. 넬줄의 잔재



✓ 주요 공략 포인트

- 고문의 보주: 탱커와 딜러가 역할에 맞게 대처
- 넬드 브레스, 낙백, 바닥 등이 있으므로 본진 위치 상시 확인
- 주요 낙백 기술: 적개심(해제 시), 악의의 손아귀(피격 시)
- 블러드는 초블 or 막페블



〈적개심 해제 후 낙백〉



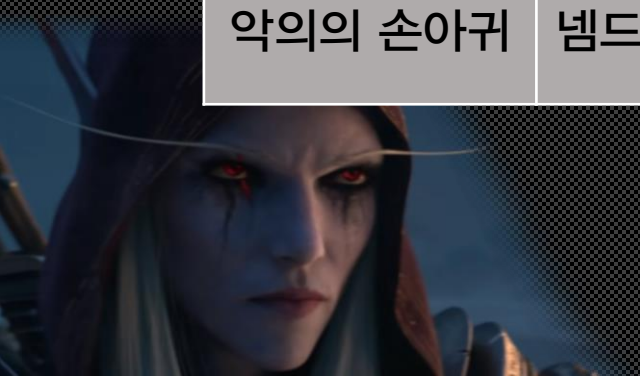
〈고문의 보주〉

4. 넬줄의 잔재



✓ 알아야 할 스킬

스킬명(주기)	효과	대처
고문의 보주	받는 피해 99% 감소 / 여러 대상에 DoT	1) 탱 스킬(고통)을 맞춰서 데미지 무효화 2) 보주 점사 후 특임이 짚고 외곽에서 던지기
산산조각	넬드 체력 80%, 60%, 30%에 전체 데미지	공생기 활용
적개심	21초간 DoT / 제거 또는 만료 시 바닥 생성	제거되면서 공대원 낙백 / 지정된 위치에서 해제 / 바닥 생성도 고려
악의의 손아귀	넬드 기준 여러 방향 브레스, 피격 시 낙백	바닥 회피



4. 넬줄의 잔재



✓ 탱커 유의사항

- 고통: 네임드 기력 100이 될 때 온탱에게 브레스 발사
- 고문의 보주: 고통의 방향을 보주에게 맞추면 99% 데미감버프가 사라짐
- 낙백과 바닥이 자주 오므로 중앙 위주+공대원 피해 없이 탱킹할 것
- 두번째 보주부터는 2개씩 나오는데 1브레스를 일직선으로 모두 맞출 수 있음



〈고문의 보주〉



〈일타이피〉

4. 넬줄의 잔재



✓ 힐러 유의사항

- 적개심 대상자가 외곽으로 빠진 후 해제
- 단, 이때 고문의 보주를 버리러 간 특임이 있다면 위치 확인 후 해제
- 80%, 60%, 30%의 정해 놓은 공생기 활용

✓ 특임 유의사항

- 고문의 보주를 짚게 되면 이속이 30% 감소
- 빠른 이동기를 활용해 외곽으로 가서 엑스트라 버튼으로 버리고 와야 함



4. 넬줄의 잔재



공대가 밀쳐지는 방향

지정된 공간 활용해서 해제, 넉백 주의

적개심 해제 받은 후 빠르게 복귀

탱 브레스 보주에 맞추기

특임: 보주 점사 후 외곽으로 가서 버리기



5. 영혼분리자 도르마잔(Soulrender Dormazain)



5. 영혼분리자 도르마잔



✓ 주요 공략 포인트

- 못피하기 힘든 넓은 범위에 바닥 피하기
- 쫓이 가로쉬에게 닿기 전에 점사로 처리
- 가로쉬 근처 오브젝트 3개를 40미터 이상 이격시키기



〈고문의 재연 피하기〉



〈넓게 퍼져 나오는 쫓 확인〉

5. 영혼분리자 도르마잔



✓ 알아야 할 스킬

스킬명(주기)	효과	대처
고문의 재연 (약 40초)	필드 4구역 중 3곳에 빨간색 바닥 생성	이속기+관문 등을 활용 / 귀퉁이 안전지대 (단 이동시에만 활용, 흰바닥이 올 수도 있음)
재현된 영혼 (최소 23초)	흰색 큰 바닥 3곳에 생성 / 큰 피해	고문의 재연과 겹치는 경우가 많으므로 안전하게 회피
나락살이 고통인도자 (고문 전후로)	쥘 4마리 소환 / 가로쉬에게 접촉 or 시전 성공 시 공격+치유 100% 감소	차단, 죽손 등으로 모아서 빠르게 처리
고문의 낙인	15초 지속 / 주변의 2초마다 DoT / 주변 쥘에게 받는 피해 +50%	아군을 피해 쥘 근처에서 비비기 / 범위 내 쥘 우선 처리
전투사의 족쇄 (80초~2분)	가로쉬 근처에 오브젝트 3개 생성 / 시전을 성공하면 공대에 전멸급 피해 / 1개 제거되면 공대 전체 피해(3개 모두 제거)	특임 담당자는 개인생존기+이속기 활용 / 1개씩 풀릴 때마다 공대전체 큰 데미지 공생기 분배

5. 영혼분리자 도르마잔



✓ 탱커 유의사항

- 황폐의 검(33초마다): 큰 물리피해 + 40초 동안 받는 물데미 100% 증가 (1중 도발)
- 소환된 쥘 처리+바닥 피할 수 있게 넴드 파킹

✓ 힐러 유의사항

- 전투사의 족쇄: 특임 대상자(1회당 3명)들에게 충분한 힐 지원
- 족쇄가 해제 풀릴 때마다 공대 전체에 피해가 오므로 공생기 활용

✓ 특임 유의사항

- 3명 동시에 걸림, 공대장의 콜을 듣거나 사전에 정한 순서대로 풀기
- 범위 지정형 공생기에는 효과를 못 받을 수 있으므로 개인 생존기도 활용



5. 영혼분리자 도르마잔



위급 시 안전지대
(이동 중에만 활용)

위급 시 안전지대
(이동 중에만 활용)

특임: 사슬 들고
40미터 이상
떨어지기

4구역 중
3곳에 생기는
빨간 바닥 피하기

쫓이 가로수에
도착하기 전에
빠르게 처리

6. 고통장이 라즈날(Painsmith Raznal)



6. 고통장이 라즈날



✓ 주요 공략 포인트

- 13x13 바둑판 모양의 필드와 각종 스킬들을 확인
- 이동은 기본적으로 선에 걸치지 말고 칸에서 칸으로
- 70%, 40%에 페이즈 전환 / 막페 블러드
- 어둠철 사슬 대상은 본진과는 다른 위치에서 무빙



〈반향의 망치가 퍼지는 장면〉



〈사슬 대상의 구체 대응〉

6. 고통장이 라즈날



✓ 알아야 할 스킬

스킬명(주기)	효과	대처
꽤기 상처	바닥에서 올라오는 각종 꽤기에 피격 시 큰 물리피해+스턴	패턴별로 대처 확인, 사슬 대상자는 본진 이격 후 꽤기도 대처
꽤기 구체	필드 한쪽 방향에서 한 칸에 1개씩 총 13개의 구체가 반대 방향 으로 이동	구체 한 개만 집중적으로 점사 후 이동 단 이동하며 지뢰, 꽤기 등을 주의하며 이동
어둠철 사슬	원딜 무작위 대상 지정 / 6초 후 사슬 활성화 / 파티원이 들어오면 피해+넉백	공대와 이격이 기본 / 이동시 점멸기 적극 활용 / 탱커가 외곽으로 빠질 때 위치 주의
검은 불길	사이 페이즈에 모든 공대원에 화염 피해	공생기 배분
어둠철 불씨	사이 페이즈 빨간 바닥과 함께 등장 / 무작위 대상자를 추적하며 디버프 부여	각종 패턴 대처+이동하며 쫓 처리

6. 고통장이 라즈날



✓ 주의해야 할 스킬 : 불꽃짐쇠 덫

- 전투 중 무작위 대상 최대 4명에게 8초 후 덫을 활성화
- 이 덫은 **밟는 것** 뿐 아니라 **쇄기에 관통**, **쇄기 구체와 접촉** 시 **공대 전체 데미지**
- 퍼질 때 받는 데미지는 크지 않지만 **한번 터지면 1.5초간 받는 지뢰 피해 +200%**
- 2개 정도는 동시에 공생기를 활용해서 터트리고, 나머지는 1개씩 힐업과 함께 활성화 / 공생기 배정을 하지 않았다면 1개씩 밟기
- 오프탱 or 마뎀무적기 등을 활용해서 처리



〈쇄기 구체에 밟히는 덫〉



6. 고통장이 라즈날



✓ 탱커 유의사항

- 고통의 도구 2종류 확인: 온탱에게 큰 물리피해+거리 비례 공대 화염피해
- 반향의 망치(1페): 탱커 위치를 기준으로 **모든 방향**에 퍼져나가는 바닥 생성
- 열십자 도끼(2페): 탱커 위치를 기준으로 **큰 십자가 모양**의 바닥 생성.
PTR에서는 2칸에 바닥이 생성된 경우가 많았음(본섭은 미확인)
- 쌍날의 낫(3페): 위의 **두 가지 패턴이 합쳐서** 나옴



〈반향의 망치가 퍼지는 장면〉



〈열십자 도끼가 뺏는 장면〉

6. 고통장이 라즈날



<가로 13칸>



사슬 대상자는 항상 본진과 이격 이동도 조심

고문의 도구 종류 활성화 시 외곽에서 맞고 복귀

덜 폭발이 과도하게 겹치지 않게 처리 / 빼기 or 구체와 접촉도 고려

구체 1개만 점사 후 출구 만들기



고문의 도구 종류 활성화 시 외곽에서 맞고 복귀



<세로 13칸>



7. 태초의 존재의 수호자(Guardian of the First Ones)



7. 태초의 존재의 수호자



✓ 주요 공략 포인트

- 레이드마다 하나씩 있는 기어체크형 네임드 / 초블
- 필드에 있는 마력핵을 활용해 넴드 스킬에 대처
- 스톤과 침묵 패턴이 있어 딜로스를 줄여야 하므로 각종 스킬을 절대 맞으면 안됨



침묵을 부여하는
파수기 항상 주시

마력 핵과 너무
멀리 있지 않을 것



〈필드는 넓지만 좁은 활동반경〉

3개의 마력 핵
중앙에 넴드 파킹

마력 핵과 넴드를
너무 멀리 떨어뜨리지
않을 것

7. 태초의 존재의 수호자



✓ 알아야 할 스킬

스킬명(주기)	효과	대처
제거 규약	넴드 기력 0일 때 5초 시전 / 공대 큰피해	공생기보다는 힐업에 집중
말살	주 대상에 큰 비전피해를 나눠입히고 디버프 부여 / 디버프가 있으면 추가 뎀증	사전에 2개조로 나누어 각 해당 조 탱커에게 나눠서 맞을 준비
위협 요소 무력화	무작위 3대상 지정 후 중간 범위의 데미지	다른 파티원 피해없이 지정한 곳에서 3명이 겹치지 않게 맞기 / 마력핵 페이즈에도 윽
분해/파수기	전방 브레스 / 무작위 이동하는 적NPC	달을 경우 스턴 / 달을 경우 침묵
광휘의 마력	마력 핵 근처에서 활성화 됨 / 플레이어 받는 피해 90% 감소	넴드 기력 60이 되면 바로 옆 마력핵도 파괴 되므로 바로 이동도 준비
분열	넴드 기력 60이 되면 공대 전체에 큰 피해	15미터 이상 이격 시 피해량 50% 감소 공생기 활용

7. 태초의 존재의 수호자



✓ 주의해야 할 스킬 : 제거 규약과 분열

- 네임드 기력이 0이 되면 전체 큰 피해, 5초의 시전, 반복될 수록 더 큰 피해
- 마력을 채우기 위해서는 탱커가 주변 마력핵으로 네임드 파킹(기력 60까지)
- 마력핵 주변에는 광휘의 마력지대가 있고 이곳에서 받는 피해 90% 감소
- 분열: 네임드의 기력이 어느 정도 차면 마력핵이 폭발하며 공대에 전체 피해
- 분열이 터질 시에 15미터 이상이면 피해량 반으로 감소



7. 태초의 존재의 수호자



✓ 탱커 유의사항

- 가르기: 주 대상 6미터 모든 파티원에 큰 물리피해, 20초 동안 받는 피해 200%
- 말살: 주 대상에 0의 물리피해+큰 비전피해 / 나눠 맞아야 하므로 딜러조 편성
- 가르기는 40~45초 주기이므로 1중 맞도발
- 말살은 약 1분 25초 주기, 오프탱 도발 후 해당 말살조와 함께 맞기(2개조 편성)
- 불안정한 마력: 기력이 0이 되면 공대 전체 데미지 횡수 증가마다 데미지 증가
 - ▶ 네임드를 근처 마력 핵으로 이동(시전 중에도 이동 가능)



〈광휘의 마력에서 충전을 하는 모습〉



7. 태초의 존재의 수호자



8. 운명필경사 로칼로(Fatescribe Roh-Kalo)



8. 운명필경사 로칼로



✓ 주요 공략 포인트

- 현재까지 알려진 스킬 타임테이블이 도감과 다름(일반적으로는 83%, 60%, 33%에 운명 재정렬) / 블러드는 막페를 추천
- 모든 공대원들의 '운명 재정렬'에 대한 이해가 필수
- 보스가 사용하는 스킬들이 상당히 커서 전투공간 활용도 중요



〈운명 재정렬을 맞추는 모습〉




〈상당히 크게 오는 레이저〉

8. 운명필경사 로칼로



✓ 알아야 할 스킬

스킬명(주기)	효과	대처
운명의 결합	필드에 한쪽에 5개의 캐삭빔 을 준비 / 6초 후 모래시계 모양 으로 발사	 레이저의 시작지점을 보고 무빙
영원의 부름 (≡영원의 메아리)	무작위 대상 반경 20미터 에 큰 암흑피해 / 영원의 부름이 터질 때 메아리를 남기고 , 이미 있던 메아리도 한번 더 터짐	기존에 깔린 메아리 자리를 확인 후 공대원을 피해 외곽을 활용해서 바닥 깔기 / 무적기 활용(?)
운명의 망령 (탱 소환 쫓)	탱 스킬을 맞은 후 쫓 생성 / 탱에게 접근 하거나 기력이 차면 공대에 큰 피해	빠른 쫓 처리 / 망령이 죽으면 변형체를 소환 하고 차단 과 함께 빠르게 처리
운명의 흉물 (사이페 쫓)	무작위 대상으로 여러 쫓 소환 / 40미터 내 공대원에 이감+큰 피해 주는 스킬 시전	차단 과 함께 빠른 쫓 처리
운명의 파편	검은 색 공 소환 / 접촉 시 큰 피해+이감	특히 사이페에 맞지 않을 것 / 적당한 무적기로 구슬 지우기
불안정한 부산물	사이페에 무작위 공대원을 주시 잡고 따라오는 쫓 등장	주시 대상이 된 파티원 집중 힐

8. 운명필경사 로칼로



✓ 주의해야 할 스킬 : 운명 재정렬

- 1페와 사이페(6칸), 막페(2칸)에 등장하는 특임
- 각 원판에 파란색 기둥과 육각형 룬이 생김 ▶ 기둥을 밟고 룬을 기다리기
- 1명(또는 홀수)가 서면 시계방향 / 2명(또는 짝수)가 서면 반시계방향으로 돌아감
- 사이페 기본 진영은 외곽에 발판이 없는 쪽을 활용 / 특임만 원판 맞추기

사이페 40초 / 막페 30초안에 재정렬을 끝내지 못하면 전멸

파란색 기둥위에 올라서서 룬을 기다리는 모습



본진 이동 중에는 되도록 원판과 원판 사이를 이용

사이페에 6칸 모두 재정렬이 필요할때 본진을 외곽으로 이동

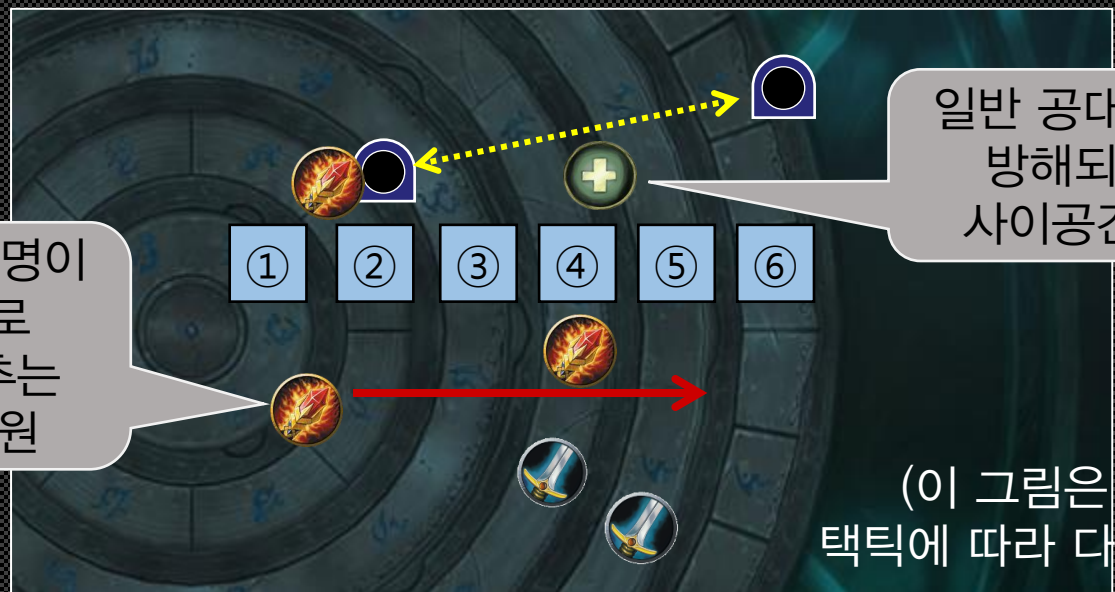
8. 운명필경사 로칼로



사이페 40초 / 막페 30초안에 재정렬을 끝내지 못하면 전멸

- ✓ 주의해야 할 스킬 : 운명 재정렬(예시)
 - 원의 중심쪽(1-3번)은 이동기가 준수한 원딜을 배정
 - 넴드와 가까운 쪽은(4-5번)은 오프탱 또는 근딜 배정
 - 최외곽(6번)은 본진에서 멀리 떨어질 수도 있으므로 외부 이동기까지 지원 준비
 - 원판과 원판 사이 공간에 관문도 지원

중심부 특임조 1~2명이 성공하면 바깥으로 이동하면서 룬 맞추는 훌쩍 인원수를 지원



일반 공대원은 특임에 방해되지 않도록 사이공간으로 이동

(이 그림은 예시이므로 택틱에 따라 다를 수 있습니다)

8. 운명필경사 로칼로



✓ 탱커 유의사항

- 운명 부르기(35~40초): 1중 도발(≒파괴의 문양) / 8초 후 거리 비례 피해 / 공대원과 이격(복귀할 때 이동기 사용하는 것을 추천)
- 운명의 망령: 운명 부르기를 맞은 후 탱커의 분신 생성 / 접촉하지 않도록 이격
 - 망령 쫓을 너무 멀리 뽑으면 딜러들이 처리하기 힘드므로 적당한 거리에서 맞아야 함
- 예언자의 탐침: 새로운 공격 대상에게 추가 피해 / 기본 방어기재 사용 후 도발
- 운명의 흉물: 사이페 등장 / 덩치가 큰 쫓 / 어글을 잡고 차단과 함께 진영 유지



〈운명 부르기 때
외곽으로 빠지는 모습〉

8. 운명필경사 로칼로



9. 켈투자드(Kel`Thuzad)



9. 켈투자드



✓ 주요 공략 포인트

- 본체와 전투하는 1페 / 내-외부로 나눠서 전투하는 2페 / 막페로 구성
- 내부조(단일 위주)-외부조(광딜 우선) 적절한 조 편성
- 사이페: 외부조 풀 처리와 내부조 잔재 전투 간 서로 연계 필요
- 특히 막페는 바닥때문에 공간이 협소하므로 공대원이 뭉쳐서 이동하는 것이 중요



〈본체 페이즈는 공간 활용이 중요〉



〈내부조에 오는 레이저〉

9. 켈투자드



✓ 알아야 할 스킬(본체 페이즈)

- '흑한의 썰기'의 경우 유도가 가능한 것으로 추측

스킬명(주기)	효과	대처
울부짖는 눈보라	다수의 무작위 위치 반경 8미터에 눈보라 생성 / 20초 후 터지며 밟으면 큰 피해	기본적인 바닥 피하기
어둠의 환기	넴드 페이즈 중에 죽인 썰기 와 전투 중 죽은 플레이어 를 되살려서 공대원 추적	죽으면 안됨 / 공대원들이 같이 모여 썰기를 뽑고 이동하면서 처리
흑한의 썰기 (페이즈 당 1번)	무작위 공대원 위치에 얼음 썰기를 생성하고 주변에 피해 / 2초당 5%씩 체력이 감소하며 터질 때 공대 피해+DoT(중첩됨)	1개 혹은 2개가 생성된 위치에 넴드 파킹해서 우선 점사+물딜 / 2개가 동시에 터질 땐 공생기 활용 / 이후 중첩관리 를 위해 딜 금지
냉기 작렬	무작위 1대상에게 약 16만의 피해 / 8미터 내 공대원과 나눠 맞음 / 피해 받은 사람들은 얼어붙은 구속으로 이동불가	무적기 활용(마법피해 면역) / 공대원과 뭉쳐서 같이 맞되 너무 많으면 이후 속박 대처가 힘들므로 적절한 조 편성 / 속박은 대무와 해제
서리결속 헌신자(썰)	무작위 대상을 지정해서 추적 / 접촉 시 큰 피해 / 어둠의 환기 때문에 다시 나옴	공대원들이 같이 모여 썰기를 뽑고 이동하면서 처리 or 개인생존기+대상자만 이격

9. 켈투자드



✓ 알아야 할 스킬(내부조)

- 내부조는 낙사가 가능한 구간이므로 낙백에 유의
- 레이저 피격 시 속박은 해제가 안되는 것으로 확인: 따라서 맞으면 안됨

스킬명(주기)	효과	대처
어둠의 균열	내부에 무작위 바닥이 계속 생성 / 피격 시 큰 피해+속박	기본적인 바닥 회피
흑한 작렬	지속해서 무작위 방향으로 레이저 발사 / 피격 시 4초간 이동불가	기본적인 브레스 대처
불멸의 분노 (캐스팅 10초)	켈투자드 잔재의 체력이 33% 씩 깎일 때 마다 시전 / 내부조 에 남은 플레이어에 큰 피해+낙백	딜러들의 빠른 쫓 처리

9. 켈투자드



- ✓ 사이 페이즈(내부조: 단일딜 위주+힐러 / 외부조: 탱2+광딜 위주)
 - 켈투자드의 체력이 0이 되면 가운데 영혼이 생기고 내부조 진입
 - 외부조: 기본적으로 쫓 차단, 광딜로 빠르게 정리
 - 내부조: 단일딜+브레스 피하기 / 각 사이페는 잔재의 체력 66%, 33%때 끝
 - 제한시간 45초 : 넘드가 전멸 스킬 시전 / 끊으려면 내부 잔재 체력을 33% 깎아야 함 / 내부조가 완료되면 외부에 남은 쫓 들이 강화

내부조로 들어가려면 켈투자드 영혼과 접촉



기본적인 바닥과 레이저 피하기

사이페 처리 후 나가는 포탈



9. 켈투자드



✓ 탱커 유의사항(2탱 모두 외부조)

- 얼음 파편: 온탱에게 쓰는 기본 평타 스킬 / 탈진 디법이 있을 때는 맞지 않을 것
- 영혼의 균열: 온탱에게 33,000 가량 암흑 피해 / 3개의 영혼의 조각이 생성
- 영혼 탈진: 균열을 맞고난 후 1분 동안 물리 피해 500% 증가 / 제거 못하면 사망
- 영혼의 조각: 필드 여러 곳에 영혼 조각을 먹어야 영혼 탈진 중첩 제거 가능
- 무시무시한 누더기골렘: 사이페 외부에 나오는 쫄은 탱에게 전방 브레스를 사용

(탈진 디법이 있으면 쫄 탱킹 주의)



영혼의 조각이
전체 필드 무작위
3곳에서 나옴

브레스 방향이
공대원에게
가지 않도록 주의



9. 켈투자드



✓ 힐러 유의사항

- 흑한의 썰기: 무작위 파티원 위치에 썰기 생성 / 각 썰기는 2초마다 5%씩 생명력을 잃지만 파괴될 때 공대 전체에 냉기 피해 + 10초간 같은 피해량 증가 / 페이즈가 넘어가면 썰기에 개수가 증가
- 냉기 작렬: 무작위 대상에게 큰 이펙트 생성 / 공대원과 나눠서 맞고 맞은 공대원들은 해제 필요
- 사악한 독기: 내부조에 있는 모든 인원은 2초마다 DoT
/ 중첩되므로 힐업 집중

- PTR 도감에는 막페에도 온다고 되어 있지만 아직 정확한 확인 불가



〈흑한의 썰기〉



9. 켈투자드(넴드 페이지)



9. 켈투자드(외부조)



9. 켈투자드(내부조)



10. 실바나스 윈드러너(Sylvanas Windrunner)



10. 실바나스 윈드러너



✓ 주요 공략 포인트

- 1페 (체력~80%) / 2페 (이동하며 풀과 전투) / 막페 (4단상 타임어택)
- 1페 약 5분 전투 / 2페 4분 내외 / 3페는 단상마다 1분 주기로 파괴
- PTR에서는 킬 로그가 없음 / 초반에는 전투시간에 따라 초블+돌아오는 블러드
- 1페 사슬관리 / 2페 이동과 풀 처리 / 막페 바닥과 중첩 관리가 중요



〈사슬을 처리하는 모습〉



〈2페 이동에 유의〉

10. 실바나스 윈드러너



✓ 알아야 할 스킬(1페/3페)

스킬명(주기)	효과	대처
날카로운 화살	무작위 대상에게 3초간 출혈피해 / 중첩됨	지배의 사슬 로 제거
지배의 사슬 (1페)	무작위 대상에게 바닥 생성하며 지역에 큰 피해 / 근처 가장 가까운 플레이어를 끌어당기며 날카로운 화살 제거	공대원들과 진영을 유지하고 본인의 디버프를 확인 후 잘 지워야함 / 1페에는 이동할 요소가 많으므로 빠르게 처리
어둠의 장막 (1페, 3페)	네임드 근처 20미터에 큰 피해+치유감소 / 0.5초 주기 5중첩마다 공대 전이시킴	안개 중첩이 빠르게 쌓이므로 사슬 or 바닥과 함께 피해야할 수도 있음 / 이속기도 지원
밴시의 비명 (1페, 3페)	대상자와 주변 5미터에 암흑피해 / 주변에서 맞을 시 4초간 침묵	기본적인 산개
밴시의 파멸 (3페)	무작위 대상에게 중첩되는 암흑피해 / 효과 제거 시 바닥(밴시의 파멸 웅덩이)생성	디버프 대상은 외곽에서 해제 를 받아서 바닥 생성 / 웅덩이를 무빙에 방해되지 않도록 미리 먹고 해제를 받아 이동 시킬 수도 있음
밴시의 분노 (3페)	공대원 전체에 4초 동안 DoT / 시전 종료 후 공대의 남은 파멸 중첩만큼 추가 피해	밴시의 분노가 오기 전에 모든 공대원들은 파멸 중첩을 해제 해야 함

10. 실바나스 윈드러너



✓ 알아야 할 스킬(2페 우선순위: 영혼심판관>거수>희망파괴자>나머지

- 네임드 근처로 빠르게 이동하되 정수리 시점으로 / 전투하는 단상을 넓게 쓸 것

스킬명(주기)	효과	대처
황폐화	실바나스의 시전 차단을 하지 못하면 전멸	빠르게 접근+ 차단
유령의 파도 (실바나스)	검은색 보주를 방출 / 접촉하면 DoT+ 넉백	이동 중에 네임드가 시전하므로 주의해서 무빙
종말의 찬가 (모든 쫄)	쫄 근처 50미터 내에 플레이어가 없으면 1초마다 암흑피해	빠른 무빙
분쇄의 공포 (영혼심판관)	대상과 반경 5미터 내에 증가하는 암흑피해	해제 또는 만료되면 다른 플레이어에게 전이 / 해제를 하지 않고 대상자에게 집중힐을 넣는 것도 고려 / 영혼심판관을 죽여야 없어짐
격분&불안정화 (희망파괴자)	근접 공격을 할 때마다 화염피해+60미터 내 공대원에 추가 화염피해 / 피해받으면 치감	공대원이 피해를 입을 때마다 받는 치유 10% 감소되고 이는 중첩됨 / 따라서 쫄 처리 유의
무기력의 저주 (소환사)	보주 4개 생성 / 터지면 공대원 전체 피해 / 피해 받은 사람은 3초간 디법+이속감소 / 무언가를 시전하면 저주 시간 1초씩 증가	보주는 쫄과 함께 처리, 무기력의 저주는 탱커+힐러 우선 제거 / 나머지는 3초간 키보드에서 손 떼기

10. 실바나스 윈드러너



✓ 탱커 유의사항(1페/3페)

- 울부짖는 화살(1페는 5초 주기, 3페는 7초 주기): 대상에 암흑 피해 / 공대원에는 거리 비례 암흑 피해 / 위치 이격
- 순찰자의 심장추적자: 넴드가 5초 마다 중첩 발생 / 3중이 되면 온탱에게 큰 물데미+암데미+디버프 부여 / 디버프가 없어지고 도발을 가져오는 걸 기본으로 정하되 네임드가 자주 이동하며 스킬 시전이 밀려 6중이 한번에 발사 되는 경우도 있으므로 주의해야 함 / 온탱이 3중 상태에 스킬을 또 맞는다면 큰 생존기



〈울부짖는 화살 이격〉



심장추적자
디버프가
6중이 된 모습

〈잡은 무빙 중에 중첩관리 유의〉

10. 실바나스 윈드러너



✓ 탱커 유의사항(2페)

- 2페에 생성되는 쫄 중 거수와 영혼심판관의 어글을 확인
- 거수: 같은 대상을 공격하면 공격력+공속 증가 / 4-5중에 도발 인계
- 영혼심판관: 채찍 강타로 대상에게 물뎀+9초 동안 물리 피해(채찍 상처 디버프) / 채찍 상처는 회피-방막-무막-빛나감 불가 / 딜러가 신속히 처리+1중 도발

나락벼림 거수의 모습:
한 대상이 오래
탱킹하지 않기



나락살이 영혼심판관의
모습: 채찍 상처 주의

〈사이페 나락살이 무리와 전투〉

10. 실바나스 윈드러너



✓ 힐러 유의사항

- 어둠의 비수: 대상자들에게 집중 힐
- 분쇄의 공포: 2페 영혼심판관이 쓰는 기술로 디버프가 제거되어도 다른 공대원에게 전이가 되므로 굳이 해제보다는 집중힐을 하는 것도 고려해야 함
- 불안정화: 2페 희망파괴자가 쓰는 기술로 탱커에게 평타를 때릴 때마다 공대 전체피해+치유감소 / 중첩되며 해제도 되지 않음 / 오버힐 또는 외생기 활용
- 밴시의 파멸: 3페에 디버프 대상자 확인 / 바로 해제하면 바닥이 본진에 생기므로 대상자가 이격된 걸 확인하고 해제 / 네임드가 밴시의 분노를 시전하기 전에 디버프를 가지고 있는 사람이 없어야 함



10. 실바나스 윈드러너(1페이지)



10. 실바나스 윈드러너(2페이지)



10. 실바나스 윈드러너(2페이지 계속)



10. 실바나스 윈드러너(3페이지)



4단상 / 3페를 시작하는 단상이 랜덤인 듯 / 한 단상별 1분의 타임어택

센터에 진입 시 공대에서 제외됨(사망)

좁은 공간+웅덩이 관리+중첩 관리를 신경쓰면서 진행

각 성약단별 무언가 오브젝트를 활용하는 듯 하지만 확인된 것은 없음

현재 킬 로그가 없어서 네임드를 몇%까지 딜해야하는지도 미지수

(실제 맵의 4단상은 이 그림보다는 더 큼니다)

원래는 정공과 공장 준비 등을 위해 만들었지만 점점 일이 커졌네요.
읽어 주신 분들, 추천 주신분들 모두 감사하고
지배의 성소에서 건승하시길 바랍니다.

오타 및 오류 지적 환영합니다

인벤쪽지 / 인게임쪽지(도라온칩스타일) / 스트리밍 채널(칩스탈)
등으로 남겨주세요.

