

# Asation Boss 2 - Die Furchtwache

Die [Furchtwache](#) ist ein Boss-Trio, das mit jedem toten Mitglied neue Fähigkeiten einsetzt.

Ihr begegnet ihnen als zweiten Boss von Asation im Viersteitigem Forum.

## Gruppenzusammenstellung

2 [Tanks](#)

2 [Heiler](#)

4 [Damage Dealer](#)

## [Heirad](#)

Trefferpunkte (normal): 402.574

Trefferpunkte (schwer): 534.716

## [Ciphas](#)

Trefferpunkte (normal): 578.700

Trefferpunkte (schwer): 786.576

### Kel'Sara

Trefferpunkte (normal): 601.066

Trefferpunkte (schwer): 739.816

### Furchtwachen Legionär

Trefferpunkte (schwer): 7.676

Drei dieser [Mobs](#) ruft [Kel'Sara](#) während Phase drei im Schwer-Modus herbei.

## **Story Mode**

## **Schwerer Modus**

Die [Furchtwache](#) besteht aus drei Gegnern. [Heirad](#), [Ciphas](#) und [Kel'Sara](#). Alle drei Gegner haben spezielle Buffs, die dazu führen, dass ein Angriff auf sie die anderen Furchtwachen buffen. So lässt ein Angriff auf [Kel'Sara](#) [Ciphas](#) mehr Schaden anrichten, ein Angriff auf [Ciphas](#) [Heirad](#) mehr Schaden anrichten und ein Angriff auf [Heirad](#) heilt [Kel'Sara](#).

Da die Furchtwachen auf volle Lebenspunkte gesetzt werden, wenn eine von ihnen besiegt wurde, müssen sie nacheinander fallen.

#### **Reihenfolge:**

Als erstes wird [Heirad](#) besiegt. Dies liegt daran, dass er Tankimmun ist und somit immer einen zufälligen Spieler aus der Gruppe mit Machtblitzen beschießt. Zusätzlich heilt Schaden auf [Heirad](#) [Kel'Sara](#), was aber egal ist, da ja [Kel'Sara](#) sowieso noch keinen Schaden erleidet.

Als zweites widmet sich die Gruppe [Ciphas](#). Bei Angriff auf [Ciphas](#) wird der Schaden von [Heirad](#) erhöht, was allerdings keine Rolle spielt, da dieser ja schon besiegt wurde.

Als letztes wird [Kel'Sara](#) besiegt.

Nach jeder besiegten [Furchtwache](#) bekommen die verbleibende(n) neue Fähigkeiten.

### **Phase 1: Kampf gegen [Heirad](#)**

Die Gruppe konzentriert ihren Schaden auf [Heirad](#). Die [Tanks](#) kümmern sich derweil um [Kel'Sara](#) und [Ciphas](#). Dabei erhalten sie einen [Debuff](#), welcher den Schaden des entsprechenden Gegners erhöht. So sollten sie bei ca. 5 Stapeln die Gegner wechseln. [Kel'Sara](#) und [Ciphas](#) sollten dabei links und rechts nahe der Mauer getankt werden.

Ab und zu wirkt [Heirad](#) "Brodelerde Ketten". Diese verursachen an der Gruppe hohen Schaden und muss unterbrochen werden. [Heirad](#) wird jedoch von [Ciphas](#) mit einem Schild geschützt, sodass die Gruppe erst [Ciphas](#) angreifen muss bis der Schild fällt um anschließend unterbrechen zu können.

Die Phase endet wenn [Heirad](#) besiegt wurde.

### **Phase 2: Kampf gegen [Ciphas](#)**

[Ciphas](#) hat durch den Tod von [Heirad](#) eine neue Fähigkeit erhalten. Er verdammt jetzt zufällige Spieler. Dieser Spieler erhält 2 Stapel vom Verdammen-[Debuff](#), der so schnell wie möglich entfernt werden muss, indem der Spieler durch 2 grüne Voids läuft. Diese entstehen in dieser Phase unter zufälligen Spielern, welche schnell aus ihnen rauslaufen müssen, da sie ansonsten nicht mehr für den verdammten Spieler zur Verfügung stehen. Sollte es der verdammte Spieler nicht schaffen rechtzeitig durch zwei grüne Voids zu laufen, wird er sterben. Verdammen kann durch die Rolle vom Scharfschütze/Revolverheld oder durch die Machtbarriere vom Gelehrten/Hexer umgangen werden.

Die [Tanks](#) müssen sich weiterhin abwechseln.

### Phase 3: Kampf gegen [Kel'Sara](#)

[Kel'Sara](#) erhält zwei neue Fähigkeiten.

Zum Einen wirkt [Kel'Sara](#) einen [DoT](#) (Verdorrender Schrecken), der nicht gereinigt werden kann.

Zum Anderen markiert [Kel'Sara](#) einen Spieler mit einer Todesmarkierung und verfolgt den entsprechenden Spieler. Dieser wird zusätzlich verlangsamt. Der Spieler muss 20 Sekunden lang vor [Kel'Sara](#) fliehen, da er ansonsten mit einem Schlag getötet wird.

### Hardmode

Spoiler anzeigen

### Nightmare

Spoiler anzeigen

Quelle: [SWtoR-Cantina](#)