



Poco dopo la Separazione un oscuro messaggero approdò sulle giovani spiagge di Zandalar, desideroso di persuadere le locali tribù ormai isolate di servire N'zoth. Zek'voz era pronto ad allettare, corrompere o semplicemente ad uccidere per raggiungere il proprio scopo, ma non era pronto ad affrontare i sistemi di difesa di Uldir. E' stato catturato, studiato, smontato e conservato negli archivi dei Titani, dove ha atteso a lungo l'occasione per fuggire.

Il fight avviene in una stanza di archiviazione per le informazioni sugli Dei Antichi, man mano che il boss perde salute i **dischi di memoria si attivano e scatenano nuove abilità sul raid, mentre il boss invece utilizza sempre i soliti attacchi.**

### Vigore del Vuoto

Abilità del tank. Il boss colpisce con **una SERIE di fendenti** il difensore in aggro, ogni colpo ha effetti diversi.

#### Primo Colpo

**Cleave frontale, riduce le cure del 50% per 8 sec. Si accumula.**



#### Secondo Colpo

**Aumenta i danni subiti del 50% per 40 sec e infligge ingenti danni.**



#### Terzo Colpo

**Cleave frontale, riduce le cure del 100% per 8 sec. Accumulato con il primo.**



Segue..

**Ci sono 2 modi per gestire lo switch:**

-Far subire tutto ad 1 tank con cd esterni e poi switch. Avremo 1 tank con 100% di cure ridotte e il 50% di danni in piu presi, ma l'altro senza debuff.

-Oppure scambiarsi il boss, appena dopo il secondo colpo, ma così avremo entrambi i tank con il debuff del 50% delle cure e uno con il 50% in piu di danni presi.

**Scintilla Titanica**

Periodicamente per tutto il fight, i dischi dei titani **infliggono danni a personaggi casuali del raid. Non evitabile, da curare.**



**Oscurità Crescente**

Quando Zek'voz raggiunge 100 energia scatena **un serie di impulsi oscuri con il tank attivo come epicentro.**

Ogni "tipo" di impulso ha ordine casuale ma le pattern o "forme" sono sempre e solo 3:



Restare nelle fasce oscure, **infligge danni LETALI**, ma mantenendosi a media distanza (max range per i melee) è molto facile notare e muoversi verso le zone sicure.



Queste sopra elencate sono le abilità che il boss utilizza SEMPRE durante il fight, seguono quelle che variano a seconda della % del boss.

## Fase 1: CAOS!

Il disco di C'thun si attiva.

### Raggio Oculare:

Una visione di C'thun viene evocata, **IN POCO TEMPO** targetta e spara un raggio ad un giocatore casuale (melee compresi).



Questo raggio è identico a quello usato dall'old god in vanilla!

Esso **rimbalza sui giocatori troppo vicini ALL'INFINITO** ed infliggendo sempre danni **maggiori!**

Se il player targettato resta in mezzo ai melee o non esce dal raid in tempo ,causa una devastante catena di danni (e di morti).

**Allontanandosi dagli alleati** si minimizzano i danni.

### Guerrieri Silitide:

Evoca 2 gruppi da 3 di Qiraj (6 totali) che **si fixano sui player** e che quando colpiscono in mischia oltre ad infliggere danni, rallentano del 50% il giocatore.

Spesso vengono kitati in massa sotto il boss, per poi venire stunnati e zergati brutalmente.

Questi insetti hanno una discreta quantità di vita, ma **sono affetti da rallentamenti, grip e stun.**

(Occhio al diminishing! Spammare stun diventa inutile e pericoloso).



Al 65% di vita il boss esce dalla fase CAOS.

## Fase 2: INGANNO!

Il disco di Yogg-saron si attiva.

### Inganno Torbido:

Infetta un giocatore con una malattia che **quando termina crea una Nube Minacciosa** sulla sua posizione.

Sempre emulando l'old god, entrare in contatto con una di queste nubi **genera un Guardiano di Yogg-Saron**.



**ASSOLUTAMENTE DA EVITARE! QUESTI MOB QUANDO RAGGIUNGONO MAX ENERGY O VENGONO UCCISI SCATENANO UN AOE ABOMINEVOLE SUL RAID !!!**

---

### Tessitore del Vuoto Nerubiano:

Crea 2 caster che spammano Void Bolt sui giocatori, infliggendo ingenti danni. Questi mob **non possono essere mossi ma possono (e devono) essere interrotti!**

Due melee e un caster bastano per avere un continuo giro di interrupt su un mob, ad ogni modo devono essere focussati ed uccisi.



Inoltre è importante notare che nonostante l'interrupt questi mob **RICASTANO SUBITO!** Quindi si consiglia di interrompere a metà cast, se non dopo.

Quando raggiunge il 30% di vita restante il boss esce dalla fase INGANNO!

### **Fase 3: CORRUZIONE!** Fase di soft-enrage

Il boss si infuria, sovraccarica i dischi e **attiva i poteri di N'zoth**. In questa fase la frequenza di Scintille Titaniche aumenta, incrementando i danni costanti sul raid.

Comunque il boss presenta solo una nuova letale meccanica.

#### **Globo del Corruptore:**

**Globi oscuri cadono dall'alto**, se e solo se toccano il terreno vi si attaccano e spammano danni ingenti ogni 5 secondi al raid, ad ogni impulso i danni raddoppiano portando al wipe in circa 15 secondi!

**I giocatori devono intercettare i globi per rispedirli in aria MA coloro che li intercettano subiscono Patto del Corruptore, un potente buff che aumenta danni, cure e vita del 100% MA QUANDO TERMINA MINDCONTROLLA IL PLAYER CON "Volontà del Corruptore" e costringe la vittima a spammare fear sui suoi "ex" alleati vicini finchè non viene uccisa.**

La fase continua sino alla morte del boss.

---

#### **In Breve:**

-Ricordarsi **che in tutte le fasi le abilità del tank e l'AoE concentrico** Oscurità Crescente **saranno SEMPRE presenti**, spesso in concomitanza alle altre abilità. Muoversi per evitare e non stare davanti al boss.

-Uccidere gli add silitidi raggruppandoli e stunnandoli, uccidere i nerubiani interrompendoli a cd e focussandoli.

-**MAI stare vicini ad altri giocatori in ogni fase**, il raggio di C'thun salta a spam e le nubi di Yogg-saron se rilasciate male causano una quasi inevitabile catena di morti. Rilasciare le nubi contri i muri.

-Burnare il boss in fase 3 prima che siano i player mindcontrollati a burnare il raid. Sfruttare classi con execute, la bl e il **buff momentaneo di coloro che intercettano le sfere**.

---

#### **Curiosità:**

-Nessuna fase su Y'shaarj...peccato.

-In mythic TUTTE le abilità usate permangono per il resto del fight D:

- Yeh'glu N'Zoth okom hoq... Y'za sythn ouu !!!!!!!!

