



Anni fa la malattia del sangue corrotto diede inizio al periodo più terrificante dell'impero Zandalari e confinanti. I Costrutti di Uldir hanno studiato a lungo questa malattia, scoprendo che solo l'isolamento e lo sterminio erano soluzioni valide. Sfortunatamente mentre i sistemi di sicurezza di Uldir iniziavano a vacillare, un campione della malattia si mescolò con il sangue di G'huun, creando non solo una versione potenziata della malattia stessa ma anche un abominio dotato di coscienza in grado di diffonderla a comando.

Il fight si basa su una meccanica: **Vettore Omega**, ma per comprenderlo a fondo dobbiamo partire dal debuff sul tank.

Afflizione Evolvente

Con i colpi in mischia Vectis applica un accumulo di **Afflizione Evolvente**, questo debuff dura 12 secondi ed infligge danni per tutta la sua durata.

Vettore Omega

Il vettore omega è una malattia che infetta un player e che dopo **10 secondi scade e si sposta sul giocatore più vicino!**

Da solo non infligge danni elevati, ma il problema sta altrove..

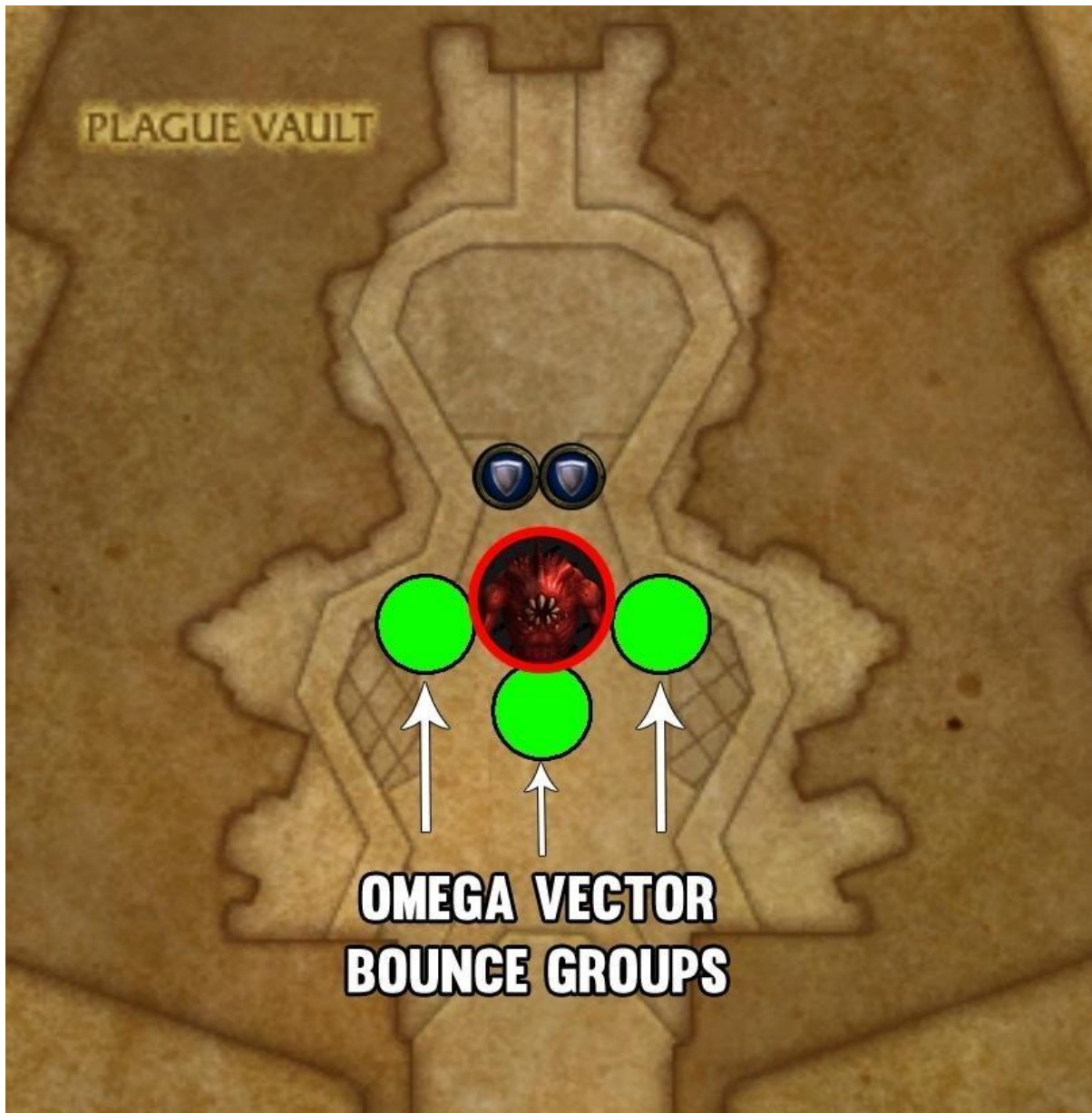
OGNI volta che la malattia lascia l'ospite, gli applica una stack di Infezione Persistente, un debuff INFINITO che aumenta i danni natura subiti del 5% per accumulo.

Infezione Persistente viene anche inflitta da TUTTE (tranne colpi melee) le abilità del boss.

TUTTE le abilità del boss infliggono danni da natura!

Quindi **essere colpiti da ondate di sangue, stare nelle pozze di danno e altri danni inutili aumenta drasticamente le stack**, le quali già aumentano da sole visto che Vettore Omega continua a saltare tra i player.

Un esempio di come mantenere basse le stack è quello di creare 3 gruppi di giocatori e lasciare che il vettore salti in 1 di essi. Quando il gruppo ha troppe stack di Infezione Persistente il player malato deve semplicemente portare la malattia in un gruppo ancora “sano” con poche stack, in modo da mantenere i danni al minimo.



E' quasi inutile aggiungere che subire più stack di quelle "obbligatorie" è estremamente pericoloso per l'hc, mentre nel mythic causa spam di morti istantanee per una meccanica chiamata Eruzione Terminale (che spiegherò nella sezione mythic).

Una volta appresa la meccanica del Vettore Omega e delle stack il resto del fight è molto semplice..

Il boss ha 2 fasi: Solido e disciolto.

Fase 1: Saggiare gli Ospiti

Vectis è attivo, ha bisogno di essere tankato ed utilizza 2 abilità.

Contagio

Il boss periodicamente spamma un AoE natura su tutto il raid, i suoi danni sono lievi ma le stack eccessive di Infezione Persistente rendono questa abilità un incubo.

Gestazione

Un player viene fixato da Vectis e dopo poco viene stunnato per 5 secondi sul posto.

Dopo 5 secondi un add chiamato Amalgama della Piaga nasce dal player.



Questo add casta Immunosoppressione sul raid, se vi riesce applica a tutti un debuff di absorb delle cure, da interrompere e focussare.

Questa è la fase 1 poi sempre periodicamente il boss si scioglie, diventando inattaccabile, in una pozza di sangue tossico ed inizia a muoversi per l'arena.



Fase 2: Diffondere la Pandemia!

Mentre è disciolto il boss utilizza Geysers di Sangue e Bomba Pestilenziale.

Geysers di Sangue

Getti di sangue partono dalla pozza del boss verso l'arena, **venirne travolti infligge danni e aumenta le stack** di Infezione Persistente. Muoversi per evitare.



Bomba Pestilenziale

Crea delle zone circolari che **dopo 8 secondi esplodono**, infliggendo danni a coloro che vi restano all'interno.



SE NESSUN GIOCATORE viene colpito dall'esplosione **ogni pozza diventa un Amalgama della Piaga** (add che casta sopracitato). Sockettare.

Mentre il boss è disciolto SI MUOVE PER L'ARENA trovarsi sopra la sua pozza causa gravi danni e infligge altre stack di Infezione Persistente.

Poi dopo un intervallo il **boss si solidifica e il fight ricomincia** dalla fase 1 sino alla morte del boss.

MODALITA' MITICA

La modalità mitica di Vectis è una versione molto più punitiva del fight classico.

Il Vettore Omega, abilità del boss e stare dentro pozze di danno (come sapete) aumentano le stack di Infezione Persistente e quindi TUTTI i danni da natura subiti.

In modalità mitica **OGNI VOLTA** che Vectis utilizza Contagio (l'aoe periodico sul raid) i giocatori triggerano **nuove meccaniche** in base al numero di stack di Infezione Persistente.

Lesioni Brucianti

Avere **6 Stack** scatena **Lesione Brucianti**, questo debuff crea un piccolo AoE di danno intorno ai giocatori interessati che dura **3 secondi** e che aumenta ulteriormente le stack di Infezione Persistente ai giocatori che vengono colpiti.

I player con 6 stack devono spreadarsi e allontanarsi dagli altri per non aumentare le stack di Infezione Persistente oltre il necessario.

Parassita Bruciante

Avere **12 stack** crea un add chiamato **Parassita Bruciante**, i quali ottengono energia nel tempo, **quando raggiungono 100 energia esplodono** causando enormi danni a tutto il raid ed applicando 1 stack di infezione persistente a **TUTTO** il raid. Inoltre sparano bolt di danno su player casuali.

DEVONO ESSERE FOCUSSATI ED UCCISI IL PRIMA POSSIBILE!

Eruzione Terminale

Avere **25 stack** scatena un **Eruzione Terminale**, il player **ESPLODE** letteralmente morendo ed infliggendo danni letali a tutto il raid.

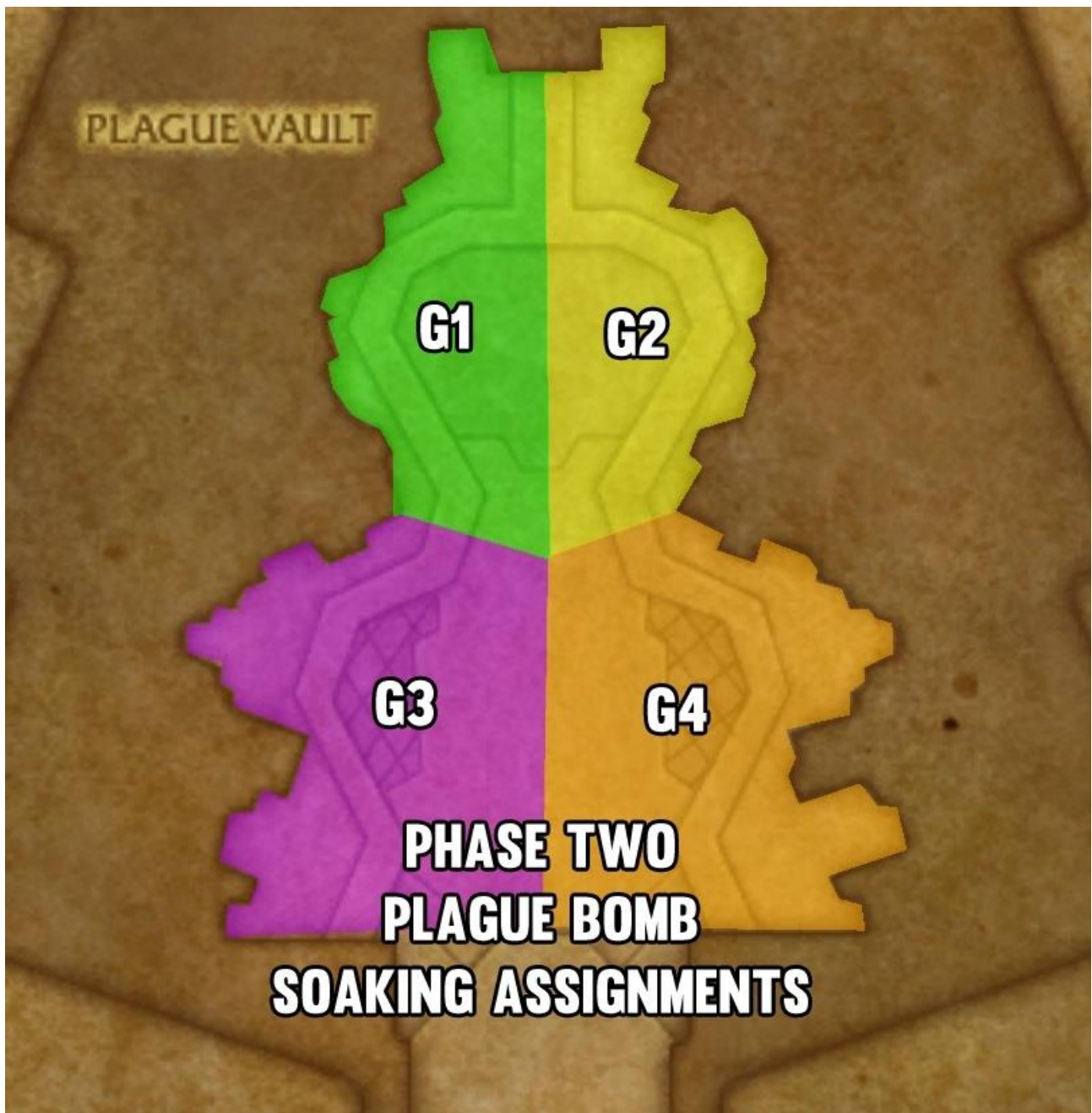
Il raid deve accertarsi di non prendere **MAI** stack a cazzo.

Sia per la fase 1 che la 2 **bisogna rispettare il posizionamento AL MILLIMETRO:**

Per la fase 1 bisogna mantenere 4 gruppi dentro la quale far viaggiare i Vettori Omega NON RANDOMICAMENTE COME SIA FA IN NORMAL O HC! Usare la tattica del gruppo singolo causa il 90% delle volte la "riunione" di molteplici Vettori sullo stesso player (il quale morirà brutalmente per il danno **INGESTIBILE** subito).



Per la fase 2 i soliti gruppi possono essere assegnati per sockettare le Bombe Pestilenziali (ricordo che se non sockettate queste pozze creano altri add che assorbono cure dal raid).



FARE ATTENZIONE A NON FAR SALTARE 2 MALATTIE (o 3) SUL SOLITO GIOCATORE, durante i movimenti si possono facilmente non notare giocatori malati che viaggiano troppo vicini ad uno sano e gli passano entrambi il Vettore.

COME REGOLE ASSOLUTE RICORDATE:

- AVERE SEMPRE ALMENO DUE PLAYER SANI TRA 2 PLAYER MALATI CON IL VETTORE!**
- ANNIENTARE QUALSIASI ADD CHE COMPARE DURANTE IL FIGHT!**
- OGNI GRUPPO ASSEGNATO DEVE SEMPRE AVERE 1 SOLO VETTORE FRA I SUOI MEMBRI!**

In Breve:

-Evitare danni inutili (e quindi stack), i danni all'inizio sono lievi ma le stack li renderanno letali se non mantenute basse.

-Mantenere una media di Infezioni Persistenti basse sul raid, facendo diffondere il Vettore Omega su player sani o con poche stack di malattia.

-L'add che spawna dalla gestazione deve essere interrotto e focussato. Ad ogni cast tutto il raid subisce un absorb di cure.

-Tank devono stare attenti quando il loro debuff scade visto che diffonde Vettore Omega sul player più vicino, inoltre (sempre i tank) DEVONO evitare più stack possibili di Infezione Persistente.

Se il tank per sbaglio dovesse raggiungere 15+ stack nei primi momenti del fight inizierebbe subito a prendere delle sberle atroci.

-SE 2 GIOCATORI MALATI SI TROVANO VICINI AD UN TERZO PLAYER, IL VETTORE OMEGA ALLA SCADENZA SALTERA' DA ENTRAMBI I MALATI SUL POVERO PLAYER. Questo evento SOMMA le stack di Vettore Omega CHE NON SI DIVIDERANNO PIU'.

In caso questo accada il wipe è assicurato visto che ad ogni salto le stack del vettore si muovono 2 o 3 ALLA VOLTA, causando quindi una morte atroce ad ogni salto.



Curiosità:

-All'inizio questo boss sembrava dovesse chiamarsi Regina Rossa (Red Queen) probabilmente per citare il famoso antagonista della saga Resident Evil.

-In mythic ogni errore viene punito con meccaniche extra da gestire e/o morti istantanee. (E' orribile...fa esplodere brutalmente chiunque abbia più di 25 stack).