



Un tempo orgoglioso capo del consiglio degli Zanchuli, il gruppo di consiglieri dei re di Zandalar, Zul era lodato come il più grande dei profeti. Adesso, l'oscuro profeta si è rivoltato contro re Rastakhan per seguire il suo sogno formare un vero impero dei troll ancora al comando del mondo intero, anche se ciò comporta sottomettersi al Dio del Sangue G'huun.

Lo scontro si divide in 2 fasi: Combattere orde di mob mentre Zul accumula energia e poi burstare il boss da solo una volta che esso si "risveglia".

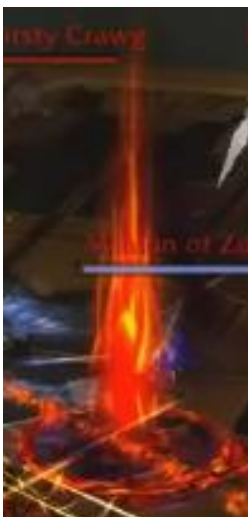
Fase 1: Le Forze del Sangue

Il boss casta continuamente Raffica d'Ombra sul raid infliggendo danni lievi a giocatori casuali. Nonostante questo il boss possiede aggro.

Pozza delle Tenebre

Il boss **crea periodicamente delle pozze nere che SE NON sockettate spammano ondate devastanti di danno** su tutto il raid. Restarvi all'interno previene l'aoe sul raid ma causa danni al player che vi è dentro ogni 2 secondi. Sockettare e spot-healing.

Pozza NON Sockettata



Pozza Sockettata



Rivelazione Oscura

Zul sceglie due giocatori e li affligge con Rivelazione Oscura, dopo 10 secondi il debuff **esplode e infligge devastanti danni al raid, TUTTAVIA** questi danni sono ridotti dalla distanza.

Il player con il debuff è marcato da un grande vortice arancione.



OLTRE AL DANNO AOE, quando il debuff scoppia genera un gruppo di Servitori di Zul!

Questi add sono particolari, **possiedono un beneficio** chiamato Vincolato dall'Ombra, che assorbe tot danni, **quando esaurito l'add muore** all'istante. Se un add raggiunge un player spamma fear su di lui e i player vicini.



Essendo un debuff magico, le classi con dispell su nemici funzionano come INSTA-KILL. Mass dispel, sciamani, Purge o la nuova razziale dei blood elf funzionano alla grande.



Forze del Sangue

Zul è assisto già dal pull dalle sue Forze del Sangue, questi comprendono 3 tipi di add:



Sanguemalefico Nazmani

Questi add sono basicamente degli healer.

-Creano globi di sangue sulle loro posizioni che tentano di raggiungere Zul, **SE LO RAGGIUNGONO lo curano** della salute che il globo possedeva.

Uccidere il sangue prima che raggiunga il boss.

**-E' TASSATIVO NON FAR AVVICINARE 2 DI QUESTI MOB!
ALTRIMENTI ATTIVANO IL LORO LEGAME DI SANGUE E
CURANO OGNI MOB (BOSS COMPRESO) DEL 10%
VITA OGNI 2 SECONDI!!!**



-Inoltre **castano una spell di danno pesante interrompibile**, chiamato Scheggia di Sangue sul giocatore con **MENO** vita del raid. **QUESTI ADD SI MUOVONO SOLO SE INTERROTTI.**

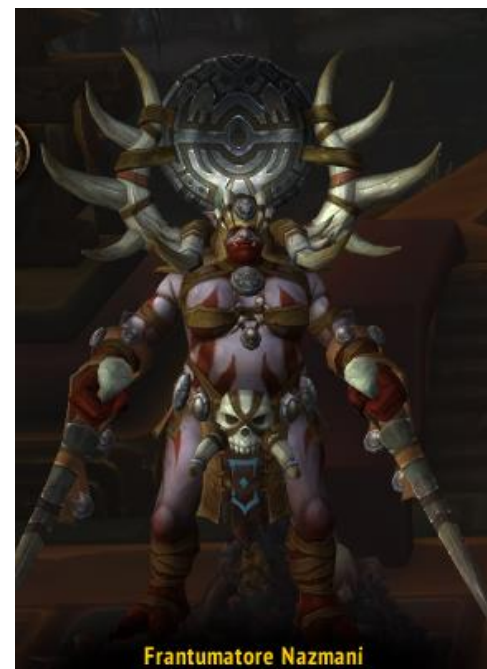
Interrompere, uccidere e mantenere lontane da altre simili.

Frantumatore Nazmani

Possente add che necessita assolutamente di essere tankato, possiede un potente cleave frontale.

Quando raggiunge massima energy aumenta i danni di tutti i nemici (Boss compreso) entro 30 metri da lei del 50%!

Non stare davanti, uccidere e mantenere lontano da mob e boss.



Crog Sanguinario

Questi Add **rigenerano il 200% dei danni che infliggono** e quando raggiungono max energy **scoppiano infliggendo un potente DoT** su tutti i player per 10 secondi.



E' importante tankarli con cd di riduzione per minimizzare le loro cure e focussarli per ucciderli PRIMA che accumulino troppa energy ed esplodano.

Colpirli solo di cleave o di dot NON E' ASSOLUTAMENTE CONSIGLIABILE.

Uccidere prima che esplodano, tankare con cd per non farli curare troppo.

Tutti gli add sopracitati vengono evocati dal boss con Chiamata del Sangue, a prescindere che ve ne siano ancora di vivi oppure no. Il loro ordine e numero varia ad ogni chiamata ma SEMBRA seguire un ordine preciso.

Quando Zul raggiunge il 40% di vita, smette di evocare add, consuma la sua energia e fa marcire tutto il raid con Sangue Corrotto, un dot infinito che aumenta di potenza nel tempo. PER OGNI 5 ENERGIA CONSUMATA DA ZUL IL DOT GUADAGNA 1 STACK!

Fase 2: Zul... RISVEGLIATO!

Adesso il boss non evoca più add, continua a creare pozze da sockettare, MA ADESSO colpisce MOLTO forte in melee in un cono frontale usando Rottura del Sangue.

Rottura del Sangue

Per 20 secondi il tank subisce un dot crescente che **quando scade crea un ENORME pozza di sangue** partendo dalla posizione del tank stesso.

Ovviamente trovarsi su questa pozza infligge danni letali.



Desiderio di Morte

Infonde nella mente di 2 bersagli le fotografie di Tutu mentre si spoglia, **inducendo il player a camminare verso l'orlo più vicino per buttarsi di sotto e morire.**

Quando **il player muore o viene dispellato si scatena Rivelazione Oscura** (ovvero danni al raid enormi ma ridotti dalla distanza e nascita di Servitori di Zul).

E' consigliabile quindi mantenersi al centro della piattaforma per non trovarsi già a 2 passi dalla morte.

Il leap dei preti funziona MA non rimuove il debuff.

Buff di velocità sono DA EVITARE.

Le pozze rilasciate dai tank e i danni crescenti inflitti dal dot Sangue Corrotto fungono da soft-enrage fino alla morte del boss.

In breve:

- Conoscere come funziona OGNI add e tankarli di conseguenza.**
- MAI far avvicinare 2 o più Sanguemalefico per evitare che spammino cure al boss e add. (Questi mob si muovono SOLO se interrotti).**
- FOCUSSARE E INTERROMPERE** gli add, ad esempio i crog, visto che si curano con i danni che infliggono non muoiono solo di cleave o dot.
- Sockettare le pozze nere standoci dentro per evitare danni letali sul raid.**
- Il Tank deve rilasciare la sua Rottura del Sangue ai bordi della piattaforma.**
- **I CC funzionano con gli add, permettendo di saltare intere meccaniche, se il cc viene mantenuto.**



Cuoriosità:

- I troll sono stati i primi a governare questo mondo... e saranno gli ultimi.**
- Ho previsto la fine del mondo tuo.... Non ti piacerà..**