

## Zekvoz, la pute de Nzoth

Le fight est long, entre **7:30 et 9min de fight** (d'après les logs), on peut wipe très rapidement à cause de certains changements mais **c'est sensiblement la même chose qu'en HM pour le placement et les capacités du boss**

### La P1-P2 (100% à 40%)

- Toutes les capacités du boss de la phase 1 et 2 sont disponibles dès le pull en gros **il y n'y a pas de P1 puis P2 puis P3 mais plutôt P1 (P1+P2 du HM) + P2 (P3 du HM avec l'orbe a attraper etc)**

- Le donut (les cercles au sol avec la zone safe) est cast **4 fois d'affilé** maintenant

- Pour les éclairs inesquivables (étincelle de Titan) ils sont présent **toute la durée du fight**

**Les ADDS** (les adds cacs = Guerrier Silithide, les adds casters = Tisse-Vide nérubien)

- **Les adds spawn en même temps.**

- Le gros changement pour les adds, c'est que les **adds casters** (les meufs araignées), **gagnent un buff de 5% dégats toutes les 6s et au bout de 10 stacks du buff en question**, ces derniers deviennent invulnérables **aux CC**

- Les adds cacs = faut aussi les buter le plus rapidement possible, **une rota CC est à prévoir** (mass grip, stun de masse, anneau de paix et nique ta mère)

- Quand le premier add caster meurt, **les adds cacs doivent crever dans la foulée (c'est plus opti)**

- On peut/doit garder nos CD de 2min pour la première vague d'adds cac et garder **la 2ème utilisation des CD de 3min** (3min de fight) pour la deuxième vague de d'adds cac.

## Maintenant la P3 (40% du boss)

- Plus aucun spawn d'adds, par contre **le donut et le rayon accablant sont toujours là.**

- Le **CM** (après avoir pris l'orbe du corrupteur, le truc qui augmente la circonférence du phallus pour les DPS), il faut **plus de rigueur pour le management de ce dernier.**

- **3 seconde avant le CM, le joueur doit sortir du raid** et quand il est CM, le raid doit le violer = on le **CC**, on le grip vers les cacs et on le tabasse.

- On peut mettre une marque (Tête de mort, étoile, carré, losange, hemo le bg) où le futur joueur **CM** devra se diriger pour éviter de fear le raid

- Le grip du DK est master race sur ce fight

Et pour finir une liste des abilités qui vont être cast en même temps en mode empilage de legos, c'est **sûrement la plus grosse difficulté du fight**

à **0:25** = le donut + les flaques à déposer

à **1:48** = le donut + le rayon accablant

à **3:11** = le donut + adds (le ring of peace peut être très intéressant ici)

à **4:35** = le donut + les flaques à déposer

à **6:08** = le donut + rien, il y a pas d'autre spell

à **7:00** = Le rayon accablant et direct après il y a les flaques à déposer, c'est pas en même temps, mais c'est direct après le rayon.

et enfin vers **7:38** = Le donut + rien

J'ai check certains logs et normalement ces timers sont correct (si je me trompe go kick hemo)

**Bon allez go wipe on recommence, Ama tu switch le staff stp ? Merci go débrief sur le raid et les membres en test.**

Et pour finir des weak auras qui peuvent nous aider

<https://wago.io/BygATcEtm> un weak aura pour les débuff où il faut être spread. **Un cercle rouge = pas spread, un cercle vert = spread**. On peut également voir la durée restante avant expiration du débuff en question. Go cliquer pour plus d'info sur les capacités prises en compte par le Weak aura

<https://wago.io/B1WBGncFX> c'est pas indispensable, c'est pour le donut, ça permet de déterminer la location du de la zone safe.

<https://wago.io/S1tbpcwQ> quand vous avez les flaques à poser, un bruit de trompette et une icône s'affiche, c'est pas très utile mais si ça peut aider c'est déjà ça.

<https://wago.io/SJ0PC0IO7> un weak aura pour le rayon accablant, qui affiche une icône et un texte : **eye beam on you**