

Trial of Valor BOSS 3: Helya

La piattaforma è divisa in 3 sezioni, una più grande al centro e due più piccole ai lati poste sopra delle scale.

Questo fight si divide in 3 fasi:

- in **Fase 1** il boss ha 5 abilità.
- In **Fase 2** Helya nuota via ma continua a interagire nel fight. L'evento principale di questa fase sono lo spawn di add e tentacoli che si aggrappano alla piattaforma (come nell'instance Mow of Soul)
- la **Fase 3** è caratterizzata dalla combinazione delle abilità della fase 1 e della fase 2

FASE 1

Posizionamento:

TANK devono posizionarsi uno a sinistra e l'altro a destra del boss

MELEE e **RANGED DPS** occupano la zona centrale della piattaforma e devono stare spredati.



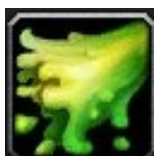
Abilità di FASE 1



Orb of Corruption

Helya spara un orb su player random. Questo orb va in fixate e segue il player pulsando e facendo danno durante la traiettoria.

Prendere danno dall'orb causa un debuff che aumenta i danni presi dall'orb stesso del 100%. Chi è in fixate deve spostarsi fuori dal gruppo ed evitare di prendere danni dalle altre spell del boss.



Bilewater Breath

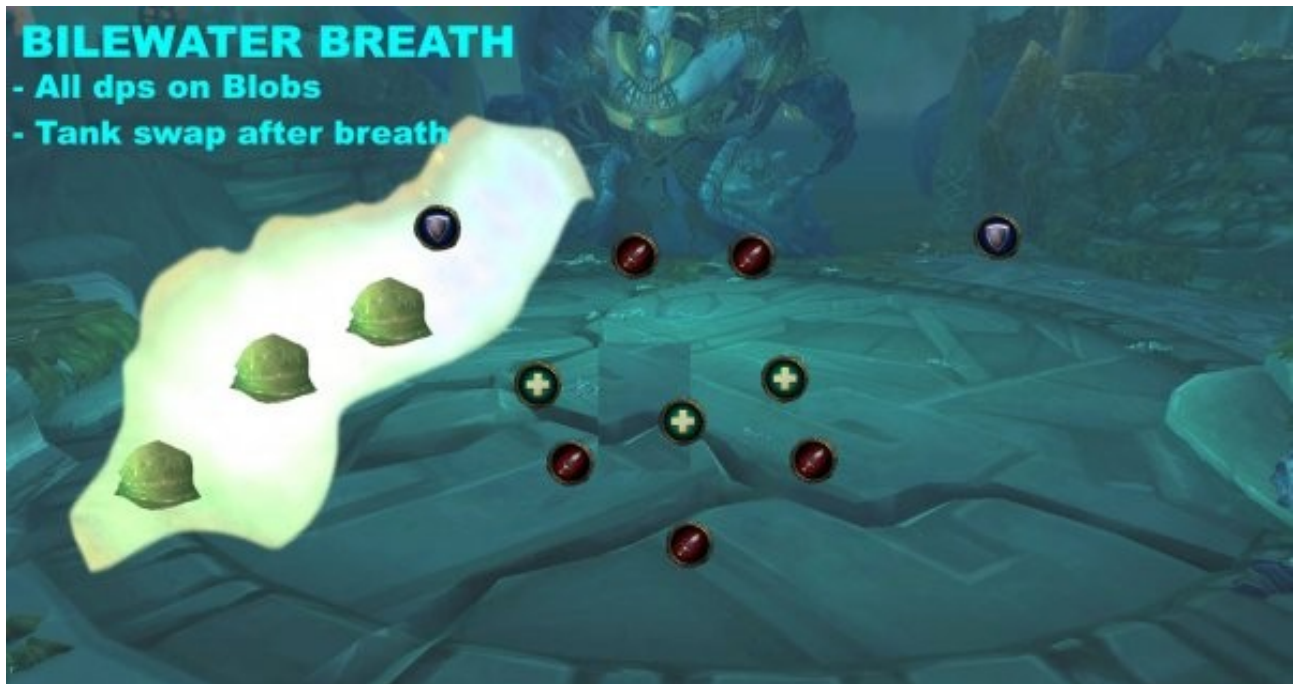
Il Boss vomita in direzione del Main Tank con un cono frontale che infligge un danno consistente. IL vomito ha 2 effetti principali:

- Applica un Debuff sul tank (e chiunque venga beccato dallo sputo) che riduce l'armor del 100% per 30 secondi.
- Vengono sputate diverse melme che fanno danno entro 5y da dove atterrano e dopo 20 secondi esplodono infliggendo danno a tutti i player. Dopo che sono esplose, le melme lasciano una pozza a terra. L'entità del danno dell'esplosione e la grandezza della pozza dipendono da quanta vita ha la melma quando esplose

I TANK posizionati ai lati del boss permettono al vomito di non colpire il gruppo. Il **MAIN TANK** deve usare un CD difensivo prima di essere colpito mentre l'**OFF TANK** deve tauntare il boss quando il main tank prende il debuff dell'armor.

Ogni **DPS** deve concentrare il danno sulle melme per ridurre l'esplosione.

gli **Healer** devono essere pronti a curare tutto il party se le melme esplodono prima di essere uccise. Più in generale, **TUTTI** devono stare attenti a non mettere piede sulle pozze lasciate dalle melme



Tentacle Strike

Dei grandi Tentacoli spownano affianco al Boss o dal lato opposto della piattaforma. I tentacoli colpiscono il terreno causando un danno elevato condiviso tra i player colpiti. Se nessuno subisce la mazzata, il tentacolo produce un onda d'urto che infligge molto danno a tutti i player.

- ! Se il tentacolo esce vicino al boss il danno verrà condiviso dai **MELEE**. !
- ! Se il tentacolo esce dal lato opposto al boss il danno verrà condiviso dai **RANGED** !

Più in generale, gruppi che prendono danno dovranno essere impostati in base al roster del raid.



Taint of the Sea

Helya infligge su di un player random un debuff che infligge danno frost ogni secondo. Quando il debuff è dispellato, esplose e fa un danno modesto a tutti i player. Tuttavia, quando viene dispellato, lascia sotto il player una pozza che esplose dopo poco e fa danno a tutti nel raggio di 8y.

Se tutti sono distanti 8y il debuff può essere dispellato direttamente, basta solo che il player colpito di muova dalla pozza. Altrimenti bisogna allontanarsi dal gruppo per evitare che la pozza di 8y esplosa su altri player



Corrosive Nova

Se nessun player si trova a range melee dal boss, Helya casta Corrosive Nova che:

- Infigge danno frost a tutto il party
- Helya guadagna un buff che aumenta i danni del 3% per stack

FASE 2

La fase 3 inizia quando la vita del boss scende sotto il 65%. Helya si muove in mare aperto e summona dei tentacoli che si aggrappano alla piattaforma

2 Tentacoli in zona tanking

3 tentacoli sul lato opposto della piattaforma

2 Tentacoli sulla piattaforma piccola a sinistra, sopra le scale

2 Tentacoli sulla piattaforma piccola di destra, sopra le scale

Una volta che i tentacoli sono distrutti Helya torna in posizione iniziale



Durante questa fase, Helya summma 3 tipi diversi di ADD dopo aver castato la spell **Fury of the Maw**.



Fury of the Maw è un onda che passa attraverso l'intera piattaforma spingendo in dietro i player colpiti e infliggendo 140000 danni frost ogni 0.5 secondi. Inoltre, la spell pulisce le pozze su cui transita. Inoltre Helya casta la spell **Torrent** (come in Maw of Souls) che infligge danni e un debuff che aumenta i danni presi del 5%.

I tre tipi di Add sono:

Grimelord (Chiattono)

questo add ha 3 abilità

Sludge Nova: fa uno schianto che infligge ingenti danni e sbalza i player entro 15y dall'add

Fetid Rot: Casta un debuff sui alcuni player entro 70y che fa danno ogni 3sec. e riduce le cure ricevute del 10% per stack. Dispellare questo debuff causa danni ai player vicini entro 5y e applica un altro debuff a chi viene colpito.

Anchor Slam: colpisce il terreno infliggendo ingenti danni e sbalzando i player colpiti. il danno infligge anche un debuff che aumenta del 400% i danni subiti per 6 secondi.

Nighth Watch Mariner

Questo add ha 3 abilità:

Lantern of Darkness: fa sanno a tutti i player ogni 0.5 secondi per 6 sec. Mette uno debuff che aumenta i danno del 75% per stack.

Ghostly Rage: aumenta l'attack speed dell'add del 30% per 6 secondi

Give no Quarter: l'add scompare sotto terra e riappare in una diversa posizione. Nel ricomparire infligge danni ingenti entro 8y.

Decaying Minions

Ne spownano 1 per pg e ognuno va in fixate su di un random player. Guadagnano un buff che aumenta i danni inflitti del 10% per stack e quando muoiono lasciano una pozza a terra che fa molto male.

Tattica per la FASE 2

Bisogna spostare il fight vicino ai tentacoli che si decide di attaccare e uccidere gli ADD grandi in quella posizione.

Gli add piccoli devono essere schiattati di AOE al centro della piattaforma.

PRIMA ONDATA di ADD:

il **MAIN TANK** prende Grimelord ad un lato della posizione iniziale, vicino a un tentacolo.

L'**OFF TANK** prende Nighth Watch Mariner sul lato opposto sull'altro tentacolo

RANGED DPS e **HEALERS** spreddati al centro della piattaforma

MELEE DPS si concentrano prima sul tentacolo dove c'è il MARINER e poi sul CHIATTONE.

(in alternativa un **terzo tank** può essere utile per scambiarsi il Grimelord con il main tank)

1. Tutti i DPS devono concentrarsi sul MARINER e stare spreddati fino a che questo add non muore. Fatto l'add si sposta il dps sul tentacolo.
2. bisogna Sciogliere il Grimelord e il tentacolo associato (i melee devono stare attenti agli schianti dell'add)
3. in fine si va tutti al centro e si fanno di AOE i minions.

Durante la prima ondata bisogna prestare attenzione al main tank sul Grimelord ed è buona norma usare un CD di cure quando si va al centro per fare i minions. Chi prende il debuff Fetid Rot deve allontanarsi dal gruppo prima di venire dispellato.



SECONDA ONDATA di ADD:

La seconda ondata spowna dopo che il boss ha castato una Fury of the Maw. Tutti si spostano a distruggere i tentacoli alle spalle della piattaforma.

Positioning:

Come nella prima ondata ogni tank prende uno dei due add grandi e i MELEE DPS si concentrano sul Mariner e sul tentacolo vicino. I RANGED e gli HEALERS rimangono spreddati al centro della piattaforma.

La sequenza dei target è la stessa:

Mariner -> Tentacolo 1 -> Grimelord -> Tentacolo 2 e 3 e Minions



TERZA ONDATA di ADD

Gli Add spownano dopo un'altra onda di Fury of the Maw.

Si divide il raid in 2 gruppi:

Gruppo 1

MAIN TANK
RANGED DPS
Metà HEALERS

Gruppo 2

OFF TANK
MELEE DPS
Metà HEALERS

Il gruppo 1 prende il **GRIMELORD** e lo sposta su una delle due piattaforme laterali, vicino ai tentacoli.

Il gruppo 2 porta il **MARINER** sulla piattaforma opposta.

Dopo che gli ADD grandi e tentacoli muoiono i gruppi si riuniscono al centro della piattaforma grande e anno fuori i minions restanti.



In base al dps è possibile che ci sia una **QUARTA ONDATA di ADD** che va gestita come la terza fino a che i tentacoli non vengono distrutti

FASE 3

Quando tutti i tentacoli sono stati distrutti, Helya torna in gioco al 46% di vita.
Questa fase è caratterizzata da un mix potenziato di spell della fase 1 e della fase 2
Le Spell sono:

Corrupted Breath

Orb of Corrosion (che sostituisce Orb of Corruption)

Taint of the Sea (come nella prima fase)

Corrosive Nova (come nella prima fase)

Fury of the Maw (come nella seconda fase)

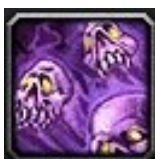
Add Spown

Positioning:

Un Tank si posiziona ad un lato del boss

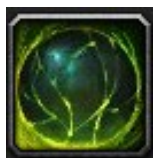
i MELEE DPS restano sopettati al centro

i RANGED DPS e gli HEALERS devono stare spreddati al max range dal boss



Corrupted Breath

il Boss sputa un cono frontale infliggendo ingenti danni. Se il breath non colpisce nessuno esplose causando danni a tutto il raid. il breath fa spownare delle pozze shadow in posizioni casuali. Le pozze povocano danno e assorbimento di cure ai player nel raggio di 5y. Se le pozze nessun player va nelle pozze il boss fa danno a tutto il raid, quindi un ranged deve andare ad assorbire la pozza. Se il player viene targettato dalla spell Orb of Corrosion, un altro deve essere pronto ad andare al suo posto sulla pozza.



Orb of Corrosion

Il boss targetta alcuni player e spara un orb.

Questo orb segue i player pulsando e infliggendo danno mentre si muove. Ogni pulsazione lascia a terra una pozza.

Chi è targettato deve muoversi velocemente sul lato destro della piattaforma lasciando libero il centro e il lato sinistro.



Duante la terza fase il boss continuerà a castare le seguenti spell:



Corrosive Nova,



Taint of the Sea



Fury of the Maw

come in fase 1

Inoltre spawneranno 2 tipi di **ADDs**

Il **Night Watch** Mariner che dovrà essere portato al centro della stanza

I **Minions** spawneranno in numero pari al membri del raid eccetto i tank e seguiranno i player come in fase 2. Dovranno essere portati un basso a sinistra dove non ci sono le pozze.

Il Main Tank dovrà spostare il boss verso Destra in modo da non colpire il raid con il Breath

