



La guardiana dei Titani di Uldir è rimasta vigile nonostante gli altri protocolli di contenimento siano collassati. I suoi sistemi però sono ancora attivi.  
**ATTENZIONE:** La madre non accetterà l'aiuto di soggetti contaminati.

---

La madre si trova a guardia di una serie di stanze suddivise da barriere laser, **periodicamente le stanze vengono riempite di fiamme letali** e quindi il raid deve oltrepassare le barriere per avanzare nella stanza successiva.

Tuttavia quando un player **oltrepassa le barriere scatena un potente AoE sul raid e crea un add**, per questo motivo il raid deve organizzarsi per scegliere chi mandare oltre la barriera a intervalli regolari, soprattutto perché le barriere impediscono il contatto visivo e quindi rendono **INTARGETTABILI** i giocatori che **NON SONO** nella vostra stessa stanza!

Le abilità del boss restano identiche, l'unica cosa che muta sono le stanze in cui ci si muove, appena vi si entra inizia un timer che quando scade la riempie di fiamme.

**Comunque quando il boss raggiunge L'ULTIMA stanza esso subisce il 100% di danni in più!**

L'Add creato si chiama **Rimanenza di Corruzione** ed è necessario tankarlo ed **interromperlo** per evitare che esso applichi un potente DoT all'intero gruppo.



L'add viene creato nella stanza di ARRIVO, quindi è necessario anche pensare di mandare player con interrupt!

## Assalto Sanitizzante

Il boss **colpisce il tank con Assalto Sanitizzante, un cleave a cono frontale** che infligge ed aumenta i danni subiti dalla stessa abilità del 50% per 30 secondi.

Tutti i giocatori colpiti da questo "cono" ricevono anche il debuff oltre ai danni normali.

-----

## Fiamma Purificatrice

Gli sfiati di fiamme purificanti vengono sparati verso le posizioni dei giocatori e poco dopo **esplodono infliggendo danni**. Muoversi per evitare.



## Tunnel del Vento

Periodicamente nella stanza si attiva l'abilità Tunnel del Vento, un getto **d'aria spinge i giocatori verso un muro pieno di fiamme**, AL MOMENTO sembra che basti posizionarsi nei piccoli angoli nelle stanze per farsi semplicemente spingere contro il muro, comunque questa tattica potrebbe essere "non voluta" e rischia di essere rimossa una volta in live. Correre per compensare.



L'angolo in cui rifugiarsi



## Raggio Difensivo di Uldir

Periodicamente nella stanza si attiva l'abilità Raggio Difensivo di Uldir, vengono calati dall'alto **4 raggi di energia** con 90° gradi l'uno dall'altro ed **iniziano a roteare infliggendo danni ENORMI** a chi vi entra in contatto, a volte succede che questi raggi si verifichino in concomitanza al vento! Muoversi per evitare.



Anche questo fight è molto semplice, la meccanica importante è solo quella di passare attraverso i muri laser POCO ALLA VOLTA per ridurre danni sul raid ed evitare che il numero di add diventi soverchiante, il resto è solo movimento.

### In Breve:

- Non stare davanti al boss, per non farsi shottare dall'abilità del tank.
- Scegliere con cura chi far passare attraverso la barriera, considerando che gli add devono essere tankati e che **NON E' POSSIBILE** targettare player o nemici in stanze diverse dalla propria.
- Essere svegli per evitare i laser, fiammate e il vento.
- Uccidere ed interrompere gli add.

