



Mytrax l'Annientatore, Portatore d'oblio, il Massacratore di Sethraliss, ora che ha completato la sua missione, è tornato al fianco del suo padrone per attendere ulteriori istruzioni.

IMPORTANTE

Durante lo scontro con Mythrax i giocatori che subiscono danni vengono anche afflitti con **Annichilimento.**

Questo debuff riduce la salute massima dell'1% e infligge lievi danni per ogni stack. Tuttavia quando un player riceve un accumulo di Annichilimento rilascia vicino a se delle sfere chiare chiamate Frammenti dell'Esistenza, camminarci sopra rimuove 2 stack di annichilimento.



Ovviamente possedere troppe stack è sconsigliabile per evitare di essere uccisi da qualsiasi fonte di danno (anche leggero) durante il fight.

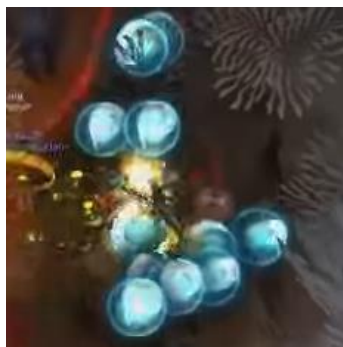
Il tank sarà comunque il player che ne avrà più bisogno in assoluto.

Fase 1: Il Richiamo dell'Oblio

Recisione Essenza (tank)

Il boss colpisce il tank con violenza ed infligge danni a lui e a tutti i nemici in un cono frontale. Tutti i giocatori colpiti vengono afflitti con Annichilimento ed INOLTRE non possono più produrre Frammenti dell'Essenza per 30 secondi!

Il tank quindi non potendone produrre è dipendente dalle sfere prodotte dal resto del raid.



Quando il tank primario viene colpito da Recisione Essenza avviene lo switch con il tank secondario che permette al difensore 1 di correre in giro per raccogliere sfere e rimuovere le stack.

Sfere d'Oblio

Dei globi neri vengono evocati su diversi personaggi, entrarvi in contatto mind-controlla i player e li costringe a subire danni continui e stack di annichilimento ogni 2 secondi.



I giocatori RESTANO ammaliati all'infinito finché si trovano nel raggio d'azione della sfera.

Attaccare i giocatori ammaliati li respinge via, una volta fuori dalla sfera la vittima emana un AoE sul raid e viene liberata dal mind-control.

Detonazione dell'Annichilimento

Il boss **si gira verso un giocatore casuale** e dopo **3 secondi libera una vasta ondata oscura** nella sua direzione.



I giocatori colpiti subiscono danni e molte stack di Annichilimento.

Se il raid (o il tank) ha un disperato bisogno di sfere per rimuovere le stack, questa abilità è ottima per crearne parecchie, tuttavia ricordo che il danno alto della spell richiede uso di cd difensivi.

Rovina Imminente

Due giocatori **vengono marchiati da un vortice viola** che infligge danni e dopo **12 secondi esplose**, infliggendo danni enormi a tutto il raid e **applica Annichilimento a coloro entro 12 metri dal giocatore marcato.**

I danni AoE sul raid SONO ridotti dalla distanza.



Ovviamente quindi è necessario che i 2 player si muovano ad **almeno 40 yard dal raid per ridurre al minimo i danni** ed assicurarsi che solo loro due ricevano stack di Annichilimento.

Quando raggiunge il **75% di vita restante** il boss si posiziona al centro della stanza, **subisce il 99% di danni in meno** e la fase 2 inizia.

Fase 2: Antico Risveglio

La prima cosa che il boss usa è **Risveglio di Xalzaix**, un cast di 8 secondi che crea 2 Sfere d'Oblio (mindcontrol) e infligge danni / stack a tutto il raid.



Distruttori N'raqi

Poi **due Distruttori N'raqi spawnano nella stanza**, questi possenti mob picchiano MOLTO forte e possiedono la stessa abilità Recisione Essenza a carico del tank!

Quindi emulando l'abilità del boss, colpiscono in un cono frontale, impedendo a tutti i player colpiti di rilasciare Frammenti dell'Esistenza.

Inoltre possiedono un buff chiamato **Massa Critica** il quale **si attiva se i 2 mob sono entro 40 metri l'uno dall'altro, riducendone i danni subiti dell'80%!**

Vanno tankati separati e focussati.



Raggio dell'Annichilimento

Il boss si gira verso una direzione e spara un raggio letale!

Questo **laser infligge danni e stack OGNI 0,3 SECONDI** e viene usato dal boss a intervalli regolari per tutta la fase 2!

CONTROLLARE SEMPRE IL BOSS
e muoversi per evitare.



Visioni di Follia

Cinque immagini di player casuali vengono create sulle loro posizioni, subito dopo **spammano Mind-flay su giocatori casuali infliggendo gravi danni e rallentandoli del 50%!**



Questi add **NON** possono essere spostati ma devono essere Interrotti, Stunati e Focussati.

Dopo circa 1 minuto il boss rimuove il suo scudo e lo scontro ricomincia dalla fase 1.

Il ciclo si ripete fino alla morte del boss, MA QUANDO RAGGIUNGE IL 20% DI SALUTE NESSUN PLAYER POTRA PIU PRODURRE FRAMMENTI DELL'ESISTENZA !!!

Consigliabile usare BL e Cd in vista di questa fase prima che i giocatori si ritrovino con gli stessi HP di uno scarafaggio.

In breve:

-MAI tankare boss e add rivolti verso il raid e mantenerli in un'area con poche Sfere d'Oblio per facilitare i movimenti.

-Mantenere circa una decina di Frammenti dell'Esistenza SEMPRE disponibili per il tank, visto che i cleave del boss e degli add impediscono di produrne ma applicano comunque Annichilimento.

-Liberare i player ammalati dalle Sfere d'Oblio colpendoli o grippandoli via dalla sfera.

-In fase 2, DOPO lo spawn delle Sfere d'Oblio, stare raggruppati per far spawnare le Visioni di Follia vicine ed ucciderle facilmente.

-Allontanarsi dal gruppo se scelti come bersagli da Rovina Imminente, per ridurre danni sul raid.

-In fase 2 CONTROLLARE SEMPRE la direzione in cui il boss casta Raggio dell'Annichilimento.



