

Prove del Valore (Trial of Valor)

Tattiche per il Primo Boss: ODYN

Il combattimento consiste di due fasi:

Durante la Prima Fase si combatterà contro Hymdall e Hyrja fino a che la loro salute non scenderà sotto al 25%. Sotto questa soglia si potrà attaccare Odyn e inizierà la Fase 2.

FASE 1

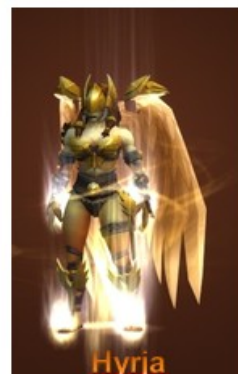
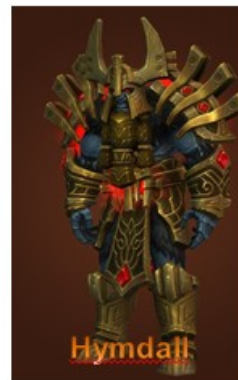
In questa fase gli unici bersagli sono Hymdall e Hyrja.

Posizionamento:

i **TANK** devono portare i due Adds sul lato opposto della piattaforma a una distanza >35y. Questo a causa di un abilità condivisa (**Valarjar's Bond**) che permette a Hymdall e Hyrja di ridurre i danni subiti del 99% se sono più vicini di 35y.

I **Melee DPS** devono attaccare **Hyrja**

I **Ranged DPS** devono attaccare **Hymdall** e stare a **6y** di distanza tra di loro.



Abilità:

Gli Add hanno 2 abilità condivise e 2 personali:

Abilità Condivise:

- **Valarjar's Bond:** come già detto permette di ridurre i danni subiti da Hymdall e Hyrja del 99% se si trovano a meno di 35 y l'uno dall'altro.
- **Revivify:** quando uno dei due raggiunge il 25% di vita viene castata una spell di cura per un ammontare del 30% della salute totale dell'adds.
! Hymdall e Hyrja devono essere portati entrambi al 25% prima che uno dei due termini il cast della spell di cura.

Abilità di Hymdall:

Dancing Blade: come nell'instance Sale del Valore Hymdall lancia una lama ad un player random che infligge immediatamente danni fisici e dopo inizia a ruotare infliggendo danni massicci ogni 2 secondi ai player vicini.

Bisogna evitare il danno iniziale della lama e restare spreddati per evitare di essere colpiti dalla rotazione.

Horn of Valor: Hymdall infligge danni massicci ai player entro 15y provoca danno aggiuntivo ai player che sono a meno di 5y gli uni dagli altri.

Per evitare questo danno i **Ranged** devono stare a più di 15y da Hymdall mentre il **Tank** deve spostarsi fuori dall'area della spell.



Abilità di Hyrja:

- **Expel Light:** Mette un debuff su un player random. Dopo 3 secondi il player esplose infliggendo danno Holy entro 8y dalla sua posizione. I **Melee** devono spostarsi a più di 8y dal gruppo mentre i **Ranged** possono rimanere spreddati stando attenti a non colpire un player vicino.
- **Shield of Light:** Hyrja carica uno scudo che emette un raggio lineare su di un che colpisce tutti i player sulla traiettoria Sia i **Melee** che i **Ranged** devono mettersi in traiettoria per condividere il danno (come in Figura)



Abilità di Odyn:

Odyn non può essere attaccato durante la fase 1 ma comunque rompe le palle.

- **Draw Power:** Odyn ha una barra di energia (0-100) che impiega circa 30 secondi per caricarsi. Quando l'energia arriva al 100% Odyn casta un danno massiccio a tutto il party. Durante questo lasso di tempo si attivano 5 rune e spawnano 5 adds. Questi adds targetteranno dei player random e li marchieranno con una runa. I player dovranno spostarsi assieme all'add in corrispondenza della runa giusta e ucciderlo in modo da disattivarla. Bisogna aspettare che l'Add sia sulla runa corrispondente prima di ucciderlo. Ogni runa disattivata riduce il danno inflitto dalla spell di Odyn



FASE 2

Una volta raggiunto il 25% di vita Hymdall e Hyrja volano via e scende in campo Odyn.

Posizionamento:

i **TANK** tenere Odyn al centro della stanza

I **Melee DPS** devono stare attorno al boss

I **Ranged DPS** devono e stare spredati a 8y di distanza tra di loro intorno al boss.

Abilità di Odyn in fase2:

- Come in FASE1 Odyn mantiene l'abilità **Draw Power**. La meccanica è la stessa (Marchio->Runa -> Kill the Adds)
- **Odyn's Test:** Ogni volta che Odyn colpisce di melee lo stesso player attiva un buff che incrementa la sua haste dell'8% per stack. Quando colpisce un nuovo player lo stack si resetta. (le guide suggeriscono ai tank di scambiarsi il boss a 10 stack)

- **Spear of Light:** come in Sale del Valore, Odino fa uscire una lancia dal terreno che infligge danno massicci entro 8y. Dalla lancia spownano 5 scintille che infliggono danno Holy e stunnano per 3 secondi. Odyn casta **Shatter** che distrugge le lance e libera 5 scintille per ogni lancia posizionata sul terreno. Le lance possono essere distrutte dai player in modo da lasciarne solo 1 o 2 (o nessuna) quando Odyn casta Shatter. Le lance infliggono danno a tutto il raid quando vengono distrutte e quindi devono essere pulite una alla volta lasciando il tempo agli healer di curare tutto il raid.



FASE 3

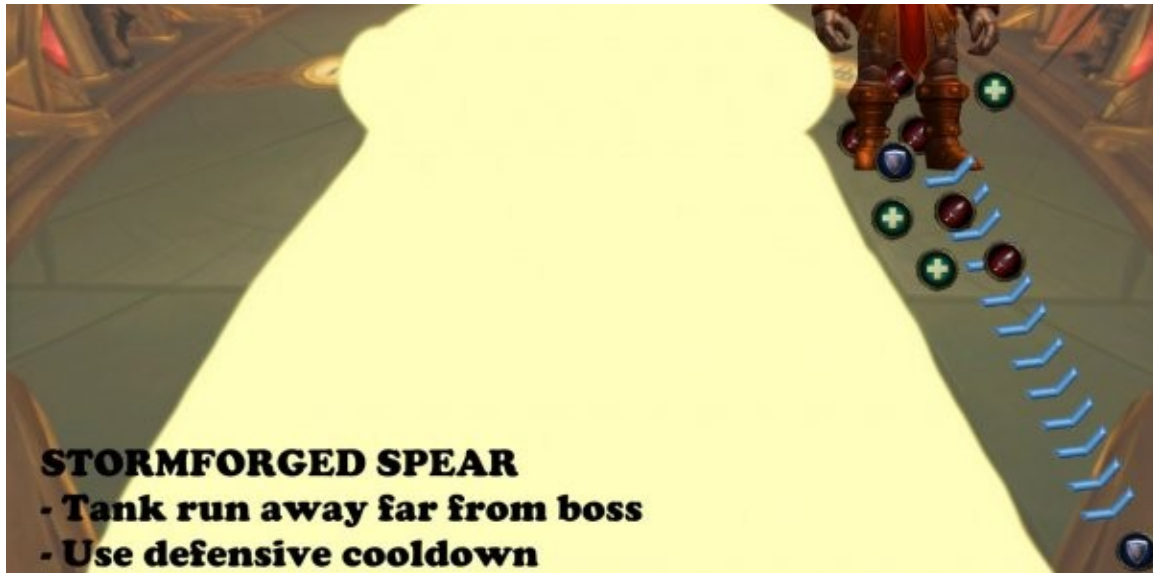
La fase 3 inizia quando la vita di Odyn scende sotto il 55%.

In questa fase ha 5 abilità principali:

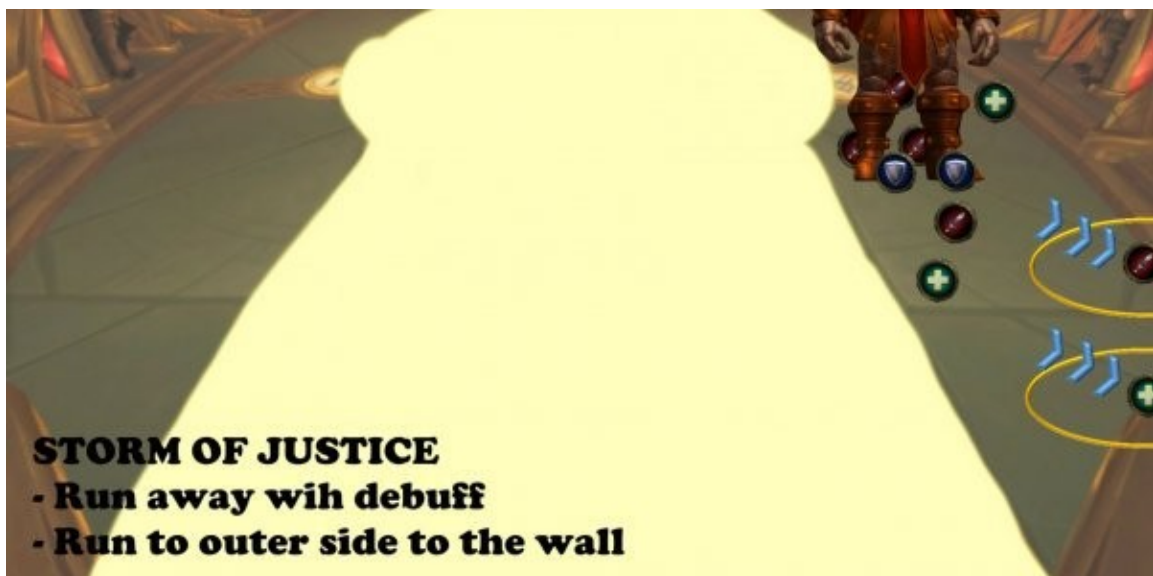
- **Cleansing Flame:** Odyn genera delle fiamme per la maggior parte della stanza che infliggono danno da fuoco massiccio ogni 1sec. Il raid deve muoversi insieme verso un lato della piattaforma in modo da non rimanere diviso e massimizzare il danno.



- **Stormforged Spear:** Odyn casta un debuff sul TANK. Dopo 5 secondi il debuff esplose infliggendo danni massicci al tank e al raid. L'entità dei danni sul raid diminuisce all'aumentare della distanza, quindi il tank con i debuff ha 5 secondi per allontanarsi il più possibile da gruppo.



- **Storm of Justice:** Odyn marchia diversi player con un debuff. Dopo 5 secondi il debuff esplose infliggendo danni per un range di 8y. Dopo il danno, sulla posizione dell'esplosione rimane un mulinello che provoca danno e fa saltare in aria qualsiasi player con cui entra in contatto. I player marchiati devono andare ad esplodere lungo le pareti, lontano dal resto del raid



- **Arcing Storm:** Di tanto in tanto Odyn colpisce un player random con un fulmine. Più passa il tempo più l'intensità del danno aumenta. Bisogna uccidere Odyn prima che odyn uccida il raid