

Monastère des Pandashan (87 normal / 90 héroïque)

Gu Foudre des Nuages

1^{ère} phase : Gu seul

- Dégâts de foudre qui ne présente pas une grosse difficulté
- Attention aux zones au sol dont il faut sortir et aux dégâts partagés entre joueurs proches. Une solution est donc de s'écartier un peu les uns des autres

2^{ème} phase : avec le serpent azur

- Se packer lors de l'incantation du « Voile magnétique » pour permettre les soins de zones. Ce sort absorbe les soins prodigués jusqu'à un certain seuil et fait des dégâts jusqu'à ce que ce seuil de soin soit atteint. Il est donc important d'atteindre ce seuil pour chaque membre du groupe le plus rapidement possible

3^{ème} phase : le retour de Gu

- Comme lors de la 1^{ère} phase, rien de particulier ici

Maître Banc de neige

1^{ère} phase : les recrues

- Une dizaine de recrues à regrouper pour taper en zone et gagner du temps

2^{ème} phase : les apprentis

- 2 moines dont Neige Virevoltante qui fait une AOE avec son attaque « Acier tourbillonnant »

3^{ème} phase : le maître 1^{ère} partie

- Attention à « Poings de fureur » qui fait un cône de feu devant lui, le tank doit donc retourner le boss pour éviter que tout le groupe ne subisse les (gros) dégâts
- Attention à « Tornade de pieds » qui est un tournoiement mortel, il faut vite descendre du dojo pour se mettre à l'abri

4^{ème} phase : le maître 2^{ème} partie

- Tuer les répliques du maître en faisant attention à la traînée bleue (une boule de feu) dont il faut absolument s'écartier

5^{ème} phase : le maître 3^{ème} partie

- Il alterne entre 3 techniques :
- « Placage tournoyant », il tournoie sur lui-même
- « Posture de parade » qui le rend intouchable et qui reflète 30k de dégâts si on l'attaque en mêlée et 20k si on l'attaque à distance
- « Pourchasser » où il cible un joueur aléatoirement qu'il pourchasse, ce dernier a intérêt à prendre ses jambes à son coup

HF : « Respect » Inclinez-vous à votre tour devant les novices pandashan après les avoir vaincus

Sha de la violence

- Le heal doit être attentif lors de l'incantation « Coup désorientant » qui inflige 175k de dégâts à un joueur aléatoire qui ne peut pas être évité
- Régulièrement un pic sortant du sol (« Pointe Sha ») renverse les joueurs à proximité et fait pop un add
- Lorsqu'il tournoie, il applique « Lames de fumée » aux personnes proches infligeant des dégâts et réduisant les critiques effectués pendant environ 30s. Cette technique permet un coup critique automatique quand elle s'arrête

HF : « Une solution évidente » Eliminer le dernier Sha emprisonné dans les chambres scellées, puis vaincre le Sha de la violence

Taran Zhu

- Une jauge de « haine » apparait qu'il convient de vider (grâce à la méditation) avant qu'elle soit remplie au maximum pour éviter le « Brouillard de haine » qui réduit les chances de toucher de 90%, les soins prodigués de 25% (même si il augment aussi les dégâts physiques infligés de 20%)

HF : « La haine mène à la souffrance » Vaincre Taran Zhu alors que tous les membres du groupe ont le niveau maximum de haine