

Palais Mogu'Shan (87 normal / 90 héroïque)

L'épreuve du roi

1^{ère} phase : Kuai

- Kuai est le chasseur et est accompagné de son familier Mu'Shiba que l'on n'est pas obligé de tuer puisqu'il disparaît à la mort de son maître (même si ce dernier lance une attaque qui cloue au sol un joueur aléatoirement, ce qui peut ne pas être pratique si c'est le heal qui est ciblé)
- Attention à son « Onde de choc » qu'il lance en cône devant lui et qui bump et inflige des dégâts lors de l'atterrissage

2^{ème} phase : Ming

- Il lance des « Eclairs » qu'il est possible d'interrompre
- Il invoque de temps en temps un « Derviche tourneur » qui fait des dégâts tout en renversant les joueurs qu'il croise
- Il utilise un son « Champ magnétique » pour attirer tous les joueurs à lui et infliger des dégâts

3^{ème} phase : Haiyan

- Attention à « Conflagration » qui inflige des dégâts et désoriente. Il est important de s'éloigner d'un joueur touché par le sort puisque se dernier se transmet à une personne proche à la fin
- Attention à bien éviter les « Météores » qu'il envoie
- Attention (surtout le heal) au « Coup traumatisant » qui augmente dégâts qu'il fait tout en réduisant les soins effectués sur sa cible (attention si ça tombe sur le tank)

Gekkan

- Il est accompagné de 4 compagnons sauroks qu'il est conseillé de tuer en premier (pour éviter l'amélioration à la mort de Gekkan)
- L'utilisation de contrôle est conseillée, attention cependant Gekkan rend régulièrement un saurok insensible aux contrôles de foule en augmentant les dégâts qu'il subit. Deux différentes stratégies existent ici :
 - Tuer les sauroks dans un ordre « logique » :
 - 1/ Oracle (heal) en utilisant au maximum des interruptions pour éviter qu'il se regen
 - 2/ Cuiracrier qui réduit les dégâts infligés à ses alliés proches de 50%
 - 3/ Maléficiel qui réduit la vitesse d'incantation
 - 4/ Furtif qui n'est qu'un « simple » dps
 - Tuer en priorité le saurok amélioré par Gekkan

HF : « Glintrok N'Roll » Vaincre Gekkan et ses proches glintrocks dans les 5 minutes après avoir été repérés par l'éclaireur glintrok (une fois le premier pack engagé en bas des escaliers après le 1^{er} boss)

Xin le Maître d'armes

- Attention à son « Heurt terrestre », éviter de passer devant lui
- Sortir rapidement des « Cercles de flamme » qu'il pose sur les joueurs
- Éviter les « Haches tourbillonnantes » qui se promènent dans la salle
- Ne pas se mettre dans la trajectoire des armes qui sortent du mur (le heal restera entre l'estrade et la série de marque, d'un côté sans jamais sortir de cette zone)