

Porte du Soleil Couchant (90 héroïque)

Saboteur Kip'tilak

- Ce maître des explosifs va poser des bombes durant tout combat un peu partout qui lancent des rayons de feu vers les 4 points cardinaux en explosant. Elles exploseront au minimum deux fois pendant le combat (à 70% et 30%). De plus, le boss va poser régulièrement une charge (« Sabotage ») sur un joueur du groupe qui va exploser et lancer les mêmes rayons de feu dans les 4 directions à partir du joueur ciblé, si un de ces rayons touchent une bombe, celle-ci explosera à son tour et lancera des rayons... Autant dire que pour éviter une réaction en chaîne assez dévastatrice, il faut que le joueur ciblé par sabotage fasse attention de ne pas avoir de bombe dans les 4 points cardinaux

HF : « La bombe humaine » Déclencher 15 explosions en moins de 15 secondes

Frappeur Ga'dok

- Ce boss est un cauchemar pour les dps de mêlée (il passe la moitié du temps en l'air et l'autre moitié hors de porté)
- Attention à ses passages aériens pendant lesquels il mitraille des tâches de feu au sol dont il faut sortir rapidement pour ne pas mourir
- Attention également à ses bombes acides dont il faut sortir aussi rapidement

Commandant Ri'mok

- Attention à la grosse flaque verte sous les « pieds » du boss (« Fluide visqueux »), comme d'habitude, il faut en sortir le plus rapidement possible
- Attention aussi à son « Assaut frénétique » où il fait de gros dégâts en cône devant lui qu'il faut aussi éviter
- Des adds arrivent régulièrement (grouillants et saboteurs) qu'il faut tanker pour permettre au heal de soigner tout le monde dans les meilleures conditions

HF : « Conscritination » Obtenir 3 charges de Résidu de résine en venant à bout de conscrits mantides (ils se situent à droite, juste après le commandant, avant de descendre rejoindre Raigonn)

Raigonn

- S'attaquer à son « Point faible » grâce à la machine à côté du boss qui permet à deux joueurs de monter simultanément sur sa « tête ». Pendant ce temps, les joueurs restés en bas devront s'occuper des adds qui vont arrivés
- Une fois le « Point faible » terminé, le boss devient vulnérable (dégâts subis augmentés de 300%) et ses 3M37k de vie vont vite descendre
- Durant cette dernière phase, le boss doit être baladé par le joueur ciblé

HF : « L'essai mantide » Vaincre Raigonn sans tuer aucun renforts mantides