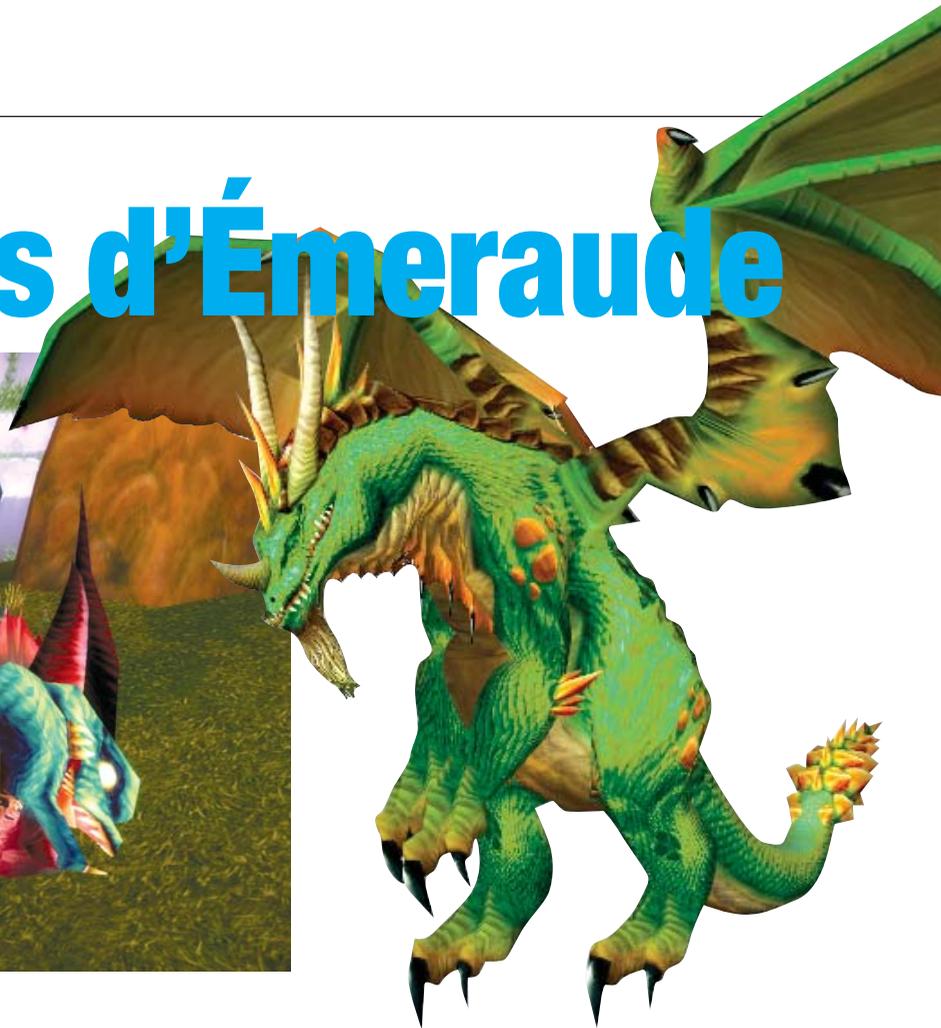


# Les Dragons d'Émeraude



## PRÉSENTATION

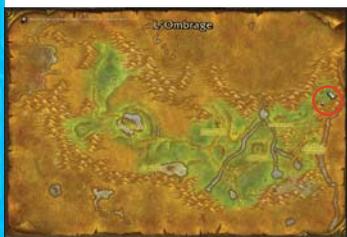
À la manière de Kazzak et Azuregos, les quatre dragons d'Émeraude ont un pop aléatoire : on ne peut jamais prévoir exactement ni où ni quand ils vont se manifester. Tout ce que l'on peut dire c'est que nos quatre bestiaux apparaissent simultanément, environ deux fois par semaine, en quatre endroits différents d'Azeroth - voyez les screenshots :

- Ashenvale (nord-est de la carte)
- Les Bois de la pénombre (centre de la carte)

- Hinterlands (plein nord)
- Feralas (plein nord)

Regardez bien les cartes des zones en question et cherchez des symboles de portails, ils apparaîtront précisément là. Attention, considérez bien que Lethon peut apparaître à Ashenvale et la semaine d'après à Feralas. Il se peut même qu'il y ait deux Lethon ou deux Emeriss à deux endroits différents lors d'un même pop. C'est un bug, mais ça arrive. Ces dragons sont intéressants à plus d'un titre :

en plus de vous proposer des combats haletants en extérieur (préparez-vous à combattre la faction opposée et même certains abrutis de votre propre faction), ils vous permettent d'empocher de l'excellent matériel RN (relativement indispensable pour certains boss d'AQ40). Considérez par exemple que vous récupérez sur chacun d'entre eux (et à coup sûr) l'Objet noyé dans le cauchemar qui vous permettra d'obtenir la Chevalière de Malfurion



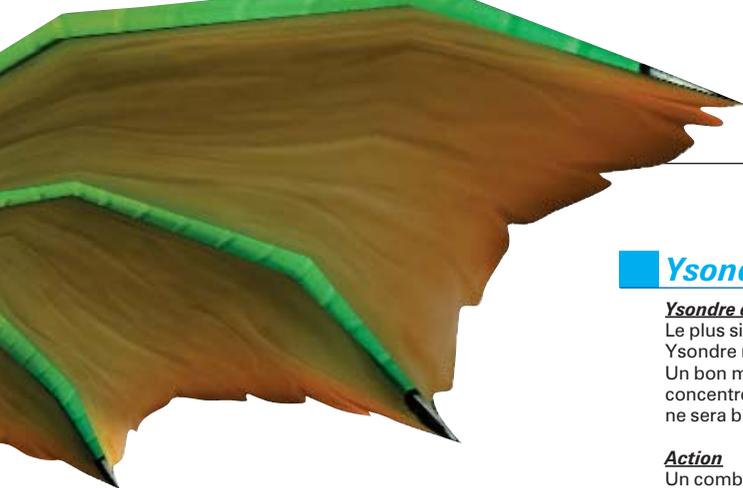
## APTITUDES SPÉCIALES COMMUNES

Les quatre dragons fonctionnent tous sur le même principe : tous les 25% de vie perdue (à 2-3% près), ils déclencheront une Aptitude spéciale relativement désagréable. Maîtrisez cette Aptitude, et vous maîtriserez une bonne partie du combat ! Par ailleurs, nos dragons ont une ou deux attaques spécifiques (indiquées dans les stratégies relatives à chacun d'entre eux) mais également quatre attaques communes que voici exposées :

- Souffle nauséabond : Seul le MT est censé se prendre ce souffle qui causera 3000 dégâts de nature et appliquera un DOT de 30 secondes (pas de dispel possible). Ce DOT inflige de 350 à 450 dégâts de nature toutes les 3 secondes

et augmente tous les temps de recharge des capacités et sorts de 10 secondes. Il peut se cumuler jusqu'à 6 fois, votre MT avec 6 debuffs peut donc se retrouver avec des recharges d'une minute sur ses capacités (un guerrier spé def n'aura qu'à décaler ses trois coups « agressifs » de 20 secondes pour monter son aggro) ! Seule parade : un excellent matériel RN. Avec 300-320 RN, ce Souffle est très fréquemment résisté. Un point à retenir au cas où vous vous retrouviez touché par le Souffle : le debuff au temps de recharge s'applique pour chaque capacité individuelle, c'est-à-dire que, si vous ne pouvez plus lancer de boule de feu rang 12, votre boule de feu rang 11, elle, n'a aucun malus à la recharge !

- Sommeil : Un nuage en aire d'effet qui touchera les joueurs proches et qui les endormira pendant quatre secondes. Ce nuage se communique de joueur en joueur. Pensez à vous écarter des gens touchés.
- Coup de queue : Projette les joueurs positionnés au niveau de la queue du dragon, leur infligeant 600 à 1000 points de dégâts physiques.
- Marque de la nature : Si un joueur est tué par le dragon, il est affecté par un debuff de 15 minutes non dispelable qui le rendra totalement inopérant pendant ce laps de temps : il sera endormi quasiment tout le reste du combat. À noter que la Barrière de glace ou le Bouclier de paladin n'enlèvent pas ce debuff.



## Ysondre

### Ysondre en deux mots

Le plus simple des quatre dragons d'Émeraude, Ysondre ne propose pas un énorme challenge. Un bon matériel RN pour le(s) MT, des joueurs concentrés et cette grosse bestiole verte ne sera bientôt plus qu'un mauvais souvenir.

### Action

Un combat assez simple, le MT positionne Ysondre comme bon lui semble. Le raid se place donc ainsi : soit il se divise en deux pour occuper chaque flanc du dragon, soit il se regroupe d'un seul côté pour avoir un peu plus d'espace (meilleure option pour affronter les chaînes d'éclairs, mais il faudra dans ce cas un minimum de coordination des soigneurs). Le combat est assez basique puisque ni le raid ni le MT ne sont en mouvement, mais pensez tout de même à bien soigner les personnes touchées par la chaîne d'éclairs (qui fait très mal en bout de chaîne - espacez-vous !). Laissez comme

toujours 15-20 secondes avant de sortir le gros DPS. Tous les 25 % (à peu près) concentrez-vous sur l'éradication rapide des druides qui pourraient silencer vos soigneurs. Évidemment votre MT sera toujours la cible attentionnée de deux de vos soigneurs au minimum et pour plus de sécurité pensez à faire monter l'aggro d'un second tank... juste au cas où.

### Points vitaux

Comme sur tous les combats contre les dragons, tenez en vie votre MT et faites en sorte qu'il y ait le moins de morts possibles en fin de course de la chaîne d'éclairs ! La marque empêche de ressusciter vos morts en combat, donc la perte du MT peut très vite conduire à la mort de tout le raid. La seule difficulté avec Ysondre consiste à tuer le plus rapidement possible les druides qu'il invoque (voir Aptitudes spéciales), mais honnêtement ce n'est pas si compliqué.

## APTITUDES SPÉCIALES D'YSONDRE

- Aptitudes Communes : Ysondre possède quatre autres capacités qui sont exposées en première page de ce guide.
- Tous les 22-28 % de vie perdus : Ysondre fera pop une dizaine de druides, combattants au corps à corps avec très peu de vie, qui

lancent des éclairs lunaires et peuvent silencer leur cible (à dispel rapidement).

- Vague d'éclairs : Une volée d'éclairs qui touchera un joueur au hasard pour 500 dégâts de nature. Cette volée d'éclairs se répercutera sur les joueurs proches (jusqu'à 10) en générant de plus en de dégâts.

(Anneau unique +17 END / +20 RN) après avoir validé la quête à Reflet de Lune. Nous ne saurions trop vous conseiller de commencer par en équiper vos MT, puis vos combattants en mêlée (vous nous remercieriez quand viendra l'heure d'affronter Huhuran), avant d'autoriser vos autres joueurs à participer à la curée. Consultez la table de loot pour le détail de la course à l'épique ; vous noterez qu'un certain nombre de loots sont communs aux quatre dragons, d'autres étant propres à chacun d'eux.

## Préparation

Il n'y a pas de secret : arriver à mettre la main sur un de ces dragons va nécessiter un minimum d'organisation. Considérant qu'ils peuvent apparaître un peu n'importe quand, et que vous ne réunissez pas toujours 40 personnes en guilde, une alliance avec d'autres guildes peut, en premier lieu, s'avérer bien utile. Pensez également à faire poster des espions à chaque zone de pop (des démonistes niveau 20 avec des fragments d'âme en stock sont un must !) et à être excessivement réactifs pour vous rendre sur les lieux des ébats de l'animal (les bonnes guildes peuvent téléporter un raid entier en moins de cinq minutes). Une fois tout le monde en place, buffez-vous, habillez vos MT en tenue RN (300+), placez systématiquement un chasseur dans le groupe de vos MT (pour l'aura RN) et lancez-vous. En fonction de la zone un nettoyage méticuleux des trash mobs sera parfois à prévoir. Si vous n'êtes pas très à l'aise avec ces drakes, mieux vaut se faire les dents sur Ysondre, continuer avec Taerar, enchaîner sur Lethon et finir avec Emeriss.



## PHAT LOOT

### Notes

- Nous ne reportons que les items propres aux quatre dragons d'Émeraude, mais ils sont susceptibles de lâcher une foudrille d'items, recettes et livres « world drop » verts et bleus, tous à taux inférieur à 5 %.
- On notera que les quatre dragons d'Émeraude forment le meilleur supermarché RN avec AQ40...
- La colonne « U » reporte les items uniques.
- Tous les items reportés dans ce tableau sont de niveau 60 et LQR.

ARMES & PROJECTILES	TYPE	U	DROP	DRAGON	DÉTAIL
Arbalète en bois de fer poli	arbalète	U	+	Emeriss	DPS 41 (101-153 x 3.1) / +5 END +7 RN / +24 Patt
Bâton de croissance luxuriante	bâton 2m	U	+	Tous	DPS 57.1 (113-184 x 2.6) / +16 INT +12 END / +20 RN / +84 soins / +11 mana 1 5s
Croc-de-dragon émeraude	dague 1m	U	+	Ysondre	DPS 52.5 (66-123 x 1.8) / +12 AGI / cdt > acide 87-105 DN sur cible
Lame de cauchemar	épée 1m	U	+	Taerar	DPS 52.6 (99-185 x 2.7) / +9 END / +32 Patt
Marteau de fureur bestiale	masse md	U	+	Tous	DPS 52.4 (69-130 x 1.9) / +13 FOR +12 END / +154 Patt sous forme félin & ours

ARMURES	TYPE	U	DROP	DRAGON	DÉTAIL
<b>TISSU</b>					
Gantelets de la puissance illusoire	mains	+		Tous	arm 69 / +14 END +16 INT / +5 mana 1 5s / +27 sorts & soins
Chaussons malveillants	pieds	+		Taerar	arm 75 / +23 INT +12 END / +10 mana 1 5s
Protège-poignets d'écorce noire	poignets	+		Lethon	arm 48 / +15 END +4 INT +4 ESP / +25 sorts & soins
Ceinture de la tourbière sombre	taille	+		Lethon	arm 61 / +16 END +8 INT / +25 RN
Habit enchâssé de jade	torse	+		Ysondre	arm 109 / +18 INT +16 END +8 ESP / +44 sorts & soins
<b>CUIR</b>					
Spallières contre-nature en cuir	épaules	+		Taerar	arm 161 / +19 END +8 ESP / +25 RN / +18 Patt
Pantalon du cœur noir	jambes	+		Lethon	arm 296 / +20 END / +2% ccrit / +48 Patt
Couvre-bras aiguillon-de-dragon	poignets	+		Tous	arm 93 / +17 END / +4 toutes résists / +32 Patt
Coiffe de croissance déviante	tête	+		Lethon	arm 175 / +16 END +14 INT / +64 soins / +8 mana 1 5s / +1% scrit
Diadème des rêves troublés	tête	+		Emeriss	arm 175 / +21 AGI +38 END / +6 dagues
<b>MAILLES</b>					
Jambières anciennes corrodées	jambes	+		Tous	arm 401 / +33 AGI +21 END +16 INT +11 ESP
Jambières de l'esprit dément	jambes	+		Ysondre	arm 401 / +26 INT +25 END +16 ESP +8 FOR / +40 soins
Bottes de la lande infinie	pieds	+		Emeriss	arm 311 / +16 END +12 INT / +25 RN / +3 mana 1 5s
Bottillons malveillants	pieds	-		Lethon	arm 315 / +10 FOR +14 INT +12 END +11 ESP / +27 sorts & soins
<b>PLATES</b>					
Espalliers gravés à l'acide	épaules	+		Ysondre	arm 610 / +16 END +12 FOR / +25 RN / +6 déf
Cuissards ornés de glyphes étranges	jambes	+		Ysondre	arm 712 / +20 FOR +12 AGI +21 INT +16 ESP +20 END / +29 soins
Gantelets de la lumière étincelante	mains	+		Lethon	arm 509 / +15 FOR +12 AGI +16 INT +10 ESP +15 END / +22 soins
Grèves gravées à l'acide	pieds	+		Tous	arm 559 / +19 END +8 FOR / +25 RN
Garde-poignets os-de-dragon	poignets	+		Tous	arm 351 / +13 END +9 FOR / +1% par
<b>CAPES</b>					
Cape en peau de dragon vert	dos	U	+	Tous	arm 54 / +12 END / +20 RN / +4 vie 1 5s

AUTRES	TYPE	U	DROP	DRAGON	DÉTAIL
<b>BIJOUX</b>					
Cristal d'hibernation	bijou	U	+	Ysondre	ut > +350 aux soins (15s)
Collier cœur-de-dragon	cou	U	+	Emeriss	+21 END +6 INT +6 ESP / +24 Patt
Anneau de la déchirure d'esprit	doigt	U	+	Taerar	+6 INT +6 END / +22 sorts & soins / +1% scrit
Anneau des non-vivants	doigt	U	+	Emeriss	+21 AGI +16 END
Chevalière de Malfurion	doigt	U	NA	Quête	+17 END +20 RN (voir « Objet noyé dans les cauchemars », catégorie « Autres »)
<b>TENUS MAIN GAUCHE</b>					
Pierre de transe	tenu mg	U	+	Tous	+9 END +8 INT +8 ESP / +25 sorts & soins
<b>AUTRES</b>					
Révécaille	composant	+		Tous	Composant de craft de la Cuirasse de révécale (recette Cercle cénarien, réputation Exalté) > torse mailles LQE / arm 434 / +15 AGI +15 END +14 INT / +30 RN / +4 mana 1 5s
Objet noyé dans les cauchemars	item quête	U	100%	Tous	Lance la quête « Voilé par le cauchemar » > Chevalière de Malfurion (voir bijoux)
Sac de gemmes	sac		50%	Tous	Gemmes diverses

# Les Dragons d'Émeraude



## Taerar

### Taerar en deux mots

Mieux vaut Taerar que jamais ! Un peu plus retors que son cousin Ysondre, Taerar vous offrira un combat plus intéressant : ses capacités de fear engendreront un poil plus de chaos et ses invocations de dragons sont autrement plus impressionnantes que les petits druides miteux d'Ysondre. Cependant n'importe quel raid décidé, même en pick-up, devrait en venir à bout sans trop de bobos.

### Action

En premier lieu préparez vos anti-fear sur le MT ! Gardien de la peur de prêtre nain, ou berserker, MT secondaire et totems pour les guerriers hordeux... Le tanking de Taerar est on ne peut plus classique mais comme d'habitude sur les dragons d'Émeraude, mieux vaut modérer votre DPS (surtout si le Souffle nauséabond a fait son office sur votre MT). Prévoyez dès le départ 3 tanks secondaires (associés

à 3 chasseurs) dont le travail consistera à récupérer les ombres de Taerar. Celles-ci apparaîtront tous les 25 % de vie de Taerar environ, période où il deviendra intouchable. Ces trois dragons ont très peu de vie, aucune capacité de fear, mais leur crachat venimeux et leur nuage de poison peuvent s'avérer très désagréables. Les tanks secondaires ne doivent pas hésiter à bouger pour ne pas rester dans le nuage et devront toujours veiller à positionner leurs dragons dos au raid. Une fois les drakes bien en main, lâchez votre DPS sur la même cible et abattez-les une à une. Une fois les trois ombres détruites, Taerar réapparaîtra. Il ne vous restera plus qu'à recommencer la manœuvre en laissant

à chaque fois quelques secondes à votre MT pour reconstruire un brin d'aggro.

### Points vitaux

Ne restez pas proches de Taerar et faites votre possible pour que le MT ne soit pas fear. Attention ! Le passage en posture berserk pour les guerriers hordeux peut être un vrai problème si le Souffle nauséabond (qui augmente les temps de recharge) est actif, vous pouvez miser sur les totems pour pallier cet inconvénient. N'oubliez surtout pas de continuer à soigner le MT quand Taerar depop (tous les 25 %), les debuffs nature sont toujours bien présents et continuent de lui infliger des dégâts. Lors du pop des trois dragons insistez auprès de vos joueurs pour obtenir un assist correct, il faut absolument concentrer vos DPS sur la MÊME cible !



## APTITUDES SPÉCIALES DE TAERAR

- **Aptitudes Communes :** Taerar possède quatre autres capacités qui sont exposées en première page de ce guide.
- **Tous les 22-28 % de vie perdus :** 3 dragons avec peu de vie sont invoqués. Ces dragons possèdent deux attaques, un nuage de poison qui apparaîtra à leurs pieds (déplacez-vous), ainsi qu'un crachat venimeux qui réduit l'armure et inflige des dégâts de nature. Une fois les 3 ombres mortes, Taerar réapparaîtra.
- **Fear :** Effet de peur dans les 35 mètres autour de Taerar. Sortez les anti-fear.
- **Arcane Blast :** 1500 dégâts d'arcane et effet de renversement sur une cible prise au hasard dans le raid.

## Lethon

### Lethon en deux mots

Après avoir affronté les dragons de la maternelle, il va falloir passer à la cour des grands. Cette fois-ci un raid correct ne suffira plus, il va vous falloir une discipline de fer et un MT digne de ce nom pour venir à bout de ce long combat.

### Action

Quelques items de résistance à l'ombre pourront vous simplifier les premiers essais, mais vous vous apercevrez vite qu'avec un MT parfaitement rodé pour ce combat, ils ne seront plus nécessaires. Le gros du travail du MT (évidemment en full RN) durant toute la bataille est un brin complexe : Lethon lance depuis son flanc droit ou gauche des traits d'ombre qui toucheront tous les gens face à ce flanc, le but est donc de fréquemment tourner Lethon pour que ces traits d'ombre ne touchent pas le raid (regroupé sur un des flancs du drake). Le rythme de ces traits d'ombre est le suivant : trois traits d'un côté, un trait des deux côtés, trois traits de l'autre côté, un trait des deux côtés... Si vous avez assimilé ce principe, si votre MT arrive à tourner la bête en conséquence, alors la moitié du combat est dans la poche. Intéressons-nous maintenant à la capacité qu'il utilisera tous les 22-28 % de vie.



À 80 % environ, faites reculer tout le raid (sauf le MT et ses soigneurs). Soyez d'ailleurs très vigilants à la vie du MT : considérant que vous et lui allez être assommés quelques secondes, lancez des restaurations de vie (renew ou autres) avant de sombrer dans les douces vapeurs de l'oubli... Dès que Lethon active sa capacité spéciale (une ombre sort de votre corps et fonce sur lui pour le régénérer), deux stratégies sont envisageables. Certains ne font rien, laissent les ombres rétablir Lethon à 100 % et reprennent un DPS jusqu'à 55 % environ. D'autres vont laisser le MT et ses soigneurs proches de Lethon et faire reculer l'intégralité du raid hors combat. Seuls les joueurs proches de Lethon génèrent une ombre et le régénèrent un peu, il suffit alors de refoncer sur le bestiau rétabli environ à 80 % et de le descendre vers les 50 % pour reprendre votre petit manège. Globalement tout dépend du niveau de votre raid. À terme vous resterez proches de Lethon et tuerez un maximum d'ombres en route vers leur maître ; il se régénérera un brin mais considérez bien qu'il ne lancera ce pouvoir que trois fois dans le combat (il ne relance pas son Aptitude spéciale la seconde fois qu'il se retrouve dans les alentours de 75 %).

### Points vitaux

Le MT devra être très réactif et déplacer Lethon en fonction de la volée de traits d'ombre. C'est un rythme délicat à prendre mais absolument indispensable à la survie de votre raid : trois traits d'un côté, un trait des deux côtés, trois traits de l'autre côté, un trait des deux côtés, etc. (à apprendre par cœur !). Évidemment lorsque le MT fera tourner Lethon, il devra toujours faire en sorte que son auguste popotin, et non sa gueule, se retrouve face au raid. Pensez également à placer des soins sur la durée (voire une imposition des mains si vous êtes de l'Alliance) à votre MT vers 80, 55 et 30 %, car tout le monde sera assommé et le MT ne pourra être soigné. Tuez un maximum d'ombres de manière à ce que Lethon ne se régénère pas trop.



## APTITUDES SPÉCIALES DE LETHON

- **Aptitudes Communes :** Lethon possède quatre autres capacités qui sont exposées en première page de ce guide.
- **Tous les 22-28 % de vie perdus :** Les ombres régénérantes. Tous les joueurs en zone de portée sont étourdis quelques secondes et génèrent une ombre (1 point de vie, insensible aux AoE) qui file en direction de Lethon pour le régénérer.
- **Salve de traits d'ombre :** Lethon lance une volée de traits d'ombre d'un de ses flancs. Ces tirs sont alternés selon un rythme bien particulier (voir texte) que le MT doit connaître par cœur.



## Emeriss

### Emeriss en deux mots

De loin le pire des dragons d'Émeraude, Emeriss ne vous laissera pas loisir de commettre beaucoup d'erreurs. Dégagez gentiment les boulets de votre raid : un mort et c'est le wipe assuré ! Tout le monde con-cen-tré, les vachettes du fond FOCUS FIGHT PLZ et Maoh t'es mignonne, tu prépares la popote à Orgri, on te ramènera des photos ! (ND Maoh : Rappelez-moi de ne plus jamais laisser la plume à un gnome...)

### Préparation et placement

Comme d'habitude prévoyez un MT avec une bonne résistance nature ; attribuez à son groupe un chasseur (aura RN), un démoniste (pour le diabolin) et deux soigneurs. Organisez également un second groupe de quatre soigneurs pour votre MT + un DPS (démoniste, mage spé glace...). Retenez bien que ces deux groupes devront rester sur place durant l'intégralité du combat et que l'un des prêtres de chaque groupe devra soigner les autres membres via prière de soins pendant que quatre autres guérisseurs seront assignés aux seuls soins sur le MT. Niveau placement : placez Emeriss dos au raid, par exemple la gueule face à son portail. Le reste du raid sera éparpillé autour de lui (attention aux coups de queue), les combattants au corps à corps sur les flancs et les combattants à distance et soigneurs tout autour. Gardez bien en tête qu'une distance de sécurité minimale sera à respecter entre les personnes de votre raid mais SURTOUT restez à portée de soins et de dispel.

### Action

- Encore plus que sur les dragons précédents, allez-y doucement sur le DPS. Laissez votre MT bien

construire son aggro et considérez qu'il sera parfois endormi, calmez le DPS pendant ces phases et baissez votre aggro dès que l'occasion se présente. Vos priorités sur ce combat sont multiples mais, en premier lieu, vous devez DISPEL la maladie qu'Emeriss enverra aléatoirement sur une cible : chamys, paloufs, prêtres, au boulot ! Si cette maladie n'est pas dispel à temps elle se propagera aux joueurs proches du malade et pourra entraîner de sacrées hécatombes. La deuxième priorité de votre raid est de NE PAS MOURIR. Un mort génère un champignon qui inflige environ 500 dégâts de nature à tous les joueurs proches... Imaginez donc trois champignons en plein milieu de votre raid et vous comprendrez que vous allez rapidement avoir des soucis de placement. Enfin la troisième priorité sera d'être très vigilants aux nuages empoisonnés qui endorment les gens alentour. Si votre MT tient bon et que votre raid est toujours en forme à 80 %, passons à la gestion de l'Aptitude spéciale d'Emeriss.

- Arrivé à 80 %, à 55 % ou 35 % de la vie d'Emeriss, courez vous mettre hors combat, attendez bien sagement, et reprenez votre position uniquement quand Emeriss se mettra à hurler. Pendant que vous régénèrerez tranquillement à l'écart du combat (et à monture dès que complètement rétablis), il va sans dire que les deux groupes indiqués au départ (MT et ses soigneurs) resteront eux

proches d'Emeriss. Le but est de descendre sa vie rapidement pour l'obliger à cracher son DOT sur les deux groupes. Si vous avez des prêtres (DOT), un chasseur et disons un mage spé glace ou un démo... cela suffira à faire l'affaire. Ce DOT enlèvera 20 % de vie toutes les 2 secondes pendant 10 secondes à ses victimes. Ce poison n'étant pas dispelable, vous n'avez qu'une seule parade si vous ne voulez pas en mourir : vous soigner ! Comme vous avez bien suivi nos instructions de départ, un prêtre par groupe est assigné au seul spam de prières de soins pour soigner les quatre autres personnes de son groupe ; quatre autres soigneurs sont dédiés uniquement aux soins du MT. Mais attention, n'oubliez pas que tout ce petit monde doit continuer à dispel (si une maladie était lancée) et à se déplacer pour se mettre hors de portée des nuages endormissant (mais en restant à portée de la prière de soins). Dès que l'effet du poison s'achève, Emeriss se mettra à hurler. Votre raid sera de retour et vous pourrez poursuivre tranquillement les hostilités...

### Points vitaux

La clef du succès tient dans une très bonne coordination de votre raid : le dispel doit être immédiat, les joueurs doivent se déplacer pour ne pas se retrouver bêtement endormis, il est totalement interdit de mourir et il faut courir hors combat au bon moment. Il faudra un peu de pratique à vos deux groupes pour bien appréhender les phases de capacités spéciales mais si vous gardez en tête les priorités exposées plus haut (DPS puis prières de soins, déplacement en fonction des nuages, dispel et focus des soins MT), tout ira pour le mieux.

## APTITUDES SPÉCIALES D'EMERISS

- Aptitudes Communes : Emeriss possède quatre autres capacités qui sont exposées en première page de ce guide.
- Tous les 22-28 % de vie perdus : Corruption de la terre : un DOT de 10 secondes qui affecte tous les joueurs à moins de 100 mètres. Ce DOT non dispelable enlève 20 % de vie toutes les 2 secondes. Il faut vous soigner !
- Infection volatile : Une maladie qui génère des dégâts de nature sur une cible dans le raid ainsi qu'aux joueurs proches de lui. À dispel immédiatement par prêtres, chamans ou paladins !
- Champignon putride : Si un joueur meurt durant ce combat il laisse place à un champignon qui génère environ 500 dégâts de nature à tous les joueurs proches. Une seule solution : ne laissez personne mourir !

L'équipe adresse tous ses remerciements à Blitz, Kirieh, Thorryn et Rifleman pour les screenshots utilisés dans ces pages.

