

# 1 ere partie de naxx, bonne lecture^^!!!

---

Postée par [tonton](#) le samedi 17 janvier 2009 à 10:18

je tenais a mettre cette news pour faciliter la gestion du raids, a lire absolument et entierement, notre réactivité fera la différence^^!!!

ceci comporte la premiere partie de naxx, bonne lecture!!!

Le quartier Arachnide

Naxxramas plane comme une menace sur la Désolation des dragons.

Généralement considérée comme la plus facile des quatre ailes de Naxxramas, le quartier Arachnide contient trois boss tapis parmi assez d'araignées pour rendre n'importe qui arachnophobe. Le premier est Anub'Rekhan, une créature géante en forme de scarabée. Il commence le combat tout seul, mais fait régulièrement appel à des gardes pour l'aider, et ces derniers doivent être interceptés et tués rapidement avant de reporter son attention sur Anub'Rekhan. En plus de ses gardes, il a trois capacités importantes : premièrement, il envoie un tapis de pieux sur le sol qui empale tout ce qui se trouve sur son chemin, il faut donc éviter de rester groupés ; deuxièmement, ceux qui meurent lors du combat, que ce soient des gardes ou des joueurs, génèrent peu après leurs morts des douzaines de scarabées agressifs qui noieront les soigneurs sous leur nombre si l'on ne s'en occupe pas rapidement ; enfin, toutes les minutes environ, il lancera une nuée d'insectes, une aura maléfique qui détruit tout ce qui est à proximité, de telle sorte que le tank doit courir de l'autre côté de la pièce de façon à éviter que la nuée approche du reste du groupe, sachant que le maître des scarabées qui se déplace lentement le poursuit.

Si vous battez Anub'Rekhan, vous devriez rapidement trouver votre chemin vers la Grand Veuve Faerlina et son entourage. À la différence de la plupart des combats où le boss a des gardes auprès de lui, il ne faut pas tuer ces derniers immédiatement, car ils jouent un rôle important dans la bataille. Même si elle dispose d'une pluie de feu et de volées d'éclairs empoisonnés, la capacité la plus mortelle de Faerlina est son «enrage» (Frenzy), grâce à laquelle elle augmente à la fois les dégâts et la fréquence de ces attaques, à tel point que votre tank s'effondrera rapidement. Cela dit, tuer un de ses adorateurs quand elle utilise son enrage en annule l'effet et la fait retourner à la normale pendant un certain temps ; par conséquent, un second tank doit s'occuper de ces adorateurs et l'un d'entre eux doit être tué par le groupe à chaque fois que c'est nécessaire. Comme le nombre d'adorateurs est limité, l'enrage de Faerlina ne peut pas être dissipée à l'infini et le groupe ne doit pas mettre trop longtemps à la tuer.

Le boss final du quartier Arachnide est Maexxna, une araignée encore légèrement plus grande. C'est l'adversaire le plus difficile de la zone ; elle lance des douzaines de bébés araignées, elle capturera aléatoirement un joueur dans un cocon empoisonné qui doit être brisé rapidement sous peine de mort et, le pire de tout, elle utilise un lancer de toile pour immobiliser complètement tout le monde pendant huit secondes à chaque fois, ce qui met le tank en grand danger quand elle continue à attaquer. Encore pire, plus elle est proche de mourir, plus elle devient puissante, et ces période de huit secondes deviennent insupportablement longues quand elle fait pleuvoir un déluge de coups sur le tank tandis que tout le monde regarde impuissant. Si l'on survit à ce dernier tiers délicat, sa mort active un portail sur le mur et le groupe de raiders peut retourner au centre de la nécropole pour décider de l'endroit où aller ensuite.

voila, ya plus qu' a^^!!!

---

L'esperance - Guilde de Krasus

[http://lesperance.krasus.free.fr/index.php?file=News&op=index\\_comment&news\\_id=8](http://lesperance.krasus.free.fr/index.php?file=News&op=index_comment&news_id=8)