

[GUIDE] AION : Le guide Dark Poeta

Le voilà tout beau tout chaud, un des guides les plus demandés, celui de Dark Poeta ! Informez-vous sur la dernière instance PVE d'Aion et devenez incollable. Astuces, loots et autres sont maintenant à votre disposition.

DARK POETA

Il y a certaines préquêtes dont vous devriez vous occuper avant de vous lancer dans un run Dark Poeta.

Convocation secrète s'obtient auprès du Haut Prêtre Nucleas, et permet d'obtenir Matériau pour l'accumulation de puissance pour laquelle vous aurez besoin de **20 Ecailles de balaur bleu**, accessibles dans différents endroits (en tuant des balaur lvl 50 près de Fortress ou Dredgion) et l'**Essence de l'Espace-temps** qui s'achète chez le marchand de biens généraux pour 170 000 kinah. Il faut les amener au PNJ pour créer la **Pierre d'activation du temps**, ils permettent de voyager dans le futur en utilisant l'**Artefact de l'espace temps**. A noter aussi qu'en passant par les abysses, au niveau de la forteresse divine, vous aurez la possibilité de n'utiliser que 5 Ecailles de balaur bleu pour accéder à l'instance.

Conseil

Vous devriez faire ceci avant de vous déconnecter, à chaque fois que vous effectuez un run, afin d'être prêts pour le prochain run.

L'instance dure 4 heures. Vous aurez besoin de 18000 points, de 90 minutes et un membre doit être de rang supérieur à officier 1 étoile (ainsi vous recevrez plus de points plus rapidement) afin d'obtenir le grade S et le end-boss le plus puissant. Voici les boss suivant les grades que vous aurez obtenu :





De plus, assurez vous d'avoir

Les casters vont faire un usage intensif de mana, donc soyez sûr d'avoir 80+ Remède secret de mana sur vous, et tout le monde devrait amener assez de Sérum de vie pour aider les heals pendant les phases critiques. Les Potions de soins supérieur sont également obligatoires, puisque vous serez transformés relativement souvent face aux dresseurs, et que ces potions vous permettront de demorph rapidement.

Vous n'aurez peut-être pas besoin de tout les consommables listés, néanmoins je suggère de les avoir à portée de main. Les Parchemin de courage supérieur devraient toujours être up sur les tanks, aedes et dps afin de tuer les mobs plus vite. Les boost magique pour les sorciers et les spiritualistes sont également importants. La bouffe DP est utile quand vous devez absolument tuer quelque chose, mais il s'agit plus dans ce cas de situations d'urgence, puisque vous devriez avoir des tonnes de DP de toute façon.

LA COMPOSITION DU GROUPE

Vous aurez besoin:

Un Templier en tant que main tank (A remplacer par un Gladiateur pour plus de DPS mais attention à ses AOE)

Un Prêtre

Un Aède(ne vous lancez pas dans Dark Poeta sans lui)

Un Sorcier (vous aurez besoin de CC et d'AoE (un bon spiritualiste peut gérer si vous n'avez pas de sorcier))

Un Spiritualiste (ajoute du DPS et augmente le taux de loot et permet d'enlever le bouclier du dernier bos)

Un Rôdeur/Assassin/dps (rôdeurs et assassins sont utiles pour localiser les boss arbres)

Il est possible de faire l'instance sans rôdeur ou assassin en prenant un gladiateur, mais celui-ci ajoutera une contrainte sur votre healer puisqu'il sera plus enclin à prendre des dégâts qu'un rôdeur.

Vous aurez besoin des mantras de l'aède ainsi que de ses buffs, puisque sans ceux-ci, certaines attaques peuvent one-shot les joueurs, sorciers et spiritualistes en tête du fait de leur faible armure.

Attention à l'aggro

Chaque membre du groupe doit prêter attention à son aggro à chaque instant. Plus vous ferez de runs, plus vous serez familiers avec les mobs, les spawns et les positions auxquelles se placer, et plus les choses se passeront bien. Néanmoins, vous aurez toujours besoin d'être attentif à chaque instant. Des adds pendant un combat n'augmenteront pas seulement le risque d'un wipe, mais vous coûteront également un temps précieux et feront baisser votre grade final.

Dégâts Par Seconde

Ceci ne devrait pas être explicitement mentionné, mais je vais tout de même le faire. N'oubliez jamais de faire du DPS. Vous n'avez pas le temps de rester sur place et vous relâcher. Vous jouez contre la montre et devez détruire ces mobs aussi rapidement que possible.

Si vous avez un groupe fixe, vous devriez penser à optimiser votre tank, lui fournir des pierres d'enchantement grâce aux armures inutilisées, et seulement ensuite stuffer les autres membres du groupe. Envoyez toujours tout ce que vous pouvez pour ajouter du dps, même si cela signifie que le prêtre doit dps pendant les heals, cela fera la différence.

Premiers pas

Assurez-vous que tout le monde a tout ce qu'il faut (au niveau des consommables) sur lui, et que tous les buffs sont lancés. Activez alors votre artefact pour entrer dans Dark Poeta. Une fois que tout le monde est entré, ouvrez la porte et dirigez vous vers la droite en évitant tous les mobs et patrouilles jusqu'à ce que vous traversiez la petite rivière et arriviez en face du village. C'est ici que la fête commence et que vous allez commencer le massacre...

CE QUI VOUS ATTEND



Tout d'abord, pulez le mob seul en face du village et tuez le. Repérez ensuite la patrouille à l'intérieur du village, c'est le prochain mob sur votre liste et il devrait lui aussi être seul lors du pull. Il y a ensuite deux mobs sur la gauche que vous devrez également éliminer. A chaque pull, le tank doit tourner le mob dos au groupe afin d'éviter au maximum les AoE.

En collant à gauche, passez les autres mobs et dirigez vous vers le petit chemin qui descend vers la berge. Ici vous affronterez un autre groupe de mobs, et très probablement un add. Ne les combattez pas trop près du village, ou vous attirerez aussi une patrouille. Après ceci, vous verrez deux mobs devant le bâtiment du boss Spiritmaster et une patrouille entre eux. Attendez un instant que la patrouille vienne assez loin pour pouvoir la pull et la tuer seule, puis finissez les deux gardes.

Le boss peut se combattre de deux manières.

Premièrement, vous devriez remarquer que pendant le combat du boss, vous aurez deux spawns de deux mobs chacun.

L'un se fera en bas du chemin, le second de l'autre côté du village. Emmenez le boss jusque dans l'eau. Si vous tournez à gauche en atteignant la berge, il y a une petite niche dans laquelle vous pouvez tuer tranquillement le boss, tout en laissant la possibilité de passer hors LOS pour éviter quelques AoE. Ceci permet de ne pas engager les spawns additionnels et ainsi de gagner du temps.

Dans tout les cas, le Spiritualiste fait de vilaines AoE, possède le sort Sommeil et a deux sorts de Renvoi. Soyez donc attentifs, sortez de sa LOS pour éviter les AoE et débuffez le bouclier. Si tout est fait correctement, c'est un combat simple et sans surprise.

BOSS DU LAC





Drops:

Spallières de cuir d'assassin d'Anuhart
Chaussures de spiritualiste d'Anuhart
Gants de mailles de Clerc d'Anuhart

Points:319



Drops:

Gants de mailles d'Aède d'Anuhart
Bottes de plates de gladiateur d'Anuhart
Spallières de sorcier d'Anuhart

Points: 319



Drops:

Gants de cuir de rôdeur d'Anuhart
Bottes de plates de templier d'Anuhart
Points: 319

Descendez vers le lac. A partir du haut de la carte, vous devrez en faire deux fois le tour. Une fois à l'extérieur, pour nettoyez les aggro, et ensuite uniquement attaquer les trois boss.

La raison derrière tout ceci est que vous devez tuer les trois boss dans le lac, et que les mobs sur le rivage sont plutôt sociables : ils se joignent au combat. Débarrassez-vous donc d'eux avant que cela n'arrive. Prenez bien garde à la portée gigantesque de ces boss, chaque membre de votre groupe devrait y faire bien attention !

Faites joyeusement le tour du lac en éliminant les mobs près du rivage. Si vous croisez un Capitaine (il y en a 4), attrapez-les, ils vous donneront quelques points qui vous aideront à monter votre grade.

Une fois que vous avez nettoyé le tour du lac, vous êtes seuls face aux trois boss. Divisez votre groupe afin que chacun sache sur quel contrôleur il est. Tuez les contrôleur aussi rapidement que possible pendant que le tank s'avance. N'utilisez pas votre Peau de fer pour le moment, mais assurez-vous que le contrôleur physique meurt vite. Ils vont repop, donc tout le monde doit garder un œil sur son contrôleur assigné (Physique, Défense et magique]). Tankez et tuez les boss.

Le dernier boss (si vous continuez votre déplacement en cercle) devrait être approché par le tank avec Peau de fer activé car il peut frapper très fort et one-shot le tank.

Pour le healer, vous devez vous positionner plutôt près du boss (Marabata de Puissance), mais sans lui faire face directement. Vous devez garder le groupe entier à portée de heal, et étant donné la distance entre les contrôler, soyez prêt à vous repositionner. Essayez également de **garder un œil sur les contrôleurs.**

BOSS ARBRES



Drops:

Grèves de plates de templier d'Anuhart

Spallières de cuir de rôdeur d'Anuhart

Bottes de mailles de Clerc d'Anuhart

Larmes de Noah

Points:789



Drops:

Jambières de cuir d'assassin d'Anuhart

Spallières de plates d'Anuhart

Chaussures de sorcier d'Anuhart

Larmes de l'ainé

Points:789

Vous avancez ensuite vers les boss arbres. Encore une fois, il y a beaucoup de mobs que vous n'avez pas besoin d'engager afin de gagner du temps. Restez sur la gauche et passez les mobs en pullant le patrouilleur seul un peu après les spirits. Il y a un endroit sur la gauche de cette patrouille où votre groupe devra aller en pullant le mob, ceci afin de ne pas avoir d'adds.

Avancez ensuite droit devant en tuant les spirits sur votre chemin. Attention, il y a quelques invisibles, débarrassez-vous en rapidement. Vous atteignez alors un lieu avec deux tronçons d'arbre. Le premier est la position de votre tank, le second permet d'être encore à portée de heal et procure une zone hors LOS quand vous faites face aux boss. Nettoyez les mobs autour d'eux.

A présent votre rôdeur ou votre sorcier (ou encore un tank avec Graine de détection) doit localiser le premier boss arbre et le ramener au tronçon d'arbre où il sera tanké. Il fait de gros dégâts, mais rien qui ne soit pas healable. Attention à 25%, il met un debuff qui ralentit le groupe entier, c'est à ce moment que vous devez vous mettre hors LOS derrière le tronçon d'arbre. Regardez le boss, son Explosion de rancune détruira votre groupe si vous n'êtes pas hors LOS. Si il s'enfuit, restez sur place, il reviendra. Dès que le Explosion de rancune est terminée, soignez le tank. **Gardez votre Eclat de récupération pour ce moment précis !**

Après le down du boss, vous devez localiser le 2ème boss arbre et l'amener au même endroit et faire exactement la même chose. Cette fois-ci par contre, le tank doit garder sa Peau de fer et la lancer quand la Explosion de rancune va être lancée.

BOSS SCARABEE



Drops:
Points:789



Drops:
Points:789



Drops:
Points:789

Après avoir tués les boss arbres, restez à gauche et évitez les mobs en restant collés au mur. Quelquefois un membre du groupe fera une aggro, continuez jusqu'à la petite route et tuez les à cet endroit. Lorsque vous arrivez sur cette route, allez sur le côté droit et collez ce mur. A partir de maintenant, lootez chaque mob afin d'obtenir votre Drana traité pour la quête Stigma. **C'est un loot de groupe**.
Si vous voulez gagner du temps, tuez la porte sur la route vers les punaises. Elle va faire spawn deux mobs à 50% et à sa mort. Tuez le premier spawn, puis quand la gate est presque détruite, finissez la avec des attaques à distance. Les mobs spawn, ne vont pas vous aggro et vont despawn, ce qui vous fait gagner un peu de temps !

Dégagez la voie jusqu'au lieu où se trouvent les Fragment de Drana et assurez vous que les premiers et deuxièmes (à la droite) cratères sont hors de toute aggro et vous permettent de bouger facilement. **Ne pullez pas le gros insecte (boss) tout de suite**, mais dégagez également la voie pour que votre tank puisse bouger et pull librement. Ces punaises sont relativement facile à tuer, il s'agit plus d'un test d'endurance et de réactivité de tout les membres du groupe. En gros, vous devez ramener le boss dans le cratère , ce qui le fera manger ce Fragment de Drana. Pendant ce temps, il ne fera rien, et vous pourrez joyeusement le dps. Faites attention à son buff **Drana Pause**, à 5 secondes vous devez vous déplacer à l'autre Fragment de Drana et répéter le processus jusqu'à ce qu'il soit mort. Si tout se déroule selon le plan, vous devriez lui retirer plus ou moins 12% à chaque arrêt. Cependant, vous devrez prêter attention à un certain nombre de choses en faisant ceci. Pendant que le groupe attend au cratère de Drana que le boss arrive, assurez vous que :

- vous êtes stack les uns sur les autres. Autrement le boss lancera une AoE qui fait mal !
- vous êtes alignés avec le boss pour le diriger directement sur le cratère de drana. Ceci peut nécessiter des déplacements car le boss va parfois changer de direction
- N'attaquez pas le boss avant qu'il commence à manger son drana. Rengainez vos armes si besoin
- Si le Fragment de Drana est buggé, vous devez l'attirer entre les deux cratère jusqu'à ce qu'il en mange un, ce qui peut causer des morts

C'est à peu près tout ce qu'il y a à savoir pour ces boss. **C'est ici que vous perdrez le plus de temps si quelque chose se passe mal**, donc ne vous foirez pas. Ramenez les boss restant à la même position et répétez l'opération. Si vous suivez ces 4 points, ils ne devraient vous poser aucun soucis.

Après le premier gros scarabée, le groupe monte un petit peu et nettoie quelques mobs de plus pour faciliter le pull au tank. Si un punaise a environ 12.5% de vie restante, vous pouvez arrêter de bouger et le finir.

ROUTE VERS L'ENFER

Revenez sur vos pas vers la route des champignons. Il y a une barricade que vous devez détruire. A 50% et 25%, la barricade va spawn des adds. Les premiers adds seront facilement gérés, la 2ème paire consiste en un templier et un mage. Endormez le mage et tuez d'abord le templier.

Dès qu'il ne reste que le mage, le sorcier peut avancer et AoE les Fungus à l'intérieur. **Ceci fera gagner du temps** à cause du temps de recharge. Si vous avez aggro les Fungus et ne voulez pas vous en occuper de suite, courez. **Ils sont facilement tuables, mais ils peuvent également tuer votre groupe facilement.**

Pour la 2ème barricade le double spawn est le même – le mage spawn à l'arbre à la gauche de la 2ème porte, c'est ici que doit se placer le CC. Là encore, même tactique.

J'ai mentionné une astuce pour gagner du temps sur les gate, utilisez le !

Astuce : les champignons valent pas mal de points, donc tuez-les. Si vous avez un gladiateur, il peut travailler en équipe avec le sorcier pour les tuer plus rapidement. En clair le sorcier doit tuer les Fungi seul une fois que vous ne combattez plus qu'un seul mob.

En arrivant à la mine, restez à droite et tuez les mobs pour vous frayer un chemin dans les mines. Si vous voulez recupérer le manuel de recherche (Rapport de recherche de Banakin pour le 3ème slot de stigma – [Groupe] Le secret des Stigma supérieurs !), vous aurez à tourner à gauche à l'intérieur de la mine et à tuer

le Professeur Shugo.



(Professeur Hewahewa) se trouve ici mais à faire uniquement si vous avez suffisamment de temps restant. Il y a quelques mobs ici et là mais rien de bien difficile.



CONTROLEURS TELEPATHIQUE



Drops:
Points:789

C'est un énorme boss arbre qui vous attrape pour vous écraser contre le sol. Cette attaque peut faire pas mal de dégâts.

Trois règles pour ce combat :

- ne vous tenez pas sur les cercles sur le sol, restez entre les cercles
- le tank et le groupe ne doivent pas être au même endroit
- aucune AoE quelle qu'elle soit

Des adds vont spawn, mais tant que vous **ne leur faites rien, ils ne vous attaqueront pas. N'utilisez donc aucune AoE.** Faites attention aux membres qui se font écraser pour gérer votre placement et heal le groupe, et tuez cette vermine. Rien de particulier pour cela, à part des stuns occasionnels causés par ses attaques. N'oubliez pas de continuer à heal votre groupe après le down, les dégâts ne s'arrêtant pas immédiatement.

DISPOSITIFS DE PROTECTION DU CONTROLEUR



Drops:
Points:377



Drops:
Points:377



Drops:
Points:377

Tout d'abord, **attention à ne pas aggro les boss avant d'avoir tout nettoyé**. Si cela se produisait, courez dans la grotte pour les faire reset. Attirez toutes les patrouilles que vous pouvez dans la grotte, ce qui devrait vous laisser avec quelques mobs à droite ainsi que 3 mobs à gauche. Allez à gauche, là où le chemin commence à monter (tout le groupe doit se déplacer !). Tuez les mobs, montez puis descendez de l'autre côté. Endormez les healers et tuez le reste.

Maintenant qu'il ne reste que les générateurs, vous pouvez les engager. Faites d'abord celui au milieu, puis celui à gauche (lorsque vous regardez du haut de la porte abyssale) Evitez d'avoir des membres du groupe à côté du tank, les noyaux de générateur flottant vont les one-shot si ils sont trop près l'un de l'autre. **Tuez les rapidement, et ne les lootez pas de suite** car trop de noyaux sont en train de flotter.

Pour le dernier générateur, placez-vous de l'autre côté avec le tank dans le coin et garde l'aggro à distance. L'aede va heal pendant que le reste du groupe dps à distance. Même le prêtre doit faire du dps et lancer de temps en temps un heal de groupe pour aider l'aede.

Une fois les 3 générateurs tués, le Général de brigade spawn en face de la porte. Lotez rapidement les 3 générateurs et dirigez-vous vers le boss.

GENERAL DE BRIGADE ANUHART



Drops:

Epée d'élite d'Anuhart

Ceinturon en cuir de général de brigade d'Anuhart

Ceinturon en tissu de général de brigade d'Anuhart

Points:954

Vous devez le garder sur la plateforme, autrement il reset. Il fait spawn des adds que le sorcier peut tuer avec ses AoE, donc restez bien groupés pour lui faciliter la tâche. Le boss en lui-même fait de bons dégâts mais n'est pas très difficile. A 25%, il lance Absorption d'énergie qui est un heal. Vous devez lui lancer Blessure purulente I pour diminuer l'efficacité de ce heal. Quand le boss est mort, vous recevez votre grade et avez alors 5 minutes pour passer la porte abyssale et affronter le boss final. **Refaites le plein de mana, rebuffez-vous et allez-y !**

LE BOSS FINAL DEPEND DE VOTRE GRADE :



Rank B: Vanuka l'infernal



Rank A: Seigneur des flammes Calindi



Rank S:Tahabata Lige-bûcher

