

Donjon : oeil de vortex

Attention, le trousseau de clef ne fonctionne pas en dimension, de même que pour la téléportation du groupe devant le donjon. Il faudra effectuer une recherche de portail afin de se rendre dans la dimension.

Ce donjon est assez spécial, en effet comme tous les donjons que vous trouverez dans les dimensions divines, celui-ci ne possède qu'une seule salle. Cependant, cela ne veut pas dire que le donjon sera plus simple ou même plus rapide. Il n'y a qu'une salle mais vous affronterez le même nombre de monstres que si vous faisiez un donjon normal.

Ce donjon possède des systèmes de vagues. C'est à dire qu'en lançant le combat vous aurez le boss dès le début + 3 autres monstres si vous êtes 4 et 1 monstre de plus par personnage en plus dans le combat (donjon modulaire). À chaque vague le même nombre de monstres que de combattants attaquent.

Vous avez au total 5 vagues de monstres, chaque vague arrive à partir d'un certain nombre de tours qui dépend du donjon (nous verrons donc cela un peu plus bas), cependant si vous tuez tous les monstres d'une vague avant le nombre de tours impartis, alors la prochaine vague se lance directement. Les vagues sont renseignées en bas à droite dans la timeline afin de savoir au bout de combien de tours arrive la prochaine et afin de savoir quelle vague vous combattez.

Attention, lors de l'arrivée d'une vague, celle-ci est invulnérable durant 1 tour (dans le but d'éviter que celle-ci repop sur un mur de bombes par exemple).

La prudence dans ce genre de donjon est de tuer les monstres assez vite afin d'éviter d'avoir à combattre contre 10 voir plus de monstres en même temps.

Les monstres du donjons :

Brabuzar: 4950 point de vie, 43% de résistance neutre 7% de résistance terre 12% de résistance feu -10% de résistance eau et 28% de résistance air

sort du brabuzar : Décollage : Applique un malus de 300 résistances de poussée pour un tour à tous ses ennemis (ne peut pas être lancé tour 1, relance de 3 tours).

Mise en Situation : Repousse de 4 cases et se boost de 200 dommages de poussée. Se lance uniquement en ligne jusqu'à 3PO (lançable 2 fois par tour). Neutralisation : Frappe du 400 dans l'élément neutre et téléporte la cible symétriquement par rapport à lui. Peut également retirer 3PM pour 1 tour si la cible reçoit des dommages de poussée. Se lance uniquement en ligne jusqu'à 3PO (lançable 2 fois par tour).

Buboxor: 4950 point de vie, 28% de résistance neutre 43% de résistance terre 7% de résistance feu 12% de résistance eau et -10% de résistance air

sort du buboxor: Bouclier Absorbant : Se boost de 100 Puissance et 1PM pour 1 tour dans la limite de 3 à chaque fois qu'il subit une attaque à distance (relance de 3 tours). Feinterception : Frappe du 700 dans l'élément air en vol de vie et applique un buff qui soigne le prochain monstre qui tapera la cible de la moitié des dégâts infligés. Se lance uniquement au càc (lançable 2 fois par tour). Hoxor : Frappe du 700 dans l'élément eau et vole 2PM pour 1 tour. Se lance uniquement en ligne jusqu'à 3PO (lançable 2 fois par tour).

harpille: 6600 point de vie, -10% de résistance neutre 28% de résistance terre 43% de résistance feu 7% de résistance eau et 12% de résistance air

sort de harpille: Petit poison : Applique un poison qui frappe du 550 dans l'élément eau à tous les personnages pendant 3 tours. Le poison est retiré si la cible reçoit du soin. Se lance sur tous ses

ennemis (ne peut pas être lancé avant le tour 4, relance de 3 tours) Superfidie : Frappe du 500 dans l'élément feu et retire 4PM pour 1 tour. Le retrait PM est annulé si la cible est déplacée. *Se lance uniquement en ligne jusqu'à 7PO (lançable 1 fois par tour).* Tirs optiques : Frappe du 400 dans l'élément neutre et les dommages de la prochaine attaque que la cible subira seront multipliés par 2. *Se lance uniquement en diagonale jusqu'à 5PO (lançable 2 fois par tour).*

Ikargn: 6600 point de vie, 7% de résistance neutre 12% de résistance terre -10% de résistance feu 28% de résistance eau et 43% de résistance air
sort de ikargn: Attraction ailée : Attire les cibles de 3 dans un rayon de 3 cases autour de lui, retire 3PM et applique l'état pesanteur pour 1 tour, vole 100 d'agilité pour 2 tours (ne peut pas être lancé tour 1, relance de 3 tours). Cercle de feu : Frappe du 800 dans l'élément feu et vole 100 intelligence pour 2 tours dans une zone cercle de rayon 2 autour de lui (lançable 1 fois par tour). Terre Mythe : Frappe du 700 dans l'élément terre, retire 3PA et vole 100 force pour 1 tour. *Se lance uniquement au c&C (lançable 2 fois par tour).*

méjaire: 6600 point de vie, 12% de résistance neutre -10% de résistance terre 28% de résistance feu 43% de résistance eau et 7% de résistance air
sort de méjaire: Envolupté : Échange de place avec un de ses alliés, les entités à 2PO de la case ciblée sont repoussées de 2 cases. *Se lance de 8 à 10PO (relance de 3 tours).* Pluie : Frappe du 400 dans l'élément terre et augmente les dégâts subis de la cible de 50% pour 1 tour. *Se lance uniquement en ligne de 36 à 7PO (lançable 2 fois par tour).* Rayonirique : Frappe du 400 dans l'élément eau et applique l'état Pacifiste pour 1 tour à la cible (non-débuffable). *Se lance uniquement en ligne jusqu'à 3PO (lançable 2 fois par tour).*

Le boss : Le vortex: 15000 point de vie, 6% de résistance neutre 33% de résistance terre 12% de résistance feu 21% de résistance eau et 28% de résistance air

Sorts utilisés dans la phase où il a 0PM :

Contamination zombie : Applique l'état insoignable dans une zone 2PO autour d'un monstre ressuscité ou « corrompu » (lançable 2 fois par tour).

En temps et en heure : Frappe du 800 dans l'élément terre + 50% des PV érodés de la cible et applique 20% d'érosion à tous les personnages et invocations en ligne avec l'Auroraire (lançable 1 fois par tour automatiquement à chaque tour du Vortex). *Plus de détails dans la partie fonctionnement de l'Auroraire.*

Sorts utilisés dans la phase où il regagne ses PM :

Heurage : Téléporte le Vortex au C&C de l'Auroraire (relance de 3 tours).

Heuristique : Frappe du 1200 dans les éléments air et feu, réduit les envoûtements de 2 tours et applique l'état Pacifiste pour 1 tour (débuffable). *Se lance uniquement en ligne jusqu'à 8PO et sans ligne de vue (lançable 3 fois par tour).*

Morfille : Inflige 20% des PV érodés de la cible en dommages terre et frappe du 1000 dans les éléments eau et neutre en zone cercle de rayon 2 autour de la cible (la cible se prend uniquement les dommages terre, les autres à 2PO prennent tous les dommages (terre, eau et neutre)), vous téléporte à votre position précédente et applique un poison sur la cible qui répétera ce sort au prochain tour du Vortex. *Se lance jusqu'à 4PO (lançable 3 fois par tour).*

Fonctionnement de l'Auroraire :

À chaque début de tour d'un personnage l'Auroraire avance d'une heure, chaque heure correspond à un buff qui sera appliqué au monstre que vous venez de tuer pour sa prochaine résurrection. Ce buff est cumulable si vous tuez plusieurs fois le monstre à différentes horaires.

De plus, le vortex gagne les buffs des monstres tués à raison de une seule fois pour une même heure (si vous tuez cinq monstres à 3 heure il ne gagnera que une fois les boost de 400 intelligence, cependant si vous tuez un monstre à 3 heure et un autre à 4 heure il gagnera 300 intelligence et 2PM).

Si une entité est présente sur la case d'arrivée de l'Auroraire, elle échange de place avec (personnage, monstre, invocation statique ou non). Si vous marchez dans un glyphe au sol posé par un des mobs au début de son tour, l'Auroraire avancera instantanément d'une heure. Voici la liste des buffs que l'Auroraire procure aux monstres tués pour chaque heure :

1ère Heure : +10% critique et +200 dommages critiques.

2ème Heure : État Intaclable.

3ème Heure : +400 Intelligence.

4ème Heure : +2PM.

5ème Heure : Dégâts Subis x70%.

6ème Heure : +400 Chance.

7ème Heure : +150 Résistances Critique.

8ème Heure : +4PA.

9ème Heure : +400 Force.

10ème Heure : État Inébranlable (aucun déplacement du monstre possible à part Karcham/Chamrak).

11ème Heure : +30% Vitalité supplémentaire.

12ème Heure : +400 Agilité.

ATTENTION : Comme expliqué dans les sorts du Vortex, il peut utiliser le sort « En temps et en heure » afin de taper dans les lignes de l'Auroraire. Ainsi à chaque tour, le Vortex va taper les personnages, invocations etc... qui se trouvent en ligne avec l'Auroraire.

Ci-contre vous pouvez trouver toutes les lignes des différentes heures où peut se trouver l'Auroraire et dans lesquelles le Vortex est susceptible de frapper si l'Auroraire s'y trouve à son tour.

Cependant si vous faites les donjon avec un nombre de personnages diviseur de 12 (6, 4, 3, 2) vous pouvez considérablement réduire ce nombre de lignes à risque car l'Auroraire aura toujours le même cycle et donc il sera impossible que celle-ci se trouve à certaines heures durant le tour du Vortex.

Vous trouverez plus d'informations et un autre schéma à ce sujet dans les conseils tactiques un peu plus bas.

Principe du combat : Le Vortex perd tous ses PM en début de combat, il est indéplaçable et invulnérable. Tout au long du combat, il va ressusciter tous les monstres que vous tuez. Pour le rendre vulnérable, il faut « corrompre » les 5 vagues de mobs, pour cela il faut tuer chaque monstre une seconde fois à la même heure où vous l'avez tué précédemment.

Afin de faciliter le combat un état avec une étoile jaune va apparaître au-dessus d'un monstre déjà tué lorsqu'il est à l'heure où il doit être de nouveau tué.

Exemple : Vous tuez la Méjaire de la vague 1 à la 7ème heure, le vortex va la ressusciter et elle gagnera le bonus de 150 résistances critiques, pour la corrompre il faudra la tuer de nouveau quand l'Auroraire sera à la 7ème heure. NOTE : Si vous tuez un monstre déjà ressuscité à une autre heure, il sera de nouveau ressuscité et pourra être tué définitivement aux deux horaires où vous l'avez tuez les premières fois Exemple : Pour reprendre l'exemple précédent, vous avez tuez la Méjaire à la 7ème heure mais vous la tuez de nouveau la 3ème, le Vortex va la ressusciter et elle gagnera en plus des 150 résistances critiques, les 400 intelligences, et pour la tuer définitivement, vous pouvez désormais la tuer à la 3ème ou à la 7ème heure. Un monstre corrompu, c'est-à-dire tué deux fois à la même horaire sera tout de même réinvoqué par le Vortex mais il sera invulnérable et passera tous ses tours. Au final vous vous retrouverez avec tous les monstres de chaque vague sur le terrain bien que certains seront corrompus et ne pourront plus jouer, ceci risque de compliquer un peu le combat au niveau de la visibilité. Chaque monstre au début de son tour laisse un glyphe sur la case où il le commence, si vous marchez dans ce glyphe, vous échangez de place avec le monstre et l'Auroraire avance d'une heure. Le monstre et le personnage qui a marché sur un glyphe gagnera un boost fonction du monstre à qui appartient le glyphe :

Brabuzar : +200 dommages de poussé pour les deux (1 tour).

Buboxor : Dommages subis x50% pour les deux (1 tour).

Harpille : +200 puissance pour les deux (1 tour).

Ikargn : 1PM pour les deux (1 tour).

Méjaire : Soins de 400 environ pour les deux.

Une fois que vous avez achevé le dernier monstre ressuscité de la dernière vague pour le corrompre, plusieurs tours vont se passer avant que le Vortex ne devienne vulnérable. L'ordre chronologique est le suivant (chaque point correspondant à un tour) :

1. Tour durant lequel vous avez achevé le dernier monstre.
2. Vortex a la possibilité de se téléporter sur l'Auroraire (si le sort est disponible). Un tour complet doit se passer avec tous les mobs corrompus sur le terrain.
3. Vortex reste Invulnérable et ne joue pas son tour mais tous les monstres corrompus disparaissent et tout le monde retourne à sa position de départ.
4. Au prochain tour, Vortex perdra son état Invulnérable et jouera son tour.

ATTENTION : Lorsque le Vortex OS tous les monstres de nombreuses latences sont possibles surtout en multi-compte, il est possible que vous soyez déconnecté.

Avant que le Vortex ne passe vulnérable il y a donc 2 tours à « vide » (tour avec tous les monstres « corrompus » et tour sans les monstres où Vortex reste invulnérable et inoffensif) dont vous pouvez profiter pour booster tous vos personnages et vous placer correctement.

Lors du tour où tous les monstres corrompus sont sur le terrain, le Vortex peut utiliser son sort « Heurage » qui le téléporte au contact de l'Auroraire. Il ne l'utilisera que s'il est disponible (ce qui n'est pas forcément le cas selon le tour auquel vous achevez le dernier monstre). Retenez bien ce tour puisque tous les 3 tours il pourra de nouveau l'utiliser. S'il ne l'utilise pas le tour où les monstres sont corrompus, il l'utilisera forcément le tour où il devient vulnérable.

NOTE : Ce sort est le danger principal du Vortex quand il est seul, il est donc très important de savoir quand il va le lancer.

Une fois que le Vortex est vulnérable et qu'il peut jouer, il faudra faire attention en restant à distance et ne jamais être à portée de son sort en ligne (8PO sans ligne de vue).

Attention également à ne pas être proche de l'Auroraire quand il peut lancer son sort « Heurage ». Il ne peut utiliser ce sort que tous les 3 tours, vous devez donc vous éloigner de l'Auroraire à ce moment-là.

Conseils tactiques pour ce combat :

- Retirez votre Dofus Ébène :

Pour ce donjon, il est préférable de retirer son Dofus Ébène car il peut engendrer certaines latences dans le combat et les monstres gardent le poison de l'Ébène même lorsqu'ils sont ressuscités avec le risque que ce même poison tue le monstre ressuscité à la mauvaise heure ou encore qu'il puisse faire échouer le succès Focus si vous faites ce succès.

- Faire en sorte que ce soit toujours le même personnage qui tue la seconde fois un même monstre :

Si vous faites le donjon avec un nombre de personnages diviseur de 12 (6, 4, 3, 2) l'Auroraire va faire les mêmes cycles. C'est-à-dire qu'un même personnage aura toujours la même heure et se sera donc toujours le même personnage qui devra tuer une seconde fois le monstre qu'il a tué précédemment (c'est pratique car si vous êtes à 8, 7 ou 5 il est possible que le personnage qui tue un monstre une première fois ne soit pas le même qui doivent le retuer et si par exemple il doit être tué par votre

Enutrof full retrait PM la seconde fois alors qu'il n'a aucune force de frappe ça risque d'être embêtant, de plus ainsi vous pouvez toujours savoir et prévoir rapidement quand tel ou tel personnage devra tuer une seconde fois un monstre).

1. Ainsi, si vous faites le donjon à 4 l'Auroraire va mettre 3 tours à faire un tour complet, le même personnage qui a tué un monstre pourra donc le tuer de nouveau 3 tours après le tour où vous l'avez tué la première fois.
2. À 6 l'Auroraire mettra 2 tours à faire un tour complet, le personnage qui a tué un monstre devra donc le retuer 2 tours après.
3. À 3 l'Auroraire mettra 4 tours à faire un tour complet, le personnage qui a tué un monstre devra donc le retuer 4 tours après.

Exemple : Vous faites le donjon à 4, votre lop tue la Méjiaire au tour 2, il devra la retuer au tour 5.

- Profitez de la première vague qui est plus longue que les autres :

Vous avez un tour de plus pour la première vague (la deuxième vague arrive tour 7), tapez et essayez de faire en sorte que les 3 mobs de la vague 1 soient corrompus avant que la vague 2 n'arrive.

- Attention aux Méjiaires, gardez-les à distance :

Les Méjiaires, notamment celles de la vague 3 sont très ennuyantes à cause de l'état Pacifiste, essayez de vous mettre loin des monstres et enlevez leurs des PM.

- Contrez le poison des Harpilles :

Si vous n'avez pas de soins, prévoyez le sort Cawotte pour retirer le poison de la Harpille en restant sur le glyphe de la Cawotte.

Un placement intéressant est le suivant avec 4 personnages.

Mais vous pouvez aussi reculer encore plus le but de ce placement est de rester sur la Cawotte tout en restant toujours en dehors des lignes possibles de l'Auroraire.

Vous pouvez et c'est conseillé tuer la Cawotte qui risque ensuite de vous gêner et cela vous permettra aussi de mettre un de vos personnages sur la case du centre plutôt que sur les côtés.

- Ne finissez pas dans la ligne où l'Auroraire va être au tour du vortex :

Le Vortex peut frapper avec le sort « En temps et en heure » dans les lignes de l'Auroraire à son tour. Ainsi il faut éviter de vous retrouver en ligne avec l'Auroraire au tour du Vortex.

1. Si vous faites le donjon à 4 l'Auroraire sera uniquement sur les heures 4, 8 et 12 aux tours du Vortex (elle avance de 4 heures par tour soit 3 tours pour un tour complet) à condition de ne marcher dans aucun glyphe des monstres (ce qui décalerait l'avancée de l'Auroraire)
2. Si vous faites le donjon à 6 l'Auroraire ne sera que sur les heures 6 et 12 aux tours du Vortex (elle avance de 6 heures par tour soit 2 tours pour un tour complet).
3. Si vous faite le donjon à 3 pour le succès, l'Auroraire sera uniquement sur les heures 3, 6, 9 et 12 aux tours du Vortex.
4. Par contre si vous faites le donjon avec un nombre de personnages non diviseur de 12 (soit (8, 7, 5, 1) l'Auroraire n'aura pas un cycle régulier et ne sera donc jamais sur les mêmes heures il faudra donc être plus prudent quand arrive le tour du Vortex quand à votre placement.

Pour faciliter la compréhension voici un schéma des lignes à éviter durant tout le combat si vous êtes à 3, 4 ou 6 personnages :

- À 4 personnages : Évitez la ligne rouge durant les tours 2/3/5/6 etc... et évitez la ligne bleue durant les tours 4/7/10 etc...
- À 6 personnages : Évitez simplement la ligne bleue durant tout le combat.
- À 3 personnages : Évitez la ligne verte pour les tours 2/4/6/8 etc...et évitez la ligne bleue pour les tours 3/5/7/9 etc...

- Placement stratégique des bombes pour un Roublard :

Si vous utilisez un roublard pour l'un des succès ou simplement pour passer le donjon, ne placez pas votre mur de bombe dans une ligne où l'Auroraire pourra les tuer.

Vous trouverez ci-contre l'un des placements de bombes possibles, la particularité de celui-ci est qu'il fonctionne dans toutes les situations (peu importe le nombre de personnages dans le combat), cependant les bombes sont un petit peu exposées mais ne se feront jamais taper par l'Auroraire.

Vous pouvez si vous le jugez nécessaire placer une Cawotte devant les bombes les plus exposées afin d'éviter qu'elles ne prennent trop de dégâts.

Comme dit plus haut le placement proposé est un placement qui s'adapte à toutes les situations donc peu importe le nombre de personnages dans le combat. Si vous faites le donjon à 3, 4 ou 6 le nombre de lignes à risque est considérablement réduit (voir le point un peu plus haut), vous pouvez donc à partir du schéma des lignes à risque de l'Auroraire à 3, 4 et 6 définir un autre placement de bombes moins exposé.

Stratégie globale du donjon :

Le combat est très long, la meilleure stratégie c'est de taper le plus fort possible à distance et de « corrompre » les vagues une à une sans prendre de retard (s'il reste un mob pas « corrompu » au moment de l'apparition d'une nouvelle vague ce n'est pas très grave).

Si vous n'avez pas de retrait PM ou si vous ne pouvez pas tanker les monstres, n'hésitez pas à retuer les monstres ressuscités directement même si vous ne les corrompez pas afin de ne pas vous faire envahir. Grâce à cette technique vous tuez tous les monstres ressuscités directement chaque tour et ils vont finir par avoir l'étoile qui indique qu'il faut les tuer une dernière fois au bout d'un certain temps. Le seul point négatif est le risque de cumuler plusieurs bonus des heures sur le Boss voir sur les monstres (à savoir les dégâts subis x70% et les 30% vitalité supplémentaire le plus embêtant).

Même si les monstres à tuer sont indiqués par une étoile, regardez un peu avant l'heure à laquelle vous avez tué un monstre pour savoir quand vous allez devoir le retuer. Il est possible de voir l'heure où les heures auxquelles un monstre a déjà été tué dans ses boosts. Sinon munissez-vous d'un bout de papier à côté de vous et si vous êtes à 4, 6 ou 3 notez à chaque fois quel personnage a tué quel monstre à quel horaire pour prévoir quand vous devrez le retuer.

Une fois que vous avez corrompu la dernière vague, un tour va se passer sans rien puis le Vortex va tuer tous les monstres et sera encore invulnérable pour un tour, profitez-en pour bien vous boost, tout en restant à distance car il jouera au prochain tour.

ATTENTION : Pour rappel, lorsque le Vortex tue tous les monstres de nombreuses latences sont possibles surtout en multi-compte, il est possible que vous soyez déconnecté.

Le tour d'après, le Vortex sera vulnérable et jouera son tour. Si son sort « Heurage » est disponible, il l'utilisera au début de son tour pour se téléporter sur l'Auroraire (il ne peut le faire qu'une fois tous les 3 tours). Vous pourrez alors le taper tout en restant à distance. Retirez lui des PM si vous en avez la possibilité afin de réduire son champ d'action.

Pour rappel son seul sort dangereux est un sort qu'il peut lancer qu'en ligne jusqu'à 8PO sans ligne de vue et qui met Pacifiste (débuffable).

Les tours suivants continuez de le taper tout en vous éloignant de lui (ou en lui retirant ses PM) jusqu'à ce qu'il meurt !

Attention aux tours où il peut se téléporter sur l'Auroraire, c'est-à-dire tous les trois tours, il faudra cette fois pas s'éloigner au maximum du Vortex mais plus s'éloigner au maximum de la position où va se trouver l'Auroraire au tour du Vortex.