

Dernière attraction tout droit sortie des cartons de la désormais célèbre Agence Touriste, l'île de Vulkania ouvre ses portes chaque été entre les mois de Juillet et Août. Clou du spectacle, l'ancien volcan sous-marin héberge depuis peu les terribles Grozilla et Grasmara, les deux dragons qui semaient encore la terreur il n'y a pas si longtemps que ça sur la Presqu'île des Dragoeuks et qui ont plus récemment encore explosé quelques morceaux de l'Île de Nowel.

C'est bien beau tout ça, me direz-vous, mais qu'est-ce qu'il y a à faire et à découvrir pour les aventuriers du Monde des Douze sur ce fameux archipel ? Cet article est justement là pour répondre à toutes vos questions !

• Comment se rendre sur l'île ?



Dernière photo souvenir avec Jeanne Heuway avant le départ pour Vulkania !

Le **Capitaine Jeanne Heuway** vous attend en [8, -5], à deux pas du Zaap du **Port de Madrestam**. Elle accepte généreusement de vous transporter jusqu'à **Vulkania** pour la somme symbolique de 10 kamas. Après un périple aussi rapide qu'exaltant, vous poserez le pied sur les pontons de **Port Galaswyndah**, en [-48, 44], le village d'accueil de l'archipel.

Une première quête, « **Premier contact** », s'ajoutera automatiquement à votre journal dès votre arrivée sur l'île. Pensez bien à la valider avant de poursuivre l'exploration.

• Des quêtes, des quêtes, des quêtes !

L'archipel de Vulkania regorge de quêtes ! Parlez à tous les PNJ que vous croisez, visitez les moindres recoins des îles, et découvrez peu à peu l'histoire des lieux. Si vous êtes de faible niveau et que vous voulez progresser différemment de vos combats habituels, sautez sur l'occasion : ces quêtes rapportent beaucoup d'expérience !

• Comment rendre visite à Grozilla et Grasmara ?

Par défaut, l'autre de Grozilla et Grasmara est fermée à tous les aventuriers. Son ouverture se déroule en trois étapes.



*Matt Hematik est sûrement plus intelligent qu'il en a l'air.
En tout cas, Brigitte le pense.*

Tout d'abord, chaque aventurier devra se rendre auprès du PNJ **Matt Hematik** en [-50, 44] pour commencer la quête « **Cratère D'admission** ». Cette quête vous demandera de voyager d'un bout à l'autre de l'archipel à la recherche des 6 morceaux du Totem Eh-Rehr, pour mériter le droit de descendre au fond du **Cratère Minus**.

Une fois cette quête validée, rendez-vous directement à l'intérieur du **Cratère Minus**, en [-51, 40]. Là-bas, parlez au PNJ **Karla Jangré** qui vous proposera de participer à une grande récolte communautaire : l'Attrape-Kœurs.



Brigitte n'a pas peur du noir. De Karla, par contre...

L'objectif est simple, vous devez récupérer, accumuler et rapporter à **Karla Jangré** les ressources suivantes (total pour l'ensemble du serveur) :

- 2000 Kœurs Juvéniles
- 2000 Kœurs Novices
- 2000 Kœurs Matures
- 2000 Kœurs Vénérables



Pour récupérer ces ressources, vous devrez vous rendre à l'intérieur des quatre autres cratères qui se dressent à la surface de l'île de Vulkania. Chacun de ces cratères est habité par des variétés de Krokilles différentes. Ces quatre types de Krokilles sont en fait adaptés à des personnages de différentes tranches de niveau. Parmi ces dernières, dans chaque cratère, on peut croiser des créatures plus rares et précieuses : les Krokilles Crues. Ce sont ces créatures-là qui doivent être recherchées par les aventuriers ! En effet, ce sont elles qui permettent de récupérer les fameux Kœurs !

- Les Kœurs Juvéniles se récupèrent sur les Krokilles Juvéniles Crues, dans le **Cratère Pillar** (niveau 1 à 50).
- Les Kœurs Novices se récupèrent sur les Krokilles Novices Crues, dans le **Cratère Mopyle** (niveau 51 à 100).
- Les Kœurs Matures se récupèrent sur les Krokilles Matures Crues, dans le **Cratère Nehr** (niveau 101 à 150).
- Les Kœurs Vénérables se récupèrent sur les Krokilles Vénérables Crues, dans le **Cratère Monseleya** (niveau 151 à 200).



*Brigitte, toujours aussi observatrice,
a vite su différencier les Krokilles Crues de leurs cousines.*

Lorsque le niveau d'un personnage fait partie de la tranche de la Krokille Crue qu'il combat ou d'une tranche inférieure, il récupère automatiquement 2 Kœurs par Krokille Crue à la fin du combat. Si son niveau est supérieur à la tranche de la zone, il ne récupère qu'un seul Kœur par Krokille Crue.

Lors d'un combat contre une Krokille Crue, tous les personnages présents dans le combat récupéreront de un à deux Kœurs. Il est très fortement conseillé de les combattre en groupes de 8 personnages pour optimiser votre récolte de Kœurs !

Dès que vous aurez apporté suffisamment de Kœurs pour l'une des catégories, le compteur se bloquera et vous ne pourrez plus donner ce type de Kœurs à **Karla Jangré**. Lorsque les 4 compteurs seront remplis, les quatre portes autour de **Karla** s'ouvriront.

NB : *Vous pouvez malgré tout continuer à combattre des Krokilles et à accumuler des Kœurs, que vous pourrez rapporter à Karla Jangré lors de la prochaine ouverture de l'ancre. C'est finalement le premier Attrape-Kœur qui sera le plus dur, les suivants seront bien plus rapides!*

Ces portes donnent sur les quatre salles suivantes, accessibles à des tranches précises de niveau :

- La **salle des touristes** (niveau 1-50)
- La **salle des amateurs** (niveau 51-100)
- La **salle des spécialistes** (niveau 101-150)
- La **salle des experts** (niveau 151-200)



*En dépit des apparences, Brigitte ne sait ni lire ni compter.
Heureusement, ses amis sont arrivés à la rescousse !*

Chacune de ces salles comporte 16 dalles. Vous devrez découvrir et comprendre quels critères doivent remplir les personnages pour pouvoir s'installer sur les différentes dalles. Lorsque les 64 dalles seront occupées simultanément, des portes s'ouvriront dans les quatre salles en direction de l'antre de Grozilla et Grasmara !

Pour comprendre le fonctionnement de ces dalles, parlez bien aux PNJ qui pourraient bien vous donner des indices importants, mais surtout communiquez, échangez, partagez avec les autres joueurs de votre serveur. Des centaines de têtes valent mieux qu'une !

NB : Lorsque l'énigme des dalles est résolue et que les portes de l'antre s'ouvrent, les compteurs de **Karla Jangré** se remettent tous à zéro mais il n'est pas possible de lui apporter de nouveaux Kæurs avant une semaine à compter de l'ouverture. Les portes de l'antre restent ouvertes une semaine. Au terme de celle-ci, il faudra recommencer l'Attrape-Kæurs puis l'énigme des dalles pour retourner combattre Grozilla et Grasmara.

En franchissant les portes, vous traverserez un mini-donjon adapté aux niveaux de la salle que vous quittez. Au-delà de ces mini-donjons, les personnages des 4 salles se retrouvent au même endroit : dans l'antre de Grozilla et Grasmara. Bravo, vous y êtes arrivé, il ne vous reste plus qu'à les battre. Bonne chance !

● **Et le Dragouf alors, comment on l'obtient ?**



Brigitte parade auprès de Dina Tapio avec son Dragouf fraîchement acheté.

Lorsque vous venez à bout de Grozilla et Grasmara, vous récupérez entre un et huit jetons du Dragouf par personnage dans le combat. Lorsqu'un personnage a accumulé 20 jetons et qu'il a terminé la suite de quêtes du [Parfait Vacancier](#), il peut rendre visite au PNJ [Dina Tapio](#) en [-46,44] et les lui échanger contre le Montilier Dragouf.

Le nombre de jetons obtenus à l'issue d'un combat dépend du nombre de personnages dans le combat :

- Si le combat comporte 8 personnages, ils gagnent un jeton chacun.
- Si le combat comporte 7 personnages, ils gagnent 2 jetons chacun.
- Si le combat comporte 6 personnages, ils gagnent 3 jetons chacun.
- Si le combat comporte 5 personnages, ils gagnent 4 jetons chacun.
- Si le combat comporte 4 personnages, ils gagnent 5 jetons chacun.
- Si le combat comporte 3 personnages, ils gagnent 6 jetons chacun.
- Si le combat comporte 2 personnages, ils gagnent 7 jetons chacun.
- Si le combat ne comporte qu'un personnage, il gagne 8 jetons.

NB : Le premier jeton est toujours obtenu après le combat en validant la quête associée. Les jetons supplémentaires sont récupérés dans le combat lui-même si les conditions sont remplies.



Lorsque des personnages gagnent leur combat contre Grozilla et Grasmara, ils ne peuvent plus tenter le combat avant 20 heures. S'ils perdent, ils peuvent y retourner aussitôt.

Le Dragouf devient échangeable deux mois après son obtention mais il est impératif d'avoir vaincu Grozilla et Grasmara sur Vulkania pour pouvoir l'équiper.

🟢 Les défis de Vulkania !

Deux grands défis inter-serveurs se déroulent cet été pendant l'ouverture de l'archipel de Vulkania. Ils débiteront réellement dès que la première équipe du premier serveur viendra à bout de Grozilla et Grasmara et se termineront lorsque l'archipel fermera ses portes, le 6 septembre.

Défi #1 : La loi du plus faible

L'objectif de ce défi est d'encourager les personnages de bas et moyen niveau à tenter de combattre Grozilla et Grasmara et de récompenser la prise de risque.

L'équipe gagnante sera donc celle dont le personnage le plus haut niveau aura le niveau le plus faible parmi toutes les équipes ayant vaincu Grozilla et Grasmara pendant les deux mois d'ouverture de Vulkania.

Exemple :

- Equipe A : 120, 110, 119, 80
- Equipe B : 10, 20, 200, 199
- Equipe C : 107, 107, 107, 108

L'équipe C gagne car son personnage le plus haut niveau est de niveau plus faible que le personnage le plus haut niveau des autres équipes.

Le serveur qui gagnera ce défi sera récompensé par un week-end où le butin sera doublé (sauf en arène).

Défi #2 : Massacre en règle

L'objectif de ce défi est de valoriser la rapidité et la fréquence d'ouverture de l'antre, ainsi que l'implication du serveur tout entier puisque les combats ne peuvent être gagnés par les mêmes personnages que toutes les 20 heures. Il offre en outre un intérêt aux personnages de niveau supérieur à 150 qui pourront jouer un rôle déterminant (en affrontant les deux boss par groupes de 4 pour multiplier le nombre de victoires, par exemple).

Le serveur gagnant sera celui qui aura vaincu le plus de fois Grozilla et Grasmara pendant les deux mois d'ouverture de Vulkania.

Le serveur qui gagnera ce défi sera récompensé par un week-end où l'expérience sera doublée (sauf en arène).

• Première Epreuve Communautaire

La première mort de Grozilla et Grasmara sur chaque serveur est particulièrement importante, puisqu'elle permettra d'établir le classement de la [première épreuve communautaire du Goultarminator 2011](#) . Soyez les plus rapides, mobilisez-vous, et rapportez des points à votre serveur !

• Trois nouvelles panoplies !

Trois nouvelles panoplies font leur apparition avec Vulkania.

La Panoplie de Grozilla (niveau 150) comporte 4 objets et se confectionne à partir des ressources obtenues sur Grozilla et sur les Krokilles Vénérables. Lorsque les 4 éléments de la panoplie, le personnage obtient le titre « Chasseur de Légendes ».



La Panoplie du Krokilleur comporte 3 objets et se confectionne à partir des ressources obtenues sur les Krokilles Novices et Matures. Lorsque les 3 éléments de la panoplie, le personnage obtient le titre « Chasseur de Krokilles ».



La Panoplie du Vulkain comporte 5 objets et se confectionne à partir des ressources obtenues sur les Krokilles Juvéniles et Novices. Lorsque les 5 éléments de la panoplie, le personnage obtient le titre « Chasseur de touristes ».



• Une nouvelle attitude : « Super Héros »

En venant à bout de Grozilla et Grasmara, vous débloquez automatiquement l'attitude « Super Héros » sur votre personnage. Avec ça, vous aurez de quoi prendre la pose sur vos plus belles captures d'écran, comme Brigitte avant vous !



• Quel intérêt pour les personnages bas-niveau ?

Tu es niveau 3, 50, 80, et tu te demandes pourquoi tu te mobiliserais pour récolter des Kœurs, pour résoudre les énigmes des dalles et pour ouvrir le chemin vers l'ancre de Grozilla et Grasmara ? C'est vrai, après tout, encore des monstres pour les haut-niveau, qu'ils se débrouillent ! Sauf que tu as toi aussi beaucoup à y gagner !

En participant à ces événements communautaires, tu aides ton serveur et tu as trois chances de gagner un week-end d'expérience doublée, de butin doublé ou les deux.

De plus, le simple fait de participer en chassant les Krokilles vous permettra de progresser rapidement. En effet, depuis que leur expérience a été augmentée (elles donnent deux fois plus d'expérience que les autres créatures du Monde des Douze à niveau égal !), elles font des cibles de choix pour les chasseurs d'XP ! De plus... Il existe un moyen très simple de les pousser à exploser, cherchez bien à les comprendre.

Et puis, le combat contre Grozilla et Grasmara n'est pas un combat de force brute ! Si le combat est équilibré pour des personnages de niveau 150, il est possible de les battre avec des niveaux bien plus faibles (c'est d'ailleurs le thème du Défi #1 !). Il est aussi possible pour des personnages de très haut niveau d'inviter les plus faibles à les accompagner en combat. Investissez-vous, montrez que vous participez, engagez-vous dans votre communauté et il y

aura sûrement des aventuriers expérimentés prêts à vous aider à leur tour ! Alors, vous gagnerez au moins la nouvelle attitude, et peut-être même le Dragouf, que vous pourrez utiliser une fois le niveau 100 atteint.