

MAGZINE & COMPAGNIE

Numéro #02

09/09/2013 (jeux)



À la conquête du Dofus des Glaces
Frigost, une île, une histoire
Une cawotte cwaquante

Début de KMA

Festival Ludique FLEUR 2013 & @CDF KMA

Dofus

À la conquête du Dofus des Glaces
Frigost, une île, une histoire
Une cawotte cwaquante

03 ; 09
11
12 ; 14

Krosmaster Arena

Débuts de KMA

15 ; 17

Salons / Festivals

Festival Ludique FLEUR 2013 & QCDF KMA

19 ; 21

Autres

Recrutement
Staff du numéro
Partenaires

10 & 18
22
24

Yohohoooo !

Bien le bonjour & bien le bonsoir à toutes & à tous ! Ici **Sangigi Fuchsia** ! Je suis dans l'honneur de pouvoir vous annoncer, que le premier numéro de **Mag'Zine & CoMpaGNIÉ** est enfin sorti ! Chercher & trouver des personnes motivées, afin de mettre ce mag' sur pied, m'aura finalement pris près de deux ans ! Mais le résultat est là, vous pouvez maintenant lire le numéro 01 ! Et ça, franchement, ça me fait énormément plaisir

Ah ! On me dit dans l'oreillette que j'ai copié/collé l'introduction du premier numéro, mes excuses. Je recommence donc.

Yohohoooo !

Salutations à toutes & à tous, lectrices & lecteurs. Vous tenez actuellement le second numéro du **Mag'zine**. C'est avec près de deux mois d'écart que sortent chacun de nos numéros. J'espère que l'attente n'a pas été trop longue ? De notre côté, on a pas chômé et, on a dû faire face à d'innombrables imprévus. Entre les vacances, les coupures internet, des PC qui ont rendu l'âme, il faut bien avouer que cette édition, a failli ne pas sortir, ou du moins, failli sortir avec grand retard. Mais ! Je tenais absolument à garder les dates fixées, il n'était pas envisageable pour moi de changer de quelque manière que ce soit, le calendrier établi. Nous mettrons donc tous les moyens possibles pour les sortir les 01/01, 03/03, 05/05, 07/07, 09/09 & 11/11 de chaque année !

Malgré tout, il faut avouer que de se tenir à cette échéance, ne nous aura pas permis de publier tous des huit articles prévus ce mois-ci. Soit précisément 37,5% de contenu en moins. Toute l'équipe s'excuse donc de cela et, nous vous promettons de faire nettement mieux lors du #03.

En parlant d'améliorations, je tiens à remercier les rares personnes qui nous ont offert leurs retours, concernant le **Mag' #01**, j'espère que grâce à eux, certain défauts auront su être gommés. Merci à vous, j'espère que vous continuerez de contribuer au second numéro, avec vos critiques pertinentes.

Encore mille milliards de mille excuses pour la pauvreté dont fera preuve ce que vous lisez. Nous espérons que le peu que nous avons réussi à mettre, sera à la hauteur et, vous donnera tout de même l'envie de continuer à rester à nos côtés.

N'oubliez pas que nous avons plusieurs plateformes à votre disposition :

- Le site (<http://zaap-sufokien.fr/magzine>), où vous pouvez tous retrouver, les précédents numéros, des compléments d'articles & bien d'autres choses encore à venir !
- Le forum (<http://zaap-sufokien.fr/forum> ; rubrique **Mag'zine**), où il est possible de discuter/débattre de chaque édition, chaque article que nous avons publié.
- Le Twitter (https://twitter.com/Mag_zine), idéal pour le teasing et répondre rapidement à toutes vos petites questions.
- Nous avons également un topic dédié sur le forum d'**Asubo-no-Fansub, Anime-Ultime** ainsi que les forums officiels **Dofus & Krosmaster Arena**.

T'shou !

Sangigi Fuchsia - Directeur général

À la conquête du Dofus des Glaces

12 Jouillier 643. Ile de Frigost.

L'atmosphère n'a jamais été aussi froide ici, malgré l'entrée de l'été dans nos vies.

Près du zaap de la bourgade, un bon nombre d'aventuriers se regroupent, espérant trouver des compagnons de voyage pour affronter le terrible **Royalmouth**. Mais ce ne sont pas eux que le **Sram**, allongé dos à la banque, épie. Comment avait-il pu terminer ainsi ? Il avait possédé une paisible occupation qu'est guide touristique de l'île. Tout commença lorsque le **Comte Harebourg** ouvrit les portes du dernier renforcement de l'île aux combattants vétérinaires du **Glourséleste**. Euphoriques, tous acceptèrent de relever le défi, et beaucoup s'y cassèrent les dents. Ce **Sram** n'avait jamais failli à sa mission, jusqu'à ce vendredi orange durant **Maisial**.

Accompagnant tout un groupe d'aventuriers visiter la demeure de **Sylargh**, l'excitation était à son comble lorsqu'ils atteignirent enfin la dernière porte menant à **Sylargh**. Ils comprirent rapidement que le combat serait impossible à remporter. C'est pourquoi le guide tenta de leur proposer une fuite astucieuse. En vain. Après une erreur d'inattention, un à un, les membres du groupe furent attirés par les sires de **Sylargh** et projetés par les fenêtres donnant sur la tour du **Comte**. Le guide put finalement s'extirper de ce mauvais pas, l'invisibilité aidant. Cependant, en redescendant des hauteurs de la zone, il retrouva à sa plus grande stupeur des morceaux de son groupe.

Ce fut un terrible choc, s'enchaînèrent ensuite le cercle vicieux. Il perdit son poste, sa femme, la garde de son enfant, sa maison et ses amis. Il avait tout perdu en l'espace de quelques instants. Seule la vengeance l'animait, chaque jour faisant grandir en lui une haine envers ce continent. Le top qu'il observait depuis maintenant un bon bout de temps, dégageait une aura assez malsaine, quasi sanguine.

En pleine méditation, ses veines ressortaient de ses tempes, et la neige accumulée autour de lui était régulièrement repoussée par des dépenses d'énergie qui se manifestaient au sol par des cercles grandissants. Alors, dès que le top s'élança pour aller consulter sa banque, le **Sram** lui lança :

« Rude journée, n'est-ce pas ?

- La vie est rude. Mais pour un affamé de la bourgade, tu me sembles bien mal en point.

- Qu'importe, je ne pense pas que ta venue soit due au hasard. Je sens en toi une débauche de force et de violence à exprimer.

- Je ne labousserais personne pour toi, vieillard.

- Dommage, moi qui pensais m'adresser à un guerrier valeureux, je parle en fait à une lavelle de la pire espèce. »

Le lop empoigna le col du **Sram**, et le fixa quelques instants. Les yeux marron du lop prirent une teinte rouge pourpre, et ses veines devenaient de plus en plus apparentes. Intimidé, le **Sram** bafouilla quelques mots d'excuses, et se recroquevilla, honteux.

« Que me proposes-tu ? Il demanda le lop.

- D'humilier **Sylargh**.

- J'espère que tu réalises que je ne suis pas bénévole.

- Bien entendu. Cependant, ta récompense nécessitera également que tu aides la population de Frigost. Si le continent semble paisible, il n'en est rien en réalité. As-tu entendu parler du **Dofus des Glaces** ?

Le lop frémit à l'instant où ces mots furent prononcés. Il n'avait jamais été altruiste, mais ce pourquoi il venait régulièrement sur l'île prit alors un sens.

- Et pourquoi te ferais-je confiance ? Quelques charlatans m'avaient annoncé la même chose, ce fut d'ailleurs la dernière parole qu'ils prononcèrent.

- J'ai le parcours qu'il te faudra suivre pour obtenir ce fameux **Dofus** dans ces parchemins. Ta quête sera longue toutefois, je te conseille d'emmener des amis, des vrais, pour t'accompagner.

- Ne t'inquiète pas pour ça, et donne-moi plutôt ces parchemins. Je t'apporterai son incisive en gage de contrat. »

Le lop s'éloigna du **Sram** et se rendit à la **Taverne d'Argent**, afin d'examiner ces documents. Il remarqua qu'il y en avait décidément beaucoup. Toutefois, le top était organisé chronologiquement, ce qui lui permettait de saisir à tout moment sa progression.

Salut à toi, noble aventurier ! Si tu possèdes ce morceau de papier entre tes mains, alors j'ai bien daigné te le céder car que je t'ai su capable d'accomplir de grandes et belles choses.

Sache toutefois que le chemin pour l'obtention du **Dofus des Glaces** sera long et pénible. Avec l'aide

de mon camarade **Suk Say**, prêteur sur gages très connu dans le **Monde des Douze**, j'ai pu te fournir une progression à suivre pour ne pas perdre trop de temps sur les innombrables quêtes qui t'attendent. J'ai donc choisi de suivre l'ordre qu'il m'a proposé. Il sera décomposé en 6 parties distinctes.

Il te faut d'abord connaître un peu mieux l'endroit que tu vas fréquenter pendant un bon bout de temps : **Frigost**. Cette île glacée est séparée en trois zones, chacune nécessitant d'avoir terminé les donjons d'une extension pour passer à la suivante. En clair, pour passer à **Frigost II**, il te faut avoir vaincu les boss de donjon de **Frigost I**. Il en est de même pour la troisième partie.



La minuscule île que tu vois au Sud-Est, c'est **Sakai**. Elle aura une importance minime pour ton avancée, mais elle reste cruciale tout de même. Voyons maintenant les donjons abordés pour passer les différentes zones. Cependant, je ne parlerai pas des techniques de combat pour le moment concernant les différents donjons.

Tout d'abord, le **Royalmouth** (1) est situé au Sud-Ouest de l'île.

Une fois vaincu, il permet de continuer sur le **Mansot Royal** (2) qui était déjà accessible dès le début de l'île. Il est présent au plein milieu du lac gelé.

Vient ensuite **Ben le Ripate** (3) au Nord-Est. Ces trois donjons clôturent la première partie de l'île.

Puis l'**Obsidiantre** (4) se fera un plaisir de te recevoir au beau milieu de volcans en activité. Il te faudra alors enchaîner sur le Tengu Givreux (5), accompagné ou non de sa fidèle amie la Fuji. Le passage pour le Koriandre (6) sera alors débloqué par transporteur frigosien.

Le **Kolosso** (7) t'attendra après dans sa terrible demeure, en compagnie du **Professeur Xa**.

Enfin pour terminer la seconde extension, il te faudra vaincre le **Glourséleste** (8).

Voilà pour cette mise en bouche de ce qui t'attend, je te propose de commencer tout de suite à nous atteler à la tâche !

«Euf à la neige
Obtenir les succès suivants.

- 1 Fri carré (Voir)
- 2 Halte au péage (Voir)
- 3 La maire dénie (Voir)
- 4 L'hiver arrive (Voir)
- 5 L'âme de glace (Voir)
- 6 Fraichement pondu (Voir)

Récompenses

319 506 xp
43 980

Grâce à mon ami **Suk Say**, j'ai pu regrouper la totalité des quêtes qui te seront nécessaires pour obtenir le tant convoité **Dofus des Glaces**. Comme tu t'en doutes, la majeure partie de ton temps devra être passé sur cette glacière île qu'est **Frigost**. Ton périple sera alors plus décomposé en 6 parties distinctes, certaines bien plus difficiles que d'autres.

1 Fri carré
Terminer la série des quêtes d'introduction à Frigost.

- La terre conquise.
- La maire de glace.
- Pull contact.

Récompenses

319 506 xp
11 980

► La terre banquise

Pour cette première quête, il te faudra trouver comment rejoindre **l'île de Frigost**. Rien de bien compliqué, il te suffit de te rendre en [-34 ; -16]. Il te faudra passer en [-29 ; -12], les côtes étant protégées au-delà de cette zone. Une fois arrivé, engage la discussion avec le **Capitaine Ardier**.



Attention ! Il te faudra au moins avoir atteint le niveau 50 pour t'engager sur Frigost. Lorsque ton choix est fait, demande-lui de t'escorter jusqu'à la fameuse île. La quête se clôturera une fois tes pieds posés sur l'île.

► La maire de glace

Cette quête se prend en parlant à **Mousse Haka** dès ton débarquement sur l'île, en [-81 ; -37]. Il te faudra rendre visite à **Maire Canfile**, le décisionnaire de la bourgade en [-77, -43] (à l'étagé).



► Full contact

La dernière quête de ce premier chapitre s'avère assez longue. En parlant de nouveau à **Maire Canfile**, elle juge utile de te présenter à tous les habitants importants de la bourgade. Il te faudra alors sillonner les chemins enneigés (de la bourgade uniquement !) pour sympathiser avec la population. Ton travail achevé, retourne annoncer ta sociabilité à **Maire**.

Tu trouveras dans ton inventaire de quêtes les positions des différents protagonistes.



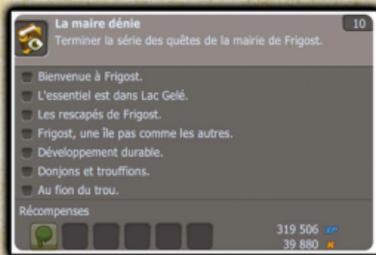
(Merci à mon ami **Jaule Lesite** pour sa carte très précieuse !)

! **Astuce** : Profite de cet entracte pour aller sauvegarder le **Zaap** de l'île !



Ce chapitre n'est pas difficile en soi, il n'y aura pas de casse-têtes horribles à résoudre, mais il peut être long selon votre niveau et votre entourage. En effet, pour le valider, il vous faudra effectuer 8 quêtes rattachées à chaque donjon de **Frigost**, I et II. En parlant au gardien devant chacun de ces donjons, l'une de ces quêtes sera automatiquement lancée.

Le but est simple ; vous devez finir le donjon intégralement en battant le boss. Mais attention ! Aucun tour de passe-passe comme une capture d'âme en arène ne sera accepté pour valider la quête. Je ne peux pas davantage t'aider sur ce point-ci, si ce n'est en te souhaitant bonne chance pour les donjons ! De plus, en suivant progressivement dans les donjons, tu pourras débloquer l'accès aux transporteurs frigostiens pour te déplacer plus rapidement.



► Bienvenue à Frigost

Les vraies quêtes commencent enfin. Il te faudra parler au **Maire Canfile** une nouvelle fois pour lancer celle-ci. Pour le moment, tu devras réussir deux autres quêtes pour réussir « Bienvenue à Frigost ».

Après avoir lancé la quête, passe faire un tour en [-80, -45] pour aider **Albert Paisse**, le médecin de l'île. Il te proposera de t'occuper des « monologues du vaccin ». Pour cette quête, il te faudra battre des boufmouths et leur prélever 6 échantillons de sang. Va faire un tour en [-85, -36] pour parler au **Capitaine Gneux**, puis **Eric Azaraille** en [-81, -44]. Retourne ensuite voir le **Capitaine**, fais bien attention toutefois ! Pour progresser dans la quête, il te proposera un rendez-vous à un horaire précis, tu devras être

présent devant la **Taverne du Paradis Frigostien**. Va ensuite chercher l'Armoise à l'atelier des alchimistes, pour la donner au **Capitaine** à l'emplacement habituel. Dernière étape, et non des moindres, après avoir ramené le flacon à **Albert**, il te demandera de vaincre « La Bête », située dans sa cave. Pour cela, demande à 4 de tes amis de t'accompagner pour pouvoir accéder à la Bête :



(Merci à **Dofusse Deux** pour son aide !)

Je te conseille de rester à bonne distance de ce monstre. Dans mon souvenir, il frappait assez fort, n'hésite donc pas à emmener un soigneur et de la protection avec toi. **Albert** clôturera la quête une fois l'échantillon prélevé sur « La Bête », et devrait te valider ainsi « Bienvenue à Frigost ! ».

► L'essentiel est dans Lac Gelé

Cette quête en rassemble à elles seules cinq autres.

Commençons par la première, « Pêche en eaux gelées ».

Discute avec **Damar** en [-67, -54]. Il te confiera avoir besoin de matériel pour relancer sa saison de pêche. Voici la liste des fournitures :

- Ramener à Damar : x5 Bois de Tremble
- Ramener à Damar : x30 Laine de Boufmouth
- Ramener à Damar : x15 Laine de Boufmouth légé...
- Ramener à Damar : x1 Laine du Royalmouth
- Ramener à Damar : x5 Défense du Sanglacier
- Ramener à Damar : x5 Dent de Smilomouth
- Ramener à Damar : x100 Graisse de mansot

Rendez-vous ensuite [-75, -38] avec **Valy Domicat**. Retourne voir **Damar**, qui te demandera de vaincre le **Mansof Royal** pour récupérer une alliance qu'il avait perdue il y a de cela quelques années. Apporte-la à **Valy**, et enfin parle à **Damar** pour terminer « Pêche en eaux gelées ».

Puis, pour enchaîner les trois prochaines quêtes, va faire un coucou à **Mel** en [-64, -55]. Les trois quêtes (« Pêche à Mel », « Mel Odiouse ») et « Mel au Drame ») sont presque les mêmes. Tu devras battre un petit groupe de **Mansofs** sur la carte où est située **Mel**, seule la composition des groupes change entre les quêtes.

Reparle ensuite à **Mel** pour débloquent la cinquième et dernière quête de cette rubrique, « Il est frais mon pichon ». Passe voir **Damar**, qui te demandera de parler avec **Ordalfabélist** en [-66, -54].

S'en suit une véritable course : il te demandera d'aller et venir constamment entre trois autres protagonistes, **Aurore Boréale**, en [-61, -58], **Bambelle**, en [-64, -51], et **Clarisse Tasha**, en [-82, -42]. Sache toutefois que le temps est compté, tu as 30 minutes pour livrer ta marchandise à chaque fois qu'un **Mansof** t'est confié.

Tu auras alors fini « L'essentiel est dans Lac Gelé ». Je te conseille alors d'aller immédiatement débloquent les trois quêtes : « Donjons et trouffions », « Les rescapés de Frigost » et « Frigost, une île pas comme les autres ».

Il te faut savoir que pour mener à bien ces quêtes, il te faudra avoir accès à la TOTALITE de l'île, c'est-à-dire avoir fait tous les donjons de l'île (**Glourséleste** compris).

► Donjons et trouffions

Il faut que tu ailles à l'hôtel de ville pour discuter avec l'adjointe du **Maire** qui te demandera de vaincre chronologiquement tous les Boss des donjons de l'île. Tu pourras revenir lui conter tes exploits une fois les 8 donjons faits.

► Au fin du trou

Cette quête se prend également avec

l'**Assistante du Maire** ; il te faudra cette fois-ci aller défaire le **N** dans son donjon au cœur de l'**île de Sakai**.



! **Asluce** : Lance la quête « Développement durable » auprès de **Lucette Brifian** en [-77, -42] dès que possible !

► Développement durable

Après avoir parlé à **Lucette Brifian**, elle te suppliera d'aller aider la paysanne **Cassiopée Hisane**, située à la sortie du donjon du **Royalmouth**.

Cette quête est de loin la plus difficile de l'île, notamment pour sa longueur. Une dizaine de mini-quêtes seront données successivement par les paysannes **Cassiopée Hisane** et **Bisale Violenta**, où il te faudra obtenir des graines sur les monstres des différentes zones de **Frigost** (**Champs de Glace**, **Forêt des Pins**, **Lac Gelé**, ..., **Mont Torrideau**). Il te faudra de plus ramasser une dizaine d'exemplaires par quête de fleurs ne poussant que dans une région spécifique. Profite-en donc pour faire les donjons, car les graines s'obtiennent aussi à l'intérieur de ceux-ci !

► Frigost, une île pas comme les autres

Occupe-toi de **Lucette Brifian** une nouvelle fois en [-77, -42]. Elle te demandera de trouver des lieux atypiques situés sur toute l'île :

- La serre : [-84, -49]
- Le transporteur Frigostien : [-68, -34]
- La carrière de glace : [-64, -55]
- Le village englouti : [-61, -58]
- Les récifs d'Alma : [-52, -71]
- La grotte d'Ouronigride : [-73, -86]
- Le Yech'Ti : [-79, -78]
- Le cœur de la Forêt Pétrifiée : [-76, -68]
- La machinerie : [-64, -65]
- Les tunnels de glace : [-70, -72]
- La rivière de glace : [-70, -75]

► Les rescapés de Frigost

Pour cette quête, il te sera nécessaire d'aider des habitants de **Frigost** souvent dans des situations dramatiques, chacun étant rattaché à une partie de l'île. Ces quêtes sont au nombre de 7, commençons, si tu le veux bien, par la plus simple :

► Bricole Gir

Passes donner un coup de main à **Francky** en [-75, -38]. Puis esquisse un brin de causette avec le bonhomme de neige en [-68, -40], et retourne voir **Francky**. « Le problème du temps, c'est un non-problème », comme dirait le savant **Jean-Pierre Kolkof**. Rends-lui visite en [-77, -38]. Retourne ensuite sur la carte du bonhomme de neige, et parle-leur pour enfin savoir où **Valy** était passée.

► Promenons-nous dans les bois

Pour la quête suivante, il te faudra auparavant avoir aidé le **Chef Rhonté**, pour « Promenons-nous dans les bois » : En clair, il te faudra ramener différents personnages depuis [-59, -52] jusqu'à [-76, -33].

► Les chasseurs

Viens en aide à **Clyde Parker** en [-76, -42], puis passe voir **Damar** en [-67, -54]. S'ensuit après un interrogatoire entre **Nayd Uches** en [-62, -56], **Aurore Boréale**, en [-61, -58] et **Mel**, en [-64, -54].

Rentre ensuite dans la grotte menant à l'**Excavation du Mansof Royal**, et clique sur le chariot pour obtenir un objet de quête. Enfin, il te faut battre le **Mansof Royal** pour récupérer les bijoux de famille : la quête s'achève après avoir reparlé à **Clyde**.

► Il préfère la mort en mer

Commence par te rendre à la **Taverne d'Argent** en [-77, -44] pour papoter avec un certain **Germain Dalsak**. Va voir son père, décédé, en [-56, -77]. Capture ensuite son âme comme tu le fais si bien avec les monstres habituellement, puis emmène trois de tes amis au même point que toi concernant la quête en [-58, -83].

Te voilà désormais dans un mini-donjon ; je te laisse t'amuser à trouver la technique, sache que les dommages poussés seront les amis ici.

Le boss une fois battu, parle au père pour connaître l'emplacement de son trésor ; apporte enfin une lettre à son fils, toujours avachi sur le comptoir de la **Taverne d'Argent**.

► Chauffages à moindres frais

En [-79, -42], **Hyppolite Tairmy** te demandera de retrouver son ancien ami, **Pléni**, perdu en [-68, -85].

Commence par acheter une fiole de **Pandapalis** à la **Taverne de Pandala** pour gagner du temps. Va ensuite voir **Capitaine Gneux** en [-85, -36], et donne-lui l'alcool. Retourne ensuite affronter un **Atomystique** dans les **Lames d'Ouronigride**. Un de ses compères te suivra, demande conseil à **Pléni** qui te recommandera **Eric Azaraille**. A son tour, il te demandera d'affronter des monstres pour obtenir 10 fleurs spécifiques, et de cueillir 5 fleurs uniquement situés dans les **Lames d'Ouronigride**. Tu sais, ces magnifiques petites fleurs bleues et blanches, semblables au regard de **Lily** lorsqu'elle embarqua pour l'**île des Wabbits** et qu'elle en profita pour embarquer mon cœur... Mais je m'éloigne du sujet !

Va faire un tour en [-70, -87] et [-71, -85] pour trouver ces maudites fleurs. Retourne voir **Eric**, et ramène **Judas** à **Pléni**. Vous serez tous deux témoins d'une scène incongrue avec un **Crapeur** nommé **Beulin** ; arrange-toi avec lui en franchant un dilemme afin de libérer **Pléni**. Retourne alors voir

Hippolite pour lui annoncer que la mission est un succès.

► A la recherche de Dan Lavy

Une jeune demoiselle, **Annette Daimpeau** demeure perdue, suite à la disparition de son mari. L'aide de **Victor Ogival** en [-71,-87], et de **Lave Azza**, en [-71,-83] te sera précieuse. Il s'avère que **Dan** est prisonnier dans la 4ème salle de l'**Hypogée de l'Obsidiantre**. En réalité, **Dan** est tombé amoureux de **Gros Med**, une mofette étonnamment disproportionnée pour son espèce. Retourne voir la supposée veuve vengeresse qui vous demandera de venir à bout de **Gros Med**. Vas-y avec des amis, si l'on peut écrire « Homer » avec les lettres de son nom, ce n'est pas pour rien ! Et non il n'y a pas le H, pauvre damné que tu es..

Bref, une fois vaincu, retourne annoncer sa mort à **Annette**.

► A qui profite le boufmouth

Avant de lancer cette quête, tu devras aider **Ken Tucky** en [-80,-46]. Il te faudra combattre une à une 6 **Mamansots**, et les lui ramener à l'unité pour mener à bien ta quête.

Une fois cette tâche effectuée, parle à **Jozebo Vez** en [-69,-42]. Pars dans la **Crevasse Perge** en [-75,-83], et clique sur la grille. Retourne voir **Jozebo**.

Va chercher conseil auprès de **Laurent Gebleuh** à la **Taverne d'Argent** en [-77,-44]. Il te donnera un baril pour exploser la grille qui te gêne tant. Abats les trois **Boufmouths** et parle à **Richard**. Interroge **Diana** en [-81,-46], et confie l'anneau au **Chienchien**, qui l'emmènera à l'épicerie. **Mamie Rexpress** te confiera avoir cédé cet anneau à **Quentin Flush**, situé à la taverne de **Lisa Kaya**. Retrouve-le ensuite à la milice et parle à **Clyde Parker**. Il te conseillera de parlementer avec **Bonnie** et **Quentin**, tous deux dans la milice. Continue à leur tenir tête tant qu'il ne l'annonce pas que tu devrais aller voir **Clarisse Tasha** à l'atelier des pêcheurs.

Retourne voir **Quentin** à la milice pour lui faire tout avouer, puis va voir **Agnes Peha**, en [-63,-58]. Annonce le tout à **Jozebo** enfin.

Richard l'attendra en [-70,-45] et te remerciera de l'avoir libéré. Puis, **Gormor l'Equarisseur** et

Bambelle vous attendent respectivement en [-65,-50] et [-64,-51]. **Ken Tucky** validera l'alibi de **Gormor** ensuite en [-80,-46]. Force **Agnes** à s'en aller, et convins **Clarisse** pour savoir son point de vue. Discute avec **Gromeo Montay** en [-82,-43].

! Attention à ne pas avoir lancé la quête **Groméo** et **Gineffe**, sinon il ne sera pas à cette position !

Retourne menacer **Ernest**, puis **Agnes Gormor**, **Ken** et **Clarisse**. Cela te permettra alors de terminer avec tout ce remue-ménage friggostien en avouant à **Richard** qui a ordonné son enlèvement.

Mais sache que ton périple ne fait que commencer. Si le parchemin s'arrête ici, ton aventure n'en demeure pas moins loin de son apogée. Seules les quêtes de la première zone de la terrible **Île Frigost** l'ont été confiées ! Si tu souhaites prolonger tout cela et espérer toucher du doigt un jour le **Dofus des Glaces**, il te faudra retourner me voir pour te confier la suite de cette mission fastidieuse.



Hidsad

sources : jeuxonline.info / dofus2.org

Envie de partager ton savoir ? De découvrir & apprendre ? De rejoindre une équipe dynamique surfant sur la convivialité ? Cela tombe très bien, le **Mag'zine** recrute !

Nous valorisons les profils de personnes aimant s'investir pour ce qu'ils aiment et, de nombreux postes sont à pourvoir afin qu'il y en ai au moins un qui puisse te correspondre.

Voici ce que nous proposons :

- **Graphiste / illustrateur** : Il s'occupe de créer des images illustrant les articles et fait en sorte que le **Mag'zine** soit agréable à l'œil.

URGENT

- **Rédacteur** : Il est doué pour écrire, il propose de nombreux articles (pouvant traiter de tous les types de sujets possibles (commentaire, critique, reportage, interview, ect ...)) et sait y mettre de l'humour. Le rédacteur doit être quelqu'un ayant de très grandes connaissances, dans le(s) domaine(s) dans le(s)quel(s) il écrit. Actuellement, nous avons des rédacteurs dans les domaines suivants :

Édition Jeux :

- **Waktu** ► URGENT
- **Dofus**
- **Krosmaster Arena**
- **Salons / Festivals**

Édition Culture :

- **Soleil Levant** (culture & traditions, animes, mangas, ...)
- **Arts** (cinéma, littérature, théâtre, peinture, ...)
- **Web 2.0**

Bien sûr, si tu souhaites écrire dans un domaine qui n'est pas encore présent au sein du **Mag'zine**, tu peux tout à fait proposer ta rubrique ! Nous sommes toujours ouvert aux propositions, dans la mesure où nous la jugeons sérieuse & intéressante pour nos lecteurs.

- **Correcteur** : Il s'occupe de trancher la moindre faute d'orthographe/conjugaison/grammaire/ect ... même si les rédacteurs se doivent d'écrire le plus proprement possible. Il est conseillé de postuler à un autre poste, en plus de celui-ci, qui est assez limité.

URGENT

Il y a bien entendu d'autres pôles au sein de la rédaction, mais ceux-ci ne cherchent pas de nouveaux bras.

Si tu penses pouvoir correspondre à l'une des affectations citées, tu peux proposer ta candidature sur notre forum <http://zaap-sufokien.fr/forum> dans la rubrique « **recrutement** » de la partie « **MaG'ZiNE & CoMpAGNiE** ».

En espérant te voir avec nous pour les prochains numéros,

L'équipe du Mag'zine.



Recrue Tueuse

Bonjour, je m'occupe du recrutement au sein du **Mag'zine**. tu désires nous rejoindre ?

- Oui, s'il vous plaît, j'aimerais faire partie de votre superbe équipe.
- Non, votre torchon ne m'intéresse pas.
- Je souhaiterais au préalable avoir plus d'informations.

Au beau milieu d'une gigantesque **Île Glaciale** se trouve le repère d'un **Comte**. Mais pas n'importe lequel, oui le célèbre et ténébreux **Comte Harebourg**. Celui qui fait trembler les lèvres de quiconque osera prononcer son nom. C'est bien lui qui, selon les rumeurs, aurait transformé l'île où il faisait bon de vivre, en un véritable blizzard !

L'extension est enfin sortie ! Que demander de plus ? Les aventuriers du **Monde des Douze** n'attendaient que cela depuis des mois ! Vous connaissez maintenant chaque monstre parfaitement, plus de surprise vous êtes un end-gamer ! Mais vous êtes-vous déjà demandé à quoi ressembler **Frigost 3** de l'intérieur ? Avez-vous tenté d'aller un petit plus loin qu'un simple donjon ? Aujourd'hui vous allez pouvoir découvrir le cœur de cette extension. Car oui, dernière des groupes de monstres il y a une longue histoire, une vraie ! Laissez-moi vous la conter :

Il y a de cela une centaine d'années environ, le Village de Frigost n'était pas fait que de Glace. Il était comme tout autre continent, les quatre saisons existaient et venaient à tour de rôle.

Lors du concours annuel d'invention, le **Comte Harebourg** sortit vainqueur, promit aux habitants d'inventer un contrôleur temporel, qui, grâce à celui-ci, pourrait prolonger les saisons. Le meilleur climat sera donc conservé plus de temps que d'habitude, et les récoltes seront donc meilleures voir même doublées ! Les habitants ne pouvaient refuser cette offre !

Le soir du 31 Descendre, la déesse protectrice du mois de Javian, nommée **Jiva**, est venue se mêler des affaires du **Comte Harebourg** en lui donnant une puissante relique « le Dofus des Glaces ». Le mois de Descendre étant en danger, son protecteur, **Djaul**, ne pouvait se laisser faire ! Il obligea **Jiva** à abandonner le **Comte Harebourg**, le démon ne perdit pas une seconde pour se venger, il déposa une malédiction sur l'île, qui devint Glaciale. L'île est restée à rester telle quelle pendant de longues années à présent.

Les habitants dans la douleur ne savaient que

faire. Certains perdirent leurs récoltes, d'autres leurs maisons, et les moins chanceux, leurs familles. Les habitants accusèrent le **Comte Harebourg**, celui-ci ne pouvait plus rester dans son Village, et décida de construire son propre repère, de refaire sa vie. Les maîtres artisans qu'il avait engagés il y a près d'un siècle le suivirent, jusqu'à devenir ses fidèles lieutenants.

Ces lieutenants montèrent et entraînent chacun leur propre armée, pour être prêts lors de l'arrivée des habitants de l'île. Le chemin était rude avant de parvenir au Château. Il fallait vaincre une énorme quantité de monstre plus ardues les uns que les autres pour enfin attendre la repaire du **Comte Harebourg**. Lors de l'arrivée de ces habitants, le Comte se réfugia dans son Château, laissant ses lieutenants s'occuper des habitants s'approchant trop près des remparts. Sur le chemin, nous pouvons retrouver énormément de morts, que ce soit du côté des habitants ou même du côté du **Comte**. Mais... Les habitants n'étaient pas seuls. La majorité des autres continents sont venus se rallier à eux pour défendre leur cause. Les armées du Comte n'étaient pas assez puissantes, et tombèrent plutôt rapidement au sol. Le **Comte** et ses lieutenants se préparaient au combat, le combat du dernier souffle, ils étaient si peu contre tous ces aventuriers venus de partout. Comment pouvaient-ils faire ? Avaient-ils une chance de survivre ? C'est à vous d'écrire la suite de cette histoire...

Khyrra-Kail



Un cawotteur ma waconté une histoïwe à dowmwi debout. Pawait-il que l'on peut cawéwiv une notowiéti abwocadabwantesque, en accomplissant cewtaines actions spécifiques. Voici ce que dit le pawchemin twouvé.

Succès du Château du Wa Wabbit (niv. 60)

- **Château du Wa Wabbit** ; vaincre le **Wa Wabbit** dans son donjon

- **Wa Wabbit (hardi)** ; vaincre le **Wa Wabbit** dans son donjon + les personnages doivent terminer leur tour sur une cellule adjacente à celle d'un adversaire.

- **Wa Wabbit (blitzkrieg)** ; vaincre le **Wa Wabbit** dans son donjon + dès qu'un adversaire est attaqué, il doit être achevé avant le début de son tour de jeu.

- **Wa Wabbit (duo)** ; vaincre le **Wa Wabbit** dans son donjon avec deux personnages maximum et en moins de 20 tours.

> **Récompenses par succès** : entre 145.200 & 290.520 xp + 4.780 kamas + 10 points de succès + 10 Poils du Wa Wabbit + 1 Étoffe du Wa Wabbit.

> **Récompenses succès duo** : entre 290.400 & 581.040 xp + 4.780 kamas + 20 points de succès + 10 Poils du Wa Wabbit + 1 Étoffe du Wa Wabbit.

Succès du Terrier du Wa Wabbit (niv. 80)

- **Terrier du Wa Wobot** ; vaincre le **Wo Wobot** dans son donjon.

- **Wa Wobot (mains propres)** ; vaincre le **Wo Wobot** dans son donjon + les adversaires doivent être achevés sans recevoir de dommages directs.

- **Wa Wobot (blitzkrieg)** ; vaincre le **Wo Wobot** dans son donjon + dès qu'un adversaire est attaqué, il doit être achevé avant le début de son tour de jeu.

- **Wa Wobot (duo)** ; vaincre le **Wo Wobot** dans son donjon avec deux personnages maximum et en moins de 20 tours.

- **Les cawottes sont cuites** ; obtenir les succès précédents.

> **Récompenses par succès** : entre 270.400 & 566.640 xp + 7.980 kamas + 10 points de succès + 1 Barbe de Wa Wobot.

> **Récompenses succès duo** : entre 540.800 & 1.133.280 xp + 7.980 kamas + 20 points de succès + 1 Barbe de Wa Wobot.

Succès de la chasse aux monstres (niv. 60 à 80)

- **Wabbitts** ; vaincre les monstres suivants en réussissant un challenge : **Black Tiwabbit**, **Black Wabbit**, **Grand Pa Wabbit**, **Tiwabbit**, **Tiwabbit Kiafin**, **Wabbit**, **Wabbit GM**, **Wabbit Squelette**, **Wo Wabbit**, **Black Wabbit Squelette**.

> **Récompenses du succès** : entre 145.200 à 290.520 xp + 4.780 kamas + 10 points de succès + 10 Poils de Wabbit + 10 Cawotte + 5 Poils de Grand Pa Wabbit + 5 Poils de Black Tiwabbit + 1 Estomac de Wo Wabbit.

- **Cawde du Wa** ; vaincre les monstres suivants en réussissant un challenge : **Black Wo Wabbit**, **Wobot Kiafin**, **White Grand Pa Wabbit**, **Tiwobot**, **Wobot**.

> **Récompenses du succès** : entre 270.400 & 566.640 xp + 7.980 kamas + 10 points de succès + 1 Estomac de Black Wo Wabbit + 10 Boulon Wabbit + 1 Bâton de White Grand Pa Wabbit + Lunette de Tiwobot + Casque de Wobot + Poil de Wobot Kiafin.

Succès des quêtes (niv. 60 à 80)

- **Rusé comme une Lénalde** ; terminer les quêtes suivantes : **Sauvegarder l'espèce**, **Faite l'amour pas la guerre**, **Ça sent la Cawotte**, **Il y a un os de Wabbit**, **Art gastronomique**, **Expédition culinaire**, **Voyage au centre du Wabbit**, **Des pwinces pas très charmants**.

> **Récompenses du succès** : entre 145.200 & 290.520 xp + 4.780 kamas + 10 points de succès + titre « Cwoqueuw de cawotte ».

- **Lancer de Wabbit** ; terminer les quêtes suivantes : **Timassacre** entre Wabbitts, **Comme d'wabbitude**,

Vade Retro Wabbitas, Chasse au wabbits.

> **Récompenses du succès** : entre 145.200 & 290.520 xp + 4.780 kamas + 10 points de succès + 3 Oreilles du Tiwabbit + 6 Poils de Black Wabbit + 3 Étoffe de Wabbit + 10 Dent de Wabbit + 6 Poils de Grand Pa Wabbit + 1 Estomac de Wo Wobot.

- Un Wa de pacotille ; terminer les quêtes suivantes : Jamais deux sans trois, Le château du Wa, L'œuf ou la Cawotte.

> **Récompenses du succès** : entre 270.400 & 566.640 xp + 7.980 kamas + 10 points de succès + émote « Défourailler son arme ».

- Poil de Cawotte ; revêtir les atours du Wa Wabbit avant de rencontrer le Gawdien du Dofus et se faire passer pour le Wa Wabbit.

> **Récompense du succès** : entre 270.400 & 566.640 xp + 7.980 kamas + 10 points de succès + 1 Dofus Cawotte.

- Partie prise ; terminer les quêtes suivantes : Intrusion chez les Wabbits, Cattes stratégiques, Le jeu du Lenald.

> **Récompense du succès** : entre 270.400 & 566.640 xp + 7.980 kamas + 10 points de succès + émote « Jouer aux carles ».

- Le coup du Wabbit ; terminer 10 fois la quête Un peu de Wab.

> **Récompenses du succès** : entre 145.200 & 290.520 xp + 4.780 kamas + 10 points de succès + 3 Oreilles du Tiwabbit + 10 Bandeau du Black Wabbit + 10 Poils de Wabbit + 10 Dent de Wabbit + 6 Poils de Grand Pa Wabbit + 6 Poils de Wo Wabbit.

- Cwoque ma Cawotte ; terminer 10 fois la quête Ça rend aimable.

> **Récompenses du succès** : entre 145.200 & 290.520 xp + 4.780 kamas + 10 points de succès + 3 Cawotte.

- Le retour des morts pas vraiment vivants ; terminer 10

fois la quête Les pwinces déchus.

> **Récompenses du succès** : entre 145.200 & 290.520 xp + 4.780 kamas + 10 points de succès + 30 Dent de Wabbit.

- Civet de Wabbit ; terminer 10 fois la quête La chasse de Lily.

> **Récompenses du succès** : entre 100.000 & 194.062 xp + 3.480 kamas + 10 points de succès + 3 Cawotte.

- Bibelots de Wabbits ; obtenir les succès Rusé comme une Lenalde, Lancer de Wabbit, Un Wa de pacotille, Poil de Cawotte, Partie prise, Le coup du Wabbit, Cwoque ma Cawotte, Le retour des morts pas vraiment vivants, Civet de Wabbit.

> **Récompenses du succès** : 540.800 & 1.133.280 xp + 15.960 kamas + 20 points de succès + ornement « Cawotteur ».

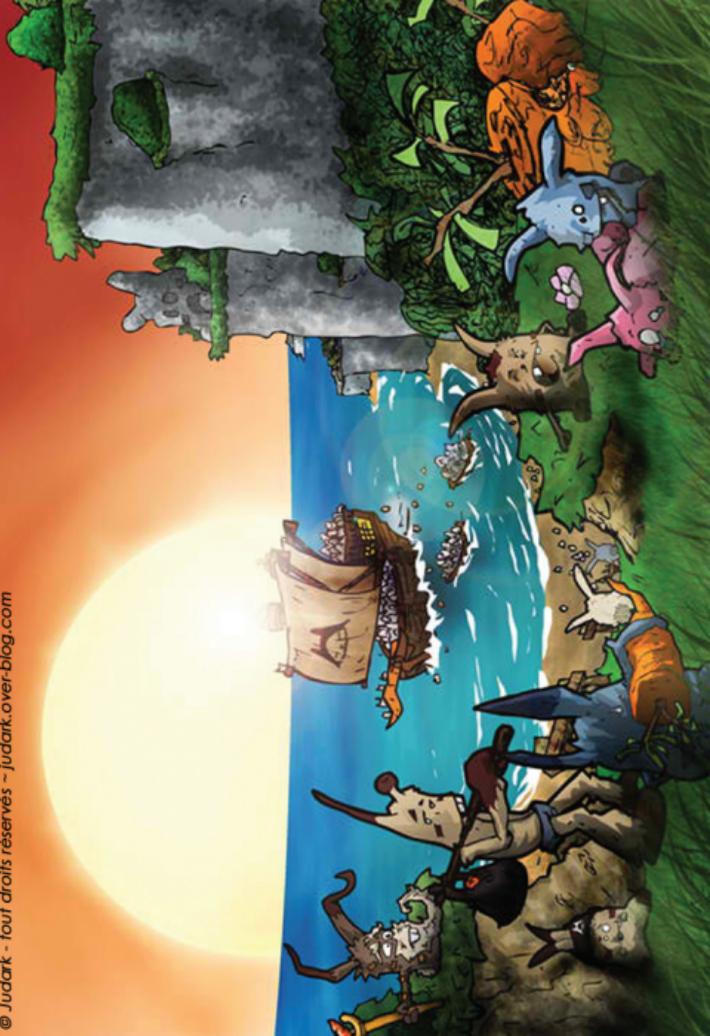
Et voilà, vous savez désormais tous ce qu'il faut, afin d'obtenir l'intégralité des succès que recèle cette île ! Bon courage à toutes & à tous !

Sangigi Fuchsia



Voici une illustration de **Judark**, un graphiste / dessinateur amateur. Son dessin se rapporte bien au thème de l'article, j'ai donc décidé de vous le faire partager, car vraiment bien réalisé. Je vous invite également à voir ses autres travaux sur son blog.

© Judark - tous droits réservés - judark.over-blog.com



Débuts de Krosmaster Arena (KMA)

Yohohoooo !

Alors oui, j'ai passé mon dernier week-end (article original rédigé & publié en février 2013 sur sangigi-fuchsia.fr, ndr), dans les studios d'**Ankama à Lille**. (Ahah, je vous vois bande de jalouses héhé !). Commençons par le début, voulez vous ?

Vendredi 08, debout à 10h00. Préparation du sac, j'emmène mon APN ainsi que mon argentique, un carnet de croquis et mon PC, sans oublier de quoi manger dans le train.

Je prends mon petit déjeuner pépère et arrive 13h00, c'est le moment d'y aller ! Grand blizzard à **Saint-Étienne**, jusqu'à 20/25cm de neige par endroit. Je prie **Écatlip** que la chance soit avec moi, et que les trams ne soit pas bloqués. CHANCE ! Les trams roulent, j'arrive à la gare vers 13h40, pour un départ prévu à 13h50, direction **Lyon Part-Dieu**. Le train part, et, arrive à l'heure [sisi la SNCF est capable de cet exploit !]. S'en suit environ 30 minutes d'attente, avant d'embarquer dans le TGV, direction **Lille Europe** !

paraît dans l'**AFK** le bougre). À 20h00 notre **Nantais** arrive, suivi peu après par nos retardataires **Lorrains** (alala ! Irrecupérables ceux-là !).

Direction ensuite le vieux **Lille**, très jolie au passage, se poser dans un restaurant. Le menu est écrit en ch'i ! (sinon c'est pas drôle) du coup j'ai pris au hasard une **Cassolette** en entrée, et en plat de résistance un **Pofjeveleesch** (oui, ce mot « existe »). Comme je vous vois perplexe quant à la signification de ces mots, je vais vous aider, l'entrée, c'était des escargots flottant dans du maroilles fondu. Ce n'est certes pas la meilleur entré que j'ai manger, mais ce n'était pas dégueu' non plus. Pour le plat principal, c'est de la viande froide avec de la gélatine, avec de la salade et des frites. On a bien évidemment discutés entre nous un petit moment, avant de rentrer à l'hôtel. D'ailleurs, le matelas et la couette étaient juste énormes, je voulais sincèrement les ramener. Bon, après on a « travaillé » avec **Alexis** (il faut entendre par là, « on a joué à **Krosmaster Arena**), il faut bien être au top pour la réunion du lendemain non ?

Debout à 8h00, prise d'une bonne douche avant d'aller rejoindre les autres au rez-de-chaussé de l'hôtel, rendre notre petit déj'. Nous sommes ensuite partie sur les coups de 10h00/10h30 direction les locaux héhé ! Le truc cool, c'est que l'hôtel est à 05 min à pied d'**Ankama**.

Et là, ET LÀ ! WAOUH ! J'ai mis les pieds DANS les locaux d'**Ankama Lille** !! MWAHAHA ! La porte d'entrée est énorme, même **Agride** pourrait y entrer x) On est directement dans un petit hall, avec des tableaux (magnifiques !) de **Xa**. On signe le registre auprès de la sécurité, et PIF ! dans le couloir principal. Ce fameux couloir est juste géant, il faut une trotinette pour s'y déplacer ! Tous son long, une frise chronologique des événements du **Krosmoz** (avec des tampons « SPOILER » sur ce qui ne vous a pas encore été révélé).

La salle réservée à la partie **Ankama Édition** vend du rêve ! Des mangas, magazines, artbooks à perte de vue ! On avance, on croise des bureaux qui donnent envie d'y travailler, des peluches de partout (je souhaitais toutes les voler). Arrive ensuite le, que

dis-je, LE réfectoire ! Il n'y a pas moins de 4 machines à café, 2 frigos, 5 micro-ondes ... En même temps, il faut se dire qu'il y a jusqu'à 500 personnes ici. **Moomoo** poursuit la visite avec le sous-sol, énorme, c'est la salle de repos, tables de ping-pong, fauteuil, salle de musculation (avec douche !), salle de cinéma, ... Ca donne envie non ?

On monte par la suite à l'étage, la salle de réunion « **Sadida** », oui, les salles ont des noms de classes des jeux. La salle est plutôt grande, une longue table pouvant accueillir facilement 20 à 25 personnes. Derrière moi, un grand tableau **velleda**, avec tout un tas de choses croustillantes, à propos de **Frigost** (sur **Wakfu**). Vous aimeriez bien savoir quoi hein ? Mais c'est tellement plus jouissif de vous voir baver ahahah !

On a ensuite vue plusieurs choses lors de la réunion, qui a commencée avec du retard, à cause de deux gayzous de parisiens, qui se prétendent ambassadeurs **Ankama**, tss. **Moomoo** nous a expliqué comment présenter le jeu, et d'autres choses dont vous n'avez pas besoin de savoir. Cette réunion a durée jusque sur les coups de 16h30/17h00, certaines personnes ayant un train à prendre relativement tôt. Comme je suis du genre sympathique, je vous mets tout de même quelques photos.



J'arrive maintenant à **Lille** ! Pas de retard, malgré la neige dans la région **Lyonnaise**. Un peu déçu, dans le naauuur, il fait beau (pris le parapluie pour rien, diantre !). Déjà trois personnes sont là et m'attendent. **Moomoo** arrive un peu après (il est d'ailleurs beaucoup plus grand en vrai que ce qu'il





Voilà, je suis ensuite partie, à contre-cœur à la gare, prendre mon TGV de retour. Arrivé à 23h10 à **Sainté**, rentré à la résidence aux alentours de minuit. Je pense désormais avoir fait le tour, de ce superbe week-end il faut le dire. Un grand merci à **Ankama** de nous avoir invité, en particulier **Moomoo** & **Dom**, ainsi que tous mes collègues démonstrateurs, hôtes que l'on se revoie lors de prochains salons :D

Source : article original publié en février 2013 sur <http://sangigi-fuchsia.fr/un-week-end-chez-anka-ma-cest/>

Sangigi Fuchsia



Envie de partager ton savoir ? De découvrir & apprendre ? De rejoindre une équipe dynamique surfant sur la convivialité ? Cela tombe très bien, le **Mag'zine** recrute !

Nous valorisons les profils de personnes aimant s'investir pour ce qu'ils aiment et, de nombreux postes sont à pourvoir afin qu'il y en ai au moins un qui puisse le correspondre.

Voici ce que nous proposons :

- **Graphiste / illustrateur** : Il s'occupe de créer des images illustrant les articles et fait en sorte que le Mag'zine soit agréable à l'œil.

URGENT

- **Rédacteur** : Il est doué pour écrire, il propose de nombreux articles (pouvant traiter de tous les types de sujets possibles (commentaire, critique, reportage, interview, ect ...)) et sait y mettre de l'humour. Le rédacteur doit être quelqu'un ayant de très grandes connaissances, dans le(s) domaine(s) dans le(s)quel(s) il écrit. Actuellement, nous avons des rédacteurs dans les domaines suivants :

Édition Jeux :

- **Wakfu** ▶ **URGENT**
- **Dofus**
- **Krosmaster Arena**
- **Salons / Festivals**

Édition Culture :

- **Soleil Levant** (culture & traditions, animes, mangas, ...)
- **Arts** (cinéma, littérature, théâtre, peinture, ...)
- **Web 2.0**

Bien sûr, si tu souhaites écrire dans un domaine qui n'est pas encore présent au sein du **Mag'zine**, tu peux tout à fait proposer ta rubrique ! Nous sommes toujours ouvert aux propositions, dans la mesure où nous la jugeons sérieuse & intéressante pour nos lecteurs.

- **Correcteur** : Il s'occupe de trancher la moindre faute d'orthographe/conjugaison/grammaire/ect ... même si les rédacteurs se doivent d'écrire le plus proprement possible. Il est conseillé de postuler à un autre poste, en plus de celui-ci, qui est assez limité.

URGENT

Il y a bien entendu d'autres pôles au sein de la rédaction, mais ceux-ci ne cherchent pas de nouveaux bras.

Si tu penses pouvoir correspondre à l'une des affectations citées, tu peux proposer ta candidature sur notre forum <http://zaap-sufokien.fr/forum> dans la rubrique « **recrutement** » de la partie « **MaG'ZINE & CoMPaGNIÉ** ».

En espérant te voir avec nous pour les prochains numéros,

L'équipe du Mag'zine.



Recrue Tueuse

Bonjour, je m'occupe du recrutement au sein du **Mag'zine**, tu désires nous rejoindre ?

- Oui, s'il vous plaît, j'aimerais faire partie de votre superbe équipe.
- Non, votre torchon ne m'intéresse pas.
- Je souhaiterais au préalable avoir plus d'informations.

Festival FLEUR & QCDF Krosmaster Arena

Ah que coucou le peuple !

Je vais aujourd'hui, vous conter une histoire. L'histoire de "Sangigi Fuchsia au QCDF de Redon", palpitant titre évocateur non ? Humm ... bref, cela débuta courant juin, lorsque Lescart, le lascar (oui, j'ai un talent pour les jeux de mots), demanda à *Sangigi* s'il était disponible les 24/25 août, afin d'aller à *Redon*, arbitrer un QCDF de *Krosmaster Arena*.

Après avoir étudié son emploi du temps, celui-ci confirma sa présence, n'ayant rien de prévu à ce moment là.

[33 jours plus tard]



Nous sommes désormais le samedi 24 août, il est 5h00, *Sangigi* s'en va travailler. 13h30 arrive, il débauche. Arrêt rapide chez lui pour manger, avant de partir pour la gare une demi-heure après. Le trajet *Sainte Pazanne* -> *Nantes* se passa sans soucis, mais la galère débuta une fois arrivé à la gare SNCF de *Nantes*. Le train s'arrêtant à *Redon*, fut annoncé avec 10 minutes de retard ... puis 15 ... puis 20 ... et finalement, partit avec 30 minutes de retard !

Finalement arrivé à *Redon* à 16h30, au lieu de

16h00, on vint le chercher, afin de l'emmener au lieu du Festival. Après une rapide présentation des bénévoles sur place, ainsi que des différents pôles du festival, on le laissa seul, afin d'aller profiter de cet après-midi. Il faut avouer que le cadre était plutôt agréable.



Il fit là bas, la rencontre d'ancien champion du monde de *Mölkky*, un jeu finlandais, qui a de plus en plus de succès dans l'*Hexagone*. Le principe est simple, il y a 12 quilles de bois disposées ainsi :



À l'aide d'une autre quille, les joueurs (2 à 4) devront, à tours de rôle la lancer sur les 12 autres. Faire tomber une quille rapporte en point, le chiffre écrit dessus. En faire tomber plusieurs, rapporte en points le nombre de quilles à terre. Avec cela, il faut atteindre exactement 50 points. Le dépasser vous referra tomber à 25.



Mais ce n'est pas tout ! L'on pouvait apercevoir aussi de vieux passionnés de *Meccano*®. Avec des réalisations très impressionnantes. Voici deux clichés de grues, semi-automatisées, à l'aide de plus de vingt moteurs chacune.



Il y avait également un chapiteau avec de nombreux jeux de sociétés, de cartes, ect ... Des stands de dédicaces, un espace de vente et, un petit endroit charmant, où *Sangigi* trouva un jeu plutôt fun, nommé *Flype*. 100% français, le jeu consiste à faire tourner sur le bout du doigt, une (ou plusieurs) *Flype* (feuille(s) en papier(s)).



Il y a de nombreuses vidéos disponibles sur *Youtube*.

19h00 approchait à grand pas, Sangigi devait aller manger. Il alla au **Ciné Manivel**, partenaire de l'événement. Il y fit la rencontre de personnes bien sympathiques, travaillant pour l'association **Les Tables d'Olonne**, située **Aux Sables d'Olonne**. Vous trouverez pas mal d'informations sur leur site internet.

Après avoir mangé, parlé & bien rigolé, nos amis retournèrent sur le site du festival et, jouèrent jusqu'aux alentours de 03h00/04h00, s'en suivit un repos bien mérité, avant de se lever sur les coups de 07h00/08h00.

La matinée passa tranquillement, puis arriva l'heure du déjeuner à l'**Abri Cotier**. Mais ce n'est qu'à 13h00 que tout commença pour **Sangigi** ! Il alla chercher son matériel, direction **Le Grenier à Sel**. Accueil des participants pour le **QCDF de KMA**, préparation de la salle, enfilage du polo d'arbitre, installation des boîtes de jeu, récolte des équipes des joueurs, inscriptions de ceux-ci sur **AWER**, établissement de la première ronde ... c'est bon, le tournoi peut commencer !

C'est avec un peu d'appréhension que **Sangigi** le débute, puisque cela était son premier arbitrage, qui plus est, un qualificatif pour la **Coupe de France**. Mais tout se déroula très bien pour lui, ainsi que les participants, au nombre de 7. Il fut fini vers 17h30, le temps de distribuer les récompenses à tout le monde. En plus de la place pour la **CDF**, il y avait la figurine de **Nox**, **GLB**, **Comte Harebourg**, quelques figurines de la campagne **Funch**.



Sangigi Fuchsia

(article co-publier sur <http://sangigi-fuchsia.fr/>, ndr)



Pseudo : Sangigi Fuchsia
Rôles : Directeur général ; Graphiste ; Rédacteur ; Maquettiste ;
Développeur
Sexe : Masculin / **Nature** : Vampire / **Âge** : + 1.300 ans
Caractéristiques : Sadique, ne dort pas, aime sa camionnette.
Un petit mot ? Tu veux un bonbon ?



Pseudo : Hidsad
Rôles : Rédacteur Dofus / Correcteur
Sexe : Masculin / **Nature** : C'est mieux avec du sucre/ **Âge** : 18 ans
Caractéristiques : Récepteur de Kébab-frites (et roux surtout!).
Un petit mot ? Poney.



Pseudo : Khyrra-Kaï
Rôles : Rédacteur Dofus
Sexe : Masculin / **Nature** : Feca / **Âge** : 15 ans
Caractéristiques : Réfléchi, posé, téméraire
Un petit mot ? Khyrra' le plus petit des Feca !

Et c'est ainsi que se clôture notre deuxième édition du *Mag'zine*, consacrée essentiellement aux jeux pour celui-ci. Vous aurez sans doute remarqué que nos articles étaient pour la plupart directement reliés à l'île de *Frigost*, il faut dire que nous passons une bonne partie de notre temps de jeu dans cette zone.

Toutefois, il nous sera sans doute nécessaire que nous nous détachions davantage du continent *Frigostien* pour les numéros à venir. C'est pourquoi nous espérons une implantation future des quêtes rattachées aux *Dofus*, afin de pouvoir les partager avec vous. Quoi qu'il en soit, le planning annoncé par *Ankama* nous fait languir !

Si vous avez trouvé ce numéro un peu léger, nous nous en excusons, mais bon nombre d'imprévus nous ont empêchés d'arriver à une version étoffée.

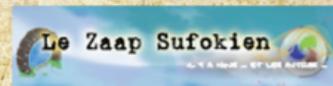
Je m'avance un peu pour tous mes collègues, mais je ne pense pas me tromper en avançant que nous avons pris bien du plaisir à concocter ce deuxième numéro.

Nous tenions également à vous remercier de l'attention que vous nous portez ; n'oubliez pas que votre avis COMPTE ! Nous sommes enclins à recueillir toutes sortes de critiques, qu'elles soient construites et en rapport avec le *Mag'*, ou bien déloyales sur le physique d'un membre du staff.

Que puis-je ajouter ? Je vous souhaite une bonne rentrée, une très bonne année scolaire pour les étudiants, et du courage pour les travailleurs (pas comme *Ignas* qui passe ses journées sur le PC !). La prochaine édition devrait arriver à mi-chemin entre les vacances de *Toussaint* et celles de *Noël*, soyez patients,



Hidsad



<http://zaap-sufokien.fr/>



<http://zaap-sufokien.fr/zaaping/>



<http://bunki.fr/>



<http://akansasu.fr/>



<http://apami.fr/>

Retrouve également notre magazine sur notre site <http://zaap-sufokien.fr/magazine/>

Le numéro 03 sera disponible à partir du 11/11/2013

A scenic view of a pond with lily pads and reeds. In the center, there is a blue graphic overlay with the word "Magazine" written in a stylized, cursive font. The background shows a calm body of water with lily pads and reeds in the foreground and trees in the distance.

Magazine