

# Dofus Arena

Se déroulant dans un univers parallèle à Dofus, Dofus-Arena propose à ceux que les kilomètres d'exploration ennuent de se faire les pieds en affrontant d'autres aventuriers dans une arène. Avec un petit pécule en poche, vous devez former la meilleure équipe de combattants, élaborer des tactiques efficaces et écraser vos adversaires.

Et pourquoi tant de haine ?

Pour amuser les Démons des Heures qui s'ennuyaient jusqu'à votre arrivée dans ce monde.

Guerriers avides de sang, stratèges en herbe ou combattants experts, à vous de prouver votre valeur dans l'arène !





# Dofus - Arena

N'importe quel démon vous le dira : rien n'est plus jouissif que de massacrer un aventurier. Pour les démons des Heures, cela devint même leur passe-temps favori. C'est vrai : égrenner les secondes, ça va bien cinq minutes ! Mais avant de vous laisser conter l'histoire des démons rebelles, sachez ceci : filer, tramer, tisser chacune des vingt-quatre heures, telle était la tâche que le dieu Xélor avait confié aux vingt-quatre démons. Avait-il manqué de discernement en leur déléguant cette mission ? Difficile à dire. Confectionner les heures avait beau paraître laborieux aux démons, c'était essentiel pour la bonne marche du Monde. Et, selon Xélor, ils étaient doués pour ça. Mais eux s'en souciaient comme de leur première dent... la trame du temps était devenue la toile de fond de leur ennui.

Le démon de la dixième heure X<sup>1</sup> – pour les intimes – se le répétait souvent : « à quoi ça sert d'avoir un physique, (corps musculeux et musclé, des ailes qui font baver d'envie les Tofus maléfiques), si on ne peut pas s'amuser un peu... ? »

C'était à lui que les démons des heures devaient la découverte qui avait changé leur vie. X qui, ce jour-là, faisait joujou avec son fléau d'arme, s'était empêtré dans ses chaînes. Il avait tenté de rétablir son équilibre en moulinant des bras, sans succès. Alors, dans un ultime sursaut avant le ramassage de gueule, il s'accrocha à ce qui lui tombait sous la main. Il n'y avait rien d'autre que la trame du temps, et il la déchira sur une bonne longueur, avant de s'affaler comme une vieille meringue... Par une coïncidence extraordinaire, un aventurier fut happé par cette brèche temporelle créée par accident. Autant dire que tous les démons accueillirent cet aventurier comme un invité de marque, avec qui ils allaient passer un long et bon moment.

Des aventuriers, au début, ils en prenaient un de temps en temps, discrètement comme ça, l'air de rien. Ils le faisaient glisser à l'improviste d'un endroit du Monde, n'importe lequel, jusqu'à ce lieu mystérieux qu'ils appelaient entre-eux « arena »<sup>2</sup>. Cette arena pouvait prendre, selon leur bon plaisir, une topologie variée, de la plaine herbeuse à la grotte obscure.

Autant le dire crûment : ces disparitions passèrent totalement inaperçues... quelques kilos d'aventurier en moins dans un monde de brutes n'ont jamais ému personne. Puis ce ne fut plus un seul, mais cinq, six, et jusqu'à huit aventuriers d'un coup qui furent happés et expédiés dans l'arène. Soit dit en passant, l'expérience n'avait rien d'agréable. Il faut imaginer être surpris au beau milieu d'un de ces moments d'une banalité affligeante mais pourtant indispensables à

la vie : cirant vos bottes de Kluh par exemple, ou en train de faire sécher vos peaux de larves bleues, admirant votre collec' de pattes d'araknes, que sais-je encore<sup>3</sup> ? Et là, un bras de démon surgit d'on ne sait où pour vous emmener nulle part. Votre légende personnelle en prend un coup. Dur. Mais pas autant que de se retrouver face à douze démons déchaînés et hilares, en compagnie de parfaits inconnus !

La joie des démons ne dura qu'un temps. Xélor s'aperçut des multiples accrocs faits dans la trame temporelle. Il soupçonna l'appétit vorace des Mites-Temps, puis découvrit le manège des démons. Le dieu du temps se rendit en personne dans l'arena pour les châtier comme il se devait. Xélor fut stupéfait de ce qu'il y trouva. Au lieu de l'endroit vide qu'il leur avait laissé, délimité seulement par la trame du temps, il découvrit une véritable île façonnée au gré des humeurs et des chapardages des démons. Une sorte de puzzle de bouts du Monde, grappillés de là-bas.

Devant tant de créativité, Xélor fit preuve de clémence. Il ordonna aux démons d'ouvrir leur arène à quiconque désirerait se battre loyalement et perpétuer l'esprit chevaleresque du Monde. Il leur enjoignit également de reprendre la trame du temps car l'heure était précieuse !

La nouvelle fut clamée aux quatre coins du Monde par Minuit, la démonne de la vingt-quatrième heure : la Dofus-Arena était ouverte aux preux, aux sans peurs, et à tout ceux qui voulaient s'éclater, à propre comme au figuré !



1 : Les incultes prononceront « dix ». Les autres aussi, d'ailleurs.

2 : Ce que les lecteurs pourront traduire sans se tromper par « arène ». C'est un fait peu connu mais en privé les démons parlent latin.

3 : Il faut bien imaginer que les démons prenaient les aventuriers qui leur tombaient sous la main. Pas d'élu là-dessous, impossible de tirer quoi que ce soit d'héroïque là-dedans.





## Les combattants

Avant de jeter les équipes dans l'arène, chaque coach doit constituer au moins une équipe dans l'interface de gestion d'équipes 1. Celle-ci se compose de un à six combattants.

Elle vaut au maximum 5000 pièces d'or en un contre un et 3000 en deux contre deux. Une fois un combattant recruté, il vaut mieux l'équiper car aller au combat tout nu n'a jamais été très efficace : une fois passé la surprise, les ennemis n'hésiteront pas à faire de la charpie avec vos guerriers ! Il faut donc acheter l'équipement et les sorts les plus adéquats, sans dépasser le budget ! Chaque élément apporte ses bonus et ses avantages. Seul le **Dofus** n'est pas visible sur le champ de bataille. Il est tout de même possible de voir ceux que porte un combattant en cliquant sur l'icône de sa tête dans la barre d'initiative en haut à gauche de l'écran.

Un combattant qui a une arme qui inflige des dégâts de feu a tout intérêt à porter des objets qui donnent des bonus sur les dégâts faits avec du feu. Il peut aussi

connaître un sort qui augmente les dégâts de feu ou encore mieux avoir un combattant ami qui augmentera ses dégâts de feu. Ainsi, il gardera ses PA pour frapper. La spécialisation a souvent du bon dans **Dofus-Arena** !

Pour vous aider à choisir parmi les multiples combinaisons possibles, voici le récapitulatif des armes, des capes, des chapeaux, des familiers et des dofos. À vous de faire les bons achats !



# Les épées

## RAZIELLE

Cette épée fut bénie par les larmes de l'ange Razielle. Satisfait, il s'exclama : « Gare à Razielle, l'écrase cervelle ! ». Eloquent non ?

Effet : -12 à 15 dégâts, -20 initiative

Coût : 150 ☺ Element : eau

## KWAKLAME

« Une lame d'exception pour aventuriers en quête de sensations ». C'est ce qu'on peut lire sur le manuel de cette épée. Les manuels ne sont décidément plus ce qu'ils étaient.

Effet : -8 à 11 dégâts, -20 initiative

Coût : 150 ☺ Element : air

## TRISTE LAME

Cette épée fut baignée dans les larmes d'un jeune Mulou. Beaucoup de guerriers pensent qu'elle leur apportera chance et courage sur les champs de bataille. Les naïfs...

Effet : -8 à 11 dégâts, -20 initiative

Coût : 150 ☺ Element : eau

## GOULTARD

L'épée Goultard a été trempée dans le sang d'un Dragon Cochon. Une odeur particulière s'en dégage. Fumier draconique ? Urine porcine ? On ne saurait dire.

Effet : -12 à 15 dégâts, -20 initiative

Coût : 150 ☺ Element : feu

## LE TRANCHANT INFERNAL

Tranchante et infernale : tels ont été les mots de la succube qui l'a forgée. A moins que ce ne soient les mots utilisés par Vald pour décrire sa sœur, plus personne ne sait.

Effet : -12 à 15 dégâts, -20 initiative

Coût : 150 ☺ Element : air

## EPÉE DU BOUFTOU ROYAL

On se demande bien ce qu'un Bouftou Royal peut faire avec une épée. Se raser le matin peut-être ? Ce serait donc pour ça qu'elle sent le suint...

Effet : -10 à 13 dégâts

Coût : 150 ☺ Element : terre

## LAME DU CROCODAILLE

Vous vous croyez assez beau, habile, intelligent et fort pour manier cette épée ? Parfait : il vous manque juste un peu de chance pour l'échanger contre une vraie lame.

Effet : -10 à 13 dégâts

Coût : 150 ☺ Element : eau

## LA CRINIÈRE DE BADOUL

Cette épée appartenait au célèbre Badoul, vaillant guerrier ayant perdu la boule lors d'un combat. Badoul, devenu maboul, les eut forcément (les boules).

Effet : -8 à 11 dégâts, +20 initiative

Coût : 150 ☺ Element : feu

## KALAMITASS

La Kalamitass est une arme vraiment stylée. A défaut d'effrayer votre adversaire, elle l'impressionnera pour ensuite mieux le surprendre par une vieille ruse de fourbe.

Effet : -12 à 15 dégâts, -20 initiative

Coût : 150 ☺ Element : terre

## LYODA DA

Avec cette épée vous briserez aisément la glace en société. Personne ne résistera à votre charisme. Quant à ceux qui s'y essaieraient, il vous suffira de les tuer.

Effet : -8 à 11 dégâts, +20 initiative

Coût : 150 ☺ Element : terre

## COMÈTE

Cette lame pourra éventuellement vous éviter si vous l'agitez comme un éventail. Une excellente technique pour, entre autres, décimer les Moskitos ou défigurer vos amis.

Effet : -10 à 13 dégâts

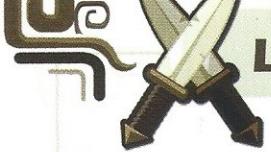
Coût : 150 ☺ Element : feu

## CORBALAME

Terriblement tranchante et incroyablement classe, cette lame risque de faire des jaloux parmi votre entourage de Corbacs.

Effet : -10 à 13 dégâts

Coût : 150 ☺ Element : air



# Les dagues



## CROCLEUSE

D'excellente facture et idéales pour les fractures (ouvertes), les Dagues Crocleuses feront de vous un guerrier hors pair.

**Effet :** 10 à 13 dégâts

**Coût :** 150 ☽ **Element :** feu 🌋



## BASHERS

Les Bashers sont de redoutables dagues d'assassin. Que votre victime aperçoive seulement le reflet de leur lame, et elle défaillira sans coup férir.

**Effet :** 4 à 6 dégâts, + 30 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** air 🌱



## BLESSDAGS

Les Blessdags viennent du célèbre **Ogre la Main Sombre** qui pérît en affrontant un paladin du Bimd Oul... ou en coupant un saucisson de Bwork, on ne sait plus.

**Effet :** 4 à 6 dégâts, + 30 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** eau 🌊



## CHAKRA STYLE

Chakra Style est une paire de dagues ayant appartenu à une fameuse voleuse d'Amakna. Elle réussit même à se voler elle-même pendant son sommeil. C'est dire !

**Effet :** 6 à 8 dégâts, + 10 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** feu 🌋



## LEURNETTES

Ces dagues permettent selon la légende de voler tout et n'importe quoi, mais surtout n'importe quoi à n'importe qui, où l'inverse, mais plus personne ne se souvient de la légende avec exactitude.

**Effet :** 4 à 6 dégâts, + 30 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** air 🌱



## SYLVESTRINES STALEUSES

Ces dagues étaient particulièrement bien adaptées pour couper les racines ou les jeunes pousses. Elles ont été détournées de leur usage pour en faire des armes presque mortelles.

**Effet :** 6 à 8 dégâts, + 10 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** terre 🌋



## CRUELLES ELORRIES

« Pas d'blagues, pas d'vagues ! J'veais te tailler la raie en zigzag, tu vas tâter d'ma dague ! ». Ainsi s'exprimait Elorie, fameuse escrimeuse à la verve contagieuse.

**Effet :** 5 à 7 dégâts, + 20 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** air 🌱



## FOURBEUSES

Ces dagues ont été conçues pour hacher menu tout ce qui se termine en « ouille » : citrouilles, fenouil, grenouilles et testicules de mulou.

**Effet :** 4 à 6 dégâts, + 30 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** terre 🌋



## RAFEUSES

Œuvre du célèbre artisan Daguiero, cette dague fut sa dernière création réellement digne d'intérêt. On peut imaginer pire comme fin de carrière.

**Effet :** 6 à 8 dégâts, + 10 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** eau 🌊



## HISHANTES

Ces dagues furent forgées par l'aînée de la famille **Hishantes**. Rebelle à la tradition familiale, la jeune Lapick refusa d'être confiseuse. Elle devint une forgeuse renommée.

**Effet :** 5 à 7 dégâts, + 20 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** air 🌱



## OBERT

Ces dagues appartenaiient à un roi fameux mais distrait. Il enfilait ses bottes, sa couronne et sa culotte à l'envers. Ceci laisse songeur quant à l'usage des dagues elles-mêmes.

**Effet :** 6 à 8 dégâts, + 10 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** air 🌱

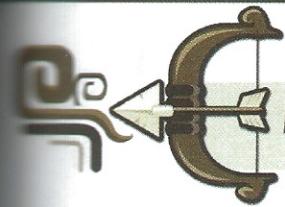


## RÉGATES

« L'a coupé ma raie ça s'gât' ! » cria Ezil, trucidé par le **Dark Vlad**. « Baptisez mes dagues Régates ! » comprit ses compagnons. Sa dernière volonté fut respectée.

**Effet :** 5 à 7 dégâts, + 20 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** terre 🌋



## Les arcs



### LA CORDE

La Corde a fait vibrer plus d'un cœur de monstre. **Arme fine**, elle est capable de diriger une flèche dans les endroits les plus cachés.

**Effet :** 9 à 12 dégâts, - 30 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** feu ☾



### ARC HIDSAÐ

Le créateur de cet arc, un certain Marc Hidsad, n'a jamais très bien su s'en servir. Il pouvait tout autant infliger de sévères blessures à ses ennemis que se blesser lui-même.

**Effet :** 11 à 14 dégâts, - 40 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** eau ☽



### PERCE COEUR

L'arc Perce Cœur appartenait à l'archer **Perceboule**. Las d'être un piètre archer, il suivit les conseils de son maître et se mit enfin à viser plus haut que la ceinture.

**Effet :** 9 à 12 dégâts, - 20 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** terre ☽



### TENDO DI DON

L'archer Tendo vantait sans arrêt les mérites d'une boissoin appelée Nwazis : « Qu'est-ce tu bois Tendo Dis Donc ? Nwazis c'est bon c'est bon ! ». Cet arc lui doit son nom.

**Effet :** 7 à 10 dégâts

**Coût :** 150 ☽ **Element :** feu ☾



### ARC DES RIVAGES

Cet arc permettait aux pêcheurs de nettoyer les rivages de toute la vermine environnante sans avoir à se lever de leur siège, et cela depuis la fenêtre du bar des pirates.

**Effet :** 9 à 12 dégâts, - 20 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** eau ☽

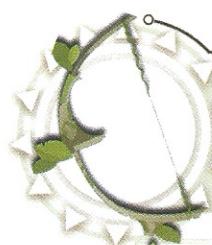


### PÉNÉTREUR

Avec le Pénétreur vous décochezrez des flèches susceptibles de s'introduire dans les orifices les plus étroits. Comme une narine, un tympan, un ...

**Effet :** 7 à 10 dégâts

**Coût :** 150 ☽ **Element :** air ☽



### TRONKNYDUM

Issu du croisement raté d'un **Tronknyde** et d'un **Abrahnkyde**, cet arc est une vraie réussite pour un Sculpteur d'Arcs. Vos parents auraient aimé pouvoir en dire autant de vous.

**Effet :** 7 à 10 dégâts

**Coût :** 150 ☽ **Element :** terre ☽



### JAKCHIR ARC

A propos de cet arc, on est en droit de se demander pourquoi son nom est aussi stupide.

**Effet :** 11 à 14 dégâts, - 40 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** terre ☽



### ARC ANGE

Cet arc décochait des flèches chargées d'amour et de volupté. Un jour, l'ange qui le possédait visa une belle Féca et toucha un Minotoror. La flèche de trop quoi.

**Effet :** 9 à 12 dégâts, - 20 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** air ☽



### ARC DU PÊCHEUR

Cet arc est muni d'une canne à pêche intégrée qui permet de pêcher autre chose que des **poissons volants**.

**Effet :** 7 à 10 dégâts

**Coût :** 150 ☽ **Element :** eau ☽



### ARC DE KURI

Cet arc a appartenu à Kuri, prêtresse de l'amour et bras gauche de Mamie Bonbon. Ne leur tournez pas le dos : une seule flèche de cet arc peut suffire à vous déchirer le cœur, voire même les fesses si vous ne faites pas face à votre adversaire.

**Effet :** 11 à 14 dégâts, - 40 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** air ☽



### ULTIMO

L'arc Ultimo décoche des flèches ultimes. Comment reconnaître des flèches ultimes ? Simple : elles vous trouent le kilt dès qu'on prononce trois fois le mot ultime. Aïe.

**Effet :** 11 à 14 dégâts, - 40 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** feu ☾

# Les baguettes

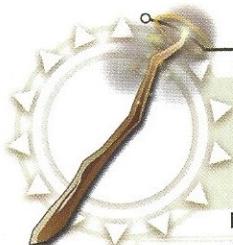


## BAGUETTE DES LIMBES

Cette baguette provient des Limbes. Avec elle tout est possible : danser le Limbo, pratiquer une limbosuccion, et bien sûr, lancer des sorts.

**Effet :** 11 à 14 dégâts, - 20 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** terre 🌱



## CÉLESTINES

L'origine du nom Célestine est floue. Si la racine « Célest » est avérée, le suffixe « ine » laisse perplexe : divine ? Hémoglobine ? Latrine ? Elle est en tous cas en bois de pin.

**Effet :** 9 à 12 dégâts

**Coût :** 150 ☽ **Element :** feu 🔥



## DEUH-PAIN

Cette modeste baguette est devenue une arme redoutée après que Xavier le Boulangier l'ait oubliée dans son four pendant 234 ans lors de sa tournée mémorable de l'an 123.

**Effet :** 11 à 14 dégâts, - 20 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** feu 🔥



## HOUVRETTE

Cette baguette fut taillée dans du bois de Houvr, ce qui explique son nom. Le tailleur de baguette évita fort heureusement le bois de Levri.

**Effet :** 9 à 12 dégâts

**Coût :** 150 ☽ **Element :** terre 🌱



## MENEUSE

Cette baguette aurait le pouvoir de faire obéir les gens. Le mode d'emploi stipule de l'agiter fortement devant une personne. Mais l'agiter sur la personne marche bien aussi.

**Effet :** 9 à 12 dégâts

**Coût :** 150 ☽ **Element :** eau 💧



## BAGUETTE AFFEULANTE

Au toucher, cette baguette est brûlante. Mais le plus énigmatique reste son parfum de cendre qui laisse penser que le bois de cette baguette aurait survécu à un feu de forêt.

**Effet :** 7 à 10 dégâts, +20 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** feu 🔥



## IRRÉELLE

Des éléments surnaturels permirent la création de cette baguette qui vogue aux frontières du réel. Avec elle, plus d'une fois son porteur se croira dans la 4ème dimension.

**Effet :** 7 à 10 dégâts, + 20 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** terre 🌱



## HURLANTE

Fait étrange, la Hurlante est subitement devenue aphone une nuit de Descendre. Heureusement car sa toux déchire les tympans, ce qui est suffisamment effrayant en soi.

**Effet :** 11 à 14 dégâts, - 20 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** air 🌬

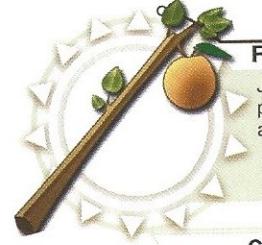


## RUNA

Les runes qui sont gravées à même le bois de Runa disent que le premier à déchiffrer son secret sera nommé roi d'Amakna. Franchement, qui peut croire des histoires pareilles ?

**Effet :** 9 à 12 dégâts

**Coût :** 150 ☽ **Element :** air 🌬



## PATAFLONE

Jadis, cette baguette appartenait à un prince dont la tunique verte et courte en a fait fantasmer plus d'une.

**Effet :** 7 à 10 dégâts, + 20 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** eau 💧



## DEBERK

Voyant votre baguette, vos ennemis souffriront de crises calemboiresques : « Ta baguette est toute verte ! ». Les pauvres. Verdo ôte l'envie de rire, pas celle de détruire.

**Effet :** 7 à 10 dégâts, + 20 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** air 🌬



## MOLLE

Cette baguette est constituée d'éléments plutôt mous, ce qui en fait une baguette difficile à manier. Mais au cœur du combat, cette baguette révèle son véritable pouvoir.

**Effet :** 11 à 14 dégâts, - 20 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** eau 💧



## Les bâtons



### GOD ROD

Ce God Rod est une arme terrible. Très puissant, il permet à son porteur de se montrer l'égal des meilleurs lorsque survient une petite baisse de régime.

**Effet :** 10 à 13 dégâts, -10 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** air ☘

### KRYST O'BOUL

Ce bâton vivant a traîné dans les endroits les plus sombres d'Amakna. Il se réveille tous les 300 ans pour changer d'endroit ou de propriétaire, en empruntant de petits tunnels sombres, ne sentant pas très bon.

**Effet :** 10 à 13 dégâts, -10 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** feu ☞

### BÂTON DU WA WABBIT

Ce bâton appartenait au tristement célèbre Wa Wabbit.

**Effet :** 10 à 13 dégâts, -10 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** terre ☜

### BÂTON DES ROIS

Le succès du bâton du Wa Wabbit a contribué à l'apparition de diverses répliques. Ceci afin de le vendre plus facilement. Une technique bien connue des promoteurs immobiliers.

**Effet :** 12 à 15 dégâts, -20 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** eau ☘

### KELINOBRANCHE

Ce bâton permet de faire rougir une femelle Abraknyde, ou de chatouiller les parties intimes du Chêne Mou. Mais on vous déconseille d'essayer.

**Effet :** 8 à 11 dégâts

**Coût :** 150 ☽ **Element :** feu ☞

### LA RACINE CINATI

Cette racine est herbivore : elle aurait tendance à se faufiler très vite sous les feuilles mortes et avaler les jeunes pousses. Bon, à part si vous combattez des Pissenlits, ça ne sert à rien.

**Effet :** 8 à 11 dégâts

**Coût :** 150 ☽ **Element :** terre ☜

### FOURBASSE-TON

Un jour, le Sadida Aga Dou accrocha une petite poupée au bout de son bâton. Depuis, les lopettes se jettent dessus pour l'attraper, à la plus grande joie du Sadida.

**Effet :** 10 à 13 dégâts, -10 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** eau ☘

### STROOM

« Bâton, tu te nommeras Stroom ! » dit le maître Sadida. Il ajouta : « Que le Stroom Stroomesque te Stoomes en Stroumant ». Le pire c'est qu'il avait raison.

**Effet :** 8 à 11 dégâts

**Coût :** 150 ☽ **Element :** air ☘

### LE VEILLEUR

Le veilleur est un bâton qui donne des cernes à son porteur. L'essentiel reste quand même qu'il fasse sauter les dents des ennemis au bon moment.

**Effet :** 12 à 15 dégâts, -20 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** feu ☞

### BÂTON COGNEUR

L'arbre à Cogne déteste ce qui se balade sur deux pattes et qui est susceptible de manier une hache. Autant dire qu'il a fallu souffrir pour tailler ce bâton, d'où son nom.

**Effet :** 12 à 15 dégâts, -20 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** air ☘

### SANGLOTEUR

En combat, ce bâton émet des sons curieux : ça ressemble au frottement des crins de cheval sur des boyaux de Chacha. Inévitablement, vous chantez pour achever vos ennemis.

**Effet :** 8 à 11 dégâts

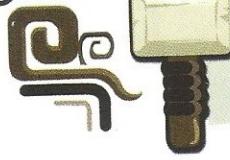
**Coût :** 150 ☽ **Element :** eau ☘

### BÂTON DE L'OURS

L'Homme Ours l'utilisait pour dresser ses invocations d'ours, et pour frapper les doigts de ses enfants, quand ils ne faisaient pas leurs devoirs.

**Effet :** 12 à 15 dégâts, -20 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** terre ☜



## Les marteaux



### KAISER

Kaiser est le nom d'un Dragon Cochon qui, soudain, voulut dévorer un jongleur. Mal lui en prit. Le jongleur qu'il attaqua répétait son numéro de jonglage de marteaux.

**Effet :** 11 à 15 dégâts, -10 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** feu ☀

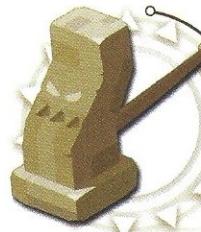


### RAGNAROK

Le Ragnarok est un marteau très puissant, capable de déchaîner des tempêtes... ou les foudres de vos alliés si vous leur tapez dessus.

**Effet :** 13 à 17 dégâts, -30 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** air ☁



### CERBERUS

Ce marteau était détenu par le gardien de la Porte des Enfers. Il empêchait les vivants d'y entrer, les morts d'en sortir et les morts-vivants de bouger.

**Effet :** 15 à 19 dégâts, -50 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** terre ☇



### SARGASSE

Sargasse était détenue par un enfant aux terribles pouvoirs. On ne sait pas ce qu'est devenue cette arme lorsqu'elle fut échangée à un aventurier contre un sac de billes.

**Effet :** 11 à 15 dégâts, -10 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** air ☁



### POSPODROL

Ce marteau est tellement ridicule que votre ennemi explosera de rire en vous voyant. Vous donnant juste assez de temps pour l'exploser vraiment.

**Effet :** 11 à 15 dégâts, -10 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** eau ☔



### FALISTOS

Démons Xélors ayant renié leur dieu, les Falistos sont des forgeurs d'exception (leurs marteaux en sont la preuve). Un tel acte a un prix : ils sont perpétuellement en retard.

**Effet :** 15 à 19 dégâts, -50 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** feu ☀



### TREMPÈTE

Seuls des héros d'une sacrée trempe porteront ce marteau. Ils seront aussi affligés de flatulences sévères : une arme secrète pour les combats au corps à corps.

**Effet :** 15 à 19 dégâts, -50 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** eau ☔



### TAPE DOIGTS

En Amakna, lorsque les jeunes écoliers ne sont pas sages ou ne comprennent rien, on leur tape les doigts avec ce marteau. Celui-ci a écrasé surtout des doigts de lops.

**Effet :** 13 à 17 dégâts, -30 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** terre ☇



### NITRUHANT

C'est l'arme rêvée des Xélors en manque de sensations fortes. Ça leur permet surtout de compenser leur vieux complexe à propos de leur taille franchement ridicule.

**Effet :** 13 à 17 dégâts, -30 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** feu ☀



### BARABAS

Le nom Barabas est une contraction du cri de guerre 'Barh'Tah'Bass', très usité par les milices de Brákmar en manœuvre, et signifiant à peu près « Baratte c'te bêtasse ».

**Effet :** 15 à 19 dégâts, -50 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** air ☁



### KASSGOUL

« Quoi ma goule, qu'est-ce qu'elle a ma goule ? » chantait Jony Haligoul. Une goule qui prend son pied à vociférer dans son marteau de guerre, c'est pas banal, hein ?

**Effet :** 13 à 17 dégâts, -30 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** terre ☇



### TORTUEUX

Ce bâton enseigne les techniques ancestrales des Tortues : tandis que le monde s'entretue, vous n'êtes dangereux pour personne, et consommable qu'au prix de mille peines.

**Effet :** 11 à 15 dégâts, -10 initiative

**Coût :** 150 ☽ **Element :** terre ☇





## Les pelles



### ARES

Mi-hache, mi-pelle, Ares fut l'une des sept armes utilisées par le démon Kajilir pour venir à bout de la Confrérie des Enutrofs collectionneurs de Dofus Pourpres.

**Effet :** 8 à 11 dégâts, +10 initiative

**Coût :** 150 **Element :** feu



### BARBE GRISE

Barbe grise était l'arme favorite du démon nain Assan Cehef qui terrorisa de nombreux villageois, attaquant sans crier «gare», ni «train».

**Effet :** 9 à 12 dégâts

**Coût :** 150 **Element :** eau



### RHIZOME DORÉ

Cette pelle de jardinier coupe à merveille les rhizomes et les mauvaises herbes. Elle est également excellente dès qu'il s'agit de couper autre chose que des rhizomes.

**Effet :** 8 à 11 dégâts, +10 initiative

**Coût :** 150 **Element :** eau



### PELLE TEUZE

Après une soirée un peu trop arrosée à la taverne, un Enutrof s'est aperçu que cette pelle, conçue à l'origine pour les chantiers souterrains, fracassait les crânes à merveille.

**Effet :** 9 à 12 dégâts

**Coût :** 150 **Element :** air



### PELLE MELLE

Cette pelle est LA réponse à vos petits soucis de jardinerie. Avec elle, vous pourrez arracher des pissenlits et les faire manger à vos ennemis, en commençant par la racine !

**Effet :** 8 à 11 dégâts, +10 initiative

**Coût :** 150 **Element :** terre



### PELLE ZÉBUTH

Cette pelle est utile aux prêtres Kannibouls de l'île de Moon. Ils invoquent grâce à elle Zébut, une divinité à tête de vache. Pourquoi faire... Mystère...

**Effet :** 9 à 12 dégâts

**Coût :** 150 **Element :** feu



### FOSSOYEUSE INFIDÈLE

La Fossoyeuse Infidèle a enterré plus d'un ahuri qui se croyait en sécurité à ses côtés. Mais avec des nerfs d'acier, cette pelle deviendra une compagnie sûre en cas de coup dur.

**Effet :** 10 à 13 dégâts, -10 initiative

**Coût :** 150 **Element :** terre



### GARDIENNE

Plantez devant votre porte d'entrée, la Gardienne vous garantit une tranquillité à toute épreuve. Elle pourra même vous servir à enterrer les restes de vos visiteurs.

**Effet :** 10 à 13 dégâts, -10 initiative

**Coût :** 150 **Element :** eau



### LUNE ROUGE

Le moment propice à la création de ces pelles est un secret jalousement gardé par les initiés. Les lunaisons interviennent dans le procédé paraît-il. Rien n'est moins sûr...

**Effet :** 10 à 13 dégâts, -10 initiative

**Coût :** 150 **Element :** feu



### SOLOTE

La Solote est une pelle qui ne s'use que si l'on s'en sert. Une fois qu'on a dit ça, on a pas dit grand-chose. Le tout, c'est de l'avoir dans son équipement.

**Effet :** 10 à 13 dégâts, -10 initiative

**Coût :** 150 **Element :** air



### MAMAYABIBO

Avec Mamayabibo, fourrer des dizaines de petits pains d'un coup devient un jeu d'enfant. Idem avec les petits nains. Qui dira après ça que les nains sont intolérants ?

**Effet :** 9 à 12 dégâts

**Coût :** 150 **Element :** terre



### MISACAL

Misacal donne une haleine de chacal. À la longue cela devient gênant en société. Un conseil : si vous combattez en groupe, restez à distance de vos compagnons d'armes.

**Effet :** 8 à 11 dégâts, +10 initiative

**Coût :** 150 **Element :** air

# Les capes



## SAC DU PETIT MOSKITO

Ce sac en peau et en ailes de Moskitos faisait jadis fureur à la sortie des écoles. Aujourd'hui, il est totalement démodé et a été remplacé dans le cœur des enfants par le Petit sac d'écolier du Chef Crocodaille.

**Effet :** +10% CC, +10 PDV

**Coût :** 250



## CRAQUELOCAPE

Cette cape en pierre est un peu trop rigide mais elle n'en reste pas moins une excellente protection contre les jets de pierres, ou plus dangereux encore, contre les crachats de Craqueleurs.

**Effet :** +25 PDV, +5% de résistance

**Coût :** 400



## CAPE DU PRESPIC

Cette petite cape rousse peut également faire office de descente de lit ou de paillasson. De quoi remettre au goût du jour l'intérieur de votre habitation de manière économique.

**Effet :** renvoie +15%

**Coût :** 200



## CAPE DU POOLAY CHOGRELOTANT

Cette magnifique cape a été confectionnée avec les plumes du dernier Poolay d'Amakna. Véritable rareté, les collectionneurs rêvent de l'avoir dans leur collection.

**Effet :** +10% feu

**Coût :** 100 **Element :** air



## CAPE DU COQ HÛ

Pour éviter un plumage à sec, un Coq se débattit plusieurs jours durant... et tomba d'inanition. «Hû!» s'exclama son propriétaire, lui aussi à bout de souffle.

**Effet :** +10% eau

**Coût :** 100 **Element :** eau



## CAPE BONNE ESPÉRANCE

Les effets magiques de cette cape sont souvent surestimés, ce qui a causé la perte de nombreux aventuriers. Notamment le tristement célèbre Ménestrel Francisque Kabroule.

**Effet :** +50% initiative

**Coût :** 50



## CAPE DU TOFU FOU

Cette cape cousue main avec des plumes de tofu permet de courir vite et d'échapper aux agresseurs avec aisance. Mais pas la peine d'espérer avoir l'air viril...

**Effet :** +10% air

**Coût :** 100 **Element :** air



## DOFUSTUSEUSE

Cette cape est l'une des plus puissantes au monde. Elle augmente considérablement les pouvoirs de son porteur.

**Effet :** +1 PA

**Coût :** 200



## CAPE DU WA WABBIT

Cette cape appartenait au célèbre Wa Wabbit. Imprégnée de sa transpiration et d'autres sécrétions, vous aurez une pensée pour le roi des Was à chaque fois que vous la porterez.

**Effet :** +30 PDV

**Coût :** 300



## ABRACAPA

Ainsi paré, vous pourrez vous pavanez dans la forêt sans que l'on vous reconnaissiez vraiment. Attention toutefois aux montées de sève des Abraknydes.

**Effet :** +10% terre

**Coût :** 100 **Element :** air



## CAPE BOUFFANTE

Cette cape a tout pour plaire: sa résistance, son confort, sa couleur, sa rareté.... Mais son odeur est redoutable pour les parois nasales. On ne peut pas tout avoir !

**Effet :** +30% initiative, +20 PDV

**Coût :** 250



## VEGACAPE

Une cape élégante qui vous rendra irrésistible auprès des amateurs de belles plantes.

**Effet :** +10% dommages

**Coût :** 200



## CAPE DU CHAMP CHAMP

La seule chose qui soit plus impressionnante qu'un Champ Champ enragé, c'est un Champ Champ enragé avec une cape.

**Effet :** +15% CC

**Coût :** 150

## Les chapeaux



### COIFFE DU BOUFTOU

Ce superbe chapeau permet à son porteur de gagner force et intelligence si ce dernier parvient à s'accommoder de l'odeur.

**Effet :** +1PA, +10% dégâts

**Coût :** 250 ☽

### CHAMPCOIFFE

Autrefois utilisée en infusion, et parfois même fumée, cette coiffe de Champ Champ a tout pour plaire.

**Effet :** +20% résistance feu

**Coût :** 200 ☽ **Element :** feu 🌫

### MOSKITOGALURETTE

Cette coiffe doit son nom surprenant à l'excentricité du premier Enutrof qui l'a découverte en dépouillant un vieux Moskito malade.

**Effet :** +1 PO, +10 PDV

**Coût :** 350 ☽

### COIFFE DU PRESPIC

Avec cette coiffe de Prespic sur la tête, vous ressemblez presque à Dévie Cloquette, célèbre chasseuse des temps modernes, prête à tout pour cacher sa calvitie naissante.

**Effet :** renvoie 10% des attaques

**Coût :** 150 ☽

### LA COIFFE DU PLOUKOSSE

La Coiffe du Ploukosse, sous ses dehors «has been», est efficace en combat... pour un simple chapeau de paille.

**Effet :** +10% feu

**Coût :** 100 ☽ **Element :** feu 🌫

### KRITTER

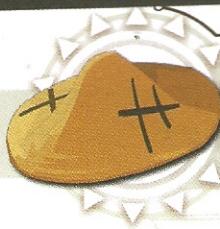
Ce crâne de démon reconstruit à partir d'ossements divers et variés apporte grâce et élégance à son porteur... Vos amies vont vous jalousser...

**Effet :** +5% CC

**Coût :** 50 ☽

### DORA

Ce chapeau est en fait une corbeille à fruits renversée magique. Ce qui ne manquera pas d'impressionner votre entourage, surtout s'il est composé d'apprentis Bworks Mages.



### DANTGOULE

Ce chapeau, fait de Slips en cuir de Chafer, vous rendra irrésistible auprès des femelles Bwork Mages, réputées pour leur féminité débordante, accentuée par leur barbe rousse.

**Effet :** +10% terre

**Coût :** 100 ☽ **Element :** terre 🌫



### DRAGOCOIFFE

Une coquille de Dragoeuf Blanc rembourrée : l'idéal pour se protéger des attaques et des éclairs d'un Bwork Mage ivre. Seul hic : vous avez l'air de sortir de l'œuf.

**Effet :** +10% résistance

**Coût :** 200 ☽



### CHAMPO

Le Champo appartenait à un grand Maître Bolet d'Amakna. Vaillant et respecté, Grion le Bolet termina pourtant sa vie au milieu d'une omelette d'œufs de Tofus. Monde cruel...

**Effet :** +10% eau

**Coût :** 100 ☽ **Element :** eau 🌊



### CLINT

Le clint est un chapeau sobre mais qui en jette pas mal ...

**Effet :** +20% résistance air

**Coût :** 200 ☽ **Element :** air 🌬



### CARACOIFFE

Comme vous, la tortue a vraiment une toute petite tête. Ça tombe bien, ce chapeau est spécialement prévu pour ça.

**Effet :** +20% résistance eau

**Coût :** 200 ☽ **Element :** eau 🌊



### CORBACOIFFE

Grâce à cette magnifique coiffe, vous aurez au moins autant de classe que le tristement célèbre Maître Corbac.

**Effet :** +15 PDV

**Coût :** 150 ☽



### CHEVEULEUSE

Paré de cette coiffe, vous aurez l'allure d'un dragon, mais avec des cheveux : étonnant, mais idéal pour prendre l'initiative au cours d'un combat.

**Effet :** +60 initiative, +35 PDV

**Coût :** 400 ☽



### CASQUE DU CRAQUELEUR

Ce casque directement taillé dans la pierre vaut son pesant d'or. Il saura vous protéger des attaques d'un Craqueboule.

**Effet :** +20% résistance terre

**Coût :** 200 ☽ **Element :** terre 🌫



## Bouche Deutrol, des cases pas vraiment tueuses...

Niveau : débutant



Que les joueurs débutants ne se fient pas à l'aspect trompeur de cette carte ! Au premier abord, elle semble taillée pour des personnages capables de déplacer un adversaire. En effet, les nombreuses cases tueuses qui parsèment la carte pourraient faire le régal d'un **Sacrieur** équipé d'**Attirance** ou d'un **Crâ** équipé de **Flèche de Recul** 1. Qui n'a jamais jubilé en faisant glisser un personnage adverse sur une case à tête de mort ? Eliminer un adversaire de cette façon, c'est tentant. Mais presque impossible à réaliser sur cette carte pour les **Sacieurs** et les **Crâs** ! En effet, Attirance et Flèche de Recul déplacent de 3 cases et en ligne le personnage ciblé. Observez maintenant la disposition des cases tueuses et piégées : votre adversaire évitera naturellement les positions qui lui permettraient de subir ce type d'attaque... sauf s'il se laisse appâter par deux des Cœurs soignants au centre de la carte. L'un est taillé pour **Attirance** 2, et l'autre pour **Flèche de Recul** ! En revanche, un Sram transposé par un Sacrieur et poussant un adversaire grâce à son sort **Peur** 3, voilà qui pourrait faire très, très mal sur cette carte !





## La Cascade Heurt, idéale pour un étripage bucolique

Niveau : Joueur aguerri



Cet endroit féerique est le cadre idéal pour vous présenter ce petit bijou tactique. C'est clair : si les combattants viennent ici, c'est pour s'abreuver du sang de leurs ennemis, pas pour se baigner les pieds. Bien que les équipes aient de la place pour se déployer, le front est en réalité très réduit. Pour atteindre ses adversaires, il faut obligatoirement traverser un pont, mais mieux vaut éviter de foncer tête baissée ! La vigilance s'impose en effet.

Car après avoir positionné une invocation de type **Double** 4 ou **Bloqueuse** 5 devant les passerelles, une équipe armée d'arcs ou de sorts à distance va pouvoir arroser ses adversaires sans crainte. En outre, si son équipe a des sorts demandant peu de PA, il pourra les lancer plusieurs fois car le champ de bataille est truffé de cases donnant des PA. Lorsqu'on vous disait qu'il fallait réfléchir, hein ? Un guerrier spécialisé dans le corps à corps aura intérêt à prendre l'île d'assaut. Une fois positionné, il aura des cases PA pour distribuer des claques et une case de soin pour ses petits bobos. Le mieux est donc de tenir le centre de la carte en contournant par l'île. Une fois débarrassé de ses ennemis, le coach pourra enfin aller faire trempette, si les démons des heures ne le projettent pas dans une autre arène !

