DOFUS

ARTBOOK SESSION 3

Ankama Editions

The text in this pdf is editable.

You can highlight a passage and drop it in a translater if needed.

Some letters are not editable due to them being too blurry to be picked up by Adobe Acrobat's OCF scanner, but it can easily be remedied with manual editing.

Enjoy.

Scanned by CF.

[DOFUS]
ARTBOOK

DOFUS
ARTBOOK

SOMMAIRE

Chapitre 1 | -5-
Chasseurs de primes
- Le carnet de Davy Zoïberk

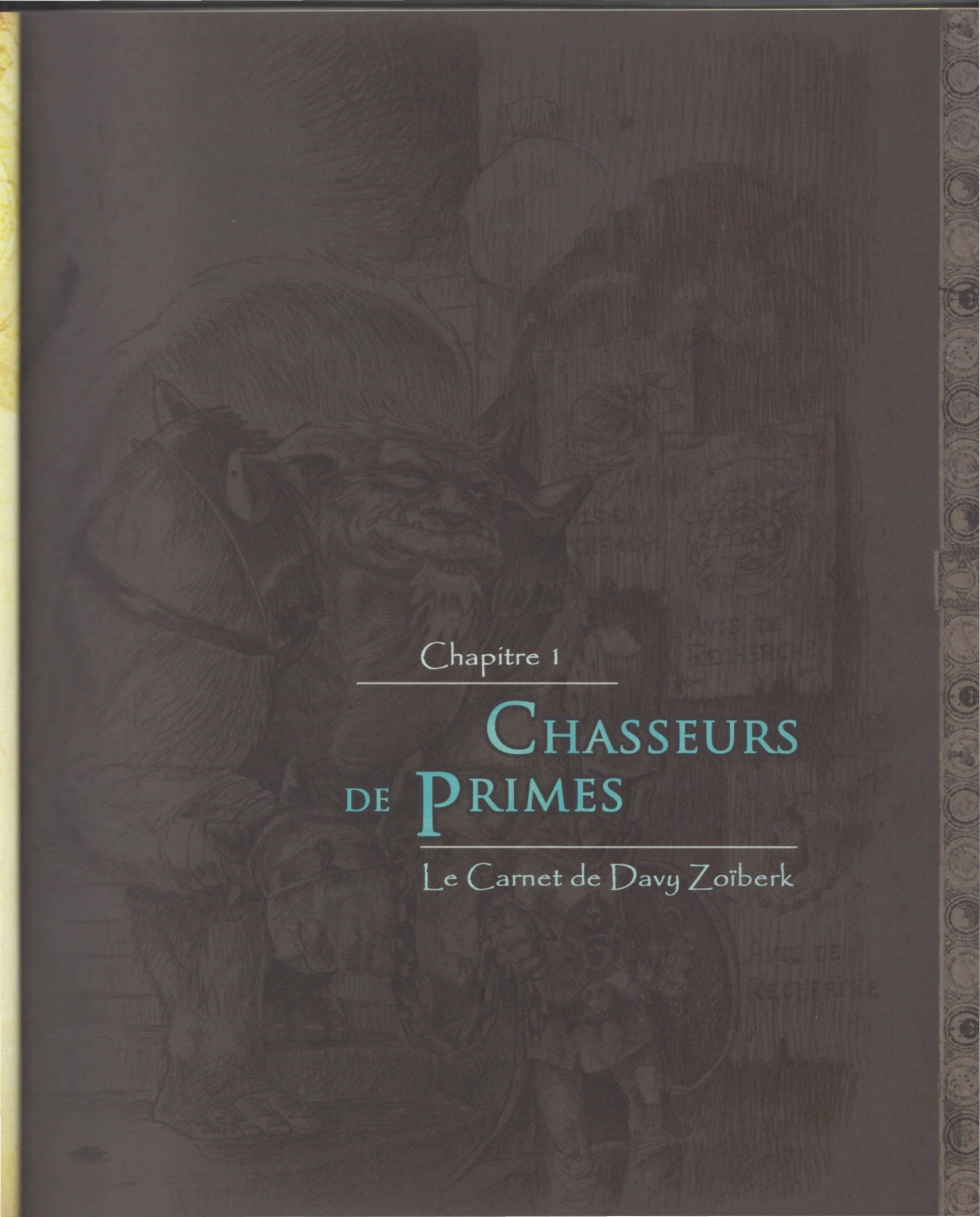
Chapitre 2 | -17-
Créatures Extraordinaires
- Le carnet de Garathgoul

Chapitre 3 | -79-
De la cité d'Astrub à la Presqu'île des Gelées
- Premier carnet de Wally Elconom, le Géographe

Chapitre 4 | -129-
De Bonta à Brâkmar
- Deuxième carnet de Wally Elconom

Chapitre 5 | -149-
Ile de Pandala, île des Wabbits et île de Moon
- Troisième carnet de Wally Elconom

Chapitre 6 | -163-
Les 12 Protecteurs des Mois
- Le registre du dieu Xélor



Chapitre 1

Chasseurs de Primes

Le Carnet de Davy Zoïberk

Si tu aimes arpenter le Monde et faire des rencontres, tu deviendras Chasseur de Primes, crois-moi. Admirer les couchers de soleil de Pandala, piquer une tête dans la Mer d'Asse, siwoter un bon jus de Cawottes à l'ombre d'un Wobot... Rien de tel que la vie au grand air pour s'envoyer en l'air ! Conseil de Davy : pour joindre l'utile à l'agréable, tu voyageras pour trouver les hors-la-loi.

Les avis de recherche sont placardés du côté de la prison d'Astrub. Si tu sais te servir d'une arme, et que la magie martiale n'a plus de secret pour toi, va y jeter un œil. Ouais, j'ai oublié de préciser qu'il fallait savoir lire. Enfin, les textes sont petits, ça ne devrait pas te poser de problème... Alors, ça y est ? Tu sens le souffle de l'aventure, là ? (Nan, si ça sent la marée, c'est sans doute mon haleine, le Pichon me reste sur l'estomac)

Et pis, crois-moi, expliquer tout ça avec un couteau dans la bouche, sans bafouiller une seule fois, ni même faire couler un filet de bave, c'est pas mal, foi de Davy.

Padgref Demoël

Ce Sacrieur est bien connu des mercenaires d'Astrub car il leur a plus d'une fois donné du fil à retordre.
Ayant très tôt compris que chez les Sacrieurs, plus on morflait, plus on avait de chance d'envoyer ses ennemis au tapis, le jeune Padgref s'est vite adonné à ce qui allait devenir son activité favorite l'auto-envoyage-de-beigne et le massacre des animaux (petits et sans défense, de préférence). Les sages d'Amakna s'interrogent encore sur les causes d'un tel désordre mental.
Surnommé le Saigneur des Agneaux, il est recherché pour détérioration de Bouftou domestique et tapage nocturne pour Padgref, il n'y a pas d'heure pour casser du monstre !
Sa capture est à réserver aux Mercenaires très expérimentés.

Ogivol Scalarcin

Ogivol a toujours été un Sram populaire, admiré pour la souplesse de son corps. La moins farouche des Sramettes ne pouvait que rougir devant la prodigieuse élasticité de certains de ses membres.
Véritable séducteur, il vit son destin basculer alors qu'il tentait de crocheter la ceinture de chasteté de la charmante Montrakwartz, prêtresse dévouée au dieu Xélor. L'Horloge Divine lui apparut alors et le gratifia du don de double-vue.
Arriva ce qui devait arriver en bon Sram qu'il était, Ogivol se servit de son don pour commettre de nombreux larcins. et la justice divine décida de le punir son corps s'assouplit à l'extrême, et devint une prison caoutchouteuse pour son âme ténébreuse... Autant le dire tout net pour Ogivol, plus question de courir la gueuze ! Il erre aujourd'hui du côté de Brâkmar, encastré dans un lugubre trône volant.
Sa capture est à réserver aux aventuriers très expérimentés.

Frakacia Leukocytine

Chef du clan des Bandits Manchots, Frakacia a quand même des principes. Ce n'est pas parce qu'on est une hors-la-loi qu'on doit pour autant se laisser aller ! Fière de sa peau délicate, elle entretient la finesse de son grain à l'aide d'une potion de son invention. Même si elle garde jalousement le secret sur la composition de sa mixture, on sait de source sûre que l'ingrédient principal est du sang... d'aventurier ! Et si jamais vous la rencontrez, ne croyez pas qu'elle se contentera de quelques gouttes ! Non ! Pour satisfaire les formes généreuses de Frakacia, il faut bien compter plusieurs litres !
Sa capture est possible par des mercenaires peu expérimentés.

Qil Bil le Cybwork

Qil Bil est un Bwork effrayant. Non content d'être intelligent (ce qui entre nous est plutôt inquiétant chez un Bwork), il se flatte également d'être le premier Bwork à avoir survécu à un écartèlement ! Une sorte de Bworkenstein, en somme.
Jadis, Qil détroussait les aventuriers jusqu'au jour où la milice de Bonta le captura, lui arracha les membres et les dispersa aux quatre coins de la contrée. Peine perdue ! Les membres arrachés retrouvèrent le tronc de Qil et se ressoudèrent pour former la créature que l'on connaît aujourd'hui sous le nom de Cybwork.
A l'heure actuelle, il lui manque toujours un bras (probablement perdu en route) et Qil n'est pas content du tout ! Pour se venger, il écartèle les voyageurs qui osent s'aventurer dans les landes de Sidimote. Sa capture est à réserver aux mercenaires expérimentés.

Nervoes Brakdoun

Adolescent, Nervoes était un jeune fidèle du dieu Xélor, surdoué mais complexé. Quand on mesure un kamamètre les bras levés et qu'on est entièrement ficelé dans des bandelettes défraîchies, ce n'est pas vraiment facile de séduire les filles ! Il fallait la jouer autrement.
Nervoes misa sur le vol de bijoux ! Et les femmes raffolèrent très vite de ce gentleman qui venait détrousser leurs corps pudiques à grand renfort de « Ralentissements » (histoire qu'elles aient bien le temps d'admirer le maître à l'œuvre).
Aujourd'hui, Nervoes est recherché activement par la milice comme par ses admiratrices elles rêvent de lui enlever ses bandelettes ! Sa capture est à réserver aux mercenaires expérimentés.

Brumen Tinctorias

Jeune Eniripsa animé par de nobles idéaux, Brumen rêvait d'instaurer la paix dans le monde, même si pour cela il devait bouleverser l'ordre cosmique (rien que ça !) Mais, malheureusement pour lui, le dieu Iop ne l'entendait pas de cette oreille.
Pourchassé par Rish Claymore, un fidèle du dieu à la chevelure de Cawotte, Brumen se réfugia dans les Landes de Sidimote. Corrompu par les vapeurs putrides de l'endroit, son esprit se remplit d'une folie meurtrière et son corps se couvrit de stigmates (comme quoi, il ne fait pas bon traîner dans le coin !).
Depuis, il cherche sans relâche le moyen de faire vaciller les dieux et patiente en attaquant les aventuriers un peu trop audacieux. Sa capture est à réserver aux Mercenaires expérimentés.

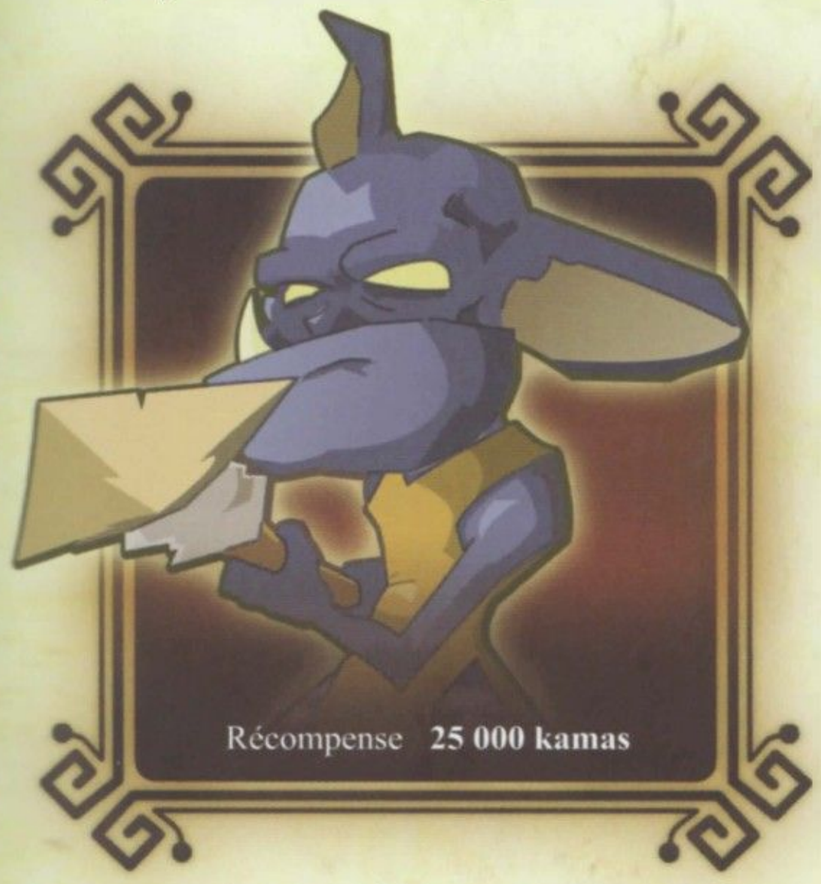
Rok Gnorok

Un monstre sans vergogne rôde du côté de Pandala ! Si vous lisez ces quelques lignes, rentrez vite chez vous et barricadez-vous ! Le perfide, l'infâme, l'ignoble Rok Gnorok ne fera qu'une bouchée de votre pauvre Piou Piou si vous ne surveillez pas ce dernier d'assez près !
Remercions Grand-Mère pour cette mise en garde. Cette respectable citoyenne Enutrofette a elle-même été victime de la cruauté de cette créature au cœur de pierre. Rok a écrabouillé KwoKwo, son Piou bien aimé ! Une cérémonie a d'ailleurs été organisée à la mémoire de feu KwoKwo. En attendant, condamnons sans tarder la sauvagerie de cet écraseur de volatile !
La capture de Rok est possible pour des aventuriers peu expérimentés.

Musha l'Oni

Il fut un temps où Musha était un dentiste fort apprécié. Sans mentir, on peut même dire qu'il était le meilleur arracheur de dent de la Forêt Maléfique.
Oui mais voilà, il arrivait à Musha d'être un peu distrait, et particulièrement lorsqu'une demoiselle aux formes avantageuses venait faire appel à ses services. Malheureusement pour lui, il ne fait pas bon mélanger ses potions anesthésiantes quand on s'occupe de la fiancée du terrible Dark Vlad ! Ah, pauvre Musha, s'il avait pu ce jour là refouler ses pulsions.
Effrayé à l'idée de subir les représailles du Iop maudit, Musha s'enfuit de la Forêt Maléfique et, hélas, il sombra dans la folie. Aujourd'hui, l'Oni n'a rien perdu de son talent il arrache toujours les dents de ses patients. mais de tous les autres aussi ! Sa capture est à réserver aux aventuriers très expérimentés.

Marzwel le Gobelin



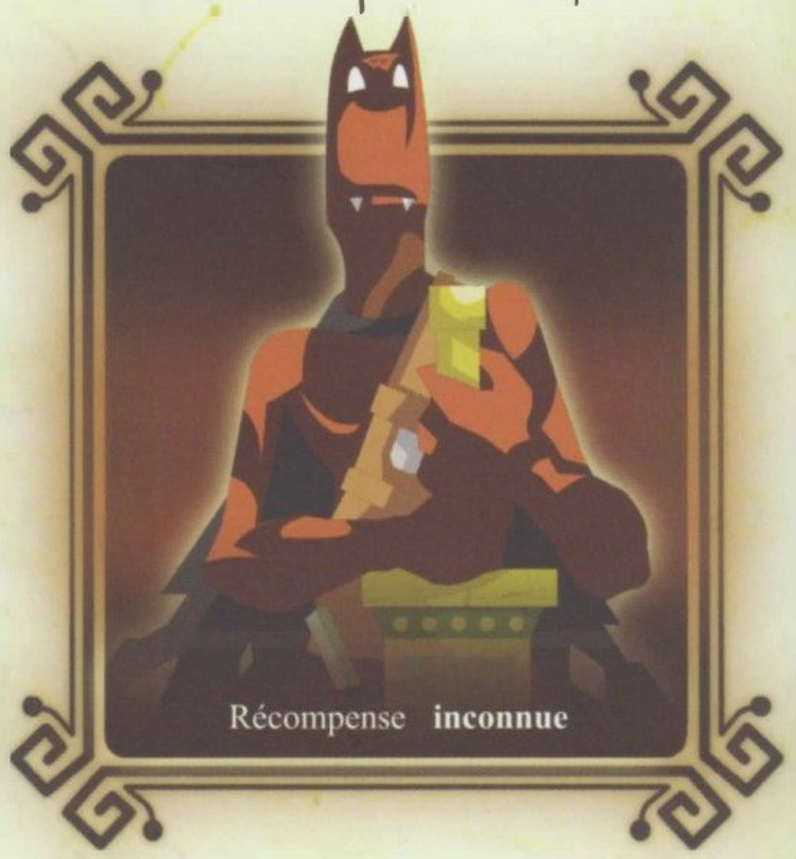
Marzwel est un incompris parmi les siens il tape sur des bambous et ça lui va bien. Mais chez les Gobelins, on a pas trop l'oreille musicale. Taper sur des crânes, passe encore, mais sur des bambous ! Du coup, Marzwel est un peu le Boufton noir de la famille.

Et pourtant, il rêve de monter un groupe (Marzwel et son orchestre) et de se produire aux arènes de Brâkmar pour répandre la Bambattitude. En attendant, il compose des chansons du côté de Pandala, au milieu de ses bambous qui lui sont si chers. Mais gare aux aventuriers qui viendraient le déranger quand l'inspiration le gagne ! Il peut se mettre de fort méchante humeur (ça reste un Gobelin, quand même) ! Sa spécialité le planté de bambou. dans le corps de ses adversaires!
Sa capture est à réserver aux aventuriers expérimentés.

Zatoïshwan

Zatoïshwan était un vieux sage féru de méditation qui fut un jour frappé par un véritable coup de foudre. La déesse Pandawa envoya le tonnerre et les éclairs (on a dit « un véritable coup de foudre », vous suivez ?) pour lui révéler l'art martial ancestral du Pandawushu.
Pendant un temps, Zatoïshwan devint donc une sorte de super-justicier défendant sans relâche la veuve et le Piou. Mais une nuit, alors qu'il avait un peu abusé de la bière de Bwork et qu'il lui manquait quelques kamas pour payer le tavernier, le vieux guerrier eut un éclair de génie détrousser le faible et l'opprimé serait bien plus lucratif que de venir à leur secours !
Depuis, il a renié la déesse Pandawa et harcèle la populace, toujours en quête d'une bonne bière à verser dans son gosier. Sa capture est à réserver aux aventuriers très expérimentés.

Nomekop le Crapoteur



Ecaflip célèbre pour ses méfaits, Nomekop s'est vu affublé de ce curieux surnom à cause de son penchant pour les substances illicites. Il est en effet très friand de feuilles de Dzibi roulées qu'il fume à longueur de journée. Cette plante censée avoir des effets apaisants sur les nerfs, ne calme pas pour autant le caractère emporté de Nomekop le Crapoteur. Et gare à ceux qui oseront prononcer ce surnom en sa présence ! Car en plus d'avoir les nerfs à fleur de peau, cet Ecaflip est plutôt du genre susceptible.
Notons qu'il exerce sa mauvaise influence sur ses deux fidèles compagnons, Eratz le Revendicateur et Edasse le Trouble-Fête.

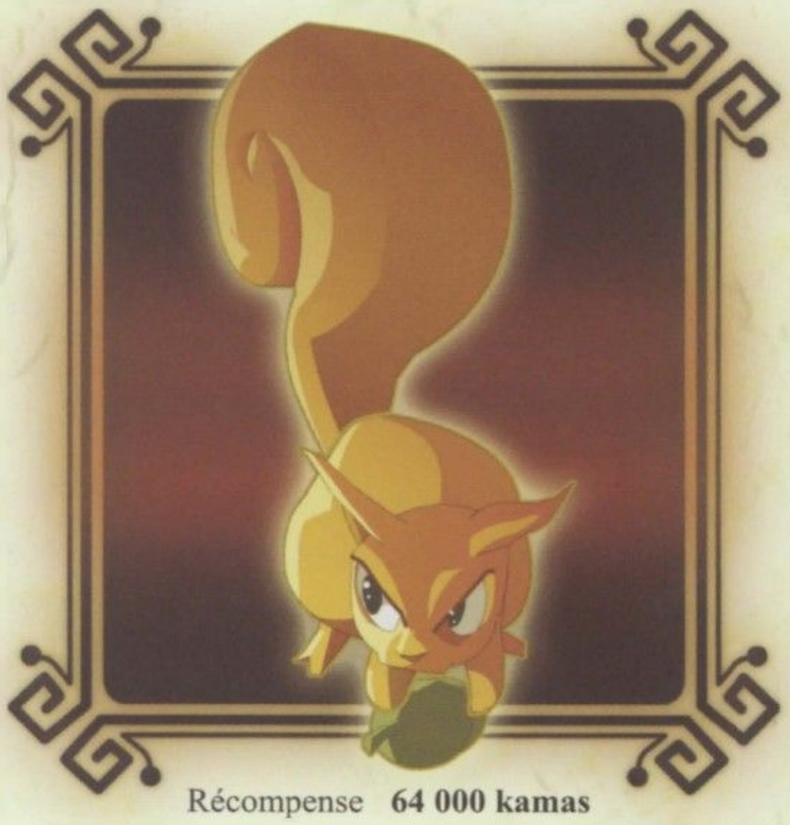
Eratz
le Revendicateur

Peu de gens le savent, mais Eratz est plutôt de nature paisible. en théorie ! Le problème, c'est qu'il est très influençable (la taille particulièrement réduite de son cerveau de Iop a sûrement une part de responsabilité dans cette affaire !). Et, forcément, Eratz traîne avec la pire racaille de la contrée Edasse et Nomekop. Il est d'ailleurs un peu jaloux de la renommée de l'Ecaflip. Du coup, il est facilement irritable (et la fumée des Dzibis de Nomekop n'y change rien !). Mieux vaut donc ne pas trop se frotter à lui car il a tendance à vouloir prouver qu'il le vaut bien (ah, ces Iops et leur chevelure mythique !).

Edasse le Trouble-fête

Edasse est du genre à casser l'ambiance. Evitez donc de l'inviter à vos petites sauteries Astrubéennes. De toute façon, il s'invitera quand même. La mine austère, un visage froid et couvert de cicatrices, ce Sacrieur antipathique peut plumer un Tofu rien qu'en le fixant du regard. Grand habitué des tavernes, ce qu'il préfère dans la bière c'est la mousse. Il est d'ailleurs toujours partant pour faire mousser le sang des aventuriers imprudents lorsqu'il écume les Plaines de Cania avec ses deux acolytes, Nomekop et Eratz. Un conseil s'il vous arrive de faire avec lui une partie de jeu de Goh, laissez-le gagner ! Sinon il risquerait de très mal le prendre.

Fouduglen l'Ecureuil



Gwenolaz Barnumuze recherche désespérément son petit Fouduglen. Célèbres Osamodas montreurs d'écureuils savants, les Barnumuze se réunissent chaque année pour un spectacle de lancer de noisettes et d'équilibre sur Nodkokos. Problème pour Gwenolaz son écureuil est sujet aux montées d'hormones. et se nourrit exclusivement de glands !
Poussé pas ses pulsions gourmandes, il s'enfuit régulièrement, à la recherche d'un ou deux glands succulents à se mettre sous la dent. La petite Osamodas est totalement désemparée... Doit-elle apprendre à récolter les glands pour que son écureuil s'intéresse enfin à elle ? Ou faut-il qu'elle se résigne à quelques bons coups de fouet bien placés ? La capture de Fouduglen est possible pour les mercenaires peu expérimentés.

Aermyne 'Braco' Scalptaras

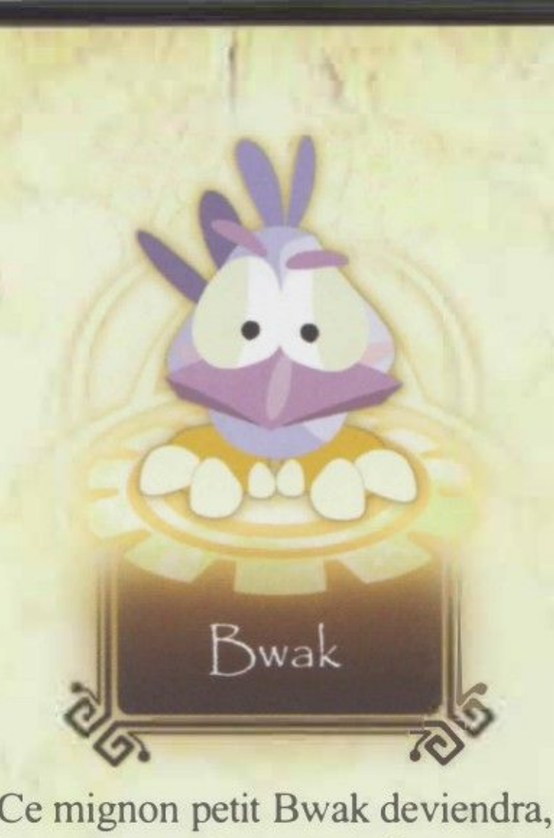
Garder les mômes des autres peut parfois rendre marteau. C'est ce qui est arrivée à Aermyne, nourrice pourtant réputée dans Amakna, qui fut prise d'une crise de folie sanguinaire après qu'un jeune Eniripsa eut braillé trop près de son oreille. La pauvre en fut tellement sonnée qu'elle se mit à entendre des voix. pas très angéliques !
Ce qu'elle prit pour sa conscience lui fit prendre conscience (tiens, justement !) qu'elle était trop importante pour passer le reste de sa vie à torcher de jeunes Srams. N'écoutant que son courage (et cette mystérieuse voix dans sa tête), elle attrapa son battoir à linge et chassa les marmots hors de sa maisonnette en les rossant sévèrement !
Les Astrubéens n'aiment pas les bourreaux d'enfant et la milice traque toujours la sombre Aermyne.
Sa capture est possible pour les mercenaires assez expérimentés.

Les Familiers

Dans le Chanil d'Oshimo Li'Kross Babine, tu trouveras tout ce dont tu as besoin pour prendre soin de ton familier préféré, notamment de la poudre d'Eniripsa. Tous ceux qui veillent sur la santé de leur compagnon à poils, à plumes ou en plaque d'armure, ne peuvent plus de passer de cette substance, ô combien précieuse ! Elle permet en effet de requinquer n'importe quel familier qui aurait un peu souffert pendant un combat, ou qui aurait été oublié au fond d'un inventaire pendant quelque temps. (Eh oui, ça arrive aux aventuriers les mieux organisés) Et si la poudre d'Eniripsa ne suffisait pas, dis-toi que tu pourras toujours ressusciter ton familier... non c'est une blague ! Comme dit Oshimo, jamais à court de bons mots lorsqu'il s'agit d'écouler sa poudre d'Eniripsa : « Si ton familier est crevé, tu l'as bien cherché. » En revanche, tu pourras refourguer la dépouille de ton compagnon préféré à Oshimo. Il t'en offrira quelques kamas et, ça, c'est quand même une bonne nouvelle !

Chacha

Cette petite boule de poil friponne et câline fait craquer la gente féminine toutes classes confondues. Un animal redoutable donc.

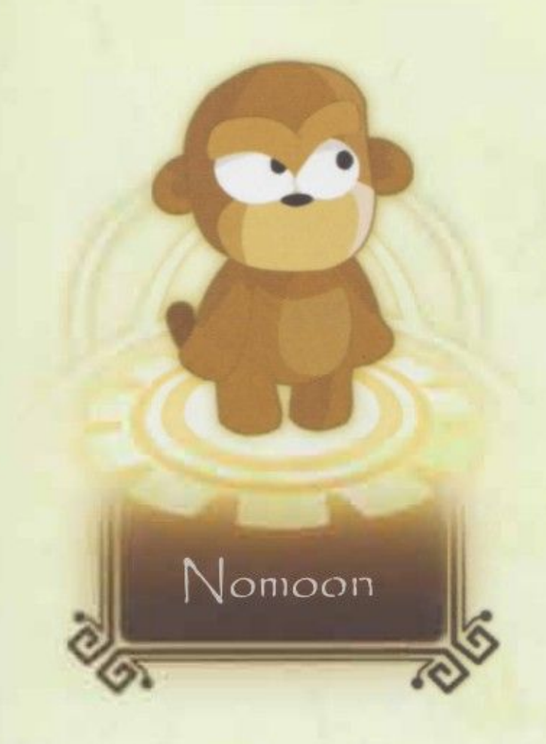


Bwak

Ce mignon petit Bwak deviendra, plus tard, un affreux Kwak. Jusque là n'ayez pas peur de le garder à vos côtés.

Chienchien

Avec ce petit toutou, vous goûterez aux joies des petites promenades pipi. Il est déconseillé de lui donner à manger, sous peine de perdre une main.



Nomoon

Ce petit singe chapardeur semble s'être attaché à vous maintenant. Il est très exigeant sur le plan alimentaire et n'accepte que les végétaux qui poussent sur son île.

Fëanor

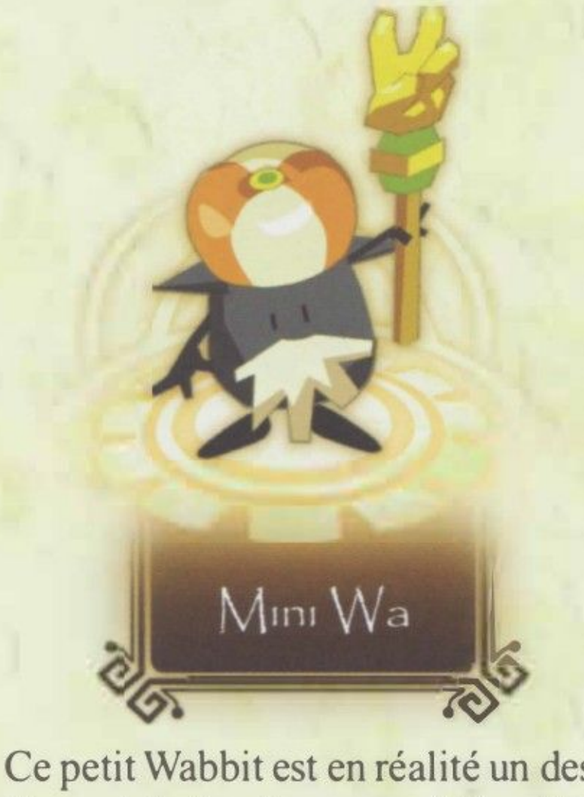
En compagnie de ce familier, n'importe quelle personne du sexe opposé vous fera les yeux doux. Hypnotisé(e) par Fëanor, il ou elle mangera du Pichon cru, et se frottera contre vos jambes. Côté glamour, on a connu mieux, pas vrai ?

Dragoune

Ce petit dragon a la peau aussi rose que les fesses d'une femelle Bwork. Un bon moyen de vous faire fantasmer à moindre frais et sans risques.

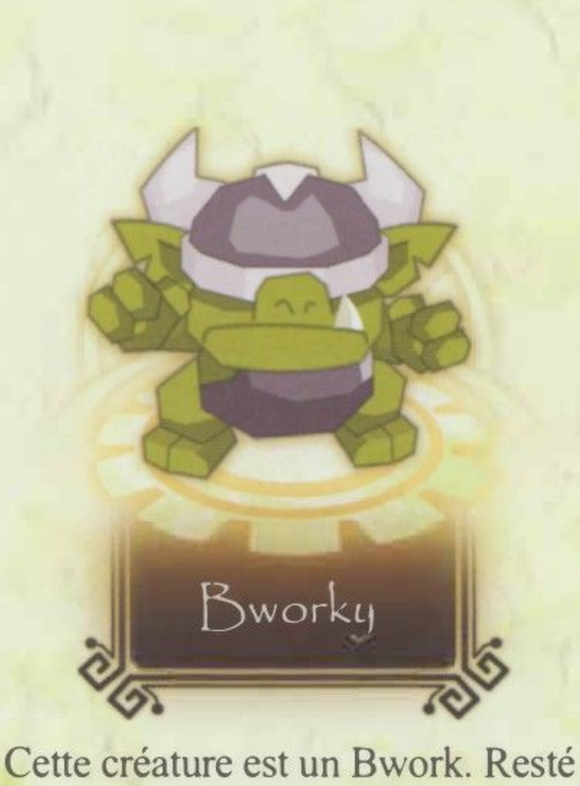
Croum

Ancien soldat de plomb retraité, cette créature en métal est devenue vivante. Elle vous suivra partout et fera tout pour vous défendre au péril de sa vie.



Mini Wa

Ce petit Wabbit est en réalité un des fils cachés du tristement célèbre Wa Wabbit. Peut-être qu'il montera un jour à son tour sur le trône.

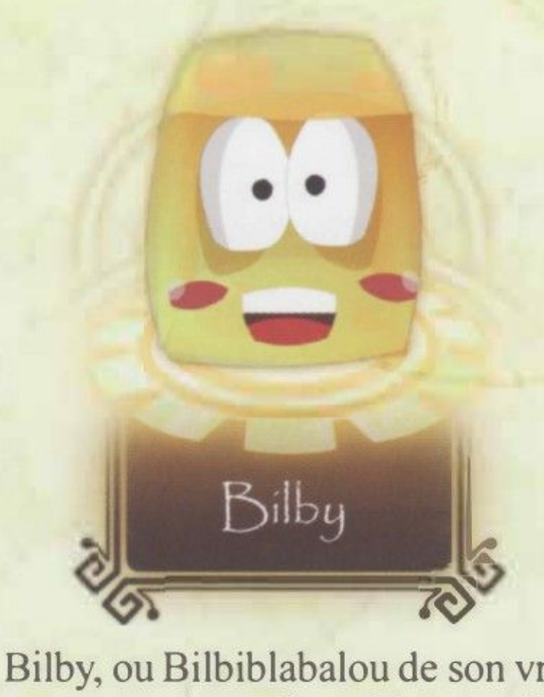


Bworky

Cette créature est un Bwork. Resté enfermé vivant dans un bocal pendant plusieurs décennies, il en a pris la forme, et restera nain toute sa vie.

Minimino

Ce bébé Minotoror peut être approché sans risquer de perdre une main. Elevez-le donc comme l'un de vos propres enfants, avec des coups de bâton !



Bilby

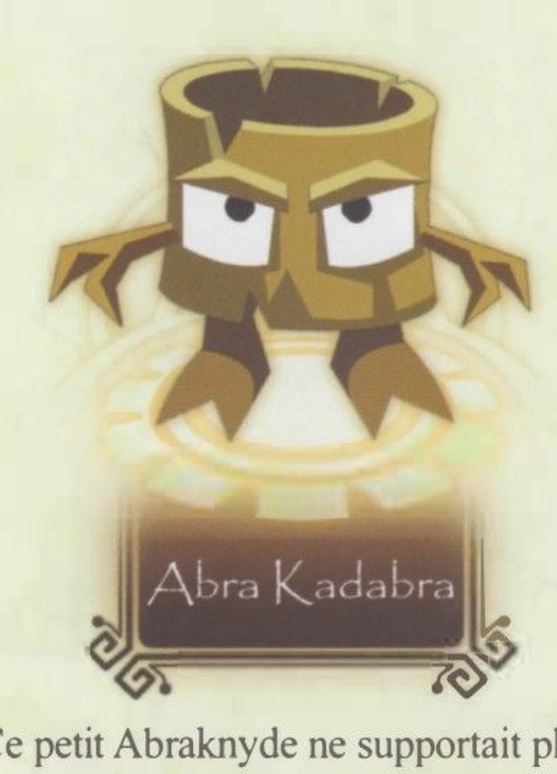
Bilby, ou Bilbiblabalou de son vrai nom, est une petite gelée en quête d'aventure. Elle possède des pouvoirs remarquables !

Péki

Cette créature ressemble de loin à un Chienchien végétarien. Elle ne se nourrit donc que de végétaux et plantes qui poussent sur l'île de Pandala.

Willy le relou

Willy le Relou est vraiment une méchante créature. Son enfance a, semble-t-il, été particulièrement difficile. Il vous accompagnera partout et fera fuir vos amis.

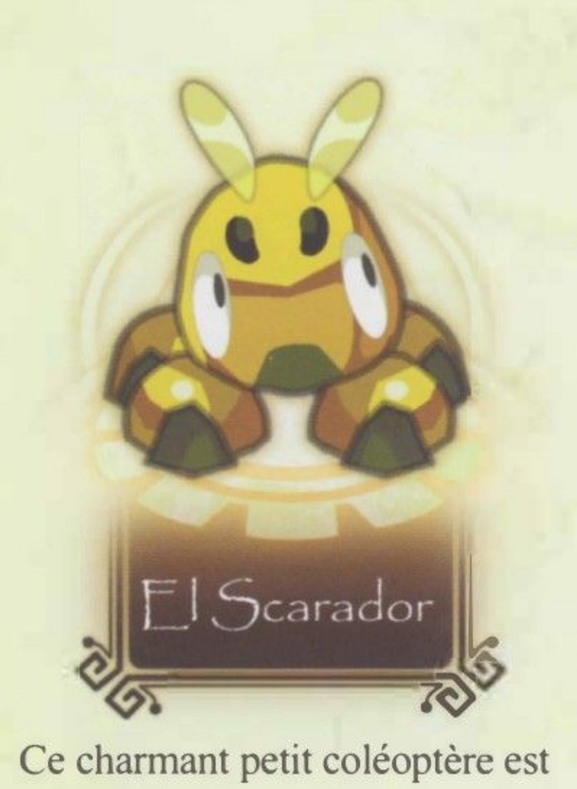


Abra Kadabra

Ce petit Abraknyde ne supportait plus sa famille et a décidé de se rebeller. Aujourd'hui, il vous accompagne et comptabilise les Abraknydes que vous réussirez à exterminer.

Bouloute

Ce petit monstre vous suivra partout, et se nourrira des restes de ses congénères. Tantôt terrifiant, tantôt amusant, il égayera votre vie, avant peut-être de vous la prendre définitivement.



El Scarador

Ce charmant petit coléoptère est redoutable. Humilié par ses amis lorsqu'il était jeune, il a décidé de se venger, et vous aidera à botter le derrière de tous les Scarafeuilles que vous rencontrerez.

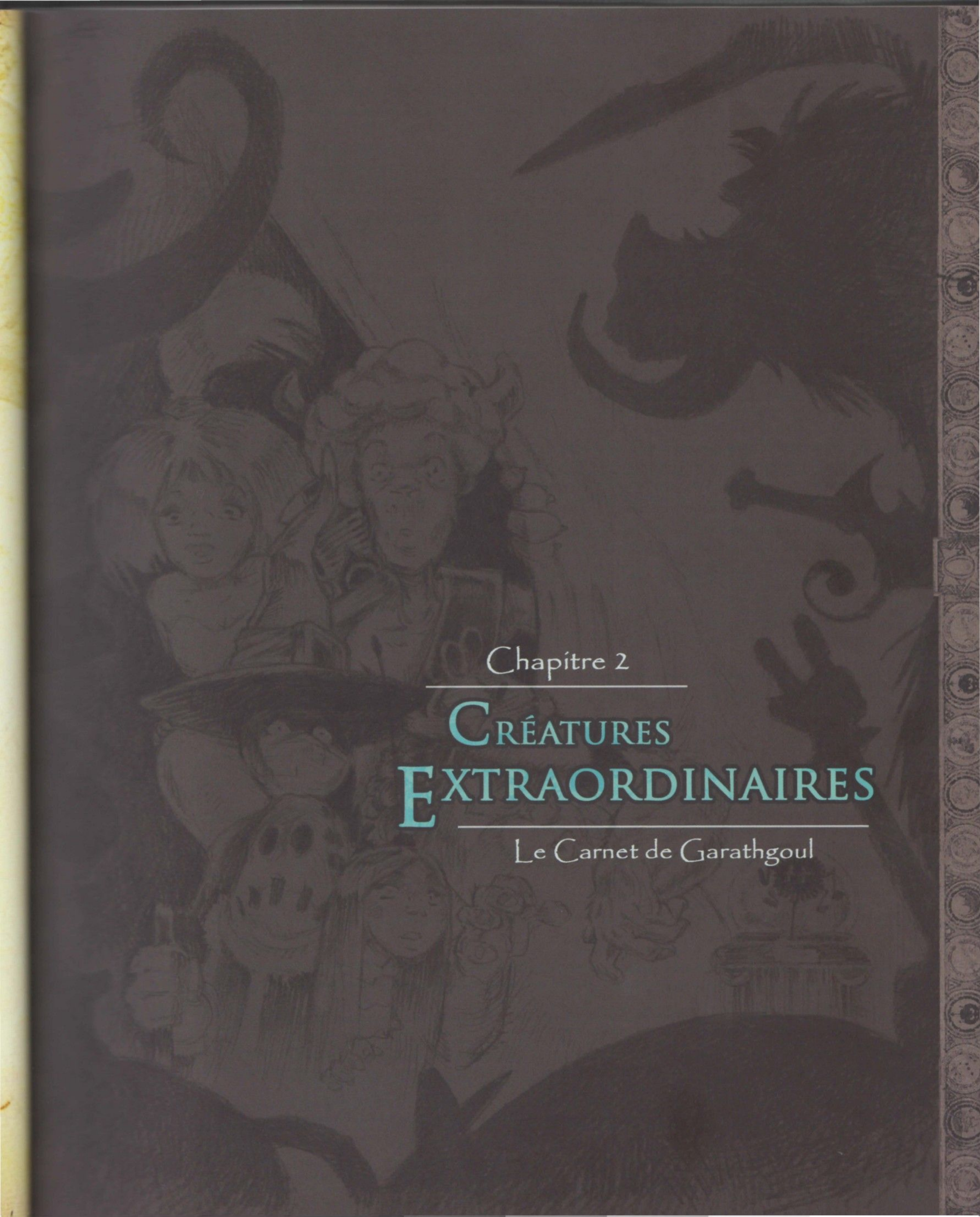
Tifoux

Cette splendide créature est un lointain cousin des célèbres Lenalds de l'île des Wabbits. Plus téméraire, mais également beaucoup plus indisciplinée, elle saura vous apporter son aide durant vos combats.

Bébé Pandawa

Cet adorable Bébé Pandawa adorera vous suivre partout pour découvrir le Monde de ses grands yeux ronds. Ce familier apprivoisé mange du riz, mais accepte également les noisettes.

AVIS DE
RECHERCHE
AVIS DE
RECHERCHE



Chapitre 2

Créatures Extraordinaires

Le Carnet de Garathgoul

Sous un franc soleil de printemps, la cité de Bonta bruissait d'activité. L'Ecaflip Garathgoul aperçut le fameux Ulgrude, reconnaissable entre tous à sa chevelure étincelante. Le protecteur de Martalo était venu en personne s'assurer que le Mois dont il avait la garde remplissait son office jusque dans la cité de lumière. Grâce à Ulgrude, la saison était clémente. L'eau coulait paisiblement dans les canaux de la ville et la verdure alentours faisait ce qu'elle avait à faire : pousser, ce qui est déjà pas si mal pour un végétal. Garathgoul ne s'attarda pas dans la foule. Sans même consulter les vendeurs à la criée, il se dirigea droit vers la taverne du Feubuk. Il savait qu'il allait tomber à coup sûr sur son vieil ami Dwanlaposh et, en effet, le chasseur de trésor y était.

-1-
Le Maitre Corbac

Assis sur un tabouret branlant devant une chope vide. Une amulette du Crocodaille incrustée de pierreries autour du cou, des anneaux de Bouftou Royal à chacun des doigts, Dwanlaposh était un Enutrof qui avait réussi dans la vie. Même dans la taverne du Feubuk, au beau milieu de la fine fleur aventurière de Bonta, son opulence se remarquait.

« Par toutes les pelles que j'ai prises dans ma vie, mais c'est le vaillant Garathgoul ! s'écria le vigoureux Enutrof au teint hâlé. Apporte nous de la bière, tu veux bien, ma p'tite broussaille en sucre d'orge ? »

Il claqua alors dans ses mains larges comme des battoirs et la Sadidette qui était sur ses genoux se leva en lançant un regard hautain à l'Ecaflip.

« Belle plante, hein ? susurra l'Enutrof, en suivant l'ondulation des hanches de la petite Flaurwian. Il fit un clin d'œil à l'Ecaflip, puis reprit: « Un peu plus tôt et je te présentais Ulgrude. Mais toi, ce n'est pas le printemps qui t'amène à Bonta ? Alors quoi ? Le négoce ?

— Bien plus que ça ! répliqua l'homme-chat en lançant sur la table son sac plein à ras bord. Un testicule de Mulou roula sur la table. Dwanlaposh le prit entre le pouce et l'index tout en sortant de sa poche un verre grossissant. Il siffla en connaisseur

— Tu en tireras un bon prix, crois-moi.

— Dwanlaposh mon ami, mon frère ! Les temps changent ! Battre la campagne et les plaines, c'est devenu dangereux. Beaucoup trop à mon goût. A moins que ça n'en vaille la peine !

— Et qu'est ce qui vaut cette peine-là d'après toi ? demanda l'Enutrof en soufflant sur la mousse de sa bière qui venait d'être servie.

— Je reviens d'Astrub et, là-bas, j'ai rencontré une de tes connaissances, un certain Metag ! lança l'Ecaflip.

Dwanlaposh s'étouffa dans la mousse de sa bière. Entre deux quintes de toux, il prit son ami par le bras et réussit à l'emmener à l'extérieur de l'auberge populeuse et bruyante.

— Sois discret lorsque tu évoques cet individu ! morigéna Dwanlaposh. Il jeta un regard vers un garde qui faisait sa ronde au loin. « Méfiance ! Les gardes laissent parfois traîner des oreilles indiscrètes ! Si Danathor, l'intendant de notre bien aimée ville, apprenait que tu as prononcé le nom de Met.

— Il y a un coup à faire, Dwanlaposh ! Ce Metag promet maints trésors à ceux qu'il juge digne de partir à l'aventure... Et je me suis laissé entendre dire qu'il avait même un Dofus en sa possession! Bref, tu me connais, je sais me montrer persuasif. Metag m'a confié l'Encyclopédie de sa famille. Tout ce que nous avons à faire, c'est d'explorer quelques Donjons, d'en dresser la carte. et de croquer les créatures qui y habitent.

— Comment ça croquer ? Tu sais au moins QUI on risque de rencontrer là-bas ?

— Croquer, c'est une façon de parler. Metag veut un croquis de chacune des créatures légendaires qu'on rencontrera.

— Mais que va-t-il faire de ça ?

— Collection d'art, rituel d'envoûtement, qu'importe !

— En clamant haut et fort que tu acceptes la quête de Met. cet individu, tu vas t'attirer des ennuis. J'en connais plus d'un qui ont répondu à son appel, et qui seraient prêts à se mettre en travers de ta route. enfin, ceux qui sont encore vivants, car les Donjons dont tu parles sont parmi les plus dangereux du Monde !

— C'est pour cela que j'ai besoin d'alliés.

Et l'Ecaflip se dépêcha d'ajouter

— En seras tu ?

— Comme tu y vas, Garathgoul !

L'Enutrof se passa la main sur son crâne chauve.

— Rallier des aventuriers, partir en campagne ! Ça me changerait du commerce de minerais. Ma foi, c'est fort tentant ! Mais partir explorer des Donjons est une tâche harassante ! Enutrof seul sait où trouver les clefs !

Dwanlaposh se caressa la barbe, songeur.

— Le dieu Enutrof le sait peut-être. Mais, moi je n'ai pas besoin de lui, puisque je les ai ! dit fébrilement Garathgoul en brandissant une clef en forme de plume sous le nez de son ami. L'Enutrof resta muet quelques minutes.

— Un certain Maître des Clefs, ami de Metag, m'a remit tout un trousseau avec les clefs des Donjons du Monde.

— Maître des clefs, hein ? Il porte bien son nom celui-là. Sacredondaine ! On dirait que les dieux t'ont jugé digne de cette quête ! Ceci nous sera utile, c'est sûr. Une seule chose pourrait me retenir Flaurwian, ma luxuriante moitié.

— Vous avez oublié ceci ! dit une voix derrière eux. La Sadidette se tenait,

« Braves entre les braves. Vous participez à la quête de Metag, aussi je vous épargnerai la causerie habituelle... »

droite et fière, un testicule de Mulou dans la paume. « Et ne comptez pas partir Donjonner sans moi ! »

***

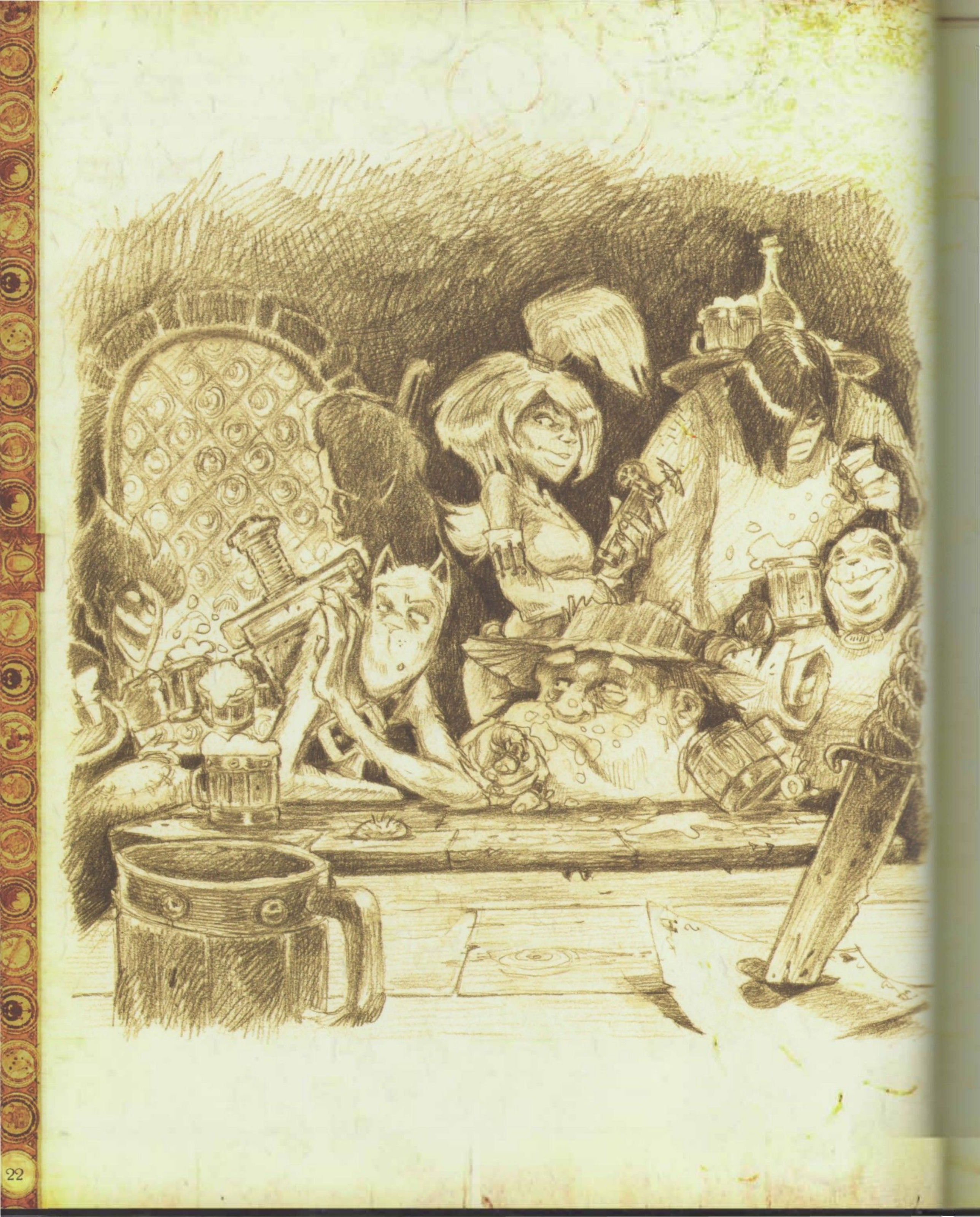
Ce soir-là, dans l'une des cambuses de la taverne, à la lueur du feu de cheminée, Garathgoul déroula la carte du Monde que lui avait donné le Maître des Clefs. La carte était ancienne, et les inscriptions innombrables. On pouvait y reconnaître plusieurs écritures différentes , elles témoignaient chacune du travail minutieux et des heures passées à élaborer le précieux document. L'Ecaflip pointa du doigt les alentours de Bonta, déchiffrant le feuillet maculé de tâches et déchiré par endroits.
« Le "Commandeur des Corbeaux" dont il est fait mention, c'est le fameux Maître Corbac. Il est à quelques lieues d'ici, vers le nord.
— On dit qu'il aime faucher les âmes et qu'il est habile à confectionner des linceuls de plumes noires, ajouta Flaurwian. Nuit et jour, il est entouré d'une nuée de Corbacs. Si l'on en croit la carte, il sait où se trouvent les Dofus. Ça pimenterait notre aventure si, en plus des dessins, on mettait la main sur les œufs de Dragon !
— Je me demande si je ne déteins pas sur toi, ma toute belle, déclara Dwanlaposh en zieutant la Sadidette. Le Maître Corbac sera difficile à vaincre, vous le savez.
— Pas si nous sommes ensemble ! » répondit Garathgoul.
Lorsque le trio débarqua dans les Pénates des Corbacs, cinq autres aventuriers attendaient que le Maître rejoigne sa demeure. Lorsque la créature parut enfin, la nuit était déjà bien avancée. Le Maître n'eut pas le temps de pousser la porte métallique de sa Bibliothèque que les huit aventuriers lui tombaient déjà dessus. Etre Maître des oiseaux sombres n'était décidément pas de tout repos voir ses Corbacs se faire écharper les uns après les autres, terminer une soirée bien arrosée la tête prise entre les ronces agressives d'une Sadidette qui hurlait comme une hystérique, sans compter le ménage à faire (car les fientes de Corbac, c'est certes décoratif, mais ça colle et ça ne sent pas la Rose Démoniaque). Bref, le Maître Corbac n'était pas au mieux de sa forme cette nuit-là. Il expédia cinq aventuriers sur les huit, car il avait une réputation à tenir. Puis il s'appuya contre sa faux et dit d'un ton las
« Braves entre les braves. Vous participez à la quête de Metag, aussi je vous épargnerai la causerie habituelle. Vous avez décimé mes Corbacs, avec une fougue digne des plus grands héros de ce Monde, trêve de baratin. Je sais pourquoi vous êtes venus, et vous serez satisfaits, fin du blabla. »
Il déposa à leurs pieds une Corbacape, une Cape Fulgurante, une Corbacoiffe et une paire de Corbottes, puis il fit un pas en arrière.
« Si vous pouviez me dessiner avec ma panoplie au grand complet, ce serait sympa. Là, comme ça, dit-il en tournant légèrement la tête, c'est mon meilleur profil. Sinon, le sieur Metag vous l'a certainement dit, c'est à la limite entre Cania et Sidimote qu'il faut vous rendre. J'imagine que Metag a d'ailleurs précisé que vous rencontrerez encore quelques péripéties avant de trouver le fameux. » Il éternua alors et souffla « .ofus Royal ! » avant de disparaître.
— J'ai bien entendu ? dit Garathgoul. Il a parlé d'un Dofus Royal ! »
— J'ai compris comme toi ! Metag possède donc un Dofus Royal ! » répliqua Dwanlaposh.
— En route pour le Sud de Cania ! » clama Flaurwian.

C'est ainsi que les trois aventuriers se mirent en route, sans même se reposer, l'œil brillant et la foulée légère, brûlant d'envie de franchir les portes de Cania.

Le Maître Corbac

Maître Corbac, sur ses bottes volantes perché, tenait entre ses serres une faux. Maître roublard, par les drops alléché, lui tint à peu près ces quelques mots
« Eh bonjour Môssieur de Corbac ! Que vous êtes joli, que vous me semblez smart. Sans mentir, si votre ramage se rapporte à votre plumage, vous êtes le Phénix des hôtes de ces bois ». A ces mots, Maître Corbac qui ne se sent plus de joie, soulève sa large fourche. Et, avec un rire sadique dans la voix, au cou du roublard découpe une seconde bouche.

Moralité :
« Tuez d'abord le bonhomme avant qu'il n'aille vous faucher.
Sinon c'est vous qui, en fantôme, le phénix irez chercher. »



-II-

Le Minotoror

Quittant la cité de Bonta, nos aventuriers ont parcouru les plaines de Cania, cheminant dans la direction du Sud-Ouest... Avec leur premier croquis de créature légendaire sous le bras, ils allaient bon train, sans savoir vraiment s'ils se dirigeaient dans la bonne direction...

Cette journée avait été morne. Seule la rencontre d'une Eniripsa sympathique, répondant au doux nom de Gremish, avait pu briser la monotonie du voyage. Elle avait enchaîné les Mots d'esprit sans faire de pause, tant et si bien que ses compagnons regrettaient maintenant le silence de Cania... Heureusement pour eux, les potions de soin de Gremish étaient délicieuses ! Les quatre compagnons marchaient à travers les plaines de Cania. Les nuages, bas et immobiles, stagnaient dans un ciel couleur de chaux. Un vent léger agitait les herbes hautes, telle une houle jaune qui arrivait jusqu'à la poitrine de nos héros.

Profitant d'une pause de Gremish, Dwanlaposh interpella Garathgoul « Tu ne trouves pas ça bizarre toi, que le Maître Corbac connaisse Metag ?

— Bah, avec le temps et en considérant le nombre d'aventuriers envoyés par Metag, le Maître Corbac a dû en voir défiler. Ça crée des liens. Faut bien avouer que ça m'arrange il n'a pas fait d'histoires lorsqu'on l'a dessiné, même si ce n'était pas des plus réussi.

— Mmh, j'ai fais ce que j'ai pu ! dit Flaurwian. J'étais pas censée dessiner

— Eh ! Mais en plus d'adorer les bons Mots, j'adore crobarder ! dit Gremish. J'ai même mon matériel avec moi !

— On verra ça. M'est avis que tu trouveras bientôt l'occasion d'exercer tes talents. Enfin, si ta carte dit vrai, Garathgoul ! Une créature hante ces parages, paraît-il. Et elle se sert de Tofus comme projectiles ! »

Flaurwian s'interrogea tout haut « Dommage que la carte soit trop abîmée pour qu'on puisse déchiffrer quoi que ce soit concernant ce monstre... On n'en sait pas beaucoup plus, à part cette histoire de labyrinthe. Même son nom n'est plus lisible Mino. Minotogore ?

— Vous avez remarqué toutes ces épines de Champ Champ, ces tiges de Pissenlits. C'est peut-être à cause de cette créature ? Ça expliquerait pourquoi le sol en est jonché, constata Gremish.

— Chut ! » intima l'Ecaflip.

Il fit signe à ses compagnons de se dissimuler dans les herbes. Le vent portait vers eux les bruits étouffés d'un combat. Deux archers décochaient leurs flèches vers un géant trapu qui poussait des cris hargneux. La créature massive était à n'en pas douter un Trool. Elle balançait sa masse d'armes vers un troisième guerrier, probablement un Iop – à cette distance Garathgoul ne pouvait en être sûr. Le guerrier prit la frappe du géant de plein fouet et resta étendu par terre. Un de moins. La créature fonça sur les archers sans se préoccuper de leurs flèches qui se fichaient dans sa cotte de cuir. Quelques minutes plus tard, c'en était fini des fidèles de la déesse Crâ. Trois fantômes grisâtres flottaient mollement au dessus du champ de bataille, l'air déconcertés. Le Trool s'assit dans les herbes et entreprit de retirer les flèches plantées dans sa cotte de mailles en chantonnant un air guttural.

Toujours cachés dans les hautes herbes, nos héros hésitaient à se lancer au combat, quand une voix inconnue les surprit.

— Encore un drame bien ordinaire, par l'Horloge !

Les quatre aventuriers se retournèrent.

Un petit être, vêtu d'un chapeau pointu et d'un manteau qui lui descendait jusqu'aux pieds, se tenait derrière eux. Il bailla largement puis croisa les bras.

— Ecumer les plaines, c'est risqué pas vrai ? S'ils m'avaient écouté, ils seraient encore vivants. Car celui qu'ils attendent, tout comme vous, c'est le Minotoror !

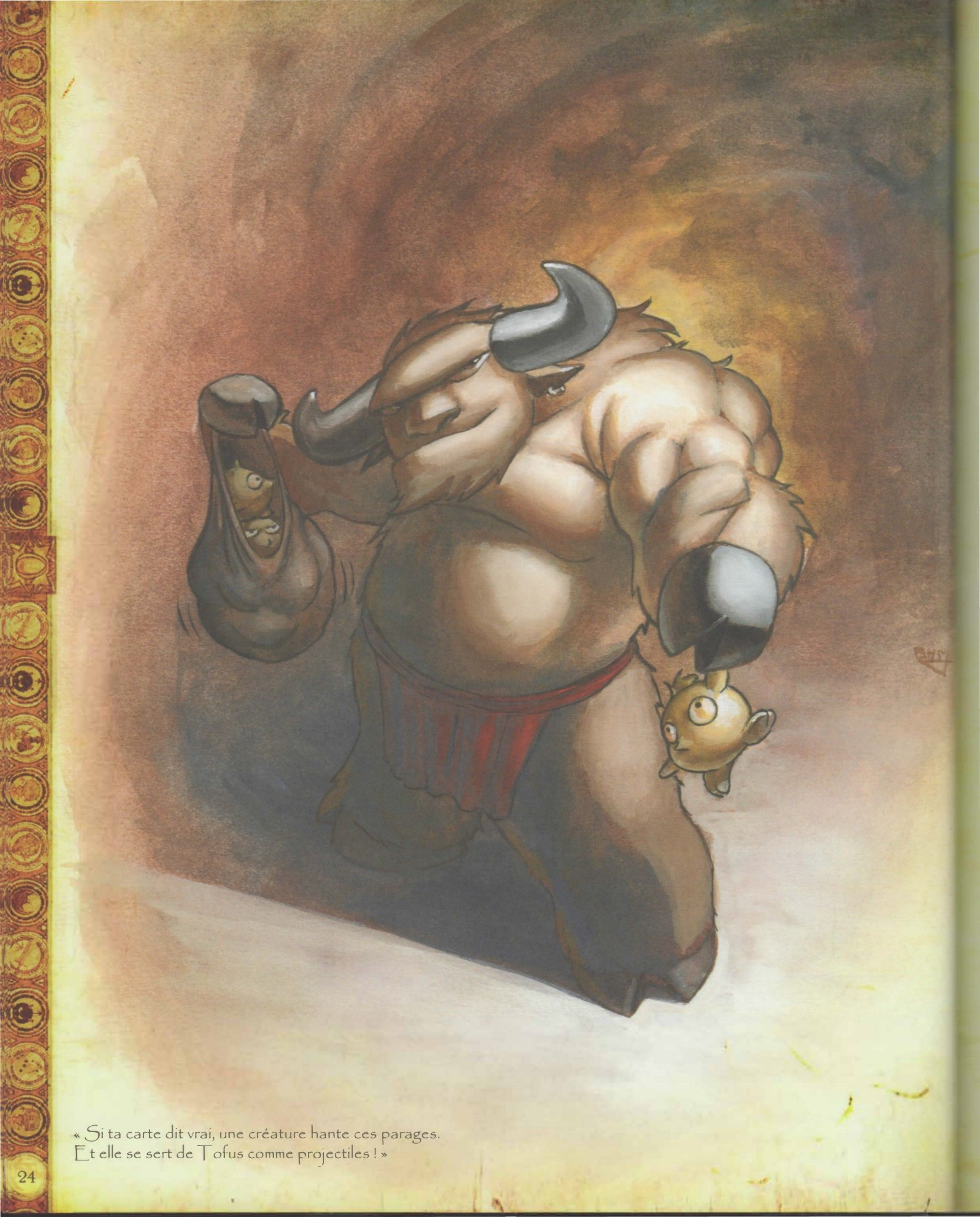
Le disciple de Xélor avait lancé sa dernière phrase d'un air satisfait. Il releva d'une pichenette le rebord de son Choipo Podlard.

— Je me nomme Wanoklox, fidèle au dieu Xélor. Mais ça, vous l'avez certainement deviné.»

D'autres cris retentirent, et à quelques lieues de là, un épais nuage de Sporme s'éleva. Le Xélor leva un sourcil d'un air entendu.

—En voilà d'autres qui passent le temps en tapant sur les Champ Champs. Ils ont dû tomber sur un Maître Bolet ! Ça sent la sporification, vous ne trouvez pas ?

Le Xélor fit mine de prêter l'oreille à la rumeur du combat.



« Si ta carte dit vrai, une créature hante ces parages.
Et elle se sert de Tofus comme projectiles ! »

— J'entends d'ici le Magister Boletus qui s'en donne à cœur joie ! C'est typique ce sifflement, vous entendez ? Et là, la déflagration ? On dirait une armure Féca qui vient d'imploser

Un large sourire fendit le visage de Wanoklox d'une oreille à l'autre.

— Alors comme ça, vous marchez depuis ce matin. Et vous venez du Nord Foire du Trool peut-être ? Je dirai plus au Nord que ça. Ah, je vois ! Bonta ! Vous avez combattu le Maître Corbac ! »

Les compagnons restaient muets, stupéfaits par la perspicacité du Xélor.

— Comment sais-tu cela ? demanda Gremish, les yeux arrondis par la surprise.

— Elémental, très chère, lui dit le Xélor en lui adressant un clin d'œil. Simple déduction. N'est-ce pas une plume de Corbac qui est restée accrochée à l'une des mèches de votre ravissante personne ? »

D'un geste habile, Wanoklox retira une plume noire passée inaperçue dans l'abondante chevelure brune de Flaurwian la Sadidette.

« Ils sont plutôt rares, par ici. Mais ce qui a achevé de me convaincre, c'est la coiffe de votre ami », rajouta-t-il en désignant Dwanlaposh.

L'Enutrof qui lançait des regards noirs au Xélor, vira au rouge. Il avait troqué son chapeau de paille, un Ploukosse de voyage élimé, contre la Corbacoiffe neuve abandonnée par le Maître Corbac.

« On a dit qu'on ne touchait pas au butin, Dwanlaposh ! Pas avant d'avoir mené notre quête à bien, et touché la récompense de Metag », grogna Garathgoul.

L'Enutrof se récria

« Ma foi, on a une fin de printemps bien humide et mon Ploukosse est trempé ! J'ai le nez bouché et les yeux qui piquent ! La Corbacoiffe, au moins, elle me tient chaud.

— Je disais donc, une Corbacoiffe, ça ne se trouve pas chez le premier venu ! Vous l'avez certainement obtenue chez le Maître Corbac... Et, comme il n'en fait pas commerce, vous avez probablement eu cette précieuse coiffe par la force, renchérit le Xélor.

— Tu en sais trop à mon goût. » Garathgoul roula des yeux vers le Xélor qui ignora le regard de l'homme chat.

— Et toi, que cherches-tu ? lui lança l'Ecaflip en se curant les dents avec l'une de ses griffes, histoire de l'impressionner.

— Stupides ou fous sont ceux qui se moquent de mes conseils ! Et trouver le Minotoror est très risqué. »

Le Xélor, poings sur les hanches, le menton légèrement levé, fronçait les sourcils avec l'air de quelqu'un dont la susceptibilité était froissée.

— Tu sembles connaître cette région ainsi que les pièges qu'elle recèle ! dit Flaurwian.

— Je m'en vante rarement, mais c'est vrai. » Le Xélor goûta l'effet de ses paroles puis ajouta « Le Minotoror a longtemps rôdé dans les Plaines, mais il les a déserté. »

« Tu en as trop dit Wanoklox… ou pas assez ! Continue, je t'en prie. » lui dit Gremish.

Sans trop se forcer, le Xélor répondit à l'invitation de la fée.

— Eh bien. Cela fait bien longtemps que le Minotoror s'est réfugié dans l'île qui porte désormais son nom ! Un certain Metag lui aurait confié la garde d'un objet surpuissant...

— Tu veux parler d'un Dofus Royal ?

— Mmh, peut-être, mais c'est une longue histoire. A part ça, vous auriez du pain ? Parce qu'il se trouve que je fais commerce de magnifiques cartes souvenir du Minotoror made in Pandala. J'échangerais volontiers un exemplaire collector, ultra-recherché par les fans, contre un peu de pain ! »

Et tandis que les compagnons s'accordèrent sur l'utilité de toujours avoir un plus petit que soi dans le groupe – surtout lorsque celui-ci est plus futé et qu'il en connaît un bout sur le Monde –, Gremish fit une peinture plus vrai que nature du Minotoror, et tout ça à partir d'une reproduction made in Pandala, ce qui n'est pas un mince exploit, il faut bien l'avouer.

Le Minotoror

Le Minotoror est une terrible créature légendaire, capable d'écraser un Kirboule déplumé entre ses sabots sans même s'en rendre compte !

On raconte qu'il mange des Tofus et qu'il aime les recracher au visage de ses adversaires. Il déambule, perdu dans son labyrinthe, en passant le temps à compter le nombre des dalles. Et compter dédale dans un labyrinthe prouve que le Minotoror est suffisamment intelligent pour savoir ce qu'est un pléonasme. Mais, comme régulièrement des lianes tombent du plafond devant son nez, il perd le fil de ses calculs et doit recommencer comme quoi il vaut mieux ne pas perdre le fil d'la liane dans un labyrinthe.

-III-
Le Chêne Mou

Après avoir habilement portraituré le fameux Minotoror, avec autant de ruse et d'astuce que de peinture, nos aventuriers se sont risqués dans la forêt des Abraknydes, là où siège un Chêne qu'on dit mou. Le printemps touchait déjà à sa fin, et les effets des premières chaleurs commençaient à se faire ressentir

« L'été sera chaud ! »
Les considérations météorologiques de Dwanlaposh lui servaient surtout à embrayer sur l'inévitable question « Quelqu'un aurait une goutte d'eau ? » Dire que l'Enutrof transpirait à grosses gouttes était inexact. Il suait comme un Porkass en rut. Il avait la langue aussi sèche qu'un cœur de Crocodaille. Sa gourde était vide et il avait beau la triturer en tous sens, pas même un soupçon d'humidité ne parvenait jusqu'au goulot.
« Tu es imprévoyant, Dwan', lui dit Flaurwian. Tu as déjà bu toute ta ration. Tu sais pourtant qu'il n'y a pas d'eau dans la forêt des Abraknydes. Ces arbres malfaisants sont trop avares de la moindre gouttelette pour la partager.
— J'ai mieux que ça ! dit Garathgoul. Tu la mets sous ta langue, ça calmera ta soif ! s'esclaffa-t-il en lançant à Dwanlaposh un testicule de Mulou.
— Attends une seconde, je devrais pouvoir te donner une giclée de Sporme de Champ Champ. » ajouta Wanoklox.
Depuis qu'il avait rejoint la bande d'aventuriers, le Xélor avait appris à prendre les jérémiades de Dwanlaposh avec humour.
— Merci bien, camarades, mais il me reste un peu de boue du Boo. Ça me fera un cataplasme à mettre sur ma langue desséchée. » grommela l'Enutrof en extirpant une motte de boue humide du fond de son sac. Il ouvrit une bouche énorme, mais ne put réprimer un haut-le-cœur. « Dieu Enutrof, toi tu sais où a traîné ce Boo. avant d'atterrir dans mon sac. Il se serait vautré dans les excréments des Crabes que ça ne m'étonnerait pas.
— Tu ne vas pas faire le difficile », dit Wanoklox.
Mais Dwanlaposh ne l'écoutait pas, il commençait à prier « OooOooOOoooh EnutrooOooOoof, l'un de tes fidèles à la goOorge desséchée ! Que feras-tu pour lui ?
— RIEN ! » tonna soudain une voix inconnue. Les paroles avaient été prononcées d'un ton net et tranchant. Les aventuriers levèrent la tête. Juste au-dessus d'eux, perchée dans les branches qui les surplombaient, une silhouette sombre dardait vers eux un regard plus noir encore que les feuillages qui la cachaient. Deux larges membranes se déployèrent souplement, et la silhouette descendit à quelques pas des cinq compagnons, ses battements d'ailes soulevant la poussière du chemin forestier. D'instinct, les aventuriers avaient resserré leurs rangs. Rien n'aurait pu trahir l'état de tension dans lequel ils se trouvaient. Vigilants et prêts à se battre, bien qu'aucune lame n'ait été dégainée. La magie semblait calme, très calme... En vérité, tous étaient aux aguets !
« C'est à moi qu'il revient de décider si l'été doit être chaud, ou pas ! » Ces mots cinglaient l'air comme des fouets. L'être qui s'adressait à eux sur un ton aussi péremptoire était d'une beauté sans pareille. C'était une démone et la façon dont elle se déplaçait était empreinte d'une élégance qui rappelait les remous agitant la cime des arbres. Ses gestes contrastaient singulièrement avec le ton de sa voix, dur et cassant. Elle s'inclina sans toutefois les quitter des yeux, dans une sorte de révérence ironique et pleine de défi.
« Dame Hécate, permettez-moi de vous adresser les salutations de Messire Ulgrude, protecteur de Martalo ! » s'exclama Dwanlaposh. La démone lui

« Ces arbres sont vivants, ils ont des yeux qui roulent sous leur écorce. Ils vous regardent, en ce moment même. »

lança un regard noir et perçant. L'espace d'un instant, l'Enutrof crut que deux mains brûlantes se refermaient sur son crâne, et que des doigts inquisiteurs fouillaient son esprit. La démone cherchait à savoir s'il disait vrai. Garathgoul était prêt à bondir, mais il était encore trop loin pour risquer une attaque. Dwanlaposh risquait tout simplement la folie.
De longues secondes s'écoulèrent, sans que les compagnons de l'Enutrof n'osent bouger.
« Cette vérité nous honore tous deux. Toi, pour être un proche d'Ulgrude, et moi, pour être dans ses pensées. Tu retourneras les salutations au protecteur de Martalo. » Elle relâcha son emprise psychique et Dwanlaposh tituba avant de s'appuyer contre le tronc d'un arbre. Il reprit sa respiration tout en s'épongeant le front. « Dame Hécate, reprit Garathgoul, que nous vaut votre attention en ces sinistres parages ? »

La démone pointa une baguette incandescente vers Dwanlaposh. Sous l'effet de la magie d'Hécate, un vent léger poussa de minuscules nuages orageux dans la direction de l'Enutrof, une pluie miniature le rafraîchit, telle une brume matinale. Hécate s'avança vers les aventuriers qui s'écartèrent pour lui ouvrir le passage. « Ces arbres sont vivants, dit-elle, ils ont des yeux qui roulent sous leur écorce. Ils vous regardent, en ce moment même. S'ils vous ont épargnés jusqu'ici, c'est une ruse de leur part ! Car les chemins de cette forêt se forment et se déforment selon la volonté d'un seul le Chêne Mou ! Depuis ce matin, il vous a fait tourner en rond. Et maintenant, il vous mène droit vers le cœur de sa forêt, là où il réside. N'avez-vous pas remarqué comme certains arbres semblent se dresser sur votre route alors que d'autres s'écartent aussitôt ? Vous êtes ses invités, il vous attend. » Sans leur laisser le temps de poser la moindre question, elle reprit « Cette rencontre doit avoir lieu. Elle est inévitable. Comme votre mort. A moins que. » Elle se posa l'index sur les lèvres d'un air songeur. « A moins que vous ne soyez. différents. » Elle claqua des doigts. Les quatre aventuriers furent instantanément transformés en Abraknydes. « Grâce à cette apparence, vous ne risquez rien.
— Dame Hécate, ma broussaille en suc. euh. Flaurwian aura-t-elle à subir quelque effet secondaire ? demanda l'Enutrof, les yeux exorbités et le visage déformé par l'inquiétude.
— Mon enchantement se dissipera en temps et en heure, n'ayez crainte messire Dwanlaposh. Je veillerai personnellement à ce que votre belle amie ne soit pas subitement affectée par des montées de sève inopinées. » susurra la démone.

Hécate leur expliqua ensuite qu'en l'an soixante huit de cette ère, Silvosse avait puni cruellement les bûcherons venus raser une partie de la forêt ancestrale. Il avait utilisé sa magie sylvestre pour vider les corps des malheureux de leur substance vitale, puis il avait forcé leurs âmes à s'incarner dans les troncs d'arbres coupés. Ainsi naquit l'étrange espèce des Abraknydes. La seule qui peut regarder le Chêne Mou en face sans subir sa colère !
Et, en effet, la seule chose que nos héros eurent à endurer suite à l'enchantement d'Hécate, ce furent les rires et les quolibets des autres Abraknydes devant leur allure. Transformés en Abraknydes, ils réalisèrent que marcher sur des racines, ça ne s'improvise pas ! Ce fut un drôle de spectacle de voir quatre Abraknydes clopiner à travers la forêt ! Ils firent plus tard une halte dans la clairière du Chêne Mou, le temps pour Gremish de peindre l'arbre vénérable et terrifiant, puis ils repartirent finalement vers l'antre du Bouftou Royal. Les sages du coin s'en souviennent comme « d'une partie de rigolade à s'en décrocher la mâchoire trois fois de suite » ! Comme quoi s'engager dans une quête héroïque a parfois des effets inattendus.

Le Chêne Mou

Pour reconnaître le Chêne Mou d'un chêne classique, il existe deux méthodes. La première consiste à prélever un gland tombé au pied du chêne, et de juger de sa dureté. Si le gland est ferme en main, vient par paire accrochée à une branche pleine de nœuds, vous avez affaire à un chêne classique. Si par contre l'arbre est mou du gland, bingo !

C'est le Chêne Mou. La deuxième méthode (la préférée des Iops), consiste à abattre l'arbre. Si le Iop en fait des planches, c'est un chêne normal. Si c'est le Iop qui est transformé en copeaux, c'est le Chêne Mou (NdR prévoir assez de Iops en fonction de la taille de la forêt).

-IV-
Le Bouftou Royal

Une fois sortis de la forêt des Abraknydes, nos aventuriers recouvrèrent leur apparence. Flaurwian redevint une belle Sadidette aux yeux de velours, pour le plus grand bonheur de Dwanlaposh, qui redevint l'Enutrof au regard de... d'Enutrof Mais, pour un observateur extérieur, il était tout de même difficile de savoir si la Sadidette avait gagné au change.

A quelques kilokamamètres de là, un jeune Iop foulait d'un pas rapide l'herbe tendre de cet endroit joliment appelé « le coin des Bouftous ». Ses bottes fraîchement graissées, son épée flambant neuve, la magie qu'on sentait grésiller autour de lui tout indiquait le jeune aventurier en mal de sensations. Il était proche de son but à présent. Au détour du sentier bordé de frênes, il s'adossa à l'un des arbres et porta la main au pommeau de son épée. Dissimulé par le large tronc et les buissons environnants, il risqua un coup d'œil vers ce qui se passait derrière lui, là-bas dans la clairière. Son cœur battait la chamade. D'une main, il écarta la végétation avec précaution. A ce qu'il pouvait voir, un homme à tête d'aigle semblait garder l'entrée du Donjon. Il sortit alors courageusement de sa cachette vers la créature.

« Hola ! Qui que tu sois, homme à tête d'aigle, ou aigle à corps d'homme, ou. euh. enfin bref, laisse-moi passer ! clama le Iop.
— Sans clef je ne puis t'ouvrir, jeune aventurier ! »
Le long silence qui s'ensuivit fut interrompu par une nouvelle voix. « Oh ! Ça va Altaïr, épargne-nous ton blabla. Tiens, la voilà ta clef. Et toi, le jeune Iop, si ça te tente, tu nous accompagnes. » Dwanlaposh, avec son pragmatisme habituel, venait de résoudre la situation.
« Eh ! Dwanlaposh, salut vieux grigou ! dit Altaïr à l'Enutrof. Qu'est-ce que tu viens faire dans les parages ?
— On m'a tout l'air partis pour faire un Donjon, Altaïr. Ça fait une paye que je n'ai pas maté du Bouftou ! lança l'Enutrof.
— Mater ? Mater, tu veux dire ? s'enquit l'homme-aigle, visiblement intrigué.
— Bah oui, mater quoi ! dit Dwanlaposh, qui, comme tous les Enutrofs, voyait son vocabulaire se restreindre lorsque les discussions n'étaient pas strictement commerciales.
— M'a pas l'air bien, l'Altaïr, pensa tout haut le Iop.
— Non, mater je veux dire, dresser quoi, rectifia Dwanlaposh.
— Ah d'accord, parce que pour ce qui est de mater, c'est la pleine période de reproduction des Bouftous. dit Altaïr en lançant un regard courroucé au Iop. De toute façon, plus rien ne m'étonne depuis que l'Agence Touriste a fait un circuit "Donjon Découverte" et que je vois défiler des troupeaux d'énergumènes !
— Ah ? Ils ont fait ça ? s'enquit le Iop qui s'appelait Trepanem, et qui était parfois pâle, non pas de peur, mais de passer trop de temps dans les Donjons justement, d'où son nom Trepanem Pal.
— Tu n'as pas l'air de savoir comment ça se passe ici, hein mon gars ?
— Pas trop, non.
— Suis nous à l'intérieur. On va t'apprendre la vie. »

Une fois entrés, Dwanlaposh reprit « Bon d'accord, la salle aurait besoin d'un bon coup de peinture, et je ne sais pas qui est l'abruti qui a mis ces caisses en plein milieu, là, là et là, mais sinon, c'est un bon Donjon ! »
Aucune réaction apparente. Les Bouftous continuaient de paître sans accorder la moindre attention au groupe d'aventuriers qui venait de pénétrer sur leurs terres. Le Bouftou Royal était à l'autre bout de la salle et son troupeau séparait les aventuriers de leur proie. Les Chefs de Guerre se mirent à les re-

garder. Leurs petits yeux chafouins profondément enfoncés dans leurs orbites auraient pu effrayer des aventuriers au caractère moins bien trempé que celui de nos héros, or ces derniers restaient calmes mais vigilants. De plus, Trepanem avait beau être jeune, il allait leur montrer, aux autres ! Il n'avait pas froid aux yeux, il était plus courageux que deux Trools bourrés. Il cala son pas sur la cadence des mâchoires tandis qu'elles s'ouvraient et se refermaient, lui se rapprochait, imperturbable. Il bondit jusqu'aux bêtes, comme seuls les Iops savent le faire , il fit la sourde oreille aux conseils des autres. comme seuls les Iop savent le faire !

Ayant progressé de quelques mètres, Trepanem put prendre la mesure de son adversaire. C'était donc ça, un Bouftou Royal ? Comme un Bouftou commun, mais en cinq fois plus gros. Une épaisseur de laine à faire baver un tailleur, des cornes énormes faites pour éperonner les imprudents. De là où il était, le Iop pouvait voir deux Bouftous qui

« C'était donc ça, un Bouftou Royal ? Une épaisseur de laine à faire baver un tailleur, des cornes énormes faites pour éperonner les imprudents... »

semblaient être des femelles. Visiblement, elles broutaient les parties vives de la personne royale. C'était la première fois que Trepanem assistait à ce spectacle. Quant au Bouftou Royal, il balayait l'air de sa queue, chassant des Moskitos imaginaires, histoire sans doute de se donner une contenance.
Bizarrement, le Bouftou Royal sembla comprendre ce que Dwanlaposh dit au Iop « Hé le jeune ! Nous on est pas là pour se farcir le Bouftou Royal hein, on vient juste lui tirer le portrait. »
Lorsque Trepanem se retourna, il vit Gremish lancée dans un portrait sur parchemin, entourée des autres aventuriers, affalés autour d'elle.
Quant à Trepanem, il pouvait constater que les deux Chefs de guerre s'étaient déjà mis en branle. Et, en moins de temps qu'il ne faut pour l'écrire, le fond de culotte du Iop fut arraché. Une belle raclée fut administrée au jeune Trepanem, sous les yeux de nos quatre compagnons qui trouvèrent le combat divertissant, quoique sans surprise. Ils convinrent d'instruire le jeune Iop quant aux mœurs, us et coutumes des Bouftous c'est ainsi que Trepanem rejoignit les compagnons de Garathgoul.

Le Bouftou Royal

Moins doux que son congénère le chef de guerre, le Bouftou Royal a plus de facilité pour embrocher les Srams et autres races téméraires. On trouve souvent des bouts de tissus attachés à ses cornes, un peu comme une sorte de trophée.

L'expression « avoir une haleine chargée » tombe à pic pour cet animal. En effet, on a toujours le sentiment qu'il a avalé un Trool pas frais à son dernier petit déjeuner. Juste avant de mourir, asphyxié par l'odeur du Bouftou Royal, le célèbre ménestrel Francisque Kabroule a chanté les paroles suivantes « Son haleine a dû faire toutes les guerres pour être aussi forte aujourd'hui. »

-V-
Le Tofu Royal

Nos aventuriers se retrouvèrent ensuite à l'est d'Amakna. Garathgoul était allongé sous un hêtre, les mains derrière la tête. Dwanlaposh et Flaurwian étaient partis faire le tour des champs des Ingalsse, pour « y faire des affaires » et se renseigner sur le fameux Dofus Royal, l'œuf de famille de Metag, dont leur avait parlé le Maître Corbac ! Ils étaient revenus du Donjon du Bouftou Royal deux jours plus tôt.

Après la traversée des plaines de Cania, les champs environnant paraissaient être un paradis aux yeux de Garathgoul. Il dégustait une sucette de Tofu, en faisant ces petits bruits de gorge que seuls les Ecaflips peuvent faire. Le ciel était bleu et la vie était belle. Il flottait dans l'air un léger parfum de blé chaud et de Citwouilles mûres. Il se gratta le ventre et céda à l'assoupissement qui le gagnait doucement.

A quelque distance de là, la famille Ingalsse avait entonné un chant de travail. Garathgoul remua soudain l'oreille. Des pépiements de Tofus lui chatouillaient les tympans. Il cligna des yeux, laissant le temps à ses pupilles de se réhabituer à la lumière. C'était bien ça des Tofus sautaient les barrières qui encadraient les champs. Parfois, on entendait un bruit mat, suivi de vociférations. C'était le son d'un Tofu qui se plantait dans la barrière. Les cris étaient ceux d'un Osamodas qui entraînait ses volatiles au combat. Après avoir pris de l'élan, ils sautaient par-dessus la barrière en poussant un gazouillis barbare.

L'Ecaflip se redressa sur son coude et se couvrit les yeux d'une main pour regarder au loin une silhouette svelte et tonique, des bottes dorées recouvertes d'une fine couche de pierres précieuses aux pieds, une cape verdoyante – une brouteuse – flottant sur ses épaules, un Korko Kousto lui couvrant la tête.

pas de doute c'était Ogmeiser ! Célèbre parmi les Osamodas pour pouvoir porter un Korko Kousto, coiffe réservée aux Sadidas, Ogmeiser s'était taillé une réputation d'invocateur hors pair lors de ses razzias sur les îles. Garathgoul se lissa la moustache d'un air songeur, s'étira et bailla largement. Il se leva d'un bon pour aller discuter avec le dresseur de volatiles.

Au même moment, une énorme boule de plumes jaunes surmontée d'une couronne défonça le Tofulailler, ce qui n'était pas de bonne augure pour l'Osamodas. Garathgoul devinait à la stature de la créature qu'il s'agissait du Roi des Tofus, l'ennemi juré des Osamodas. Pour Sa Majesté, le fait qu'un Osamodas dresse ses sujets comme on le ferait d'un vulgaire Prespic, cela tenait du sacrilège. De ce point de vue, sa réaction n'était pas dénuée de fondement.

L'Osamodas porta une main à son fouet, et l'autre attrapa son marteau de la Toh'lo qui ne le quittait jamais. Lui aussi connaissait l'antipathie du Roi des Tofus à l'encontre de ceux de sa race. Mais il ne frapperait pas le premier coup. Garathgoul s'apprêtait à venir prêter main forte à l'Osamodas lorsque la voix du Tofu retentit « Kwilik ! »

Ogmeiser salua le Roi. Et, comme l'exigeait le protocole, il invoqua un de ses Tofus domestiques pour qu'il lui serve d'interprète. Même s'il avait peu de chances d'éviter le combat, Ogmeiser tenait à montrer au monarque emplumé qu'il connaissait la courtoisie de son peuple. Une fois invoqué, le Tofu se rengorgea à la vue de son Roi, puis se mit à traduire

« Moi Ogmeiser, fidèle d'Osamodas, je prie Votre Majesté Tofusienne de recevoir l'hommage de mon plus profond respect.

— Kwilik ! dit le Roi.

Le petit Tofu d'Ogmeiser traduisit

« Sa royale grandeur dit "Je salue, toi, Kwilishesh Ogmeiser. Moi donner devinette, si toi trouver réponse, moi épargner à toi Béco du Tofu. »

— Sur mon fouet, c'est bien la première fois que je vois un Tofu raisonner ! s'exclama Ogmeiser. Dis-moi, Tofu, qu'est-ce que Kwilishesh veut dire ?

Le Tofu se dandina et répondit d'une voix mal assurée

— Kwilishesh est un mot difficile à traduire. Ça peut vouloir dire "bientôt mort", "étouffé dans l'œuf", et aussi "fêlé de haut en bas" ou encore.

— Ça va j'ai compris, répliqua Ogmeiser. Dis-lui que j'accepte !

— Kwilik ?

— Le Monarque aux touffes d'or demande "Moi n'avoir plus de jambes, moi couvert de plumes, et moi sentir très putride. Je suis ?"

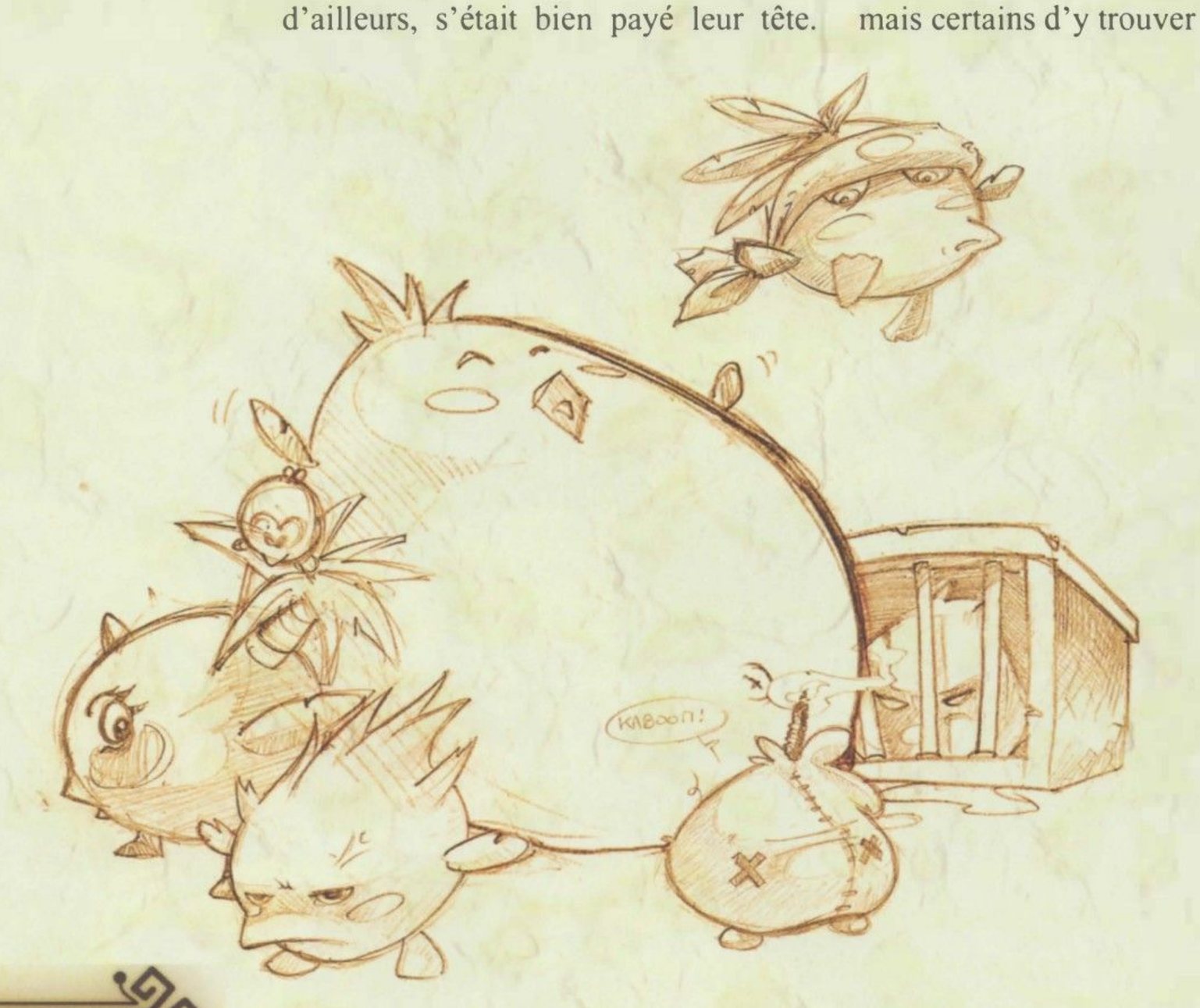
— Rien de ce qui porte un plumage ne m'est inconnu, Splendeur Duvetée, répliqua l'Osamodas. La réponse à cette devinette est simple tu parles du Maître Corbac !

« Mmmmh, il connaît le Maître Corbac ? Il m'intéresse de plus en plus cet Osa »,

« Au même moment, une énorme boule de plumes jaunes surmontée d'une couronne défonça le Tofulailler »

pensa Garathgoul, qui avait suivi toute la scène depuis sa cachette.
— Kwilik. cria le Roi des Tofus, claquant du bec.
— Non, dit le tofu d'Ogmeiser. Le Roi dit "Toi perdu. Quand toi mort, moi arracher jambes, et couvrir toi de plumes. Et toi sentir très putride, très vite !".
— Ce n'est pas un Tofu Royal qui va me faire peur ! cria l'Osamodas, tout en considérant que, tout de même, ce Tofu Royal avait de l'humour !

Garathgoul se précipita pour aider l'Osamodas, qui fut rejoint in extremis par Dwanlaposh et Flaurwian. Ceux-ci, revenant de leurs courses, ne pouvaient décemment laisser leur ami dans une telle panade. Gresmish, quant à elle, profitait du combat improvisé pour créer une superbe illustration qui lui valu plus tard le grand prix du reportage dessiné de fée d'aujourd'hui. Et, après quelques Bécos reçus, Garathgoul, Flaurwian et Dwanlaposh comprirent que le Maître Corbac, tout comme le Bouftou Royal d'ailleurs, s'était bien payé leur tête. Il n'y avait pas de Dofus Royal dans les champs des Ingalsse, mais un Tofu Royal, qui, lui, était bien présent.. Cependant, s'il n'y avait pas d'oeuf de dragon en vue, nos cinq héros avaient, en revanche, gagné un compagnon d'aventure en la personne d'Ogmeiser ! Avant même que le Tofu Royal ne morde la poussière, ils avaient déjà décidés tacitement qu'ils allaient réussir là où tous les autres avaient échoué. Ils se dirigèrent alors vers le port de Madrestam, sans trop savoir pourquoi, mais certains d'y trouver l'aventure.



Le Tofu Royal

« Hey beh mon fiu ! Commin qu'ça va à st'heure ? Ti t'es là pour ramacher chés étrons deul Tofu Royal comme t'es là nan ? Crévindiou tu m'as pas l'air fort robuste pourtant, eut'guiboles sont aussi épaisses que chés éteules din ces camps. Arguette bin là où tu mettras tes pieds gamin, tu risquerais eud tomber din un traou ! Alors, d'où qu' c'est qu' tu vas aller traîner eut guêtres, makeud breu ? »

Vous n'êtes pas obligé d'écouter ni de comprendre ce que vous dit Kazy Ingalsse. Mais gardez à l'esprit que de marcher sur les traces du Tofu Royal vous fera découvrir un brin de nature.

-VI-
Le Wa Wabbit

Arrivés au port de Madrestam, guidés par l'instinct de l'aventurier, et aussi par le fumet d'un plat mijoté, les compagnons s'étaient dirigés vers l'embarcadère de Lily, la capitaine. Elle était connue pour assurer la liaison entre le continent et l'île des Wabbits. Ce petit bout de femme en connaissait un bout sur le peuple Wabbit, et entreprit de leur conter une des histoires qu'elle connaissait.

"Alors, le Wa Wabbit ordonna la grande migration du peuple Wabbit. Il faut dire qu'en cette sombre nuit de Descendre, les derniers arbres de la forêt d'Amakna venaient de tomber sous les haches des Boulgoure. Cette famille n'avait pas été surnommée les "abatteurs sylvestres" pour rien, ils le prouvaient une fois encore dans une débauche de sève et de bourgeons. Les Abraknydes, furibonds, invoquaient des Araknes en masse. et surtout en vain ! Leurs bestioles noires et velues se carapataient, les Abraknydes vociféraient et les bûcherons taillaient pattes et branches avec un entrain qui faisait peur à voir. Les Wabbits, qui peuplaient jusqu'alors les galeries souterraines sous la forêt, comprirent qu'il était temps de partir tant de violence arboricole à quelques mètres à peine au dessus de leurs têtes, ça n'était pas profitable à la culture de la Cawotte !

Le Roi brandit son sceptre, le pointa vers l'ouest et les Wobots s'ébranlèrent. Ils ouvraient la voie, écartant les racines séculaires, soulevant d'énormes pelletées de terre, déblayant les roches , les Boo déguerpissaient sur leur passage en poussant des cris lugubres. Puis venait le cortège royal, entouré de tout ce que le peuple Wabbit comptait d'intrépides et valeureux guerriers. Il y avait là les Lawges Wabbits, les Blacks et même les G.M. ! Enfin, les jeunes Tiwabbits et les Wabbits Grandpas fermaient la marche. Ils creusèrent des tunnels profonds dans la terre, rencontrant parfois des Enutrofs en quête de trésors, et des rats dégoûtants déguerpissaient sur leur chemin. Mille galeries, et même plus, furent creusées. Ils poussèrent leur marche jusqu'à l'île de Moon, bien que le climat dans cette région ne convenait pas à la culture des Cawottes.

Enfin, après quelques détours et pérégrinations, ils trouvèrent l'île aux Lenalds, "un bout de tewe habité par de cuwieuses cwéatuwes wousses avec un dwôle d'accent", dira plus tard le Wa Wabbit. Les Lenalds furent promptement boutés hors de leurs terres et la culture intensive des Cawottes put enfin reprendre sur cette île – qui s'appellerait désormais "l'Ile des Wabbits" Je tiens cette histoire vraie de la bouche d'un Wabbit que j'ai toujours beaucoup apprécié.

— Ah ! pensa Ogmeiser, soudain intéressé, elle dit ça avec une pointe de regret. sûrement une peine de cœur !

Il avait écouté Lily avec attention et n'était pas insensible au charme de la navigatrice. « Je la consolerais bien de son chagrin d'amour » pensa-t-il. Il toussota et lui demanda « Et votre ami Wabbit, qu'est-il devenu ?

— Il a fait une belle brochette. Avec une salade de Cawottes, c'est fin la viande de Wabbit grillée, ça a du retour »

Elle mastiqua un moment puis ajouta « Ce petit goût sucré là, c'est le goût de la Cawotte. »

Exploratrice maritime et gastronome à ses heures, la capitaine Lily proposait aux aventuriers de rallier l'île des Wabbits à partir du port de Madrestam contre quelques kamas. Elle avait le sens du commerce, Lily. Un groupe d'amateurs de grillades l'entouraient, mastiquant à belles dents les petites brochettes qu'elle faisait déguster en répétant à qui voulait l'entendre « l'Ile des Wabbits, c'est le paradis des gourmets. »

Le groupe prit ainsi la direction de l'île des Wabbits. Chemin faisant, Lily leur

expliqua que les Lenalds, ce peuple doux et pacifique, avaient tout juste pu sauvegarder quelques parcelles de terrain pour subsister. Seul un couple et un ancien y vivaient désormais. Ceux-ci, plaçaient leurs espoirs dans la prophétie du dieu Lenald qui disait que des héros viendraient par delà les mers pour les sauver

Pour des aventuriers ordinaires, il aurait fallu un bon moment pour venir à bout de tous les Wabbits de l'île. Wanoklox avait mis à profit le temps du voyage, concevant un plan « génial » ils n'avaient qu'à se faire porter par un Pandawa ! Un compagnon qui les porterait à bout de bras quel rêve ! Eviter

« Le Roi brandit son sceptre, le pointa vers l'ouest
et les Wobots s'ébranlèrent. »

les Wabbits et se cacher dans les recoins sombres des souterrains deviendrait enfantin ! Finalement, les huit compagnons tomberaient vraisemblablement sur le Roi des Wabbits au détour d'un couloir. Or, huit aventuriers empilés, cela faisait quand même une belle hauteur lorsqu'ils lui tomberont dessus, cela fera mal ! Son Altesse Cawotisime, assommée, pourrait alors être peinte par Gremish sans peine. Sans compter que les aventuriers allaient sans aucun doute mettre la main sur un Dofus Cawotte ! « Il ne reste plus qu'à mettre mon plan à exécution ! dit Wanoklox.

— A ceci près qu'il nous manque un Pandawa ! rétorqua nonchalamment Garathgoul.

— Ah. J'oubliais ce détail. fit le Xélor.

— Cherchons encore. Et si nous ne trouvons un de plan ingénieux, nous n'aurons qu'à nous battre ! dit Trepanem Pal.

Ils finirent par accoster. Le plan farfelu de Wanoklox n'ayant convaincu personne, la bonne vieille méthode « frapper, taillader et occire » fit encore une fois ses preuves. En revanche, il avait raison sur un point vêtu de la cape et de la couronne du Wa Wabbit, il ressemblait à s'y méprendre au Wa. enfin au Roi. A tel point que c'est lui que Gresmish immortalisa pour la postérité. C'est ainsi que le vieux Wabbit gardien du Dofus Cawotte lui remit le précieux œuf sans sourciller ! Les compagnons de Garathgoul se résolurent alors à continuer leur périple insulaire, en se rendant dans l'Ile de Moon.

Le Wa Wabbit

Le pawlé du Wa Wabbit est cawatéwistique, et facile à compwendwe. Le pwoblème pouw ses sujets c'est quand il est enwhubé.

Là, les choses se gombliguent, quand il debande une voituwe pouw se vaiwe dwanspowder à dwavews zon wayaume on a tendance à lui abbowter une watuwe, ze qui est un zacwé acwot à zon pwestige. Mais le piwe est quand il mange en même demps des cawottes. Ezzayer de zuivwe une baweille gonvewchachion devient guazibent imbochible, bêbe les gwanpas chont dans l'impochibilité de gombwendwe guoi gue ze choit.

-VII-
Moon

D'une île à l'autre, les créatures changent, comme les coutumes locales... Après quelques tentatives de communication restées infructueuses, Garathgoul entreprit d'étudier le langage des habitants de l'île des Wabbits, histoire de trouver la septième créature légendaire du Monde : Moon.

« Je vais effacer ce sourire idiot de ta face de brute ! » dit Garathgoul. L'Ecaflip s'était lancé dans un combat avec un autochtone.

« Mmmhh. Garathgoul ? lâcha Wanoklox, en fait, il ne sourit pas. C'est un Kanniboul qui porte un masque,

— Ah ? C'est donc ça ?!

— Eh bien, pendant que tu sympathises avec l'autochtone, nous, on va faire une pause », dit Flaurwian.

— J'avais entendu parler des Gloutovores, mais je n'en avais encore jamais vus en vrai. C'est très laid. Et ça ne sent pas bon, constata Trepanem Pal.

— C'est le Iop qu'il a bouffé qui sent tu veux dire. risqua la fée Gremish.

— Ouais, c'est pas pour dire mais il y a comme un relent de pourriture depuis tout à l'heure. reprit Ogmeiser.

— Hé ho ! Ça va ! Avec ce temps, ce n'est pas étonnant ! »

Depuis leur rencontre avec Hécate, Dwanlaposh avait tendance à prendre toute constatation météorologique comme un reproche qui lui était adressé.

« Chaud et humide. tout ce que je déteste. Si on reste plus longtemps sur cette île, c'est une colonie de Champ Champ qui va me pousser sous les bras.

— Ouais, ben moi, j'ai la brousse en feu ! se plaignit sa compagne la Sadidette.

— Tu veux parler de ta chevelure, mon arbrisseau fourré ?

— Dis-moi, Flaurwian. demanda Garathgoul en revenant avec une poupée dans une main et un masque dans l'autre, tu ne saurais pas à quoi ça peut servir ?

— Bizarre. Jamais vu ça chez les Sadidas.

— Gremish, tu portes un caleçon rose ? demanda Trepanem.

— C'est le caleçon magique du capitaine pirate, minauda Gremish, un léger sourire aux lèvres. Il porte chance en mer, paraît-il. Ça te fait de l'effet, avoue !

— Eh bien, c'est plutôt à eux que ça fait de l'effet. » dit le Iop.

Une bande de Kannibouls avaient suivi Gremish jusqu'à leur campement improvisé. Ils la regardaient, bouches bées. Et avant qu'aucun des aventuriers n'ait pu réagir, une demi-douzaine de javelots se plantèrent à leurs pieds, dressant une barrière entre la fée et eux. Les Kannibouls se jetèrent soudainement sur elle et lui mirent la tête dans un sac, tout en s'enfuyant.

« Ils enlèvent Gremish ! » hurla Trepanem Pal.

Comme un seul aventurier, tous se ruèrent à la poursuite des Kannibouls. Après quelques minutes à courir dans la jungle, ils purent constater que faire un peu d'exercice était bon pour la santé, mais désastreux pour leurs vêtements, imprégnés de transpiration. Ils retrouvèrent Gremish, seule, pendue par les mains à deux totems.

« M'est avis qu'ils veulent l'offrir en sacrifice à la créature dont parle la carte, Garathgoul, dit Ogmeiser.

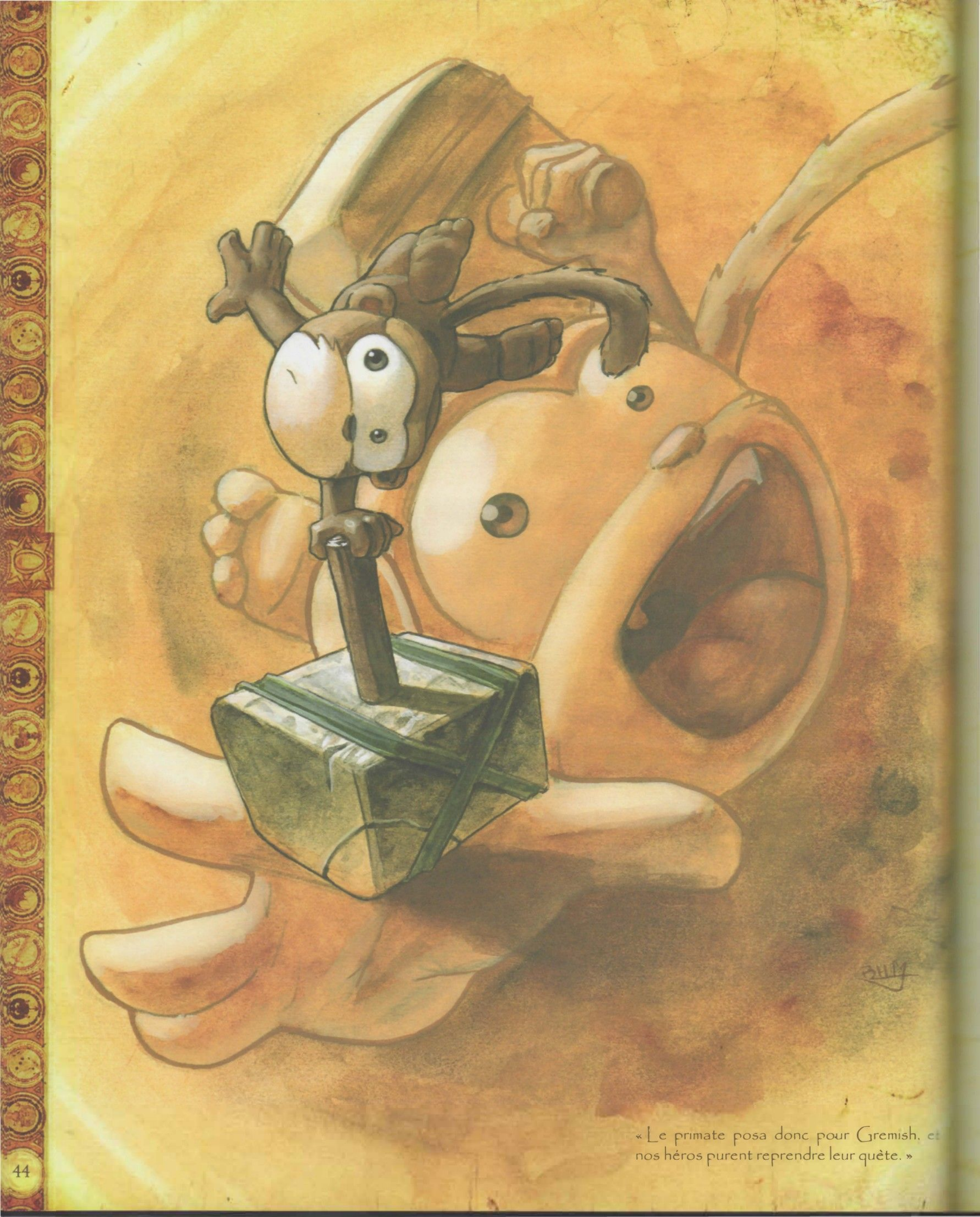
— Ah ? Le singe ? Possible en effet. »

Des tambours résonnèrent soudain à travers toute la jungle, des chants gutturaux se firent entendre. C'était l'hystérie derrière la végétation touffue. La pauvre Gremish reprenait à peine ses esprits que, déjà, elle invectivait ses compagnons

« Grouillez-vous, bande de. » la fée n'eut pas le temps de finir sa phrase. Un quadrumane velu fit irruption et se frappa la poitrine de façon théâtrale.

« C'est ça, le Roi de Moon ? demanda Wanoklox.

— Bizarre comme tout ça me rappelle quelque chose, dit Dwanlaposh. Mais



« Le primate posa donc pour Gremish, et nos héros purent reprendre leur quête. »

quoi ? Pas moyen de m'en souvenir.
— Bon, allez, le devoir nous appelle les gars !

Gresmish était à court de bons Mots. Trepanem avait dégainé son épée, Garathgoul frottait ses mains moites pour en faire jaillir la magie. Le coffre invoqué par Dwanlaposh ouvrait une gueule béante et les ronces de Flaurwian tressaillaient nerveusement à l'idée du combat qui les attendait. Quant à Wanoklox, il était prit au dépourvu il avait mit ses bandelettes à sécher, et cachait tout ce qu'il pouvait de son anatomie avantageuse derrière son chapeau pointu.
Le singe s'apprêtait à bondir vers les aventuriers, quand il stoppa net son élan. S'il était possible que dans la nature des points d'interrogation puissent se matérialiser magiquement, il y en aurait eu un, mais alors un énorme, juste au dessus de la tête de Moon.

« Hiiirk ? »
« Mais j'ai demandé une armée de Iop pour sauver la belle ! Pas une demi-douzaine aux cheveux poisseux qui sentent la transpiration à dix kamamètres à la ronde ! Comment je fais, moi, pour redorer ma légende ? » interpréta Wanoklox qui s'y entendait en langues étrangères et était décidément plein de ressource, même à moitié nu.
« Pour bâtir une légende dans le Monde, rien de tel que de vous faire tirer le portrait, dit Gremish, toujours sens dessus dessous. J'ajoute que je suis plutôt douée dans ce domaine !
— Vrai de vrai, elle a déjà peint le Minotoror, le Chêne Mou, le Bouftou Royal.
— Riik Hi ? » demanda le roi Moon.
— Hiriki ! » approuva Wanoklox, avec tout l'enthousiasme dont il était capable en pareil instant.

Le singe terrassa Gremish du regard, puis applaudit des deux mains. « Ces mains-là, mieux valait les voir claquer l'une contre l'autre que de les recevoir en pleine face », se dit Garathgoul. Le primate posa donc pour Gremish, et nos héros purent reprendre leur quête avec la bonne humeur qu'on leur connaissait.

Moon

Ce n'est pas aux vieux Moon qu'on apprend à faire des grimaces, ni des simagrées. C'est du moins ce que disent les privilégiés qui ont réussi à le terrasser il se roule par terre en faisant des grands moonlinets avec les bras, et met des heures à se décider à mourir.

C'est que le Moon se prend pour une star, alors qu'il n'est guère qu'un petit dieu satellite. Il se fait adorer par les Kanniboules qui utilisent dans leurs rituels des Nodkokos, tout bêtement parce qu'elles sont velues et dures comme la caboche du Moon, et parce qu'elles font aussi un joli bruit quand on les secoue. Comme le Moon, d'ailleurs.

-VIII-
Gelée Royale

Après avoir achevé leur périple dans l'île de Moon, les aventuriers mirent le cap sur la presqu'île des Gelées, à la recherche de la mystérieuse Gelaxième Dimension, histoire de ramener le huitième portrait de la série des créatures légendaires.

Avec mille précautions, Garathgoul délaça les rubans cramoisis qui maintenaient la carte enroulée. Une odeur de papier moisi lui emplit les narines. L'Ecaflip ne put que constater l'ampleur des dégâts causés par leur dernière expédition l'île de Moon n'était pas l'endroit rêvé pour conserver de vieux feuillets jaunis. A l'intérieur des terres, un climat plutôt humide favorisait la prolifération de moisissures un peu partout à l'intérieur des bottes, derrière les oreilles, entre les doigts de pieds. Même la chevelure de Flaurwian semblait défraîchie. Les sucs gastriques des Gloutovores, la salive acide des Trukikols, le lait corrosif des Nodkokos avaient rongé les vêtements des aventuriers ainsi que leurs sacs. Et celui de l'Ecaflip n'avait pas été épargné.

Garathgoul déplia la carte tant bien que mal afin de déchiffrer les quelques annotations consacrées aux Gelées Royales. Il y était conté que les gelées avaient subi autrefois une malédiction affectant leur libido

Impossible pour elles de surseoir à l'instinct de reproduction. Les gélatines impudiques se livrent à leurs ébats sur les plages de la Mer d'Asse, copulant avec une bonhomie et un entrain qui en stupéfia plus d'un et donna des idées à d'autres. Tant et si bien que toute la contrée croula bientôt sous les gelées.

« Tu as toujours le nez fourré dans ta carte ! » dit la Sadidette en se grattant le feuillage. Elle réajusta sa coiffe d'un geste déterminé.
« C'est vrai Garath', dit Wanoklox. On s'ennuie ferme ici, pas moyen de trouver la moindre Gelée Royale, On est sûrs qu'elles ont un roi, les Gelées ?
— La carte mentionne la dynastie des Gelagnions ! Il doit bien y avoir une explication au fait que les Gelées soient introuvables !
— Possible. Mais faire parler celles qu'on a capturées, ce n'est pas la peine. On ne comprend rien à ce qu'elles disent ! » dit Trepanem Pal.
En effet, il avait sous la main une Gelée bleue. Elle gargouillait en lâchant des bulles colorées, et le Iop lui agaçait les chairs avec son épée.
« T'essaies de l'émasculer, Trep' ? dit Dwanlaposh. Ces créatures-là doivent être hermaphrodites. Tu vas donc pouvoir chercher longtemps !
— Hermo quoi ? questionna Trepanem Pal sans lever les yeux de sa gelée.
— Ça veut dire qu'elles sont filles et garçons en même temps ! dit Gremish.
— Pas croyable ça. maniant son épée à la façon d'un hachoir, Trepanem débita la Gelée agonisante dans une série rapide de "floc floc" sonores.
— Le Iop a raison, ça fait dix jours qu'on charcute de la Gelée, et à part faire des potions d'alchimiste, on n'a pas fait grand-chose. Enfin je parle surtout pour Gremish, parce que moi, j'ai surtout fait du lard. se plaignit Dwanlaposh.
— Ça nous sera utile un jour ou l'autre, dit Gremish.
— Ouais, mais bon, les alchimistes, hein, tout dans les runes, rien dans les burnes !! s'énerva Trepanem Pal.
— Quoi ? Tu peux me répéter ça !? »
La fée avait bondit, ses ailes déployées avaient viré au rouge vif et deux yeux jaunes et menaçants y apparurent.

— Oh ça va, calme toi, ce n'est pas pour toi que je dis ça ! Je suis à cran, là. Je vais cuisiner des bonbons, ça me calmera, s'excusa le Iop.
Il improvisa une plaque de cuisson avec son bouclier et le plaça au dessus du foyer.
L'Enutrof remua les braises du feu « L'inaction nous ronge, Garathgoul !
— Je sais bien, mais cette fois la carte du Maître des Clefs ne nous est d'aucun secours.
— Wanoklox, tu es sûr de n'avoir jamais rien entendu à propos de cet endroit ? »
Wanoklox prit sa pose de Xélor pensif.
— La dynastie des Gelanions dis-tu ? Le Roi qui subit cette malédiction se nommait Gelax. Y aurait-il un lien avec la Gelaxième Dimension ? »

C'est alors que se produisit l'impensable Trepanem tailladait des gelées aux parfums variés, en y jetant au hasard des ingrédients variés (d'autres avariés) et, soudain, dans un éclair de fumée, apparurent une flopée de pâtes à mâcher multicolores[1] Wanoklox les contempla, pensif.

« On s'ennuie ferme ici, pas moyen de trouver la moindre Gelée Royale. On est sûrs qu'elles ont un roi, les Gelées ?

« J'y suis ! » s'exclama-t-il. « La clef pour trouver une Gelée Royale, c'est ces fameux bonbons aux effets psychédéliques, qu'on trouve à la foire du Trool, les Multygely ! La recette a été interdite, car ces bonbons avaient des propriétés étranges. La rumeur dit qu'il suffirait d'en avaler pour être englouti dans une dimension cauchemardesque, peuplée de Gelées Multicolores ! Surtout ne. » Wanoklox ne prit pas la peine d'achever sa phrase, car il avait entendu déglutir derrière lui. Et lorsqu'il se retourna, plusieurs de ses compagnons s'étaient déjà volatilisés. Il entr'aperçut Flaurwian, des bonbons plein la bouche elle aussi était en train de disparaître, en route vers la Gelaxième Dimension ! Trepanem Pol avait donc accidentellement retrouvé la recette des Multygely ! Wanoklox soupira un grand coup avant d'en avaler un lui aussi.

Et, en moins de temps qu'il ne faut pour le dire, les aventuriers se retrouvèrent dans la Gelaxième Dimension ! Et, c'est au beau milieu d'un combat psychédélique comme on n'en fait plus, que Gremish peignit la Gelée Royale reproduite dans ces pages !

Gelée Royale

La Gelée Royale est une joueuse invétérée. Elle passe son temps à jouer au Myams avec ses copines. Ce jeu de dés rangés peut les occuper pendant des semaines ! Il s'agit de sortir sur le tapis cinq gelées de la même couleur. La première qui y parvient crie « Myams ! et remporte la victoire. Inutile de vous dire que les parties sont passionnées. Et la Gelée Royale est très mauvaise joueuse. Du coup, il arrive souvent que la perdante, pour se venger, crie « Miam ! » et engloutisse les dés-gelées ! Avec de telles pratiques, vous imaginez bien que la Gelée Royale a fini par avaler de travers. et aujourd'hui elle a un dé bloqué dans la gorge ! Ce qui explique sans doute son étrange accent.

Cela a l'air bizarre écrit comme ça, mais pourtant c'est le terme exact !

-IX-
Sphincter Cell

Il est des endroits dont on ne revient jamais vraiment. C'est le cas de la Gelaxième Dimension, une contrée aussi magique que psychédélique. Toute la bande à Garathgoul était de retour en Amakna, avec la moitié des neurones en moins. Voire les trois quart...

En cheminant vers le Château d'Amakna, les six compagnons d'armes s'étaient retrouvés nez à nez avec quelques créatures des bas-fonds. C'étaient des Batteurs comme ils aimaient à s'appeler entre eux, les fameux Rats Batteurs d'Amakna, qui avaient fait des émules à Bonta et à Brâkmar. Les trois créatures s'étaient précipitées hors de la bijouterie et, à en juger par les cris proférés par la bijoutière, ils venaient de la cambrioler (la bijoutière, et donc la bijouterie aussi), en mettant la main sur des bijoux de famille précieux, ceux de la famille Allister

Avec son enthousiasme habituel, Trepanem avait voulu s'en occuper personnellement. Il en avait expédié deux avec pertes et fracas, tandis qu'un dernier avait réussi à prendre la fuite. Nos héros avaient poursuivi le fuyard à travers Amakna, jusqu'à ce qu'il s'enfonce dans les égouts du Château.

La carte de Metag détaillait aussi les plans des égouts d'Amakna. Nos héros s'y aventurèrent, mais les détours sinueux et les salles obscures eurent tôt fait de les désorienter. Ils perdirent hélas la trace du fuyard dans le dédale des salles.

Et, là, ils se retrouvèrent dans une salle richement décorée, un peu trop sans doute pour être honnête.

« Et si c'était un piège ? demanda Ogmeiser.

— Rhâââ. ! questionna lui aussi Dwanlaposh, qui avait du mal à s'exprimer lorsqu'il se pinçait le nez, mais ne pouvait s'empêcher de participer à la conversation.

— Des Rats, oui, justement. On dirait qu'ils sont assez monstrueux ceux-là, non ? » renchérit Ogmeiser.

Des Rats, tout à fait monstrueux, sortirent de l'ombre dans laquelle ils s'étaient fondus jusqu'alors. Tandis que les créatures, dressées sur leurs pattes arrières, menaçaient les aventuriers, tout crocs dehors, trois étincelles vertes percèrent l'obscurité. C'étaient les yeux de Sphincter Cell !

« Qui ça ?

— Sphincter Cell !

— Rapport au Sphinx ?

— Quel Sphinx ?

— Celui d'Otomaï bien sûr !

— Il y a un Sphinx à Otomai ?

— C'est quoi Otomai[1] ? »

La silhouette effectua une virevolte, se détacha du plafond, ombre parmi les ombres, pour apparaître à la lueur des flammes.

« Messeigneurs, gentes Dames ! Mon nom est Cell, Sphincter Cell.

— Sphincter, comme un sphincter ? dit Garathgoul. Euh. C'est bizarre comme nom !

— On prononce sfine'kteur je vous prie ! précisa l'intéressé.

— Disons que d'ordinaire, c'est le nom d'un muscle circulaire qui sert à fermer certaines ouvertures naturelles, lâcha Wanoklox.

— Encore que ma spécialité, ce serait plutôt de m'introduire dans les ouvertures, mais bon. je ne vous ai pas fais venir jusqu'ici pour discuter de moi.

— Venir jusqu'ici ?

— Oups, euh. oubliez ce que je vous ai dit ! De toutes façons, vous allez mourir. »

Et il ajouta en se retournant vers les Rats « Allez, yahaha, comme qui dirait, quand faut y aller, faut y aller ».

A sa grande surprise, Sphincter se retrouva bientôt seul, ses Racolytes ayant été rayés du théâtre des opérations. Il dut alors se résoudre à invoquer ses Tortues. Il ne les sortait que pour les grandes occasions, et celle-là en était une. En effet, le Sphincter tirait sa résistance de ces quatre créatures. Lorsqu'elles furent invoquées à grands renforts de vapeurs magiques, nos héros pensèrent qu'ils étaient partis pour de longues heures de combat. Mais c'était sans compter la renommée de

— Gremish ? Est-ce bien vous ?

« Messeigneurs, gentes Dames ! Mon nom est Cell, Sphincter Cell. »

L'Eniripsa qui a gagné le concours de *Fée d'Aujourd'hui* ?
Gremish revenait du fond de la salle, sa Baguette des Limbes entre les dents. Elle retira un croc de Rat fiché dans son pied.
— Voui, c'est bien moi.
— Mais c'est fabuleux de vous rencontrer ici ! Nous sommes vos plus ferventes admiratrices ! » s'exclamèrent les Tortues extasiées.

Ça, c'était vraiment plus fort que du phosphore ! Car, en plus d'être des ninjettes chevronnées, Leonardawa, Raphaela, Michelangela et Donatella étaient peintres elles aussi. Mais, à leur grand regret, elles s'adonnaient rarement à l'art pictural. Elles se plaignaient souvent de devoir passer toute leur sainte journée à combattre ces « brutes désoeuvrées qui se nomment aventuriers, appâtés par les gains substantiels que leur rapportent l'exploration d'un Donjon ». Et, par-dessus tout, elles idolâtraient le travail de Gremish, ce qui tombait plutôt bien. Les arts martiaux durent céder la place aux arts tout court. Sphincter, au début un tantinet agacé, se décontracta pour décréter une trêve, évitant ainsi une grève des Tortues. L'Eniripsa signa donc quatre autographes, plus un pour Sphincter qui se dit que ça pourrait valoir cher plus tard. Il se fit ensuite tirer le portrait de bonne grâce. Voilà comment nos aventuriers réussirent à braver les dangers du Donjon des Rats, en rapportant un dessin qui est, aujourd'hui encore, le seul portrait existant de Sphincter.

Sphincter Cell

Sphincter Cell est le roi de l'infiltration. Enfin, disons plutôt que son odeur s'infiltre partout. Mais le pire ce sont ses émanations nocives, qui entrent dans votre corps sans prévenir.

Côtoyer trop longtemps Sphincter Cell va vous procurer un joli teint verdâtre, luisant, du plus bel effet lors des soirées nocturnes , et des yeux qui brillent dans la nuit, ce qui est idéal pour trouver la serrure de sa porte quand on rentre tard de la taverne. A condition d'abord que Sphincter Cell accepte de vous laisser sortir de son trou.

[1] Dans la série « le conteur d'histoires fait de bonnes blagues à ses lecteurs » amuse-toi à retrouver qui a dit quoi !

-X-

Le Dragon Cochon

Après avoir bravé les dangers des égouts d'Amakna, nos aventuriers n'étaient plus à un endroit nauséabond près. Ils foncèrent comme un seul homme vers l'antre d'une créature aussi redoutable que malodorante : le Dragon Cochon !

Grizmine l'Ecaflip sortit sur le seuil de la taverne , il referma la lourde porte en bois dont les gonds grincèrent. Il fit quelques pas à l'extérieur. Des bribes d'une gigue échappées de la taverne parvenaient encore à ses oreilles, et égayaient la moiteur de cette belle soirée d'été. La rivière toute proche laissait entendre le murmure de ses eaux, et de temps à autre un bourdonnement furieux agitait les alentours, signe que des Moskitos devaient marauder non loin de là.
Grizmine s'étira. Toute sa journée, il l'avait passée à parier avec les habitués de la taverne. Il avait allégé les bourses des aventuriers en quête de pitance, de pintes et de réjouissances. Les Chopines du Hasard jouaient un jeu décidément bien rentable ! S'enrichir sans risquer autre chose que quelques kamas correspondait parfaitement à sa philosophie. Il ronronna de satisfaction. Et, comme la nuit tombait,il alluma quelques torches à l'extérieur de la taverne.

Alors qu'il s'apprêtait à retourner à l'intérieur, il entendit un cliquetis métallique suivi d'halètements poussifs. Il se demanda un instant si ce n'était pas une patrouille de la garnison d'Amakna puis se ravisa. Ça ne ressemblait pas aux soldats d'Amakna. Il scruta l'obscurité et vit les silhouettes d'une bande d'aventuriers se dégager de la pénombre. Lorsque le premier d'entre eux parvint dans la lumière des torches, Grizmine s'écria
« Garathgoul ! Nom d'un triple six ! Qu'est-ce qui t'amène à cette heure ?!
— Mon vieux Grizmine, lui répondit l'Ecaflip hors d'haleine, je sais que Metag passe ici de temps à autre. L'as-tu aperçu ?
— Non, pas ce soir !
— Tant pis ! Je lui enverrai un Tofu voyageur pour lui donner des nouvelles ! Figure-toi que nous sommes en quête des créatures légendaires qui siègent dans les Donjons du Monde.
— Mmh, la fameuse quête de Metag, qui promet d'être hautement récompensée si elle est menée à bien !
— Oui ! Et la bonne fortune est avec nous ! Nous revenons du Labyrinthe du Dragon Cochon, et nous avons accompli un exploit ! »

Quelques secondes s'écoulèrent. Garathgoul s'épongea le front puis tira son épée du fourreau pour la montrer au vieil Ecaflip. Grizmine réprima un mouvement de recul, mais ne put empêcher ses moustaches de friser
— Garathgoul, mon frère, ça empeste ! Quel est ce fumet ? »
La lame de Goultard, fidèle épée de l'Ecaflip, luisait à la lueur des torches, maculée d'un liquide épais et écarlate.
— Du sang ! dit Garathgoul. « Du sang de Dragon Cochon ! »
Grizmine leva les yeux sur Garathgoul, stupéfait. Garathgoul ajouta dans un souffle « Nous avons terrassé le Dragon Cochon ! On est allé le trouver dans son antre. On l'a attiré au milieu de notre groupe, on l'a attaqué au corps à corps, à l'épée, comme des braves, tandis que notre bonne fée Gremish lui tirait le portrait. Mais ça, ce n'est rien ! Nous avons aussi un Dofus !»

D'autres aventuriers arrivaient un par un. Trepanem Pal le Iop, Ogmeiser l'Osamodas, Wanoklox le Xélor, Dwanlaposh l'Enutrof, Flaurwian la Sadidette et Gremish l'Eniripsa sortirent

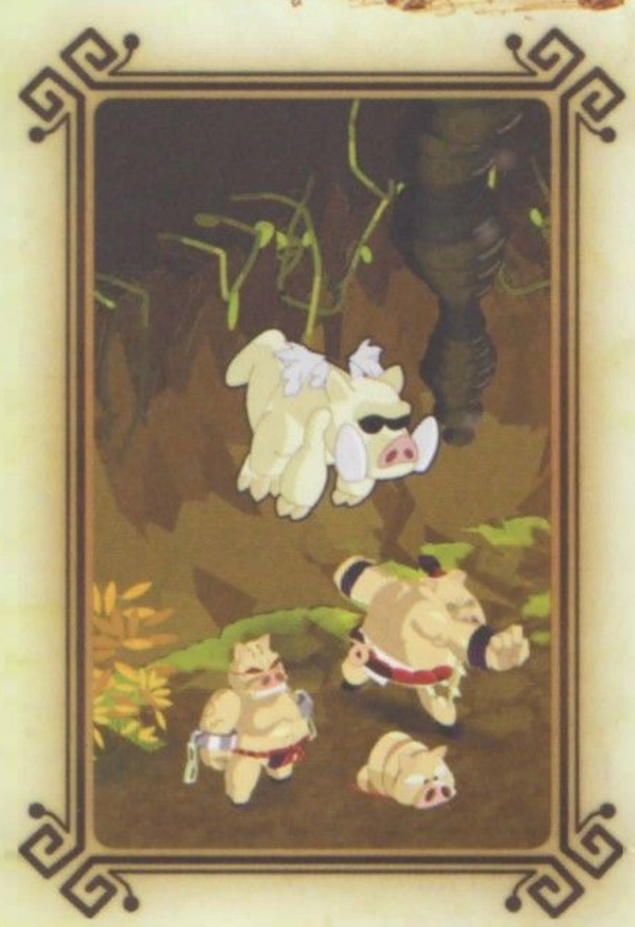
de l'ombre. Ils discutaient vivement. Ogmeiser était visiblement épuisé lui aussi
— Og', mes bottes me font mal. se lamentait Flaurwian.
— Forcément avec toutes ces dorures et ces pierres, c'est mignon mais pas très confortable ! persifla Gremish.
— Toi la fée, t'es jalouse ! Et puis d'abord, les Jolies Bottes Dorées d'Ogmeiser, ce n'est pas pour des pieds fragiles ! A moi, elles me vont ! dit l'Osamodas.
Gremish se renfrogna.
— Allons ! dit Grizmine, venez nous conter votre exploit à l'intérieur de la taverne ! C'est ma tournée !
Un plouf sonore retentit, retenant le groupe à l'extérieur. Trepanem Pal et Wanoklox le Xélor rejoignirent leurs compagnons.
— Je parie mes bottes que c'est Dwanlaposh qui balance ses cuirs de Cochon de Lait dans la rivière, clama Ogmeiser.

« Nous revenons du Labyrinthe du Dragon Cochon, et nous avons accompli un exploit ! »

— Tenu ! répliqua Grizmine en se lissant la moustache.
— Il n'a pas arrêté de se plaindre qu'il était trop chargé ! dit Ogmeiser en ricanant. Même lorsqu'il a récupéré le Dofus, tout ce qu'il a trouvé à dire, c'est qu'il pesait sur ses pauvres jambes !

De longues secondes s'écoulèrent et Dwanlaposh arriva enfin. Ogmeiser commença à rire, mais Garathgoul l'interrompit « Tu vas bien Dwanlaposh ?
— Parfaitement bien, j'ai juste voulu me délester en chemin des quelques cuirs qui chargeaient ma besace. J'en ai profité pour jeter également le crâne du Dragon Cochon. Trop lourd ce crâne !
— Gagné ! souffla Ogmeiser à Grizmine.
Si l'Ecaflip tiqua, il n'en montra rien.
« Mais. reprit Garathgoul, tu as gardé l'essentiel, n'est-ce pas ?
— Tu me prends vraiment pour le dernier des Gobelins mon vieux Garathgoul, regarde ! »
Fier et sûr de lui, Dwanlaposh brandit sous les yeux de ses compagnons. le crâne du Dragon Cochon !
« Je crains le pire. dit Gremish.
— Et le Dofus ? Qu'as-tu fais du Dofus Turquoise ? Ne me dis pas que tu l'as.
— Jeté ? C'est bien possible ma foi ! »
L'Enutrof dit d'une traite « Dans l'obscurité, et avec toute cette précipitation ! Suffit d'aller le chercher, il ne doit pas être bien loin !
— Tu viens de perdre tes bottes ! » glissa Grizmine à Ogmeiser.

Un second plouf retentit alors. Quelques instants plus tôt, cinq compagnons en portaient un sixième à bout de bras vers la rivière et ils le lancèrent en chœur dans l'eau. Après cela, ils partirent ensemble boire une bière. Ils avaient perdu un Dofus, et Ogmeiser ses bottes, mais la nuit était si belle ! Recueillir les croquis de dix des créatures légendaires du Monde était déjà un exploit. mais nos héros ne s'arrêteraient pas là !



Le Dragon Cochon

Les Porcos sont des créatures très pieuses. Tous les matins, ils immolent un boudin devant l'autel dédié au Dragon Cochon en poussant des « Grouik ! » à fendre l'âme. Le culte du Dragon Cochon est animé par un Sorcier Shonouh dont personne ne connaît l'identité.Tous les Porcos vénèrent donc le Dragon Cochon comme leur dieu. Les porcos considèrent les Champ Champs comme des dieux mineurs, les porcs adorent les champignons, et les sangliers sont chercheurs de truffes.

La divinité emblématique de ce culte se nomme Ougah le Champ Champ. Le Ougah effraie surtout pour que ses fidèles perpétuent son culte. Mais la seule chose dont il faut avoir peur, c'est du Dragon Cochon.

-XI-
Dark Vlad

C'est un fait reconnu par tous les sages d'Amakna et d'ailleurs : ingérer de la bière en grande quantité permet d'arroser abondamment les arbres. C'est d'ailleurs une pratique très saine, à moins d'être dans une forêt maléfique, naturellement...Cette pensée n'effleura pourtant pas nos héros, à la recherche de leur onzième créature de légende.

"Eh les gars, c'est bientôt fini oui ? demanda Flaurwian aux mâles alignés les uns à côté des autres derrière un buisson touffu.
— Ça fait des heures qu'on tourne en rond, on a bien mérité une petite pause ! répliqua Trepanem.
— Et puis, un concours de jet, ça ne s'improvise pas, les filles ! reprit Garathgoul.
— Ouais, tu parles. »
Gremish avait parfois du mal à comprendre ces petits rituels masculins. Certes, leur pratique instaurait une ambiance de franche et saine camaraderie dans le groupe, mais cela manquait de magie, et surtout d'élégance.
« Mais regardez Wanoklox, il a beau faire, il reste toujours à la traîne ! lâcha-t-elle.
— C'est ta faute aussi. A force de lancer des "Mots Stimulants", nous, on est stimulés, expliqua le Xélor un sourire aux lèvres.
— C'est rien de le dire ! enchérit Ogmeiser.
— Ohé, les garçons, ça suffit ! Vous êtes toujours à vouloir mesurer votre. enfin la longueur de vos. comment dire.
— De nos armes ?
— Héhéhé, ouais de nos armes ! ricanna Trepanem en caressant le pommeau de son épée.
— Hum, bref, on ne voudrait pas vous presser, mais quand même, on est dans la forêt maléfique. ajouta Gremish, sans relever la remarque précédente.
— Et uriner sur les arbres de la forêt maléfique, ça va finir par la mettre en colère, la forêt, constata Flaurwian.
— Tu crois qu'elle verrait ça d'un mauvais œil ?
— D'un mauvais Noeul plutôt. »

En effet, Gremish était tombée nez à nez avec un superbe représentant de la faune locale, un Noeul, qui ne devait avoir guère plus de cinq ans, et qui avait la larme au Noeul, enfin à l'œil.
« Ben. qu'est-ce qu'il a ?
— Aucune idée, dit Gremish.
— Tu as l'air bien triste, mon garçon. reprit Wanoklox d'un ton engageant.
— Pssst ! Comment tu sais que c'est un garçon ? demanda Trepanem.
— Hé bien, le truc qui pend là, c'est son. Ah tiens, non !
— Chuuut ! Tu peux pas te taire, non ? dit Ogmeiser, qui étudiait la créature en se demandant s'il pourrait la dresser au combat.
— Et puis, d'abord, comment il va nous répondre, il n'a pas de bouche ! lança Dwanlaposh qui, lui, spéculait sur la valeur marchande de la créature.
— Finement observé.
— Oh ! Regardez ! Il dessine quelque chose avec sa. enfin son.
— Il cherche à communiquer! dit Gremish. Je lui donne une feuille, ça pourra nous éclairer sur ses intentions !
— Comme elle est avisée, cette fée ! »
Et le Noeul exécuta un dessin comme seul les Noeuls savent le faire, avec du sang et des bouts de nerfs palpitants.
« Berk, ça me fout la twouille !
— Tu as remarqué, tu as gardé quelques traces de l'accent Wabbit !
— C'est la première fois que je vois un Noeuil dessiner. Surtout avec son nerf optique.
— C'est innovant comme technique !
— Il nous en met plein la vue, Ahaha !
— Hum, si on pouvait éviter les jeux de mots à base d'œil, tout ça.
— Oui, et évitez de le pointer du doigt, hein. Qu'on ne se mette pas un doigt dans le Noeul !
— Ahaha, j'abonde.
— Ahaha !
— Hé ! Ce n'est pas n'importe quel dessin ! Regardez ! »

Et là, sous les yeux ébahis de nos héros, le Noeul acheva le portrait en pied d'un Iop tristement célèbre dans les environs d'Amakna, de Bonta et de Brâkmar, et qui est abondamment cité dans le catalogue de l'armurier Lethol Weponh, c'est-à-dire le bien nommé Dark Vlad.
« Le Mal nommé plutôt ! dit Dark Vlad :

« Pour le Dark Vlad, être peint en plein combat était tout sauf quelque chose d'agréable. »

le dessin avait tout d'un être vivant, sans traits noirs autour de sa silhouette. C'était lui ! Le Dark Vlad ! Surgit de nulle part, comme à son habitude !

— Ah tiens, monsieur Dark, vous êtes là ?

— Il a un lien de parenté avec Dalv Krad ?

— Oui, surtout dans la coupe de cheveux.

— Il est surtout bien monté !

—

— Sur une Carne volante, veux-je dire. C'est pas banal.

— Une Carne volante, ça se revendrait bien à Astrub, ça.

— Vous taire, il faut ! » vociféra Vlad.

En effet, que des voyageurs en arrivent à ce genre de considérations, il faut bien dire que le Dark Vlad n'en revenait pas, mais alors pas du tout ! D'ailleurs, il n'était pas habitué à ce qu'on bavarde autant en sa présence. D'ordinaire, les seuls mots échangés étaient plutôt « Aaaargh ! Le Dark Vlad ! » et « Ah ! Je suis blessé ! », ou encore « Aaah ? Il frappe aussi avec son Rhâââ ! » Après ces quelques préliminaires, le Dark Vlad entrait dans le vif du sujet, au propre comme au figuré.

C'était donc un Dark Vlad un peu désemparé tout de même qui dégaina son épée de flammes. Un peu perplexe, il éperonnera sa Carne pour charger le groupe d'aventuriers.

— Ah quand même ! s'exclama Wanoklox en lançant ses sorts de Ralentissement qui lui semblèrent étrangement amplifiés... Dans le feu de l'action, il mit cela sur le compte de l'aura de la forêt qui jouait comme une caisse de résonance.

— Oui, il a mis le temps ! dit Gremish qui s'était saisi de son matériel de peinture et commençait déjà à lui brosser le portrait.

Autant dire que pour le Dark Vlad, être peint en plein combat était tout sauf quelque chose d'agréable. Pas de hurlement de rage, pas de cri de guerre ni de rafales magiques soufflant à tout rompre. Il n'avait rien à quoi se raccrocher, pas même un bras arraché, c'est dire. Après une bonne demi-heure à poursuivre des assaillants qui ne voulaient pas l'assaillir (un vrai défi à la logique qui lui coûta le peu de santé mentale qui lui restait), le Dark Vlad dut se rendre à l'évidence rester immobile, en obéissant à l'Eniripsa aux pinceaux, c'était encore ce qu'il y avait de mieux à faire !

« Redressez le menton, monsieur Dark ! L'épée, un peu plus haut s'il vous plaît ! Il est plus beau que nature – sauf votre respect, monsieur Dark ! »

Un cauchemar, un vrai cauchemar le Dark Vlad nageait en pleine Gelaxième Dimension, sans avoir suçoté la moindre Multygely ! Une fois la peinture de Gremish achevée, il partit se coucher pour une bonne nuit de sommeil, avec de la Gelée dans les oreilles en guise de bouchon auriculaire, tandis que nos héros s'éloignaient de la forêt maléfique en entonnant un chant de victoire cacophonique.

Dark Vlad

Le Dark Vlad est un Vampire, un vrai. C'est même le Prince des Vampires. Mais il faut vite tordre le coup à bon nombre de rumeurs. Tout d'abord, et contrairement à la légende, Dark Vlad n'est pas chauve et il sourit rarement.

D'autre part, vous pouvez avoir l'haleine qui empeste l'ail au point de rendre malade un pizzaïolo, cela n'empêchera pas Dark de venir vous trancher en deux. Enfin, le Dark Vlad ne passe pas ses journées à dormir dans une tombe, il préfère les occuper à danser sur la vôtre.

[1] Ami lecteur, toi qui a suivi les facéties du conteur et lu les notes de bas de page, tu passes au *level 2* de notre grand jeu « Retrouve qui a dit quoi ? » Les autres n'ont qu'à retourner au chapitre consacré à Sphincter Cell !

-XII-
Koulosse

Après avoir chanté à tue-tête, les aventuriers avaient résolu de foncer vers les Montagnes de Koalak, là où résidait le Koulosse, la douzième créature légendaire qu'il leur fallait peindre pour réussir la quête de Metag...

N'écoutant que son courage, Wanoklox s'était téléporté à la vitesse du son pour arriver dans la salle de bain du Koulosse. Il s'était préparé mentalement pour atterrir en douceur à côté de Oshar Marif, mais une légère erreur dans le calcul de la trajectoire, ou peut-être simplement un moment d'inattention, ou encore un soupçon de lait de Kokoko de trop, eurent raison de sa fiabilité légendaire. A vrai dire, il n'évita de justesse le trou béant des toilettes du Koulosse qu'en dérapant habilement sur son oreille droite, ce qui fut assez douloureux, même pour quelqu'un enrobé de bandelettes.
Lesté de potions de soins, il se dirigea vers la lourde porte en pierre lorsqu'il tomba en arrêt devant une sorte de piège à canidés qui, à sa grande surprise, était en pierre. Il faut imaginer deux mâchoires ouvertes, des dents en pierre fichées dans lesdites mâchoires, le tout très menaçant. Ni une, ni deux, Wanoklox, qui était un vieux loup de guerre, envoya un message télépathique à ses acolytes, pour les prévenir des périls qui les guettaient « A la garde ! Piège de pierre ! »
« Ça sonne drôlement bien, ça ! » ajouta-t-il pour lui-même avec satisfaction.

« Je viens de capter un message télépathique, les amis ! Ça vient de Wanoklox ! dit Garathgoul au reste du groupe d'aventuriers.
— Et qu'est-ce qu'il dit ?
— Regarde, il neige de la bière. Fin du message.
— C'est tout lui, ça. On trime. Il s'amuse.
— Rien sur le Koulosse ?
— Rien de rien, ou alors c'est codé parce qu'il est tombé entre les mains des féroces Koalaks ! risqua Ogmeiser.
— F'est pas un piève ! F'est mon dentier ! »

Si d'aucuns pensaient avoir compris « C'est pas un piège ! C'est mon dentier ! », ils auraient assurément eu raison. D'ailleurs nos héros ne s'y trompèrent pas, eux qui firent volte-face pour se retrouver nez à nez avec l'être extraordinaire qui avait proféré ces mots. Arrivé à ce point de l'histoire, il faut dire que notre valeureux groupe d'aventuriers s'était avancé loin dans le territoire des Koalaks. Après maints combats – car on peut se défiler parfois, mais pas tout le temps, sinon on n'a rien à raconter à ses enfants et à ses petits enfants – les aventuriers étaient arrivés dans une charmante clairière parsemée de tables de pierres sculptées[1] L'être, qu'on aurait dit tout droit sorti d'un cauchemar de Mineur pré pubère, ce qui n'est déjà pas une mince affaire, ressemblait grosso-modo à un Golem de Pierre, mais en moins classe, il faut bien l'avouer[2] L'être de pierre s'éclaircit la voix, ce qui ressemblait au bruit qu'auraient fait mille caillasses concassées en même temps et. il chanta

Mon Dofus c'est un oeuf qui roule,
Là où je le posais, c'était chez moi,
Mais lorsqu'on me l'a volé, ça m'a laissé
plus orphelin qu'un Wabbit Kiafin !

« L'être de pierre s'éclaircit la voix, ce qui ressemblait au bruit qu'auraient fait mille caillasses concassées en même temps. »

Laisse passer la Koulosse Touch !
Fait du bruit avec ta bouche !
Dans la contrée moins dix-sept huit !
C'est moi le roi des rimes en... ite !
Je suis plus massif,
Qu'un massif de fleurs pour alchimi.. euh... stif
J'ai lavé mon antre avec un Glyphe Agressif !
Un conseil...
Si t'es plus raide qu'un Totem Explosif,
Compte pas monter une Dragodinde sans qu'elle se rebiffe,
Y te faut un certif'
Mais pour ça faut que tu siffles,
Faut que t'apprennes le fameux Saut sifflard !

« Pas évident, les rimes en *if*, mais c'est pas mal ! » dit Gremish.
En grande amatrice de Mots, l'Eniripsa nota les paroles du Koulosse sur son carnet.

« Si je te suis, tu peux nous apprendre à chevaucher des Dragodindes ? Intéressant ça ! dit Garathgoul.
— Ouais man. C'est pas moi perso, mais je connais quelqu'un qui connaît quelqu'un, tu vois ? » lâcha le Koulosse d'un air décontracté.
— Et cette histoire de Dofus, qu'est-ce donc ? » demanda Dwanlaposh, avec l'oeil brillant.
Le Koulosse s'assombrit alors.
— C'est la faute de Skeunk ! Le fourbe, il me l'a volé !
Le Koulosse s'approcha d'une table où étaient entreposés des crânes de Koalak. Il en prit un pour s'en servir comme d'une coupe, et versa un breuvage qu'il révéla ensuite être un cocktail de Crachouille de Boufton fermentée aux feuilles de Kalyptus.
— Cette Crachouille, c'est de la bonne, je la fais venir d'Amakna. Installez-vous que je vous raconte ça ! » Il servit ses invités, puis s'affala dans un pouf en laine de Bouftou des cavernes.
« C'est douillet ici. » remarqua Dwanlaposh qui appréciait le moelleux des poufs.
— Chut ! Vas-y Koulosse ! »

Le Koulosse leur conta donc son histoire comment il avait été trompé par Skeunk, soit disant pour monter un groupe de troubadours, et sillonner le Monde. Pour sûr, le charme des choristes Sadidettes, les muses de Skeunk, l'avaient bien embobiné. L'Eniripsa avait profité de la crédulité du Koulosse pour lui dérober son Dofus.
Gremish profita de la discussion pour immortaliser le Koulosse sur son carnet. Puis toute la bande d'aventuriers se mit en route pour aller trouver le Skeunk en question, et sans doute lui péter quelques dents.

Koulosse

Koulosse et Skeunk se haïssent cordialement. Leurs philosophies musicales respectives semblent totalement incompatibles. D'un côté, le Koulosse qui rythme chaque moment de sa vie au son de son marteau, de l'autre, Skeunk avec ses ritournelles à l'eau de rose. D'un côté, un roc qui puise son inspiration dans les volutes du Kalytus fumé. De l'autre, un bellâtre qui ne cherche qu'à séduire des Sadidettes en mal d'« âmuuur ».

Cela dit, d'autres personnes bien informées disent qu'ils se détestent parce que Skeunk a volé le Dofus au Koulosse. Si c'est pour ça, ce serait tout de même une raison bien mesquine.

[1] Dans le plus pur style Koalak néolithique, elles auraient ravi un trafiquant d'art de Brâkmar si seulement il avait pu poser les pieds dans cette contrée sans rencontrer une foultitude de créatures belliqueuses, poilues, et aux noms somme toute assez grotesques.

[2] Ami lecteur, sublime lectrice, tu te seras sans doute aperçu que l'auteur tente de battre son record personnel de rime en er dans une seule phrase.

-XIII-
Skeunk l'Eniripsa

Bien résolus à refaire le portrait de Skeunk le fourbe Eniripsa, les compagnons s'étaient aventurés jusque dans la cité de Brâkmar la Sombre. Cela ne leur prit pas longtemps pour trouver la taverne et vider quelques chopines ! Ils devisaient bruyamment, la carte de Metag posée à plat devant eux, lorsque...

Brumaire, le protecteur du mois de Novamaire, entra dans la taverne et bouscula une table au passage. Des chopines furent renversées, un Enutrof leva le nez de sa bière et commença à râler , il se ravisa lorsqu'il s'aperçut de la stature de Brumaire. « Décidément, pensa le protecteur, rien n'est fait pour les grands saigneurs macabres et musclés dans cette ville. »

Il devait se rendre aux quatre coins du Monde depuis qu'il assurait la protection du mois de Novamaire. Etre protecteur implique de remplir des tâches plus ou moins exaltantes. Cette fois-là, un maître Bolet s'était plaint à lui. Selon ses dires, un tavernier de Brâkmar lui avait enlevé plusieurs de ses Champ Champs durant son sommeil. Or le seul tavernier de Brâkmar susceptible de s'intéresser au peuple Champ, c'était le surnommé Jiaye Djaul. Il devait son surnom à l'indéfectible loyauté qu'il portait à Djaul, le démon lige de Rushu. Tellement loyal d'ailleurs, qu'il attendait le retour de Djaul et méprisait ceux qui assuraient l'intérim, tels qu'Oto Mustam le chef de la Milice, mais ceci est une autre histoire.

Brumaire avait discuté avec lui. Le vieux avait regardé le protecteur d'un œil méfiant, puis s'était écrié « Ah ouais, et qu'est-ce que je ferais avec des Champ Champs ? Comme tu peux voir au menu, mes omelettes aux œufs de Tofus, je les fais nature. Assaisonnées avec un œil de Bouftou, c'est un kama de plus. Ah ! Bien sûr, tu peux me prendre un menu "Touisteur", six kamas seulement. C'est un régal un bourgeon d'Abraknyde, de la poudre de Perlinpinpin, je roule le tout dans une peau de Larve Orange, ça change du pain, crois-moi. Pour deux kamas de plus, j'ai aussi de la soupe à base de cervelle de Bouftou. C'est délicieux ça ! ». Les recettes du vieux Jiaye étaient prodigieusement variées. Le tavernier lui vantait les mérites de sa cuisine à la graisse de Porkass, lorsque les soupçons du centaure furent éveillés par la dernière phrase du tavernier « Et puis, le Champ Champ, c'est meilleur à la saison des amours, hein ? »

A coup sûr, on n'était pas loin de la saison amoureuse des Champ Champs. C'était vers les mois de Septange et d'Octolliard que les amateurs de sensations gustatives se mettaient en quête des créatures fongiformes[1] Les Champ Champs n'avaient pas l'esprit combatif, et leur chair était, paraît-il, plus tendre à cette période. Normal, se dit Brumaire, le Champ Champ avait des montées de sporme. Or, à bien y réfléchir, la bière du tavernier de Brâkmar avait un arrière-goût de Sporme de Champ Champ.

Brumaire se frotta le menton. Plutôt que d'accuser ouvertement le tavernier, il lui fallait trouver une manière détournée de le faire avouer. Brumaire s'intéressa soudain aux quelques aventuriers attablés. Ils discutaient bruyamment autour d'une carte posée à plat.

« Mais non, c'est du côté de Koalak, dans la vallée de la Morh. » coupa Dwanlaposh.

— On va trouver Skeunk l'Eniripsa, là-bas ? » demanda Gremish.

— Ouais, le mot d'ordre, c'est venger le Koulosse. » dit Ogmeiser.

— Hum, dites-moi, gentes dames et preux aventuriers, j'ai une quête à vous proposer, mais seuls des cœurs purs. » dit Brumaire du ton le plus enjoué qu'il pu trouver.

— Ouais, ça va, abrège ! lança Dwanlaposh. C'est pour une quête, tu dis ? C'est qu'on est débordés en ce moment. Pas vrai, vous autres ? »

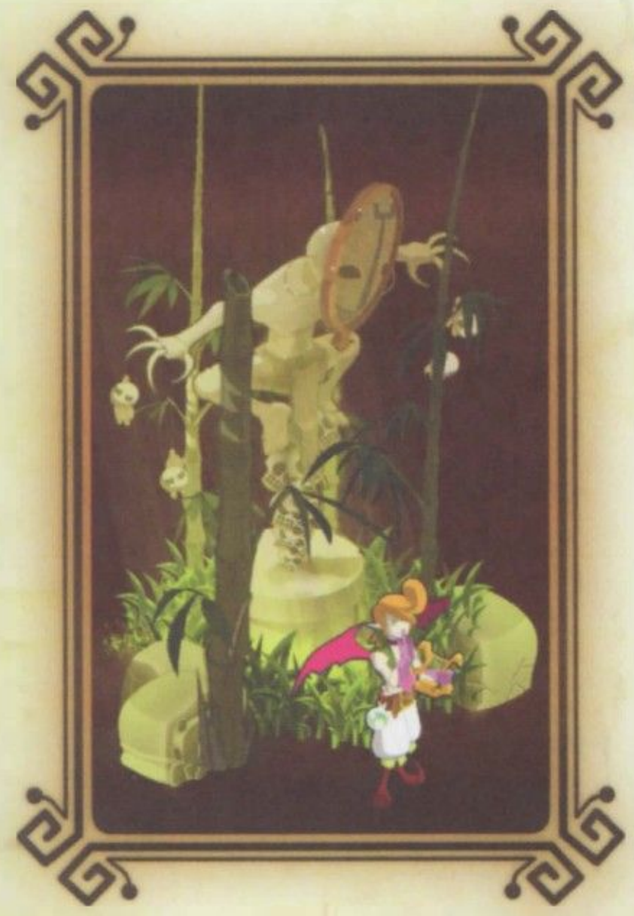
— Ouais, bon, faut voir ! » dit Garathgoul.

— Avec sa dégaine de grand ténébreux, je suis sûr qu'il a des pouvoirs magiques extra, dit Flaurwian. Tu sais peut-être, toi, s'il y a un dénommé Skeunk dans les parages ? »

[1] Des Champ Champs, quoi.

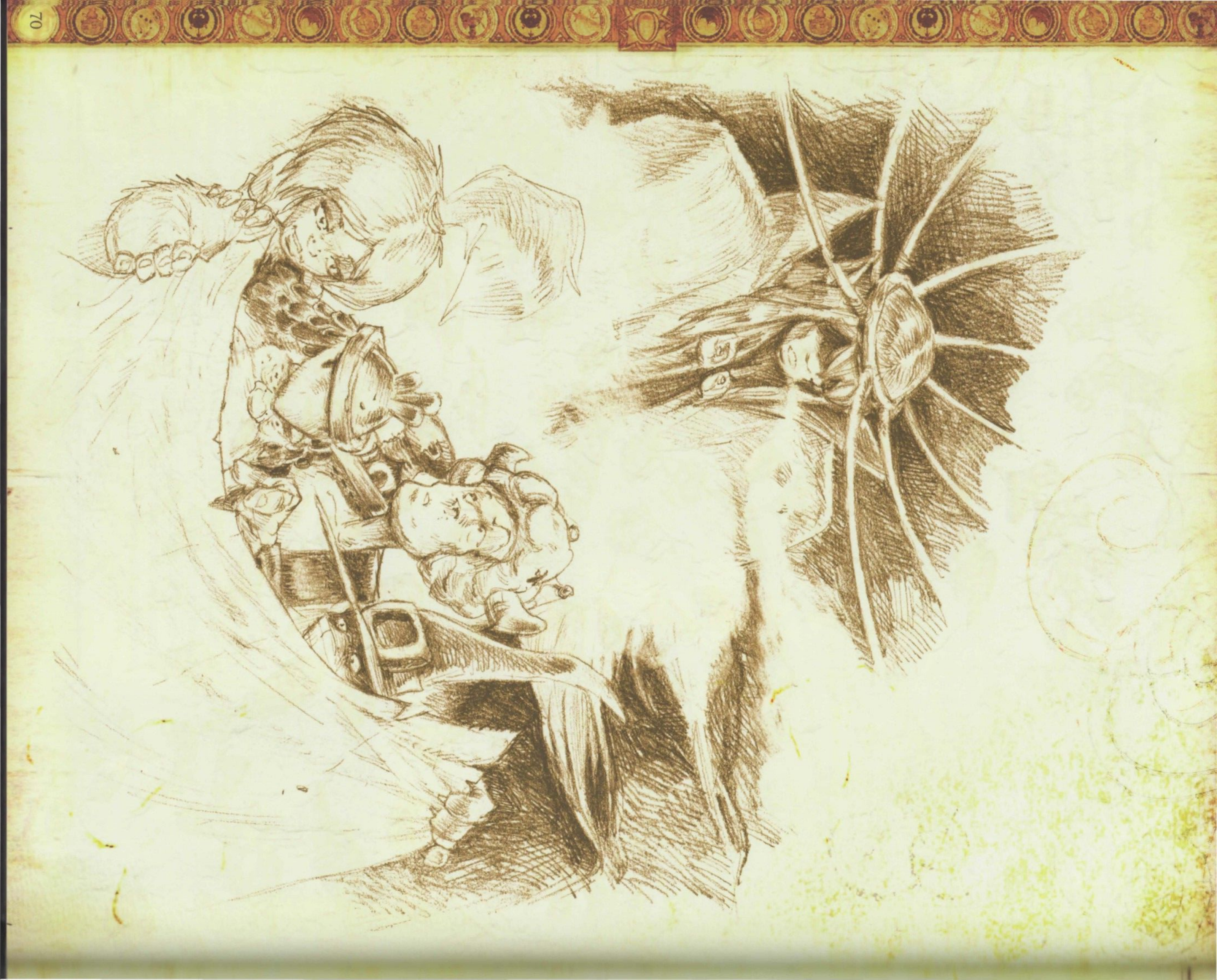
« Tu saurais nous décrire l'Eniripsa nommé Skeunk ? »

— J'ai le don de double vue, je pourrais. » risqua Brumaire, surpris par l'avalanche de questions.
— Alors, j'ai mieux tu saurais nous décrire l'Eniripsa nommé Skeunk ? Où il est, on s'en tamponne après tout ! » remarqua Dwanlaposh, faisait preuve parfois d'un pragmatisme à toute épreuve.
— Bien évidemment, répliqua Brumaire dans un léger nuage de brume glacée où l'image de Skeunk apparu.
— Pas mal pour un débutant, dit Gremish, qui se mit immédiatement au boulot.
— Je me disais aussi, ça sentait la magie de vision à distance, dit Wanoklox
— Et sinon, qu'est-ce qu'on peut faire pour toi ?
— Rosser le tavernier, pour qu'il avoue son crime. » lâcha Brumaire, d'un ton qu'il voulait glacial.
— C'est des cœurs purs qu'il te faut, hein ? » tiqua Garathgoul.
— Disons d'une pureté brâkmarienne.
— Ah je vois, môsieur ne touche pas à la basse besogne ! » s'emporta Dwanlaposh.
— Allez, on ne va pas rechigner ! dit Wanoklox en faisant une révérence. Entre se taper un Donjon et un tavernier, il n'y a même pas hésiter ! C'est comme si c'était fait, sieur Brumaire ! ».
Et, en moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire, ce bon vieux Jiaye avouait son larcin. Trois fois rien, juste quelques Champ Champs qu'il avait séduit grâce à un barde enchanteur. Ledit barde avait été retrouvé par Brumaire. Une fois passé aux aveux, il avait été promptement exterminé. Des aveux instructifs c'était grâce au flûtiau magique du baladin que le tavernier avait récolté plus de Champ Champs qu'il ne lui en fallait pour aromatiser sa bière. Le tavernier n'avait plus eu ensuite qu'à essorer les bestioles pour en recueillir le précieux jus. Tout le monde était content, Brumaire avait obtenu la confession du tavernier sans même se salir les mains et nos joyeux compagnons obtenaient un dessin supplémentaire. Un pas de plus vers la prodigieuse récompense promise par Metag ! Certes, Brumaire avait refusé de leur livrer les portraits des Maîtres des Donjons restant. Mais pour les récompenser, il leur livra le fantôme de l'enchanteur de Champ Champ. Après tout, un barde, même mort, pourrait égayer leurs longues soirées guerrières.



Skeunk l'Eniripsa

Entouré de ses fidèles admiratrices, quelques Sadidettes hystériques à chacune de ses apparitions, le Skeunk est un barde Eniripsa qui a remporté la dernière saison de la Lascar Amakdémie. Imbu de lui-même, il chante des chansons aussi sirupeuses que de la Gelée double dose. D'ailleurs, il fait une consommation de gelée extraordinaire, d'abord pour s'oindre le corps afin de faire ressortir ses muscles, ensuite pour fixer ses cheveux en une banane plus qu'improbable. Rappelons quelques-uns de ses succès « Reviens, je t'aime », « Aime-moi, je repars », « Je reviens, j'ai oublié mes clés», « Nous ne dormirons plus ensemble », « Et puis d'abord, il n'y a pas que moi qui ronfle la nuit ».



-XIV-
Bworker

Ayant hérité du spectre d'un barde chansonnier, nos compagnons ont fait route vers l'antre du Bworker, dans les sinistres Landes de Sidimote. Heureusement, leur nouveau compagnon n'est pas en panne d'inspiration... Va-t-il les aider à ramener le quatorzième et avant-dernier portrait ?

Tout avait pourtant bien commencé. Les premières lueurs de l'aube empourpraient les landes de Sidimote. Le Donjon Bwork, massif et imposant, se découpait sur le ciel d'hiver. Garathgoul ravivait le feu du bivouac, ses compagnons s'éveillant à peine. Le fantôme du barde ne dormait pas. Il ne dormait jamais. Cet ex-joyeux drille baptisé la « Fistule » par Garathgoul pour d'obscures raisons, ajoutait quelques couplets à l'œuvre qu'il venait de composer. Il s'éclaircit la voix et déclama « En guise de réveil matinal et en l'honneur de mes compagnons d'aventure, je dédie ces modestes alexandrins, montés en un poème que j'ai nommé La Geste de Garathgoul.

Des filaments jettent leurs feux d'aurore crue
Sur les landes. Le ciel ? Couleur de viande...
A peine ont-ils levé leur fessier charnu,
Que nos audacieux héros en redemandent !

Le cœur au bord des lèvres, ils se lèvent tôt,
L'estomac retourné cinq, dix fois, vingt dieux !
Héros, n'avez vous les miquettes à zéro ?
Seul manquer un combat peut vous être odieux !

Bworks ! Coquins ! Malandrins ! Ramassis de vermine !
Vos macchabées puants seront brûlés et frits,
Raclures infâmes à la funeste mine
Pleurez ! Tremblez ! Nos héros sont en appétit !

Hardi ! Membres arrachés, les tripes à l'air,
Là, dans le Donjon, toute la sainte journée,
Ah, pauvres Bworks ! Cela n'a pas l'air de vous plaire !
Occis, égorgé, pourfendus, ensorcelés...

« Espèce de chancre vénéneux, ferme le trou qui te sert de bouche, je vais vomir ! dit Flaurwian.
— Chantre vénérable ! reprit aussitôt le fantôme. Damoiselle Flaurwian, de grâce, n'écorchez pas mon titre ! Dois-je vous rappeler que j'ai été élu "Poète de l'Univers" par les lectrices de Barde Actuel ? »
— Un recueil de seconde zone, il faut bien le dire tout de même, grinça Gremish.
Quant à la Sadidette, elle lui lançait des regards mauvais, tandis qu'elle trempait son quignon de pain dans du lait de Kokoko.
— Par la gueule de bois de Sadida ! Si tu n'étais pas déjà fantôme, tu aurais tâté de mes ronces ! lâcha-t-elle. D'un geste ample, elle déposa un objet invisible à ses pieds. Une fleur se matérialisa, aussitôt foudroyée par un éclair blanc. Le fantôme déglutit
— Connaissance des Poupées ? Pourquoi recourir à cette magie, Damoiselle Flaurwian, nous n'en n'avons nul besoin.
— Je te laisserais bien t'amuser avec deux de mes poupées bloqueuses, Fistule.
La Sadidette laissa au fantôme le temps de blêmir encore un peu, et ajouta
— mais j'ai d'autre projets !
Deux poupées Sadidas apparurent.
— Tu n'as rien à craindre. Si elles sont

si gonflées c'est à cause de la fermentation d'onguents médicinaux, pas pour s'être gavées de viande !
— Sachez que la magie Sadida ne m'est pas inconnue, Damoiselle !
— En étais tu un ?
— Laisse-le donc, mon bosquet d'amour Si la Fistule est cachottier, c'est son droit après tout. »
Dwanlaposh s'était allongé sur le ventre. L'une des Poupées Gonflables s'était mise à lui masser les épaules tandis que l'autre lui pétrissait la plante des pieds.
— Garathgoul, mon ami, il me vient

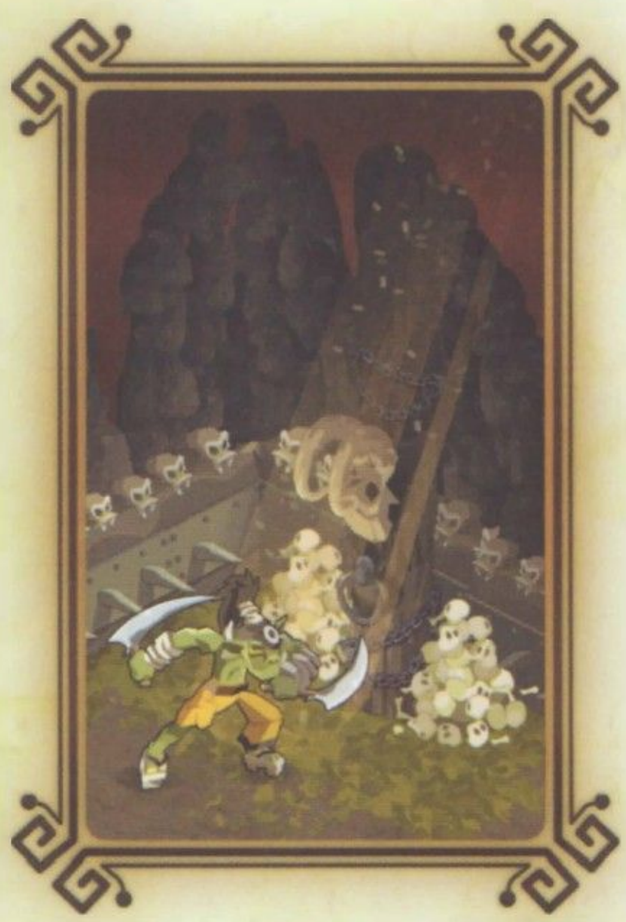
« Ça ressemblait à la routine ordinaire, quoi... jusqu'à ce qu'ils soient face au Bworker... »

une pensée.
Lorsque Dwanlaposh disait qu'il pensait, l'épiderme de Garathgoul était toujours parcouru de frissons.
— Mine de rien, on est train de décimer l'espèce des Bworks, là, dit l'Enutrof.
— C'est-à-dire ?
— C'est simple on a rasé le village des Bworks pour se faire la main. Vu qu'on a compris leurs techniques de combat – faut avouer qu'elles sont pas bien raffinées – le Donjon Bwork, on va se le faire les doigts dans le nez.
— Et alors ?
— Lorsque le dernier Bwork aura rejoint le territoire de ses ancêtres Bworks, que se passera-t-il ?
— Mais je m'en tamponne le Tronknyde, moi ! Qu'est-ce que tu veux en faire de tes Bworks ? Une espèce protégée ? Dis donc, Flaurwian, tes onguents, là, ils sont un peu forts pour Dwanlaposh, non !?
— Continue à lui parler sur ce ton là, et c'est toi qui vas devenir une espèce protégée, Garathgoul !
— Voyons, mon bosquet touffu, ne lui jette pas la pierre ! On discute entre vieux amis, c'est tout ! »

A cet instant, la porte du Donjon Bwork frémit littéralement sur ses gonds. Un Bwork fit un pas sur le seuil du Donjon. Il frotta ses paupières encore alourdies par le sommeil, puis il gratta sa large panse. Il remonta sa ceinture, et se regratta le nombril. Il se cura ensuite l'oreille gauche, puis il se fourra un doigt dans le nez, le retira et le regarda d'un air réprobateur.
— Mieux vaut pas savoir où il a laissé traîner ses doigts, celui-là.
— Je connais un proverbe Bwork qui dit "Fesses qui grattent le soir, passe tes doigts au lavoir.
— Quelle belle tranche de vie de Bwork. Ça m'émeut. Dire que nous sommes sans doute les derniers à contempler ce spectacle.

Le Bwork se racla la gorge, puis il se mit à bombarder la flore environnante d'épais crachats verdâtres.
— C'est beau. C'est la vie. renifla l'Enutrof.
Garathgoul eut soudain une idée qui illumina son regard
— Dwanlaposh, as-tu songé à l'ivoire ? Je veux dire, pense au prix de l'ivoire que nous avons récolté sur les Bworks du village. Eh bien, s'il n'y a plus de Bworks, il n'y a plus d'ivoire, hein ?
— Continues, tu m'intéresses.
— Raréfaction égale inflation, mon Dwanlaposh. D'ici peu, on sera riche à millions. Là, ce que tu vois, c'est pas un Bwork. C'est de l'ivoire sur pattes. »
Dwanlaposh jeta un coup d'œil au Bwork occupé à inspecter le contenu de sa culotte de peau.
— Pour sûr, ce ne sera pas une grande perte ! murmura Dwanlaposh.
Le Bwork s'étira, bailla et s'apprêtait à refermer son énorme bouche lorsqu'une Aiguille de Xélor s'y engouffra pour lui transpercer le gosier. Le Bwork, cloué à la porte, tenta vainement de la retirer en gargouillant des mots incompréhensibles[1]
— Désolé, dit Wanoklox, mon sort est parti tout seul !

Sans plus de discussion, les compagnons s'engouffrèrent par la porte du Donjon. Les coups plurent comme Prespic qui pisse. Dwanlaposh l'avait prédit, les Bworks étaient de piètres tacticiens, et leurs attaques demeuraient prévisibles. Au bout de quelques heures, la bourse de Dwanlaposh débordait d'ivoire. Ça ressemblait à la routine ordinaire, quoi. jusqu'à ce qu'ils soient face au Bworker, ou plutôt, face à sa statue – plutôt réussie, si on considère que l'art bwork est d'une finesse toute bworkesque, bien sûr.
— J'espère qu'il sera ressemblant. dit Gremish en faisant crépiter ses crayons.
— Vu que le Bworker n'est jamais sorti d'ici, et donc que Metag ne l'a jamais vu. il le sera ! »
Garathgoul était sans doute un piètre esthète mais, sur ce point, il avait raison !



Bworker

Voilà un autre grand séducteur le Bworker. Fin et élancé, il tombe toutes les Bworkettes qui en oublient presque de se curer le nez lorsqu'elles le regardent déambuler dans son Donjon.

Bon, c'est vrai qu'il faut être une Bworkette pour le trouver séduisant. Il n'en demeure pas moins que ce grand séducteur est un flambeur. Il a toujours une poche pleine d'une fausse monnaie qu'il utilise dans une machine à jeton qu'il a dégoté du côté de Sidimote. Et, dans l'autre poche, une protection fort usagée qui, s'il n'était pas bwork, le ferait passer pour un dépravé.

[1] « Glork ? », « Flarpl ? » ou « Skrük ? ». On vous l'avait bien dit que c'était incompréhensible.

-XV-
Le Meulou

Enfin ! Quatorze portraits ont été dessinés, reste le dernier, celui du Meulou : nos compagnons arrivent au terme de leur périple !

"Tout Osamodas vous le dira, la créature appelée Meulou se trouve au Sud des lacs enchantés, dit Ogmeiser.
Wanoklox se tourna vers Gremish et Flaurwian. Il demanda:
— Et si on en profitait pour faire une lessive ? Il paraît que cette eau recèle un enzyme naturel qui décape la crasse !
— Ah ça, depuis l'île de Moon, on peut pas dire qu'on fleure bon la Rose Démoniaque.
— Qui ? demanda la Sadidette.
— Qu'est-ce que tu dis, Flaurwian ? interpella Dwanlaposh.
— Je dis "Qui va faire la lessive ?" Parce que je la vois arriver, la bande de mâles en chaussettes sales !
— Mais. mon arbrisseau en miel.
— Hé ho, c'est vrai cria Gremish. Je suis d'accord avec Flaurwian !
— Bon, alors, qu'est-ce qu'on fait ? grogna Garathgoul.
— On dirait qu'on reste sales et qu'on continue de sentir euh. mauvais, dit Wanoklox.

A ce moment, une Dragodinde surgie de nulle part, et montée par un archer Crâ, fonça vers eux à une vitesse quand même assez surprenante pour une bête qui n'a que deux pattes et si peu de cervelle. N'écoutant que son courage (et que son envie de sauter sur Flaurwian après tout ce temps passé en rase campagne), Dwanlaposh bondit pour soustraire la belle Sadidette aux flèches du Crâ. D'un même élan, Ogmeiser décocha un coup de pied à Trep' qui trébucha sur Gremish et les trois furent à couvert et même recouverts de tout un tas de choses plus ou moins en décomposition, mais en tout cas à l'abri. Seul l'Ecaflip était resté campé droit dans ses bottes. Il attendit le cavalier, sans même dégainer son arme. Lorsqu'il fit se cabrer la Dragodinde en lançant un livre avant de repartir au galop, Garathgoul ne parut même pas étonné.Il se retourna vers ses compagnons
— Ils sont quand même forts à la Gazette de l'Ecaflip. Comme je suis abonné, ils m'amènent le dernier numéro jusqu'ici.
— Et ils te disent où on peut trouver le Meulou ? » questionna Trepanem.

L'homme-chat feuilletait l'ouvrage.
— Je ne sais pas si ça peut servir mais dans la rubrique "Les maladies à souhaiter à vos pires ennemis", j'ai un chapitre intitulé "La Mulanthropie"
Il s'éclaircit la voix et lut

La Mulanthropie, la transformation d'un être en Mulou, n'a jamais été démontrée, au contraire de l'Abraknanthropie qui est un mal bien connu.Comme chacun sait, les Mulous sont de grands loups agressifs. Dressés sur leurs pattes arrière, ils sont capables de s'approcher très rapidement de leur adversaire et de les éventrer promptement pour peu que ce dernier ne soit très expérimenté dans l'art guerrier. Des meutes de Mulous parcourent les bois de Litneg, les abords de la forêt des Abraknydes et peuplent le Donjon des Canidés, à l'Ouest des Montagnes de Koalak. Elles obéiraient au Meulou, une sorte de Maximums Mulus Lupus, un loup géant aux yeux jaunes, au pelage grisâtre, à la tête surmontée de cornes. Cette créature aurait fait d'une grotte obscure son antre, au plus profond du Donjon.

« Hé regardez, il y a même une illustration du Meulou, remarqua Ogmeiser.
— Ouais, comme ça, au moins, on sait à quoi il ressemble ! applaudit le Xélor.
— Mmmh. Est-ce que quelqu'un pense à ce que je pense ? demanda Garathgoul.
— Quoi ? Tu penses, toi, maintenant ? dirent les autres en chœur.
— Et si Gremish se mettait au travail, je suis sûr qu'elle dessinerait un Meulou plus vrai que nature ! reprit l'Ecaflip.
— Et pour le décor, je mets quoi aussi ?
— Bah, tu mets des bougies, ça fait toujours bien les bougies.

Et Gremish se mit au travail. Lorsqu'elle eut finit, il fallait bien se rendre à l'évidence la copie était bien plus belle que l'original ! Voilà donc comment nos héros réussirent à faire le tour des Donjons et à en rapporter quinze dessins, croquis et illustrations, qui allaient leur permettre de toucher enfin le gros lot ! C'est donc d'un pas alerte et ragaillardi qu'ils s'en allèrent retrouver Metag à Astrub.
Lorsqu'ils poussèrent la porte de la riche demeure de Metag, nos aventuriers n'imaginaientpasuninstantqu'ilsallaient se trouver nez à nez avec une surprise de taille. Enfin, pas juste derrière la porte d'entrée, mais à quelques dizaines de

« Une sorte de Maximums Mulus Lupus, un loup géant aux yeux jaunes, au pelage grisâtre, à la tête surmontée de cornes. »

kamamètres de là : dans le salon privé de Metag. La demeure semblait déserte, aussi Garathgoul avait-il hélé le maître de maison. Après quelques secondes de silence, ils avaient entendu une voix qui les avait invité à la rejoindre dans le salon adjacent. Garathgoul, le premier, leva la lourde et épaisse tenture qui barrait l'entrée du salon. Il eut le temps d'embrasser du regard une pièce dont les murs étaient chargés de trophées de chasse, d'ivoires de Bwork, de cuirs de Sangliers sauvages, de récompenses de quêtes comme le Bâton de l'Initié, des Boucliers de guerre et d'autres armes encore dont la provenance lui était inconnue. Il y avait même un Dofawa, et quelques répliques de Dofus qui trônaient sur les plus hautes étagères de la bibliothèque. Aux yeux d'un maraudeur tel que Garathgoul, c'était plus de trésors qu'il n'en amasserait de toute sa vie ! Il fallut un coup de coude de Dwanlaposh pour le sortir de son rêve éveillé (lorsqu'on considère la hauteur de l'Enutrof par rapport à l'Ecaflip, et si l'on en déduit la localisation du coude de l'un par rapport à l'entrejambe de l'autre, on comprend que Garathgoul fut plié en deux).

— ...Cher Garathgoul ! Il nous amène ses amis en plus !

— Ah ? Metag ! Nous avons accompli la quête ! Tu trouveras les dessins des quinze créatures légendaires que nous...

— Si c'était vrai, cela se saurait ! » coupa une voix gutturale.

Ils avaient beau écarquiller les yeux, comme pour chasser une migraine ophtalmique galopante, nos amis durent se rendre à l'évidence : trois mètres de haut, des yeux jaunes flamboyant, un pelage mauve et argent... ils se trouvaient face au Meulou !

« Tu vois, Gremish, je te disais bien que le dessin que tu as fait de lui était flatteur !

— Assez ! » dit une voix derrière eux.

C'était le Bworker qui, comme s'il trouvait que la situation n'était pas assez complexe, venait de s'inviter dans le salon de Metag, sans même s'être frotté les pieds auparavant.

— Metag ! reprit le Bworker, comment veux-tu que notre marché tienne si tu nous envoie des fieffés fourbes de la pire espèce ?

— Un marché ? De quoi parle-t-il, Metag ? interpella l'Ecalip.

— C'est simple ! Metag appâte des naïfs avec cette histoire de Dofus Royal. Ça ne manque pas : ils se précipitent dans nos Donjons. Alors là, c'est le carnage, parce que des aventuriers qui savent se battre, ça ne court pas les rues. Après tout ça, nous versons à Metag un pourcentage sur chaque dépouille d'aventurier tombée. Mais votre combine, là, c'est pas du jeu ! Vous vous êtes débrouillés pour esquiver les Donjons ! Comment sommes-nous censés faire, nous autres ? Nous avons demandé aux autres créatures légendaires de venir ici même, pour tenir une réunion du conseil ! lança le Meulou, pour qui faire une phrase aussi longue était un bel exploit.

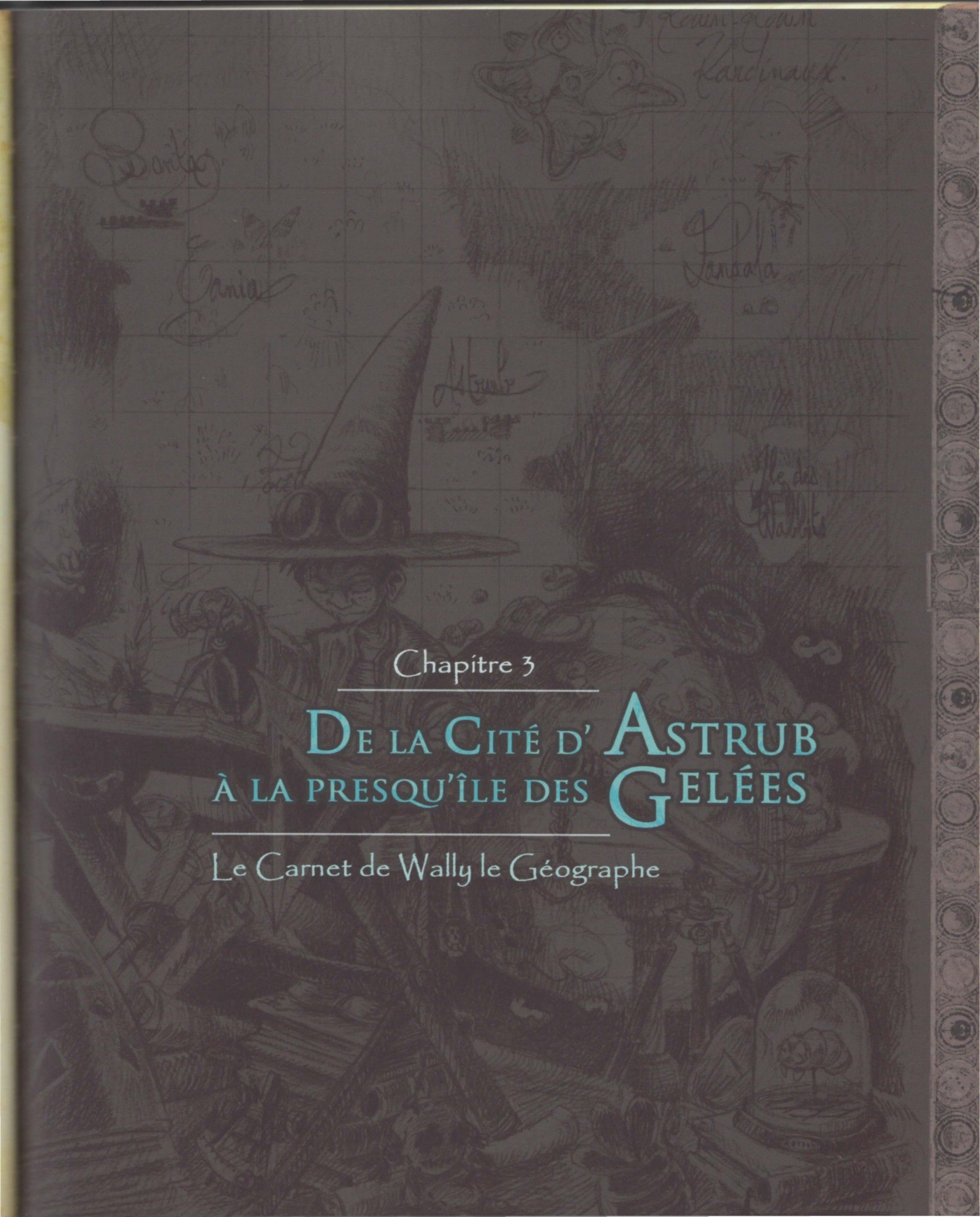
— Oh ! Le Mulou en peluche, il va se calmer, oui ? »

La situation dégénérait et Flaurwian proposa une solution toute féminine au problème : foncer dans le tas. Et ce fut une suite de "Rhha ! Yahah ! Argh !!" et même de "Gargl !" à de grands coups de "Colère de Iop", de "Fouet", et j'en passe...

... Lorsqu'un un événement imprévisible se produisit brusquement : alors qu'il s'apprêtait à faire jaillir le sort "Ralentissement" de ses mains jointes, Wanoklox sentit le friselis du temps, imperceptible tout d'abord, puis de plus en plus net. C'était comme si des vagues légères et invisibles ondulaient doucement sur son visage... cette sensation, il l'avait déjà perçue dans l'antredu Dark Vlad. Quelqu'un, quelque part, influait sur l'Horloge Divine ! Wanoklox en était sûr : le dieu Xélor lui-même leur venait en aide ! Qui d'autre aurait ce pouvoir hormis son dieu ? Wanoklox invoqua "l'Horloge" tout en esquissant un sourire. Ses compagnons le regardèrent sans comprendre la raison de son choix : il eut été préférable qu'il diminue les attaques du Bworker avec son sort "Ralentissement"...

Soudain, parmi le cliquetis des armes, un carillon sonna un unique coup, et Trepanem Pal disparut, aussi simplement qu'un flocon se dissout dans l'air de Martalo... Le Bworker, tout à sa joie de frapper Dwanlaposh, ne s'en aperçut même pas. Il arma sa frappe, et ses cimeterres frappèrent le vide ! L'Enutrof avait été happé par le vide lui aussi... Flaurwian et Gremish suivirent, puis Garathgoul. Ogmeiser se tourna vers Wanoklox qui lui adressa un clin d'œil. L'Osamodas s'évapora à son tour. Le Bworker contempla le disciple de Xélor, bouche bée. Wanoklox le frappa une fois encore de son "Horloge" et se volatilisa finalement dans un grand éclat de rire.

Nul ne les revit jamais plus ni en Astrub, ni en Amakna ; nul ne sait ce qu'il advint d'eux. Pas même Metag, qui avait intérêt à voir la fine équipe disparaître quoiqu'il arrive... Il put poursuivre son commerce avec les créatures légendaires du Monde, sans que personne ne puisse jamais deviner ce qu'il s'était passé ce jour-là, hormis peut-être les démons des heures...



Chapitre 3

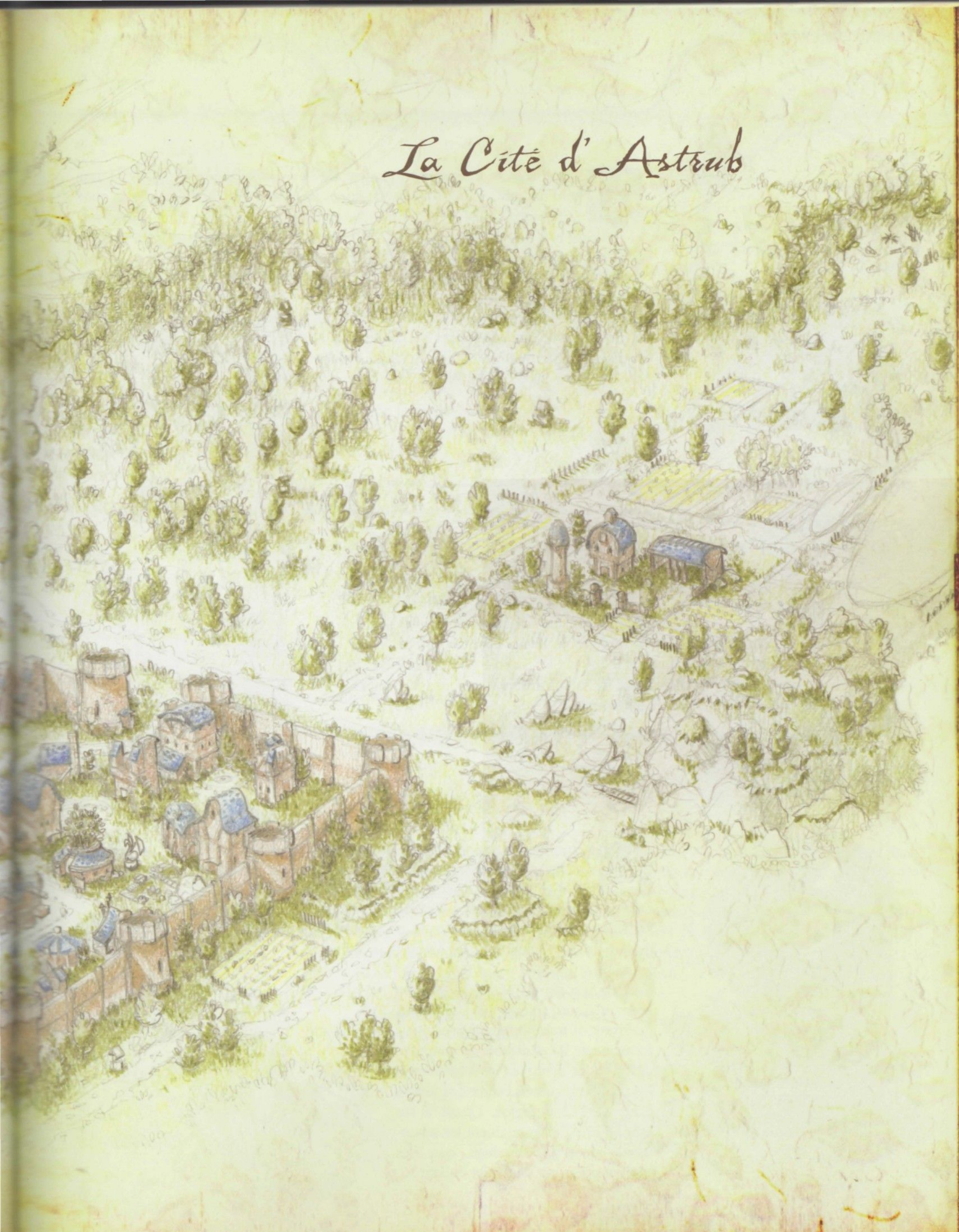
De la Cité d'Astrub à la presqu'île des Gelées

Le Carnet de Wally le Géographe

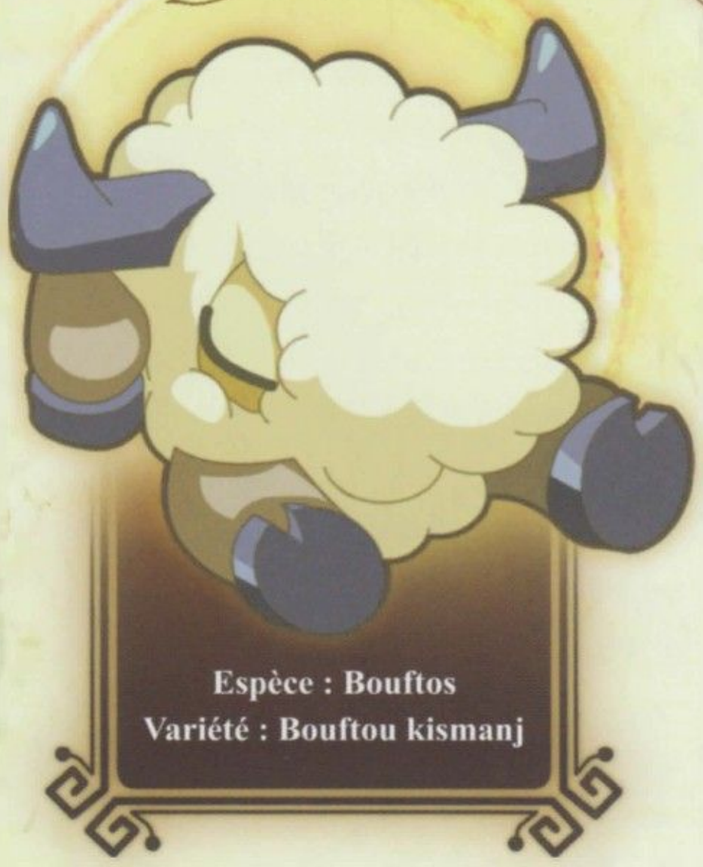
Le mot de Wally

Ah ça, j'en ai bouffé des kamamètres de sentiers à travers les forêts maléfiques ! Je m'en suis tapé des marais méphitiques ! J'ai gravi des montagnes, parcouru des landes désolées. Ah ça, pour être désolé, il y avait de quoi... Avant moi, personne n'avait créé de carte du Monde digne de ce nom ! J'ai donc pris mon courage à deux mains et à deux pieds, et je m'en suis allé, baluchon sur l'épaule. Dresser les cartes des différentes contrées du Monde n'a pas été une mince affaire. Se coltiner les Bworks et leur humour... bwork (j'exècre l'humour bwork), vider des chopines avec les Pandawas (je déteste les boissons fermentées), me laver les pieds quatre fois par jour sur l'île de Moon (j'abhorre les verrues plantaires)... il n'y a que l'île du Minotoror qui m'a échappé, la seule que je rêve encore d'explorer ! C'est pourquoi, pas plus tard que tout de suite, je mets cap à l'ouest pour traverser la Mer Kantil en chantant mon air fétiche : « j'irai au bout de la grève, tout au bout de la grève, là où le gazon s'achève ! »
Bref, contemplez les cartes présentées dans les pages qui suivent. Vous pourrez même les emporter pour vos parties de chasse ! A défaut de paraître cultivé, vous n'aurez plus l'air d'un demeuré en demandant votre chemin pour aller taper des créatures qui ne vous ont rien fait !

La Cité d'Astrub



Bouftou

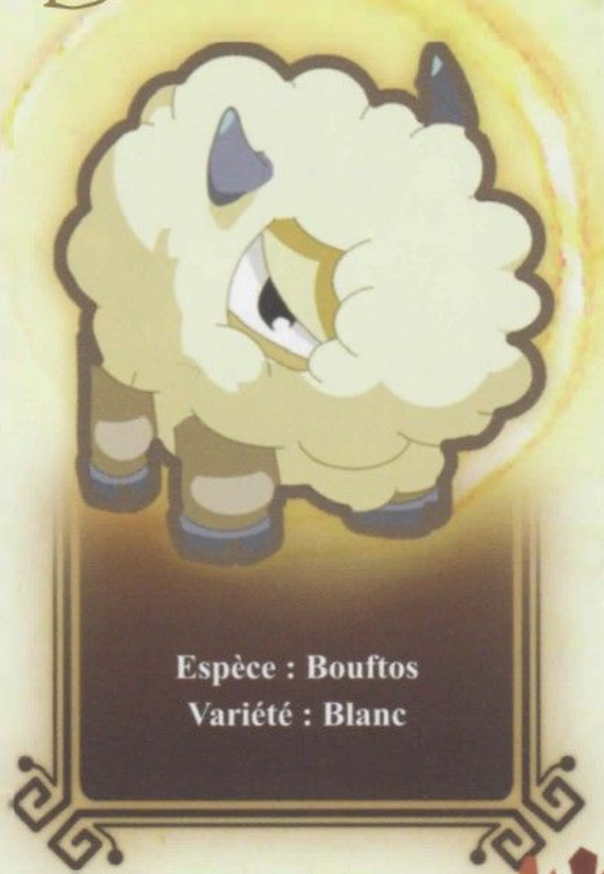


Espèce : Bouftos
Variété : Bouftou kismanj

Wally Elconom, premier explorateur de la région du Monde, a donné son nom scientifique au Bouftou commun. Sa description de l'animal a de quoi surprendre : « Toison rêche et riche en tiques, Lailait fin et long en bouche, le Bouftou est surtout connu pour ses cornes qui procurent, selon les habitants du coin, sagesse et sérénité. Très joli de dos, le Bouftou a cependant tendance à dévorer tout ce qui bouge, en particulier ce qui est sur deux pattes. Pire que tout : il ne se lave jamais les dents ! »

D'autres aventuriers ont leur nom lié au Bouftou, comme Bouze le Clerc, à l'origine d'une panoplie que convoitent les habitants d'Astrub et de bien d'autres contrées : la panoplie Bouftou. Son odeur entêtante éveille le plus lymphatique des Sadidas et procure à son propriétaire force et vitalité.

Boufton blanc

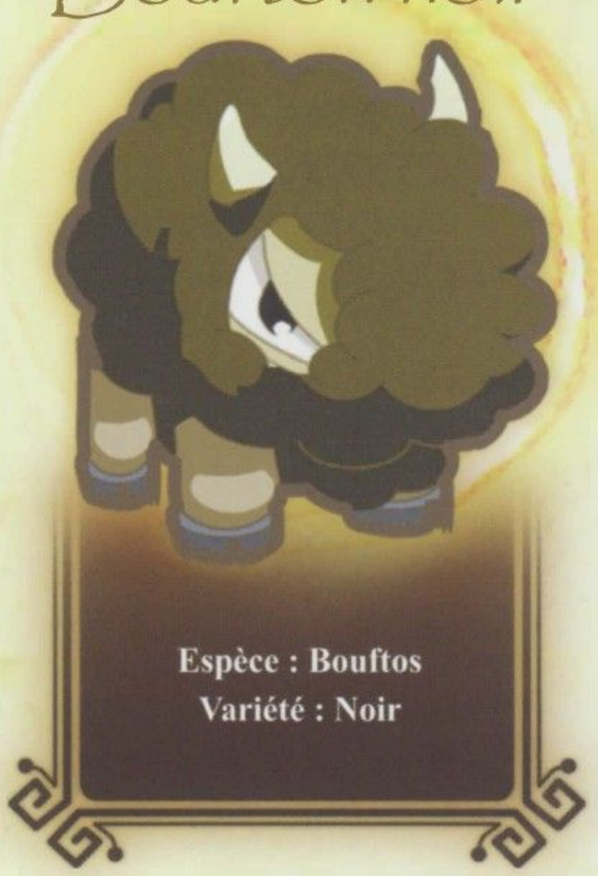


Espèce : Bouftos
Variété : Blanc

Cette variété de l'espèce des Bouftous est cousine des Bouftons noirs. Selon Bouze le Clerc, qui aimait à philosopher à propos de lymphe d'Eni et d'au-delà, les deux variétés de Bouftons correspondraient aux faces d'une même médaille.

Comme tous les Bouftous, le Boufton blanc peut se montrer agressif lorsque l'on piétine sa nourriture préférée. Il lance alors sa bave gluante et malodorante. Sa Bavouille vous empêchera d'agir plus sûrement qu'une chemise blanche aux manches longues nouées dans le dos. Son Mordillement peut sembler négligeable, mais il fait mal (surtout lorsque l'on est débutant). Le Boufton est également utilisé par les Sadidas pour s'endormir : le record de comptage de Boufton est détenu par un Sadida insomniaque qui a dû compter jusqu'à deux Bouftons avant de se mettre à ronfler !

Boufton noir

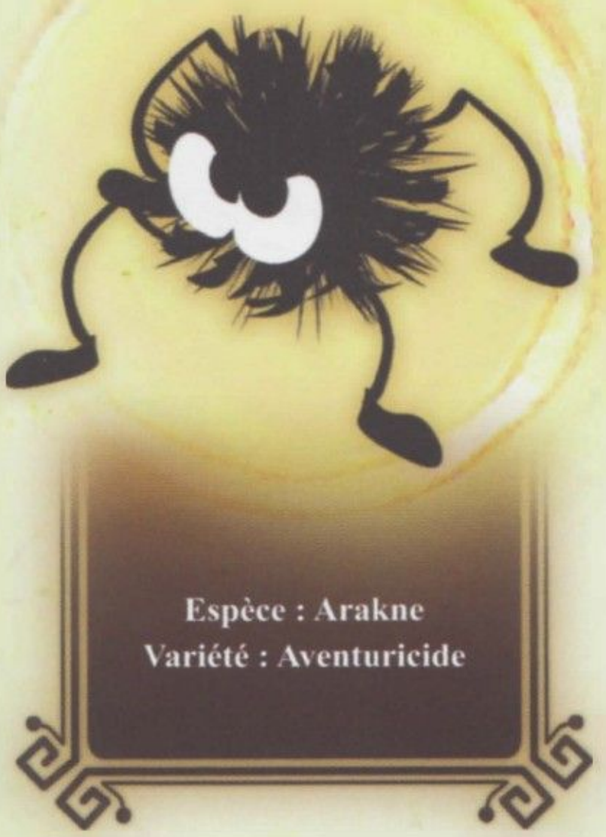


Espèce : Bouftos
Variété : Noir

Le Boufton est mignon, mais il ne sent pas bon. Souvent ronchon, voire très grognon, il passe ses journées à baver. A force de mâcher, il n'arrive plus à s'arrêter de saliver. Du coup, ça se met à déborder de partout. Ses glandes salivaires prennent toute l'énergie nécessaire à la croissance de la bête. C'est pourquoi les Lenalds le nomment le « glande animal ».

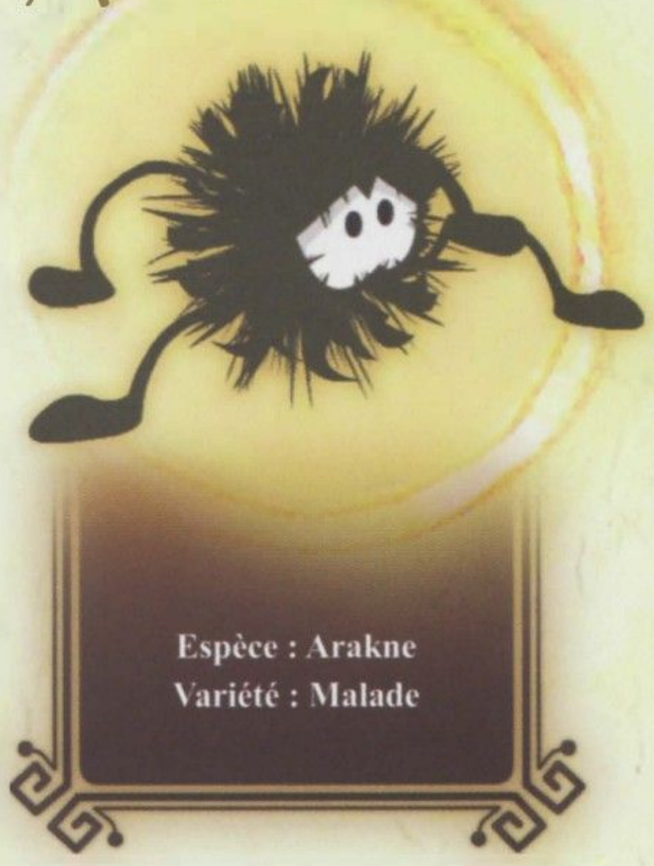
Comme son cousin blanc, le Boufton noir n'aime guère les apprentis guerriers. Il mordille gentiment, mais fermement. Sa dentition de ruminant est habituée à broyer les végétaux et les mollets pas bien beaux des jeunes aventuriers peu réglos. Quant à ses Crachouilles, elles engluent les adversaires aussi efficacement que des Moumouches sur du papier collant !

Arakne



L'Arakne ? Ah ! L'Arakne est un être bien singulier ! En garde ! Car l'Arakne est là ! Elle est fort agressive : on dit même que certaines ont même du sang de Rat d'Hyoactif qui leur coule dans les pattes. Elles se prennent alors pour des supers héroïnes. Les autres, nous rappellent à cette chanson : « Une araignée qui surgit hors de la nuit, court vers l'aventure au galop… »
Vu la résistance du fil d'Arakne, les Abraknydes s'en servent comme fil dentaire (et parfois ces têtes de nœud oublient d'enlever l'Arakne qui meurt fossilisée dans un ambre).
Certains aventuriers utilisent ainsi les Araknes comme pendentif vivant. D'autres sont capables de les invoquer après une longue quête douloureuse. Quant aux alchimistes, ils leurs prélèvent les pattes pour leurs propriétés euphorisantes : c'est la petite faiblesse qui les perdra.

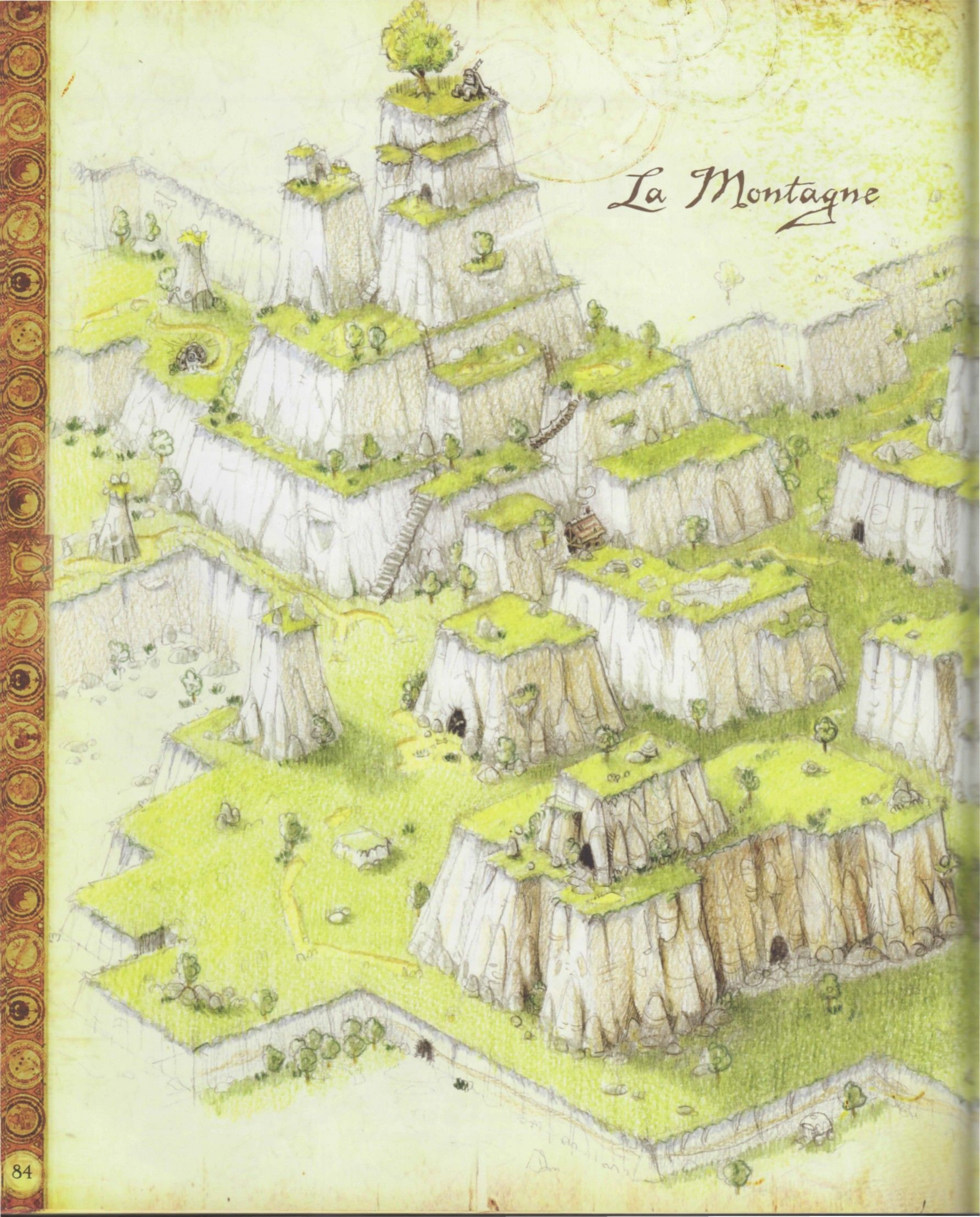
Arakne malade

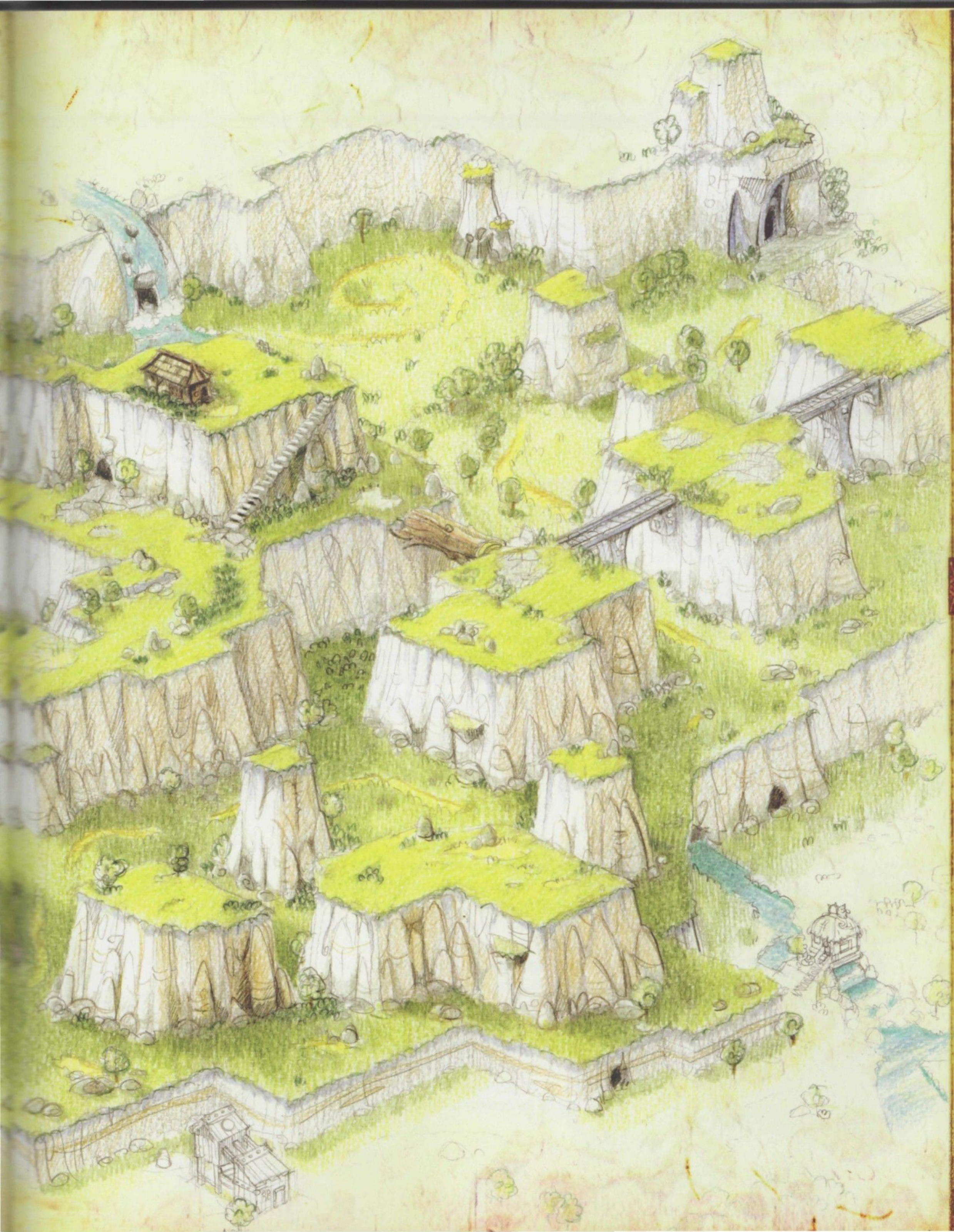


Cette forme d'Arakne vit dans les galeries souterraines et les plafonds. C'est le manque de lumière et d'air iodé qui cause cet état pathologique. La nostalgie des plages qu'elle n'a jamais foulées de ses pattes velues pousse cette créature à adopter une démarche en crabe. Mais même si elle ne marche pas droit, l'Arakne n'est ni fourbe ni folle. Elle se rêve Arakne de mers et, parfois, si l'on tend bien l'oreille, on peut l'entendre fredonner : « Sur la plage abandonnée, coquillage et araknées… » Confrontée à la noire réalité des couloirs peu éclairés, elle déprime et passe le temps à piquer les jambes des imprudents. Évitez donc de lui chercher des poux !

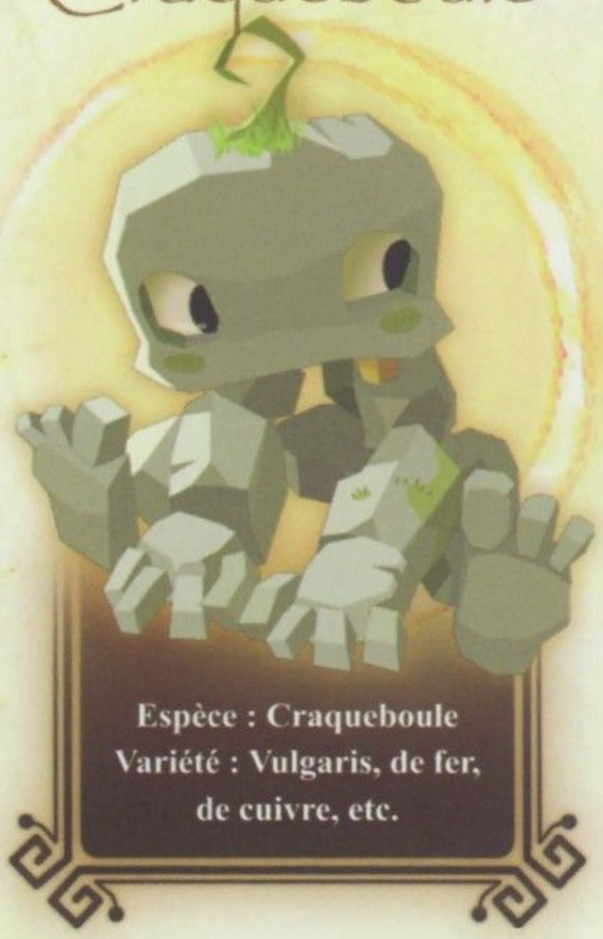
Tofu malade

Plusieurs théories expliquent l'origine de la maladie des Tofus. Vivant dans des galeries noires et souterraines, ils deviendraient blancs en raison de l'absence de soleil (on dit alors qu'ils sont « gogorifiés »). D'autres pensent que cet état est lié aux émanations dues à la sudation des mineurs en plein travail.
Proie relativement facile, le Tofu malade est joyeusement décimé par les jeunes gens en quête de sensations fortes à bas prix. Le tir aux Tofus est ainsi l'une des premières étapes à franchir pour acquérir l'expérience nécessaire à la vraie vie d'aventurier…


La Montagne



Craqueboule



Espèce : Craqueboule
Variété : Vulgaris, de fer, de cuivre, etc.

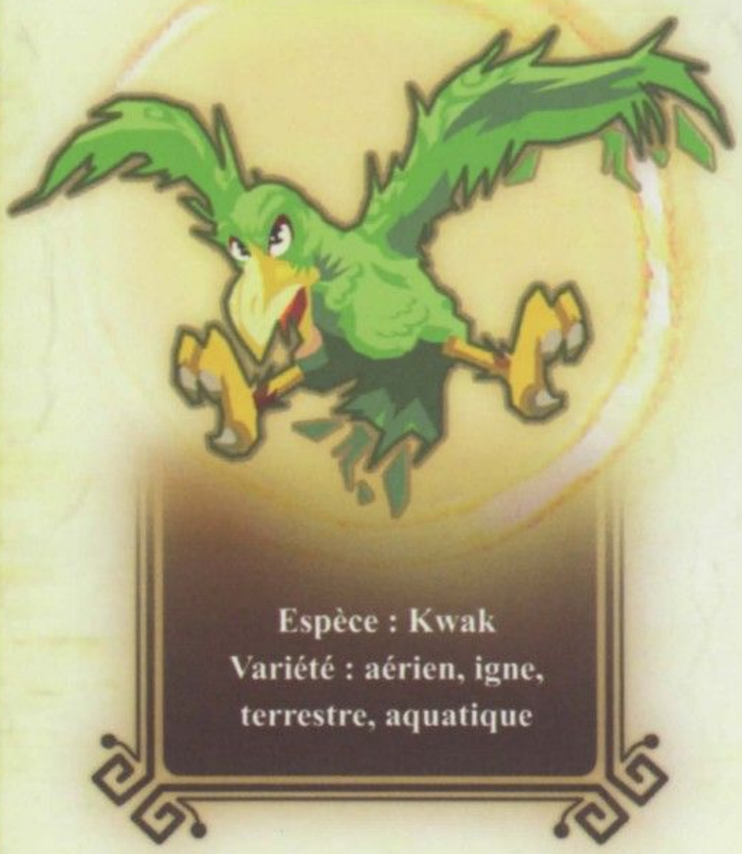
Il ne faut pas confondre le Craqueboule avec le Craqueleur. Certes, ils appartiennent à la même espèce. Ils sont d'ailleurs formés de pierres et de minerais plus ou moins précieux.
Mais la ressemblance s'arrête là ! En effet, le Craqueboule est l'émissaire du dieu Enutrof. Celui-ci en envoie régulièrement pour lutter contre l'emploi abusif des ressources terrestres. Le Craqueboule est plus petit, plus mignon et plus rapide. Mais surtout, il a un joujou extra qui fait que les dames Enutrof tombent à genoux en criant : « Craqueboule hue ! »

Craqueleur

Espèce : Craqueleur
Variété : Montagnarde

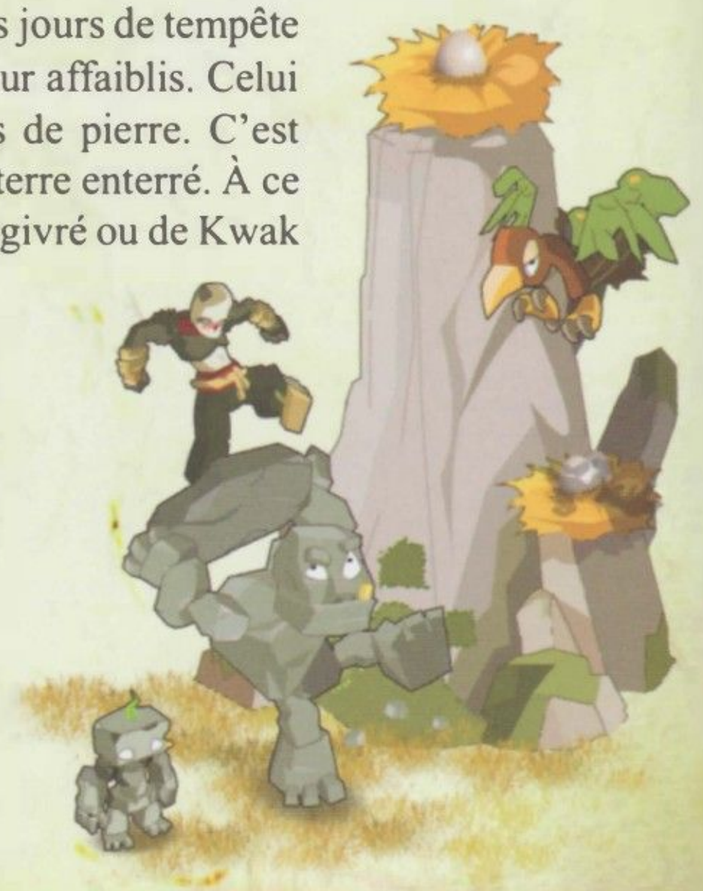
Quand il se déplace en montagne et qu'il est coincé par un éboulis de pierres, le Craqueleur ne connaît que deux méthodes pour contourner un obstacle : l'écraser et le pulvériser… ou lui dire « Bonjour ! » parce que c'est un autre Craqueleur.
En l'absence de combat, le Craqueleur a une vie mondaine très riche, il passe son temps à inviter les copains à des parties de pierre-pierre-pierre (variante Craqueleur du pierre-feuille-ciseau très prisée des habitants d'Amakna). Interrompre une de ces parties est à vos risques et périls, les Craqueleurs ayant l'habitude d'y jouer avec de vraies pierres.
Attendrir un Craqueleur est quasiment une mission impossible tant il a un cœur de pierre. Et pourtant le meilleur moyen de vaincre un Craqueleur est l'Amour : ne dit-on pas qu'il est capable d'abattre des montagnes ?

Kwak

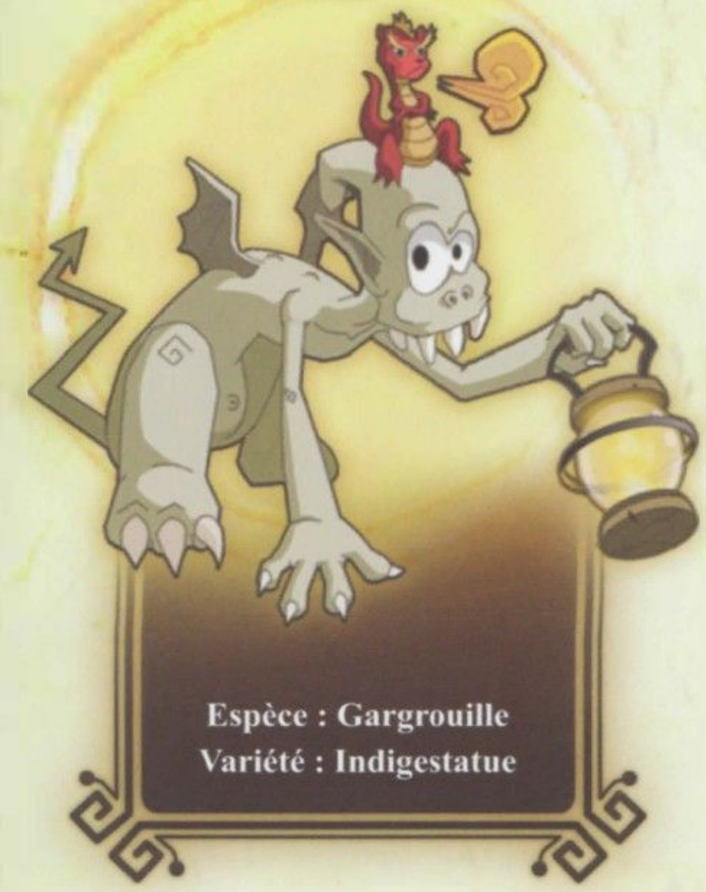


Espèce : Kwak
Variété : aérien, igne, terrestre, aquatique

Les différentes formes de Kwak se ressemblent par leur cri à la fois harmonieux et si sensuel : « Kwakoukas ! » Le Kwak de vent peut encaisser de multiples jours de tempête intestinale sans jamais voir son moral ni son ardeur affaiblis. Celui de terre a la particularité de résister aux chutes de pierre. C'est pour cela qu'on ne rencontre jamais de Kwak de terre enterré. À ce propos, on ne rencontre jamais de Kwak de glace givré ou de Kwak de feu enflammé, mais un Kwak de terre givré et cramé, ça, c'est possible ! Le bébé Kwak (un Bwak) est souvent employé comme animal de compagnie par les aventuriers. Certes, son cri de guerre n'est pas très efficace (« Bwakikui ! »), mais il est si mignon lorsqu'il s'énerve qu'il donne envie de lui écraser la face contre terre.



Gargrouille



Espèce : Gargrouille
Variété : Indigestatue

C'est vrai, la Gargrouille fout la trouille... C'est qu'on l'a bénie jadis à l'eau-de-vie : c'est là son vice, hélas ! Derrière ses yeux de pierre roulent sans cesse des yeux d'éther : ils cherchent avidement la moindre gouttelette d'alcool. Prends garde, aventurier ! Afin de se procurer sa précieuse liqueur, la Gargrouille n'hésite pas à détrousser les voyageurs !
Certes, à force de picoler tous les jours comme elle le fait, elle finit par être un peu barbouillée. Si jamais, au détour d'une tombe du Champs du Repos, vous entendez d'inquiétants glougloutements, fuyez donc avant d'apercevoir sa terrible bouille ! Vous risqueriez de finir en bouillie d'aventurier… Vous l'avez deviné, c'est son plat préféré !

Craqueleur légendaire

Espèce : Craqueleur
Variété : Légendaire

On pourrait le croire solide comme un roc. Il n'en est rien. Suite à une relation amoureuse avec une Bworkette frivole, ce Craqueleur a eu le cœur brisé. Elle lui reprochait sa démarche trop nonchalante... Il avait le cœur sur la main, elle l'avait plutôt au bord des lèvres… surtout lorsqu'il s'approchait à pas de Mulou pour lui faire des surprises ! Devenu malheureux comme une pierre, il s'est mis à écraser tout ce qui bouge. Davy Krakotte, le grand chasseur de Craqueleur, l'a emprisonné dans un Donjon faisant ainsi d'une pierre deux coups : une attraction touristique inégalable et l'isolement d'un danger public. Il est fort ce Davy !

Ouassingue

Espèce : Ouassingue
Variété : Odoriférantus

Grouillant sous le sol, apparaissant comme par enchantement sous vos pieds, il est difficile d'essorer le Ouassingue sans s'en mettre plein les mains. La nourriture du Ouassingue est constituée de tout ce qu'il trouve sur le sol, si possible tout ce qui est putride. Méfiez-vous ! Car le Ouassingue a équarri plus d'un Iop qui se croyait solide comme un roc. C'est pour cela que, dans certaines régions reculées d'Amakna, on l'appelle également le « serre-pierre ». À noter : les peaux des vieux Ouassingues sont fréquemment utilisées par les Gobelins comme doudous pour leurs enfants. Comment peut-on être aussi dégoûtant ?

Le Château

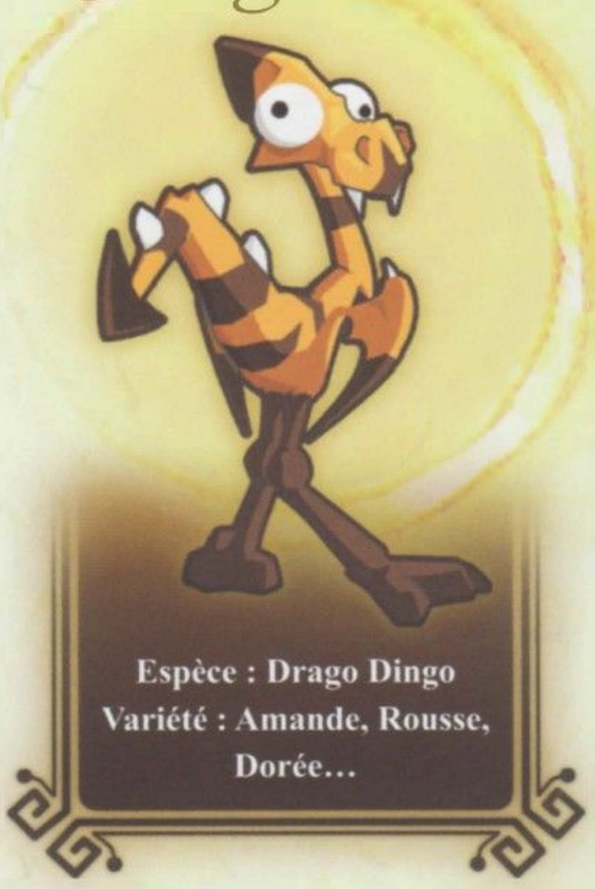
Bouftou en enclos

Créature favorite des habitants d'Astrub, le Bouftou sert à tout : nourriture pour familier, ressources pour de nombreux métiers. Il paraît même qu'une partie de la bête procure de la sagesse. Aussi les Bouftous sont-ils régulièrement chassés. Exterminer une espèce pour se procurer de la sagesse, c'est paradoxal, pas vrai ?

Certains Bouftous sont domestiqués. Toutefois, veillez à ne pas pénétrer dans les enclos d'élevage du château d'Amakna. Les Bouftous y sont particulièrement agressifs. À force de tourner en rond, ils ont perdu la boule et n'hésiteront pas à vous prendre la tête.

Répétons-le : le Bouftou est l'ingrédient majeur d'une panoplie indispensable à tout aventurier débutant. Reste à convaincre le Bouftou… se laisser faire la peau, ça ne vous emballerait pas non plus !

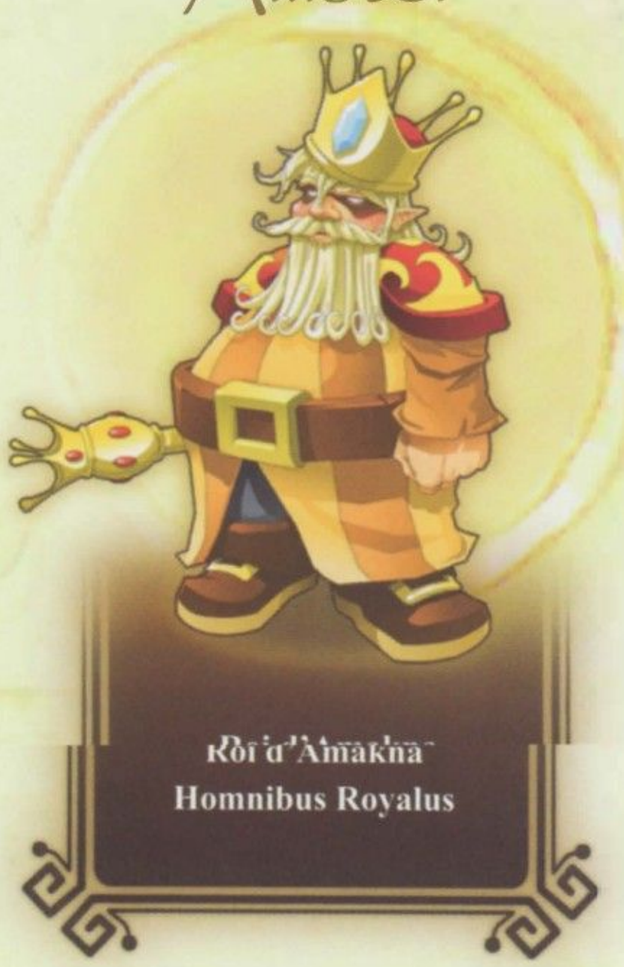
Dragodinde



Oshar Marif est le plus illustre éleveur de Dragodindes. Comme il aime à le répéter, « Les Dragodindes, c'est ma grande passion ! » Il est l'auteur d'un manuel indispensable sur ce sujet passionnant.

Auprès de son ami Klako, un des meilleurs chasseurs de Dragodindes de la région, vous pourrez vous procurer des filets pour attraper ces bestioles au regard si intelligent qu'auprès d'elles, les Iops passent pour des génies. A la fête de Fanks Guivingue, il est d'usage de tuer les vieilles Dragodindes ayant trop servi. C'est l'occasion de partager dans la joie et la bonne humeur les bas morceaux de la bête. Les ailes sont la partie la plus indiquée pour un Barbeulcu. Mais vous pouvez toujours essayer de manger les pieds si vous avez le cœur bien accroché.

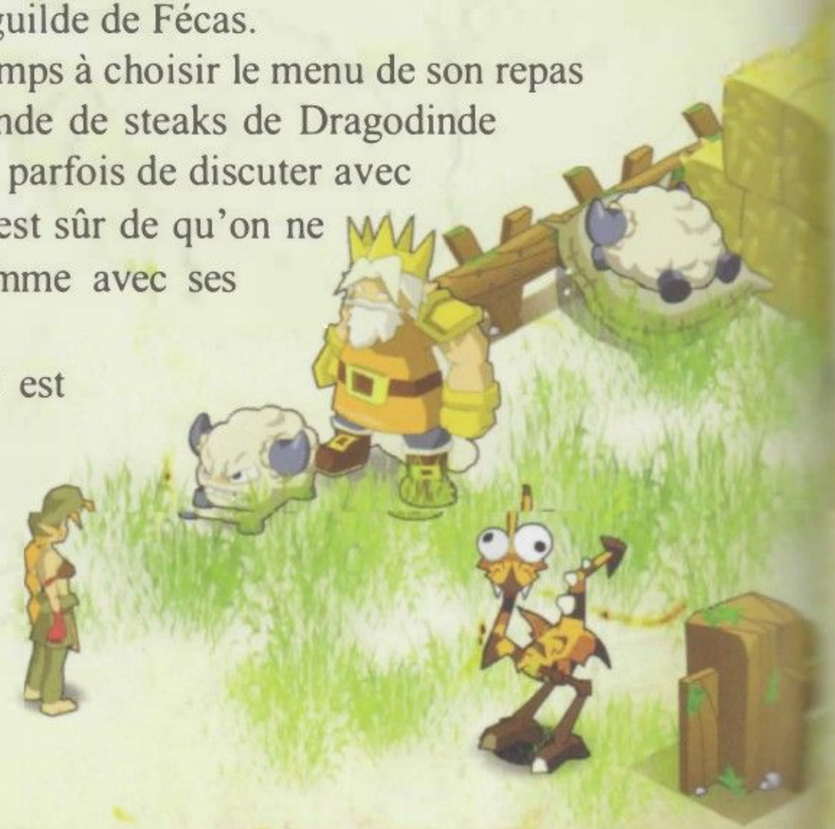
Allister



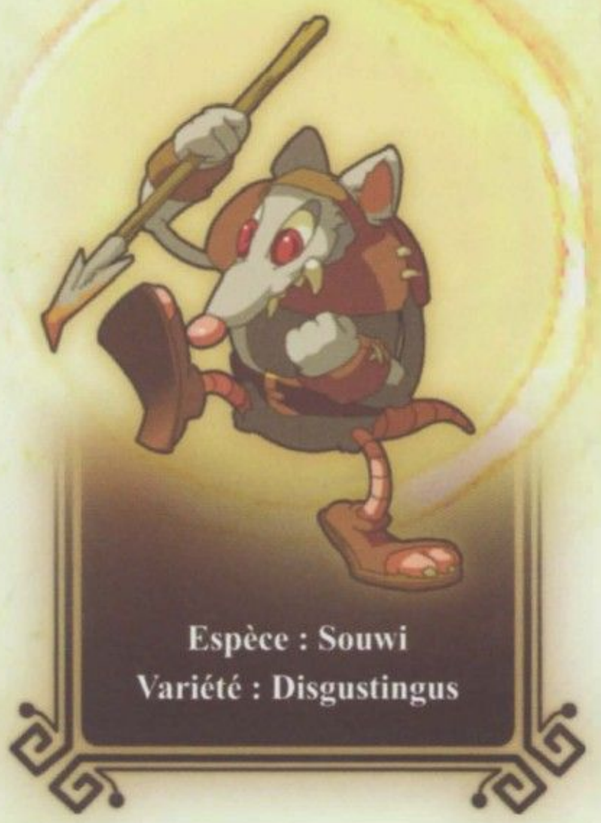
Monarque d'Amakna, Allister, s'ennuie fermement. C'est normal car comme le dit le proverbe des bricoleurs : « Le roi n'est rien sans Merlin. » Or, celui-ci en est privé. Du coup, il se dit qu'il aurait dû faire comme son frère Fallanster, qui a fondé une guilde de Fécas.

Pour s'occuper, Allister passe beaucoup de temps à choisir le menu de son repas et finit généralement par passer une commande de steaks de Dragodinde auprès de son boucher Haraquiri. Il lui arrive parfois de discuter avec Rocco Fidelio, le geôlier, car là au moins il est sûr de qu'on ne cherche pas à l'influencer. Ce n'est pas comme avec ses conseillers Ise Vewybad et San Lavalss.

L'autre grand sujet de préoccupation du roi est l'avenir de sa nièce adorée, Allisteria. Celle-ci passe le plus clair de son temps à s'occuper du troupeau de Bouftous familial. Elle adore la compagnie de Fidel et de Greg, ses bêtes à cornes favorites. Il semble qu'elle les préfère même aux humains…

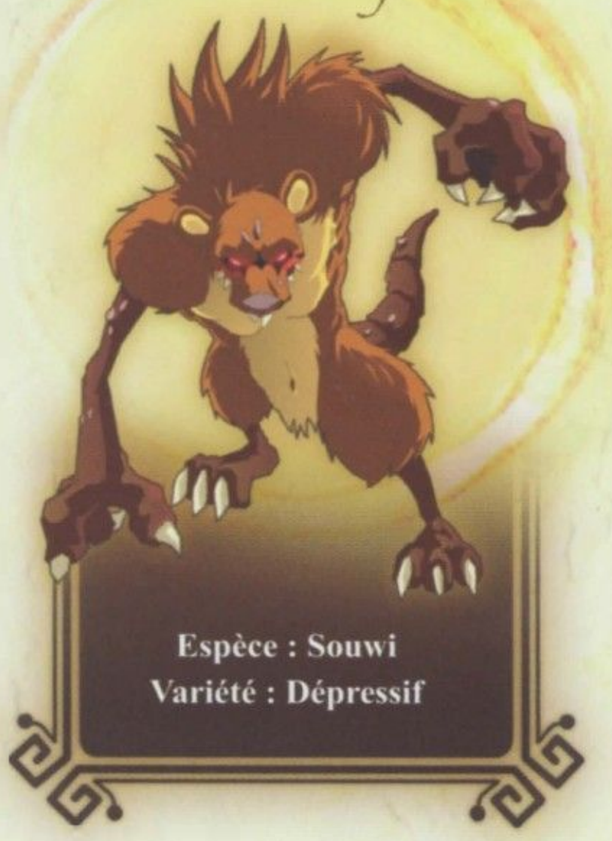


Rat d'Egoutant



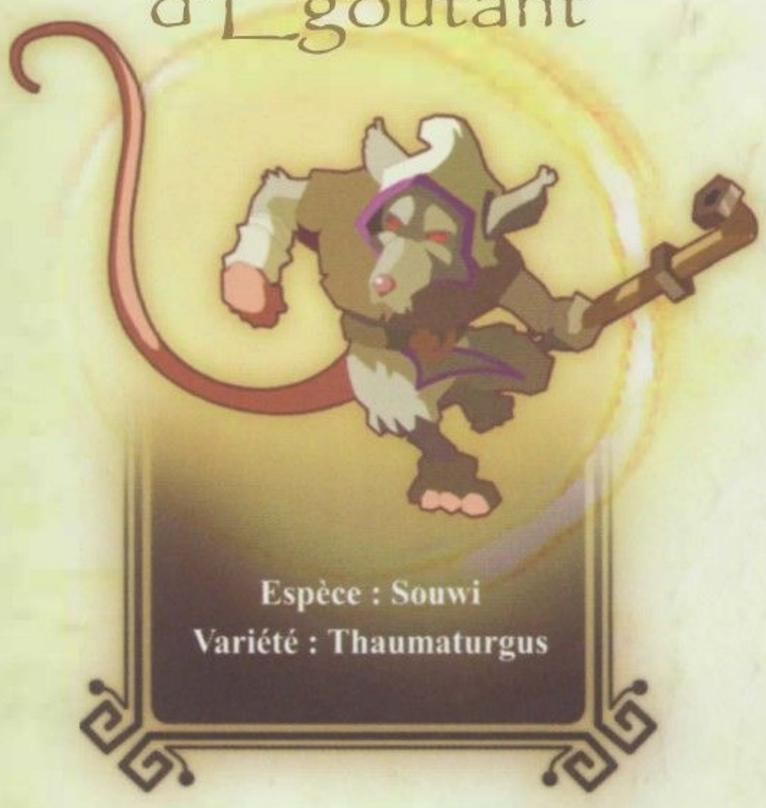
Le pauvre Rat gagne son pain à la sueur de ses pattes. Parfois, il lui arrive de faire preuve de paresse et, au détour d'une conduite d'égout, il est possible d'entendre la réplique suivante : « Je me sens Rat Mollo ! » Il arpente les égouts pour en chasser les aventuriers indélicats. A force de combattre, sa peau est toute trouée, comme les fromages qu'il aime tant humer. Son odeur corporelle imprégnée des parfums pénétrants des égouts laisse dans l'air un effluve entêtant. La seule façon de s'en débarrasser est de trouver une fragrance encore plus forte pour la masquer ! Nous vous conseillons à cet effet le « Vent de panique » déclenché par les Tiwabbits Kiafin, l'haleine de Bwork mage ou la flatulence chronique des Crocodailles.

Rat Bajoie

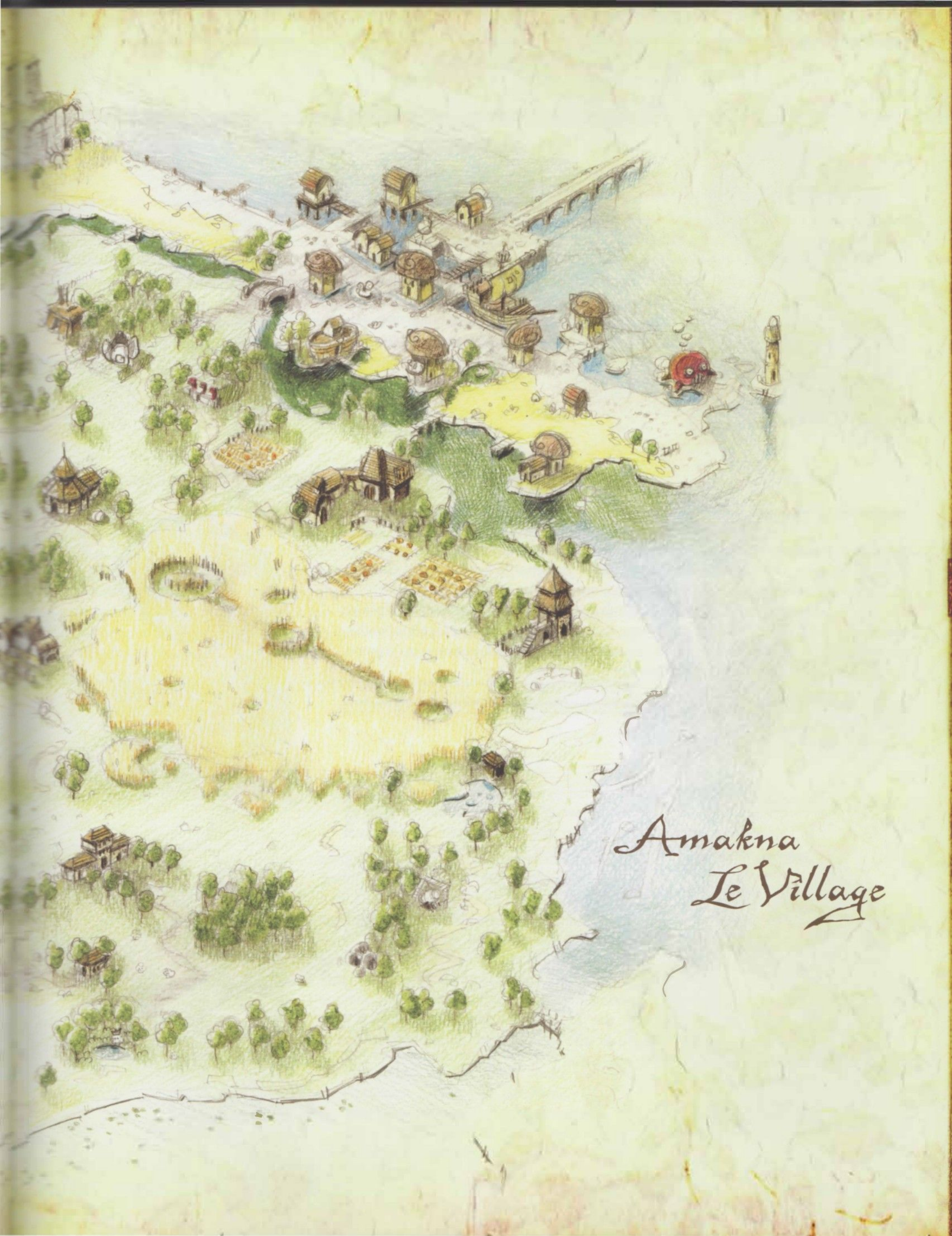


Selon le professeur Amelain, cette variété de rongeurs trouve son origine dans un milicien qui surveillait les égouts. Il se serait transformé en rongeur à force de s'ennuyer comme un Rat mort. Depuis ce jour, le Rat Bajoie reste dépressif même si ses bajoues sont gonflées à bloc.
Ils apprécient les joueurs de flûte et de flûtiau magique. Mais évitez de leur raconter du pipeau ou de leur prêter l'oreille, car ils ne vous la rendront pas (l'oreille). En effet, pour eux, l'égout et les odeurs, ça ne se discute pas.

Chaman d'Egoutant



C'est la variété de rongeur la plus évoluée parmi les autres rongeurs suburbains. Et pour cause : à force d'inhaler certaines émanations, il a hérité d'un don pour les visions et les invocations. Il est en odeur de sainteté auprès des divinités crémières et peut invoquer le pouvoir de la glorieuse pestilence : jet de Roblochon, lancer d'Emmental... s'il le pouvait, il se servirait même du catapultage de Marwalle. Qu'on se le dise, le chaman n'aime pas les produits laitiers fermentés qui puent. Il aime ceux qui ont du caractère. Un sale caractère en l'occurrence. Si après vous estimez que vous ne pouvez pas les sentir, lui n'en fera pas tout un fromage.


Amakna
Le Village

Larve bleue

Espèce : Larva
Variété : Bleue

Les larves sont des insectes fort communs adorant la compagnie des fleurs des champs. Les Tofus les apprécient en amuse-gueule. Les Craqueleurs les aplatissent pour passer le temps. Les jeunes aventuriers les évitent.
Cette variété de larve est la plus inoffensive des trois. Elle se contente de vous assommer à coup de boule. A la fin du combat, si vous avez toujours la tête sur les épaules, elle vous donne parfois en récompense un superbe couvre-chef.
Certains scientifiques estiment que ces coups de tête sont en réalité une tentative de communication inter-espèces se rapprochant du morse. Mais la plupart des observateurs prétendent que la douleur empêche au dialogue d'être productif et compréhensible.

Larve verte

Espèce : Larva
Variété : Verte

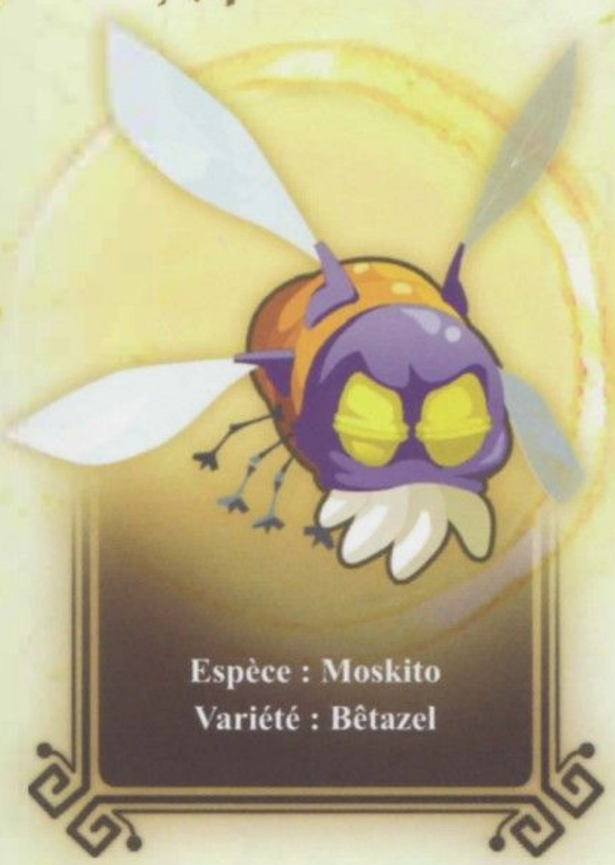
Contrairement à la bleue, cette larve ne se laisse pas faire et renvoie les sorts qu'on lui lance. Gare au retour de flamme ! Elle compense sa lenteur par un puissant jet de bave verte presque aussi collante que celle des Bouftons blancs.
Malgré ces désagréments, les habitants d'Astrub les adorent et collectionnent leurs peaux en espérant que cela les rend plus intelligents. Ils recherchent également les œufs pondus par ces larves communes. Une fois éclos, le jeune insecte conduit la personne qu'il prend pour sa mère au fameux bercail larvesque afin de saluer la Shin larve.

Larve orange

Espèce : Larva
Variété : Orange

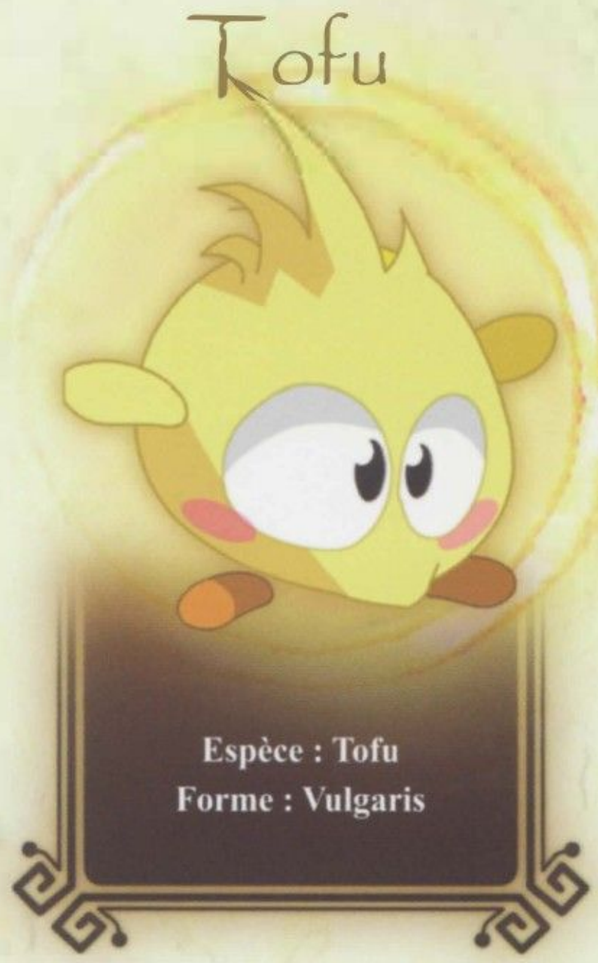
Particulièrement prisée par les Eniripsas recherchant une Maîtrise, cette forme orange est la plus dangereuse des Larva Vulgaris car elle est capable de se protéger par une carapace aussi invisible qu'efficace.
Redoutées par les jeunes aventuriers, ces larves paraissent bien dérisoires aux personnes plus expérimentées. Balayées en un coup, il ne manque plus que le « Plop ! » lors de l'explosion pour faire de tape-larve un sport aussi populaire que le tir aux Tofus.

Moskito



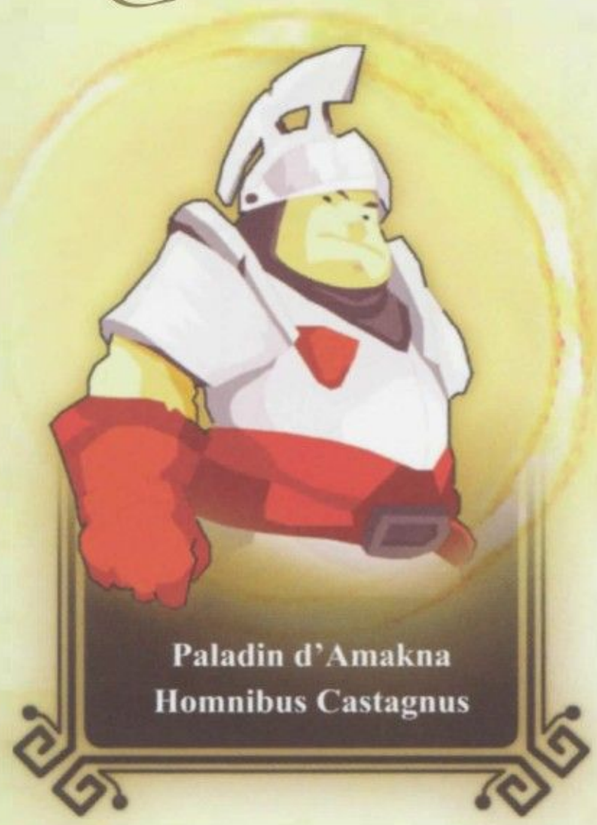
Voici le seul insecte volant du Monde ! Son regard charmeur du Moskito est mis en valeur par de longs et fins sourcils. Son vol nonchalant et son sourire ravageur expliquent son franc succès auprès des Araknes affamées.
Il semble que la séduction du Moskito n'opère que dans le règne des insectes et auprès des Enutrofs. Ceux-ci les tuent pour en faire une panoplie très appréciée par les chercheurs de trésors. Les yeux de Moskito ont la faculté de filtrer la réalité pour la rendre plus belle et plus riche. On dit de ceux qui en portent qu'ils ont les yeux plus gros que le ventre.

Tofu

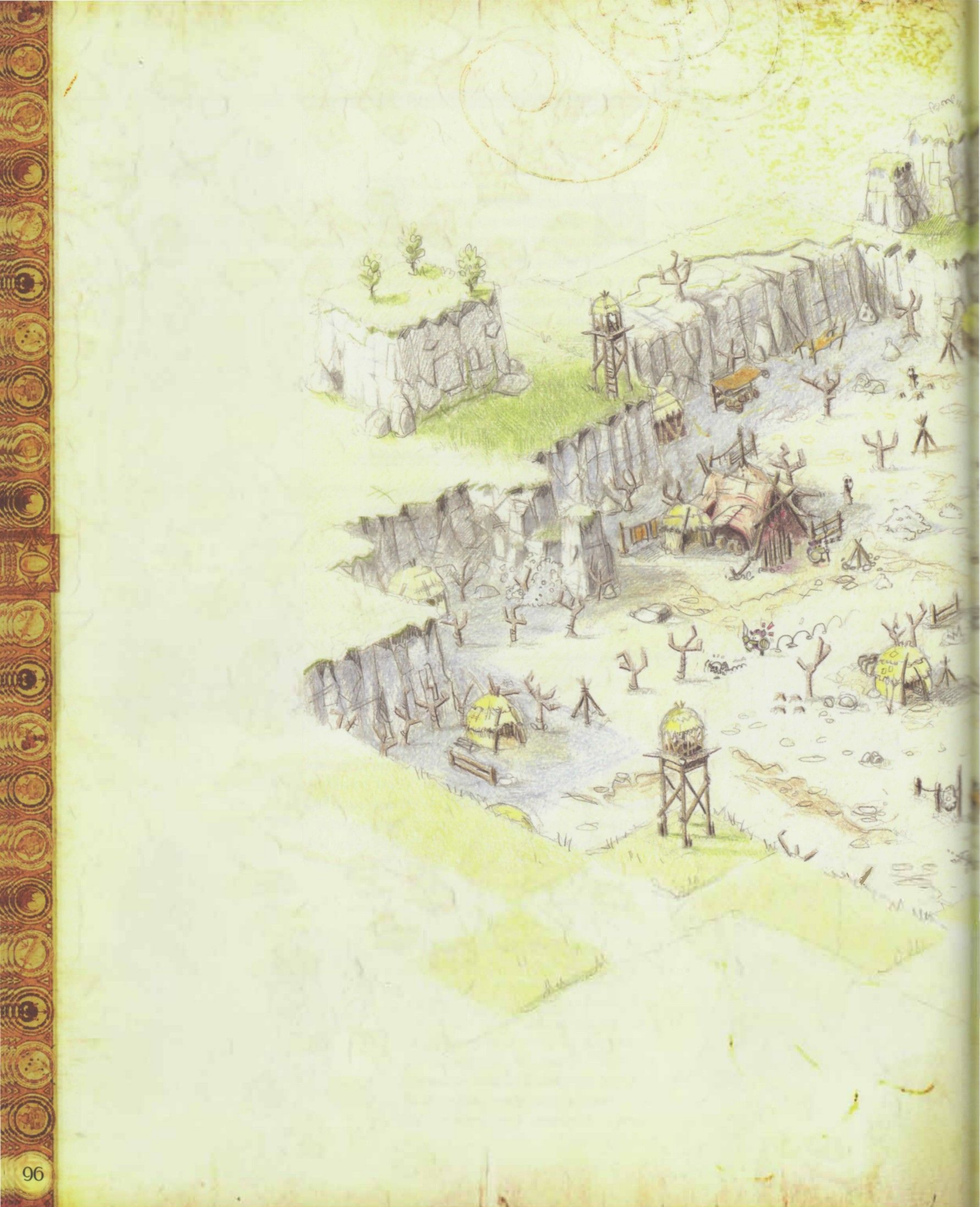


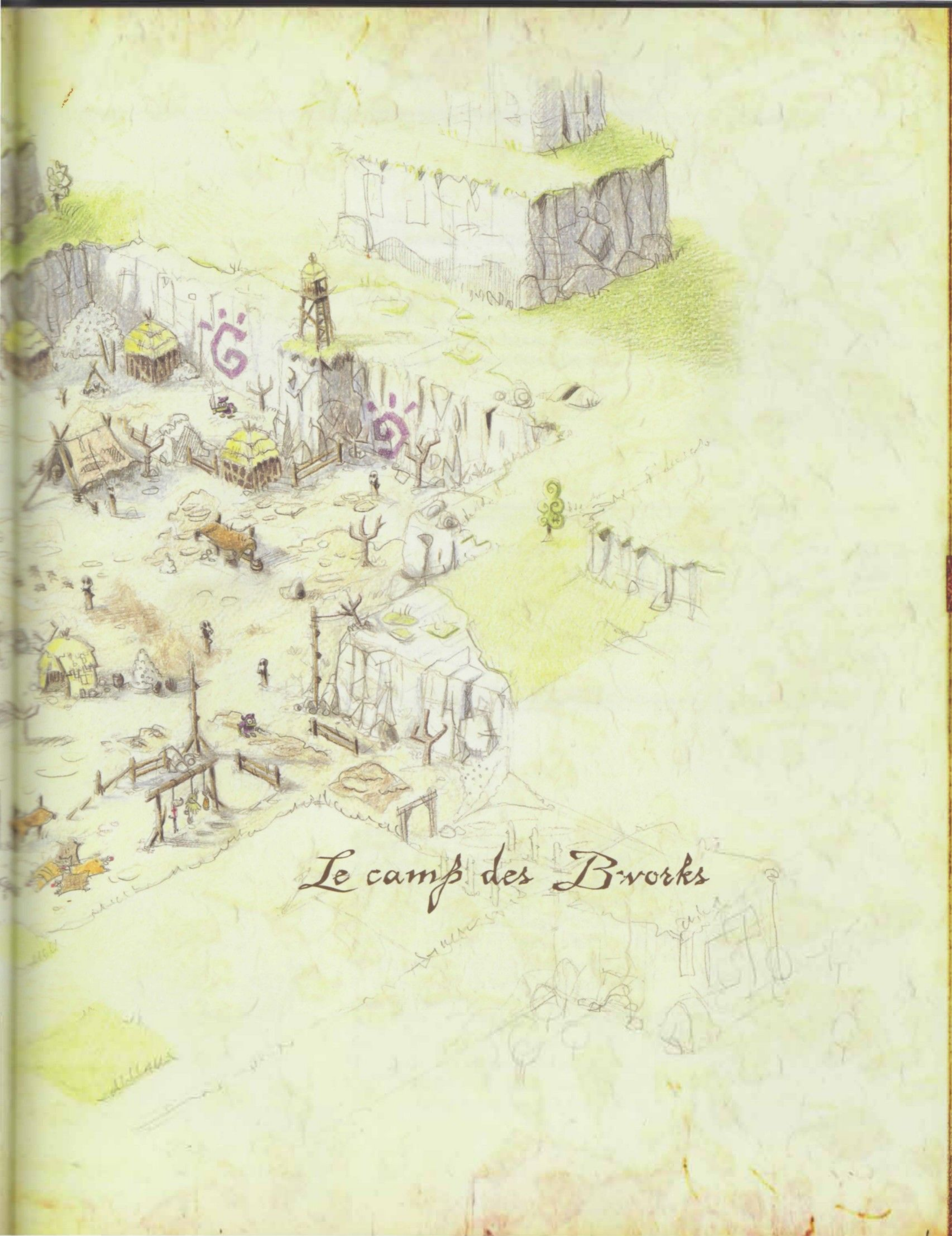
Il est difficile de croire qu'un volatile aussi mignon soit si stupide. Il compense son manque d'intelligence par une incroyable vélocité. Un rire exaspérant ponctue ses coups de bec. Cela explique sans doute pourquoi il finit si souvent en rôti. La cuisse de Tofu est d'ailleurs plus fine que le gigot de Bouftou.
Seuls les Osamodas apprécient le Tofu à sa juste valeur : ils s'en servent pour agacer l'ennemi. C'est sans doute de là que vient l'expression : « Tofu tout flamme». Les Chachas adorent eux aussi le Tofu, surtout une fois dans leur estomac. Ils les abordent régulièrement par une phrase mythique : « T'as de beaux œufs, tu sais ! »

Chevalier

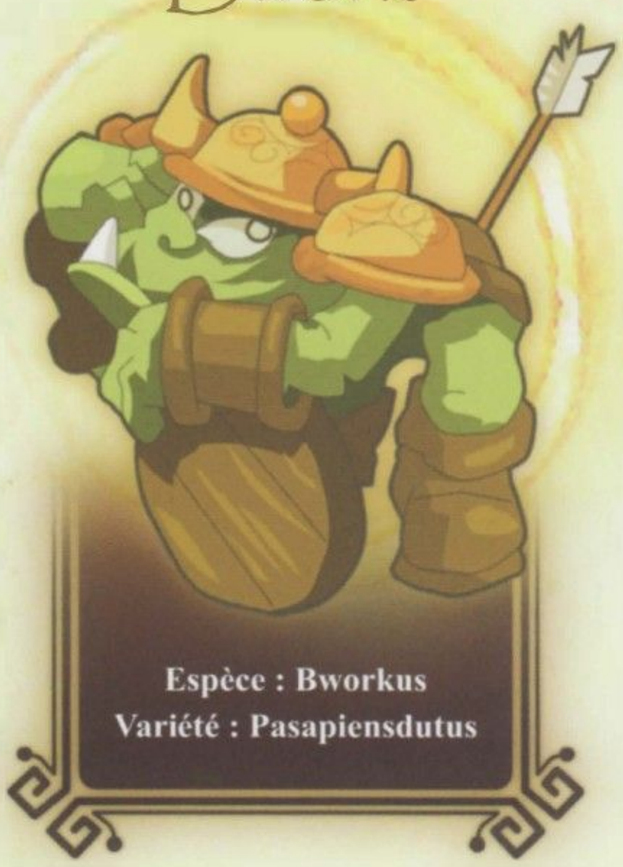


Les chevaliers d'Amakna partagent avec leur roi Allister un même sens de l'ennui. C'est pourquoi ils doivent sans cesse lutter contre un ennemi aussi redoutable que sournois : le sommeil. Ces hommes sont les seuls capables de dormir debout et sur leurs deux oreilles en même temps.
Ces gardiens de l'ordre amaknéen respectent avec ferveur le précepte de leur guide spirituel Gwen le Survivant : « Le travail c'est la santé, ne rien faire c'est la conserver. » Par exemple, Nogard passe son temps à inspecter une bijouterie, où il ne se passe jamais rien. Neuthr court défendre les jeunes guerriers qui ne sont ni des emplumés Bontariens ni des bras cassés de Brâkmar. Quant à Fougarde, il surveille activement un pont au cas où des voleurs, extrêmement puissants et fourbes, voudraient s'en emparer. On ne sait jamais !



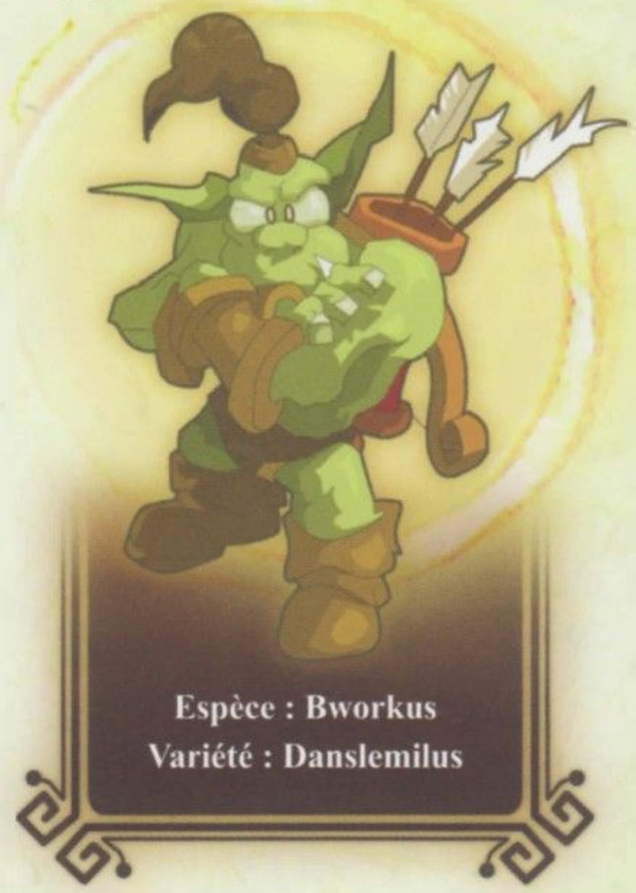

Le camp des Brooks

Bwork



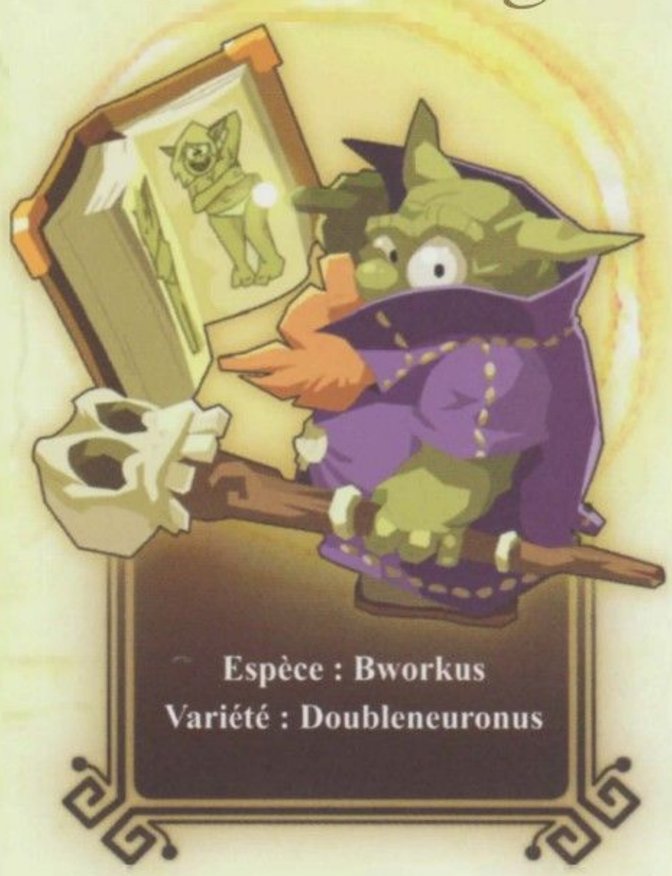
Proverbe Eniripsa : « La seule méthode infaillible pour distinguer un Bwork d'un Iop, c'est l'odeur. » Pour le reste, ils ont en commun le même cerveau résiduel, la même richesse de vocabulaire, les mêmes goûts prononcés pour la force brute ainsi que des casques rutilants et des épaulettes qui brillent.
L'odeur des Bworks vient probablement de la surconsommation de noix de cajou et de pécan, qu'ils concassent avec du silex qu'ils mâchouillent en permanence. Il est vrai que mâchouiller du silex, même un Iop ne le ferait pas...

Bwork archer



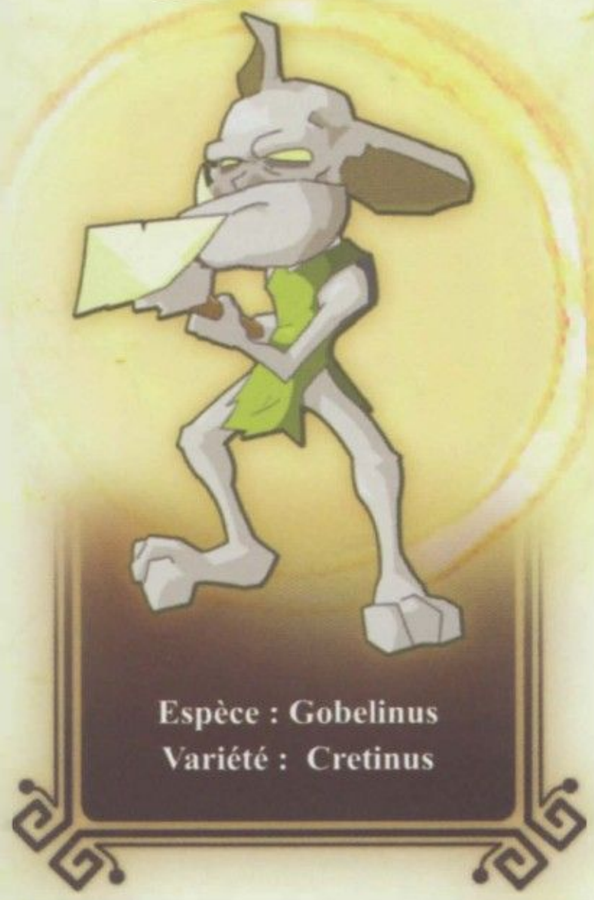
La maîtrise de l'arc semble étonnante chez un être aussi frustre que le Bwork. Il faut savoir qu'à l'origine le Bwork archer lançait les flèches à la main. Ce n'est que très récemment, en regardant faire les Crâs égarés sur son territoire, qu'il s'est mis à confectionner et utiliser un arc. Il a cependant gardé de son ancienne méthode une puissance de tir incomparable. Mais ce mouvement brusque a tendance à lui faire tomber son slip sur les chevilles. Certains aventuriers les collectionnent, allez savoir pourquoi…

Bwork mage



C'est l'intellectuel de son espèce. Il est capable d'avoir un vocabulaire riche de quatre mots : « Beuharg ! », « Groumpf ! », « Heuuuurg ! » ainsi que « Clafoutis !» (plus rarement pour ce dernier mot). C'est d'ailleurs en combinant ces mots qu'il arrive à prononcer les formules plus ou moins magiques tirées de son grimoire. Il parvient même, à force de grommeler dans sa barbe, à faire tomber le tonnerre et les éclairs. En revanche, les Tofus Maléfiques qui apparaissent comme par miracle, il les sort discrètement de sa poche en tissu pourpre afin d'épater Mama Bwork…

Gobelin

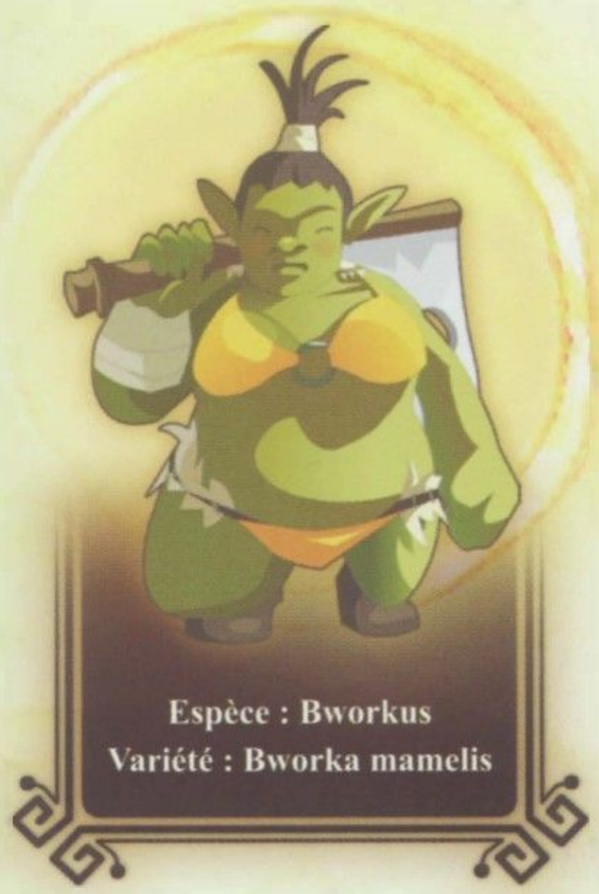


Sa tête fait penser à un Bwork, son corps fait penser à… en fait, à rien du tout. Bien que les Gobelins ne possèdent pas une peau aussi délicatement verdâtre que celle des Bworks, ces derniers tolèrent les Gobelins dans leur village. Ils semblent être utilisés par les Bworks comme vide-ordures. Ce qui expliquerait le corps malingre et l'haleine pestilentielle des Gobelins. Cette fonction de pique-assiette a rendu le Gobelin très habile dans la sournoiserie et dans l'utilisation de sa javeline comme fourchette. Méfiez-vous, Enutrofs inexpérimentés ! Surveillez votre sac en présence des Gobelins !

Chevaucheur de Carne

Mêmes caractéristiques que le Gobelin, mais avec deux estomacs, le sien et celui de la Carne. Le Chevaucheur et sa monture sont de vrais parasites, ils n'hésitent pas à chercher leur nourriture jusque dans la bouche des Gobelins communs. Ce régime alimentaire, déconseillé par les diététiciens eniripsas, ne favorise pas la fixation des os : il n'est d'ailleurs pas rare de trouver des rognures d'ongles et des dents cariées jonchant le sol après un combat contre un Chevaucheur…

Mama Bwork



Mama Bwork possède un pouvoir de séduction incontestable (à condition d'être Bwork). Ceci dit, même les Bworks séduit par Mama redoutent le moment où elle se met à chercher un cobaye pour tester une de ses nouvelles recettes de cuisine. C'est un fait très connu chez les Bworks: Mama trouve des recettes capables de réveiller un presque mort ! Mais pour les tester, il lui en faut un, de presque mort… Elle sent bien la réticence des Bworks : même les Gobelins la fuient à ces moments-là, c'est dire. Ce qui la met en rage, et alors, attention à ses colères redoutables !

Tainela
Le Berceau

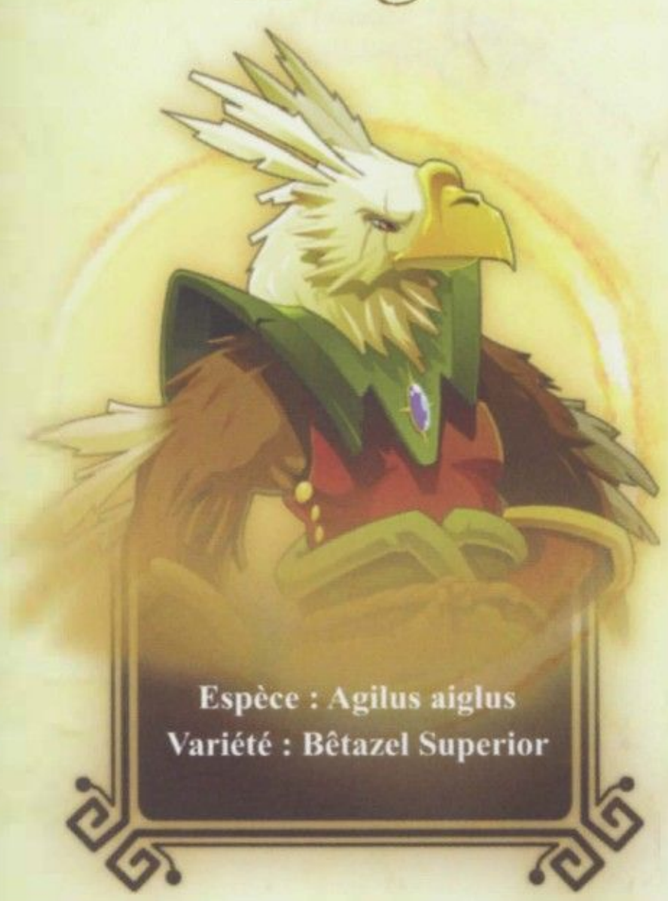
Chef de guerre Bouftou

Le Chef de guerre Bouftou a une énorme paire de… cornes. Elevé aux pépites d'or morne, sa constitution en fait un combattant incomparable. Quand il ne martyrise pas les Bouftons et les jeunes Bouftous pour prendre leur herbe, il passe son temps à admirer son reflet dans les flaques d'eau. Il s'astique aussi les cornes derrière les troncs d'arbre, ce qui le rend légèrement dur d'oreille. C'est peut-être pour ça qu'il tape comme un sourd. Mais il a un point faible : il n'aime pas paraître ridicule. Jetez de l'eau sur sa toison de laine, elle rétrécira pour montrer son petit corps chétif monté sur des pattes énormes. Dans ce cas, deux possibilités : soit il vous attaque et vous embroche pour laver l'affront, soit il fuit en courant en poussant un petit cri d'effroi « Giiiik ! Giiiik ! »

Bouftou Royal

Même le Chef de guerre Bouftou l'admire. Le Bouftou Royal est capable d'un seul coup de mâchoire de désherber une région grande comme la ville de Brâkmar. Eh oui, vous avez déjà vu de l'herbe à Brâkmar, vous ? L'exploitation de son appétit insatiable fut un temps envisagée par le service de la voirie d'Astrub pour créer les routes… Mal leur en a pris ! Les cantonniers ont fini dans le ventre du Bouftou royal, et c'est à grand-peine qu'on a réussi à le parquer dans un coin fermé de Tainela. Régulièrement, des aventuriers vont l'affronter pour la gloire… Et le profit.
Le Bouftou Royal se régale de leur venue, d'autant qu'il ne se déplace jamais sans une cour aussi morfale que lui.

L'aigle



Si vous vous baladez à Tainela, vous croiserez sûrement ce drôle d'oiseau. Pensez à lui serrer la pince ! Altaïr, c'est son nom (car, en plus, il a un nom), garde l'entrée du Donjon Bouftou. Il la défendra bec et ongles, (même s'il n'a que des pattes griffues : c'est fort ça, pas vrai ?). Malgré tout, il reste aimable et généreux envers les jeunes guerriers qui parviennent à surmonter les dures épreuves du Donjon. Pour vous récompenser de vos efforts, des coups tordus ou des blessures de guerre, il vous confiera une charmante boule de poils qui va vous permettre de remonter les batteries de votre sex-appeal ou à vapeur.

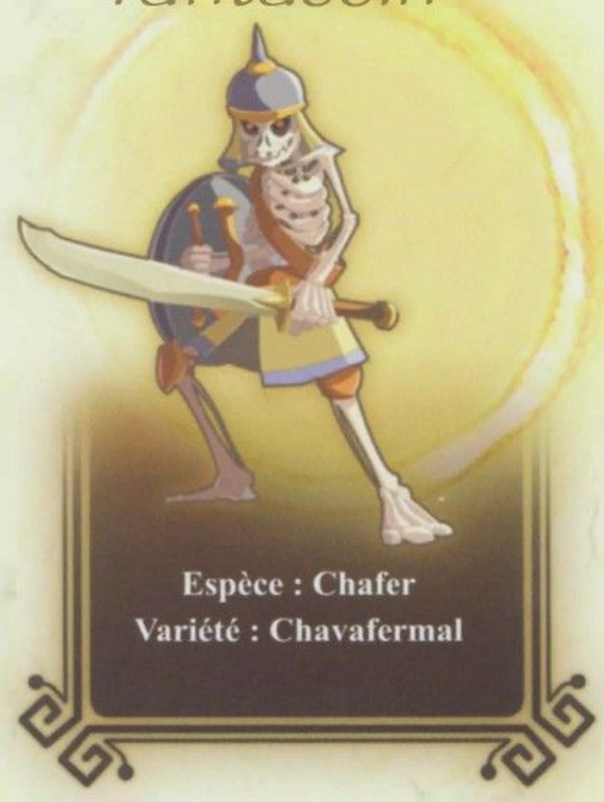
Le Cimetière d'Amakna

Chafer

Espèce : Chafer
Variété : Chafant
chafer fans fon chienchien

Le Chafer semble être le meilleur ami du Fienfien, pardon, du Chienchien. Mais il n'en est rien. Laissez votre Chienchien seul dans une pièce avec le Chafer, il criera « Os court ! » Au final, vous obtiendrez un Rib et un Chafer. A l'origine le Chafer était comme vous et moi, plutôt poilu, surtout sous les bras. Puis, poussé par une coquetterie naturelle, il a voulu se raser complètement. Ici, de deux de choses l'une : soit la lame était trop acérée, soit le Chafer ne sut pas se retenir. Quoi qu'il en soit, en le voyant de près, on s'aperçoit bien qu'il ne reste rien une fois qu'il s'est épilé le maillot ! D'où sa petite voix fluette qui fait bien rire les aventuriers venus le chasser. A noter que le Chafer a tendance à partir dans tous les sens et à s'éparpiller, il n'est donc pas rare de le ramasser en pièces détachées : colonne vertébrale, crâne et os divers. Une fois bouillis, les os de Chafer sont des ingrédients de base fort utiles pour faire de la colle à papier peint. Mais qui irait mettre du papier peint dans une crypte, hein ?

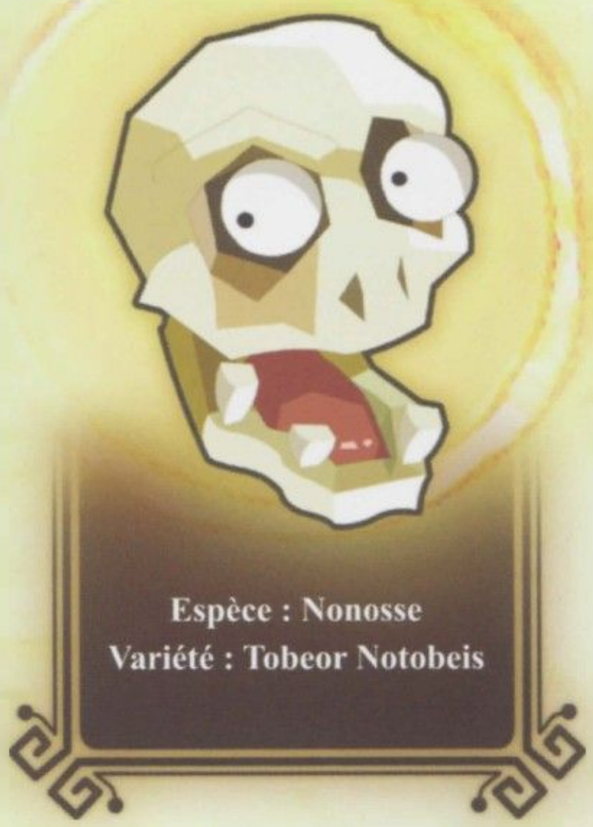
Chafer fantassin



Espèce : Chafer
Variété : Chavafermal

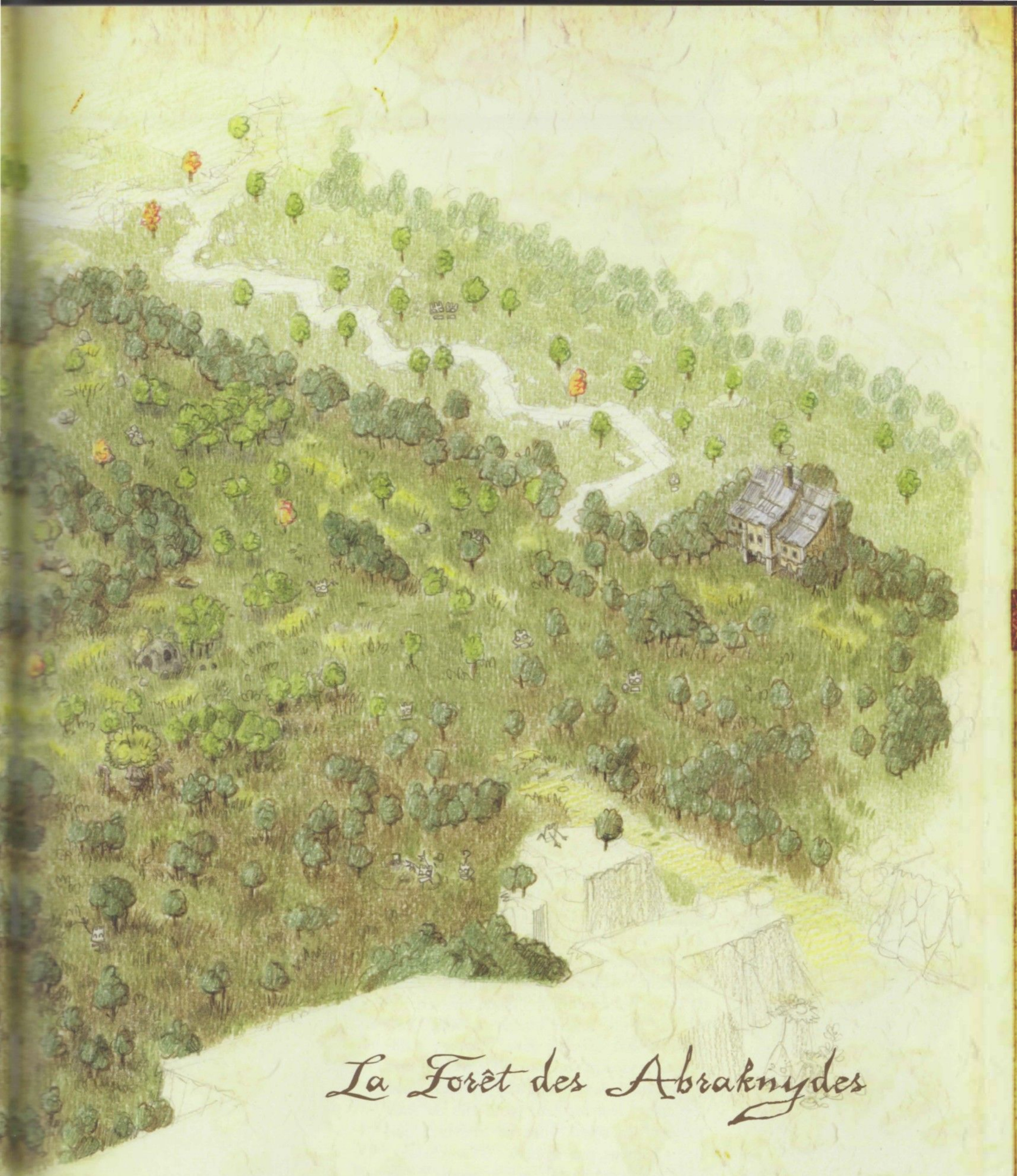
Le Chafer Fantassin est le pitre de son espèce. Quand il est avec ses congénères, il cale son casque à pointe sur la tête, fait le poirier au sol, tient son bouclier avec les pieds. A ce moment-là, un Chafer le fait tourner très vite sur lui-même, et tous se régalent de le voir jouer la toupie pendant qu'il crie « Wizzzzz ! » Cette position est nommée par le Kama Sutroud, « le tourniquet du Chafer ». Malheureusement pour les aventuriers, ce moment d'espièglerie est très éphémère, et il ne se produit que dans l'intimité. Car, la plupart du temps, quand on le croise, le Chafer Fantassin est aussi sérieux que les coups qu'il porte. Et sa langue est aussi mortelle que sa lame.

Kwoan



Espèce : Nonosse
Variété : Tobeor Notobeis

Le Kwoan essaie toujours de faire bonne figure : il affiche en permanence un sourire d'un bout à l'autre de son visage. Mais c'est un être qui souffre. Comprenez : à force de se déplacer avec ses mandibules, il a des varices à la mâchoire inférieure, ce qui lui flanque d'énormes migraines. Mais parce que c'est un crâneur, il refuse de le montrer, et s'entête à paraître enjoué... De plus, se déplaçant au ras du sol, à force de devoir regarder ce qui se passe au-dessus de lui, il passe pour un tête en l'air. Etonnant, non ?

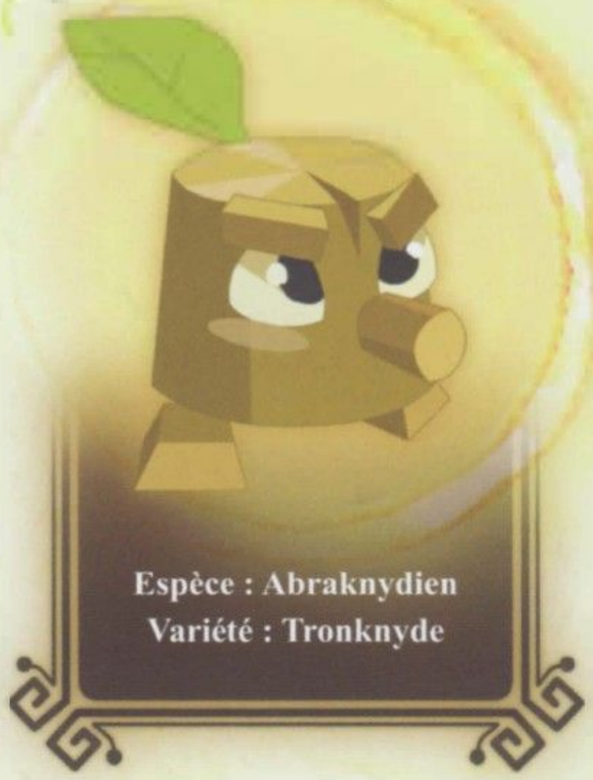


La Forêt des Abraknydes

Abraknyde

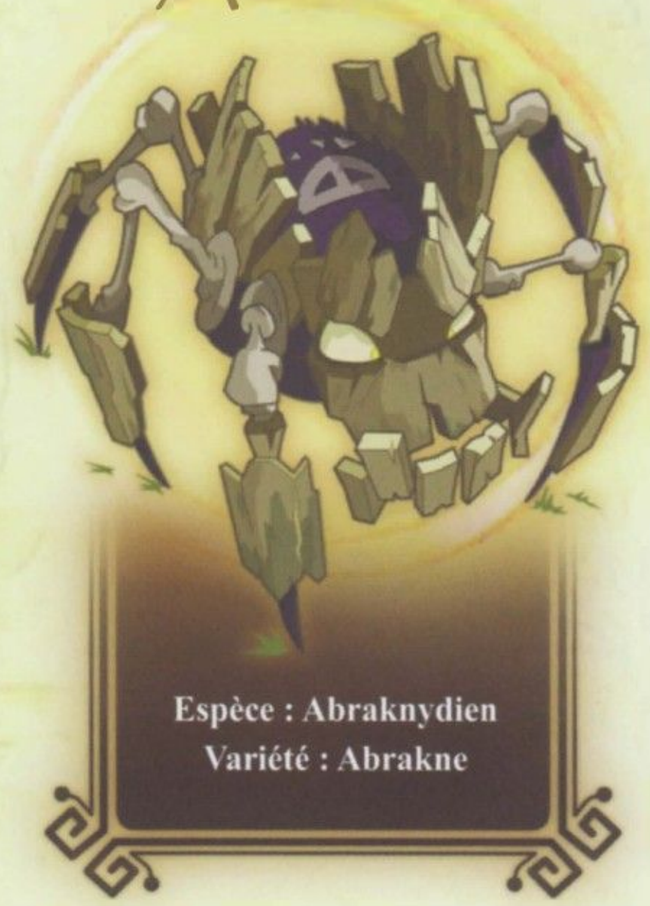
Appelé également « La Diva Tordue » par les plantes des champs, l'Abraknyde n'est pas un végétal banal. Tordu, l'Abraknyde l'est certes par son physique aux nœuds proéminents et aux racines torves, mais son surnom vient surtout de sa manière de s'abreuver de sang. Il a besoin de sang tiède pour nourrir le nid d'Araknes qu'il héberge avec bienveillance dans sa tête creuse. Pour se procurer une ration d'hémoglobine à bonne température, il doit d'abord donner des sueurs froides à ses victimes, mais sans aller jusqu'à leur glacer le sang, sinon ce serait gâcher. C'est donc au bon moment, pas après, pas avant, que l'Abraknyde lâche ses petites protégées : elles ont vite fait de grouiller sur le corps du malheureux. Rassasiées, les Araknes regrimpent vite à l'intérieur de l'Abraknyde, le son amplifié de leurs déplacements dans la tête de la créature des bois ressemble alors aux chants des sirènes de la Mer d'Asse. C'est poétique, et très odorant…

Tronknyde



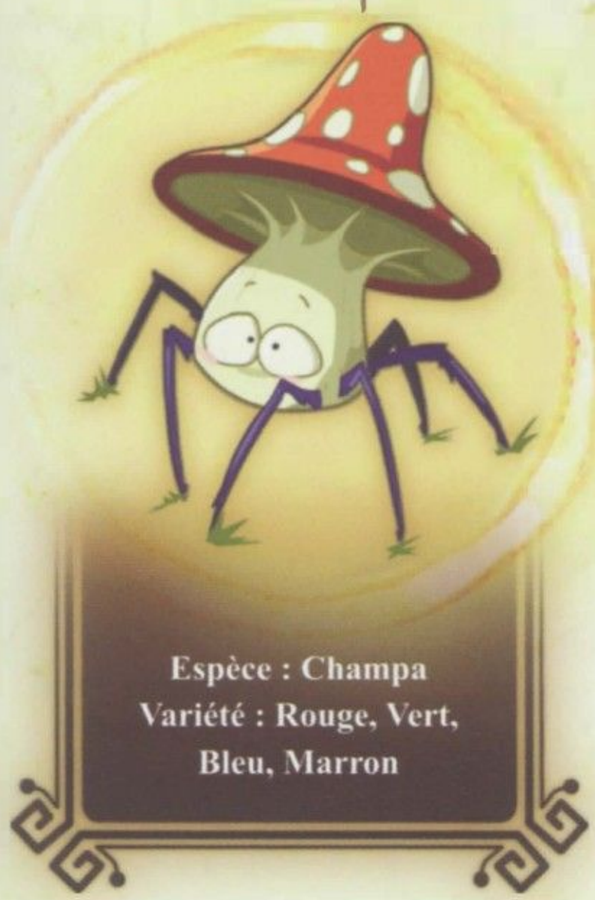
Accompagnant souvent les Abraknydes, le Tronknyde se caractérise par sa petite taille. Cela n'empêche pas les mercenaires de vouloir lui tailler de bonnes tranches, ce qui lui fait tirer une tronche de plusieurs kilokamamètres ! Il est d'ailleurs un peu dur de la feuille, mais ça ne l'empêche pas pour autant d'être mou de la branche (et réciproquement). Il possède de gros sourcils très expressifs, ce qui n'a aucun rapport avec le reste, mais méritait d'être dit. Régulièrement exterminé par les habitants d'Astrub, qui se servent des sourcils comme de cales pour leurs meubles branlants, le Tronknyde milite pour un meilleur apprentissage de la menuiserie et un mobilier de qualité pour tous. En attendant, il essaie de susciter la pitié des passants en se faisant passer pour un cul-de-jatte. Ce n'est pas sa faute : il est tombé de l'arbre généalogique…

Abrakne



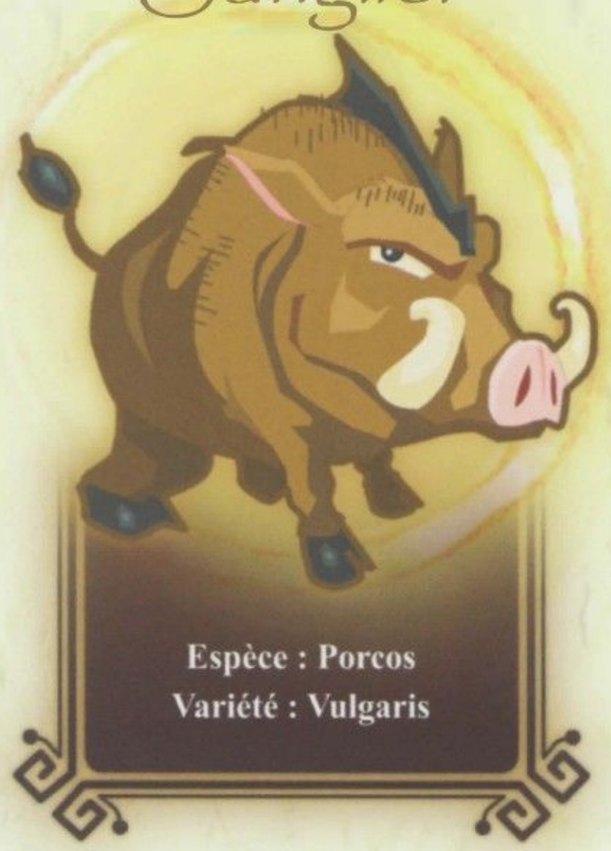
Cette variété comprend dans son arbre généalogique une Arakne et un Abraknyde. La symbiose était telle qu'ils ont fusionné pour donner naissance à l'Abrakne. Les mauvaises langues disent que cette relation était cousue de fil blanc. D'autres prétendent que l'union inter-espèce est liée à une sévère gueule de bois. Quoi qu'il en soit, avec ce genre d'arbres, nulle ombre ne viendra vous rafraîchir, ô voyageurs d'Amakna ! A la place des feuilles, vous présentant leur meilleur profil afin de vous protéger du soleil, vous ne trouverez que des Champas pas sympas. C'est curieux, mais c'est comme ça : en compagnie d'une Abrakne, il est possible de sentir le sapin.

Champa



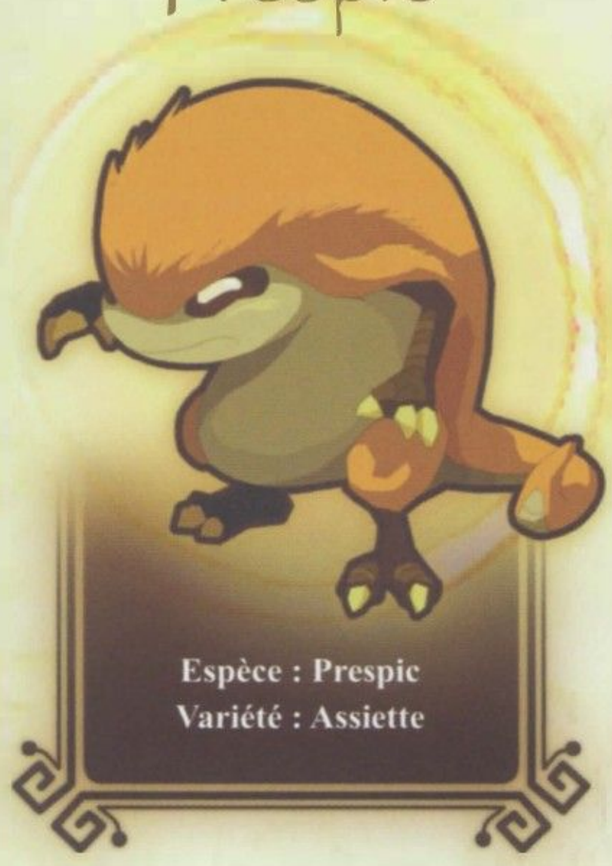
Ces champignons sont-ils vénéneux ? Non, juste véreux. Ils offrent leurs services aux Abraknes qui les protègent contre la cueillette intempestive. Si vous en voyez un, surtout, fuyez ! Avec cette variété de champignon, vous en verrez de toutes les couleurs. L'un vous rendra vert de rage, car il vous empêchera de vous déplacer. Vous deviendrez marron lorsqu'il vous enlèvera des points d'action ou rouge de colère s'il redonne de la vie aux monstres que vous combattez. Enfin, vous en aurez une peur bleue car il peut s'autodétruire dans un élan kamikaze.

Sanglier

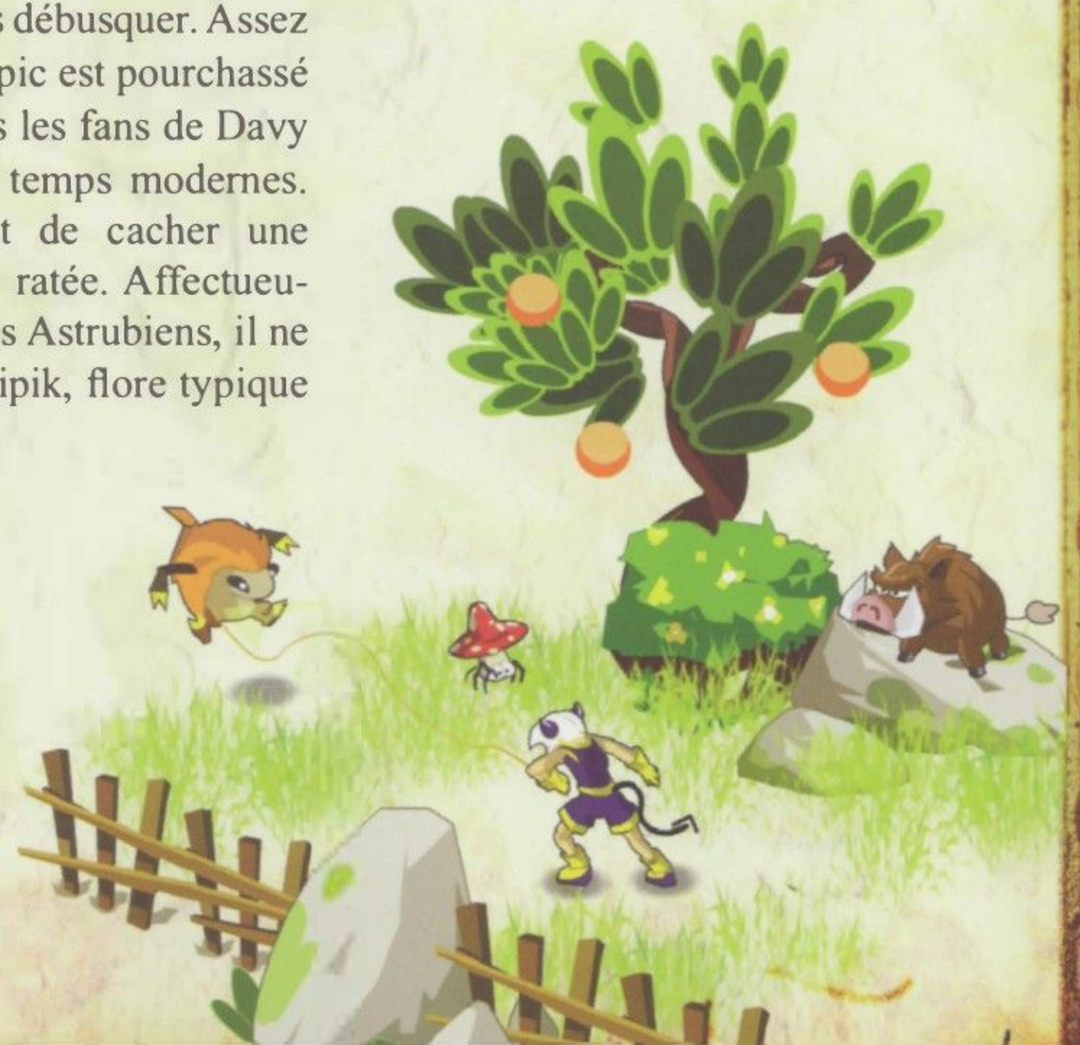


Les habitants d'Astrub se servent des Sangliers pour trouver les glands et les noisettes. (Il semblerait que pour ces animaux ces fruits à coque évoquent l'odeur d'une femelle en rut. C'est fou la nature quand même…)
A noter : même s'il se comporte comme un goret, il ne faut jamais traiter un Sanglier de « gros Porkass », sinon il va vous rentrer dans le lard. En effet, il rejette violement le classement scientifique. Il ne voit pas en quoi il aurait un air de famille avec les Porkass, et trouve d'ailleurs le Cochon de lait trop tendre.

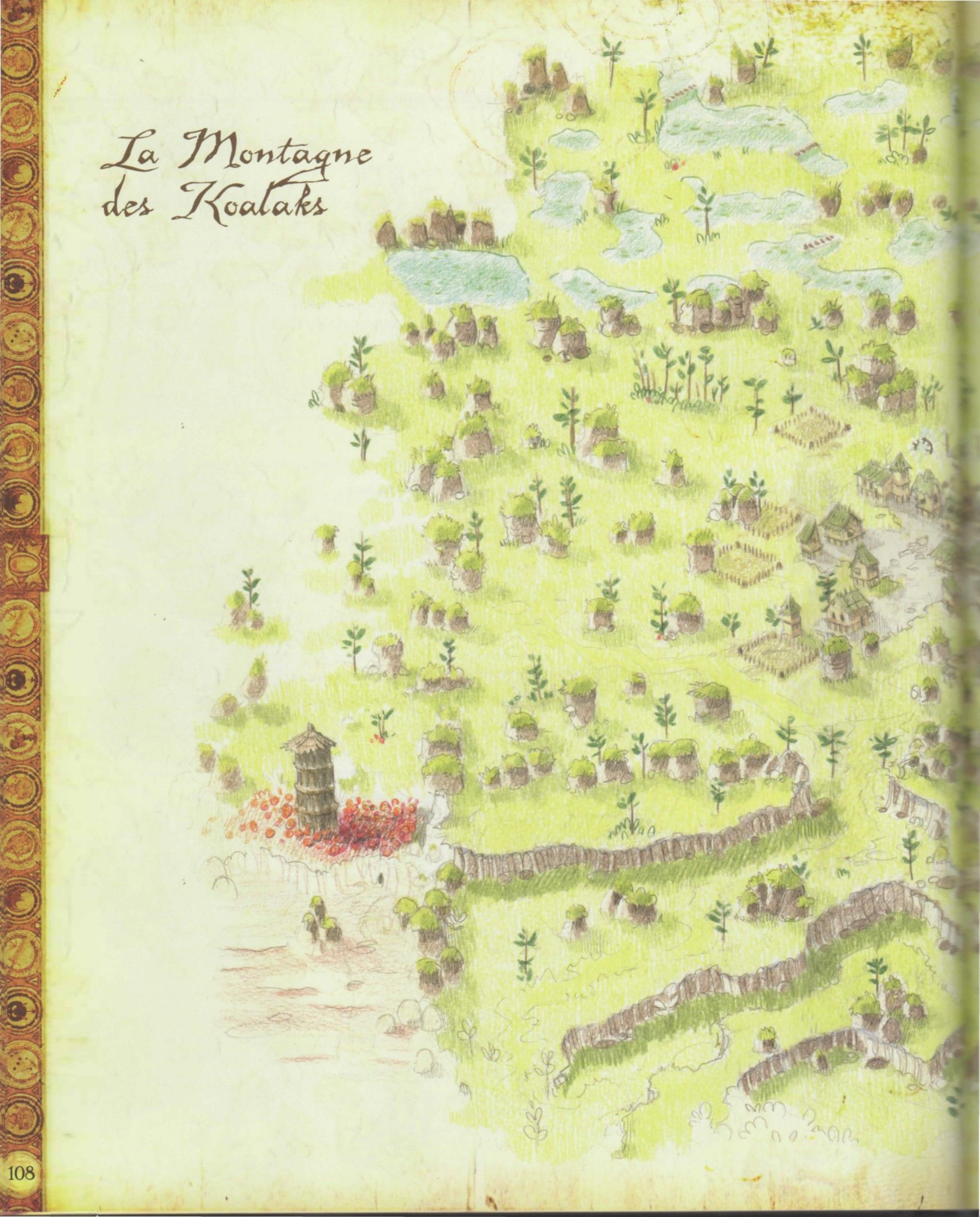
Prespic

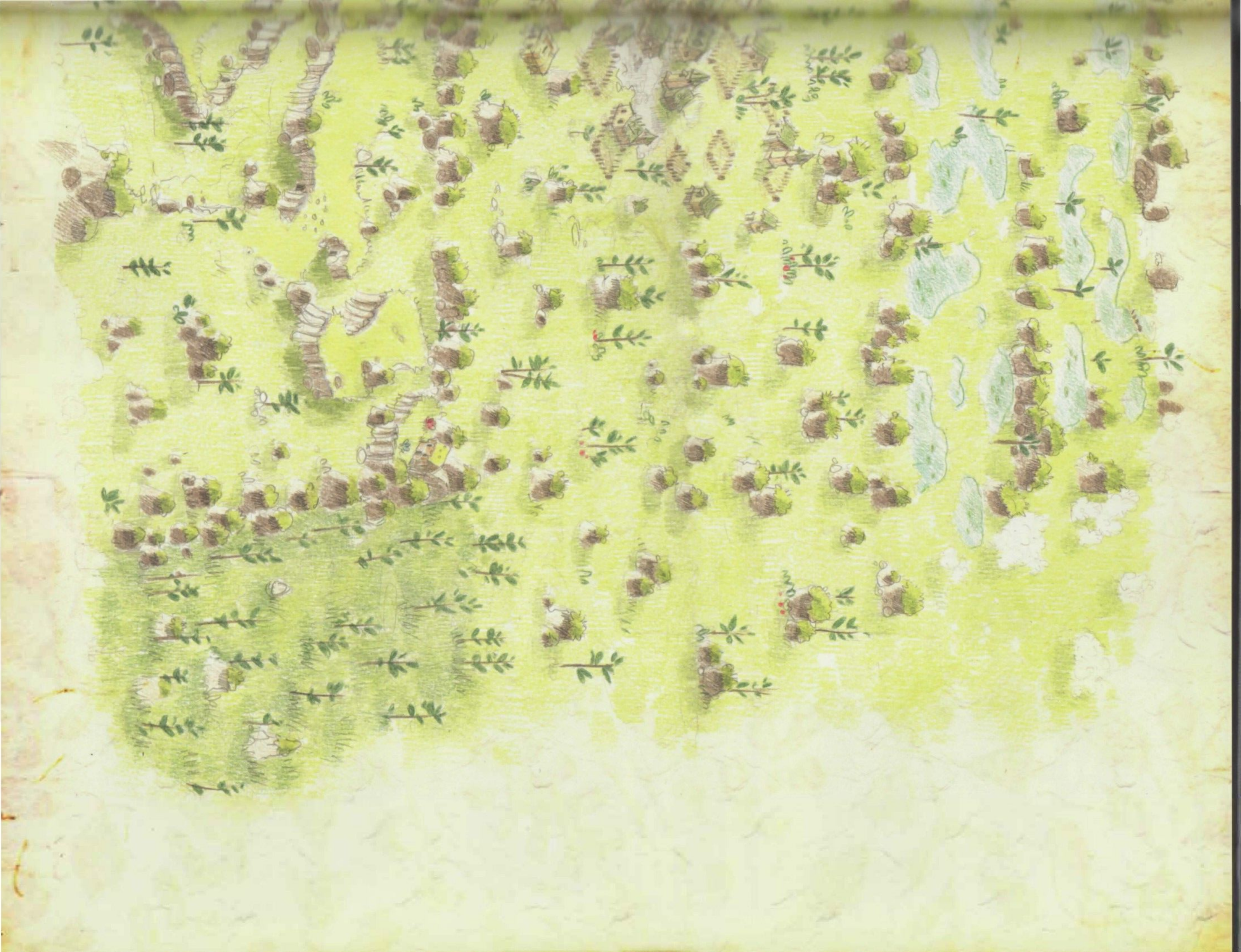


Cet animal est si timide qu'il a développé un don pour l'invisibilité. Seuls les Ecaflips et les Srams peuvent les débusquer. Assez commun dans les forêts, le Prespic est pourchassé pour sa fourrure orange par tous les fans de Davy Krakotte, célèbre chasseur des temps modernes. Une toque en Prespic permet de cacher une calvitie naissante ou une coupe ratée. Affectueusement nommé « Picpic » par les Astrubiens, il ne faut pas le confondre avec le Kipik, flore typique de l'Ile de Nowel.
Les poils de Prespics servent de cure-dents aux Craqueleurs et de pic à glace aux Astrubéens. Ils sont appréciés dans la confection des vêtements. Grâce à cette fourrure bon marché, les aventuriers ne sont jamais à poil.



La Montagne des Koalaks





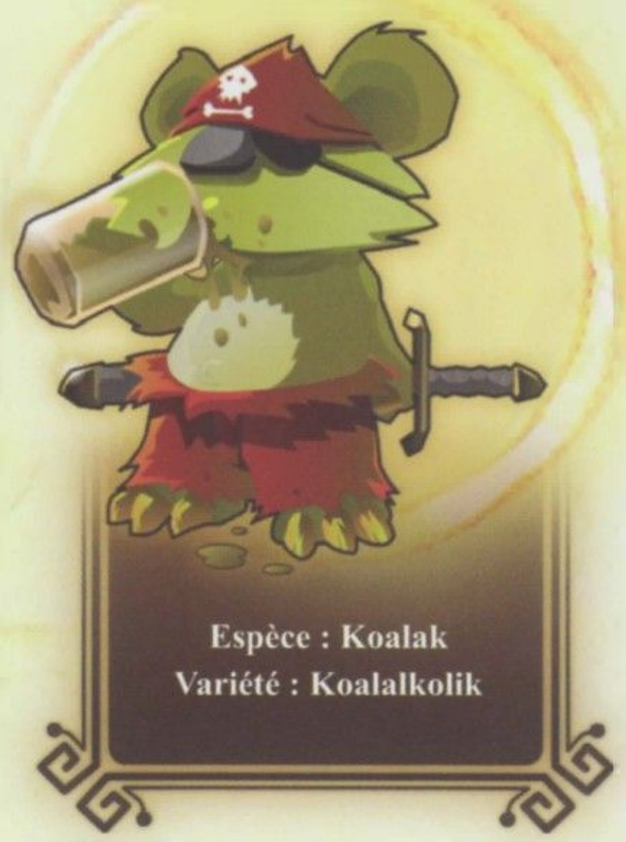
Drakoalak

Si le Drakoalak est agressif, c'est qu'il est très susceptible. En effet, les autres membres de son espèce se payent souvent sa tête parce qu'il est à moitié chauve. Du coup, il porte un grand chapeau pour camoufler sa chute de cheveux. Et pour éviter d'avoir à monter sur ses grands chevaux, il se pavane sur le dos d'une Dragodinde, histoire de se la jouer un peu. Ne vous avisez donc pas de lui chauffer les oreilles avec vos sarcasmes, il risquerait de contre-attaquer avec un petit « Echauffement » ! Et quand il est en colère, ses « Coups de tête » arrivent comme des cheveux sur la soupe !

Guerrier Koalak

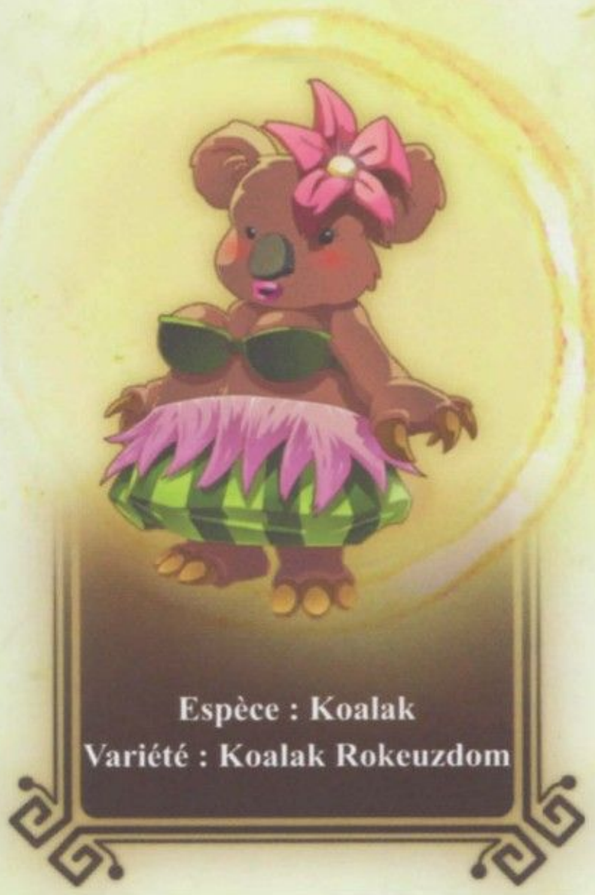
Le guerrier Koalak est un vrai dur. Dans le genre bourrin, on fait pas mieux chez les Koalaks ! Avec lui, on ne discute pas : on charge, on pulvérise, et les explications viennent après… si vous êtes toujours en vie ! Mais sous ses airs de brute épaisse (faut dire qu'il est plutôt enveloppé l'animal !), le guerrier Koalak est un sentimental. Quand il explose un crâne de Iop, il ne peut s'empêcher de verser une petite larme. Le problème, c'est que dès qu'il pleure, son énorme nez écrasé laisse échapper une quantité gargantuesque de sécrétion nasale. Ce phénomène est, vous l'imaginez bien, plutôt embêtant quand on s'adonne à un quelconque massacre … mais il a au moins l'avantage de décourager les aventuriers qui n'ont pas le cœur bien accroché !

Piralak



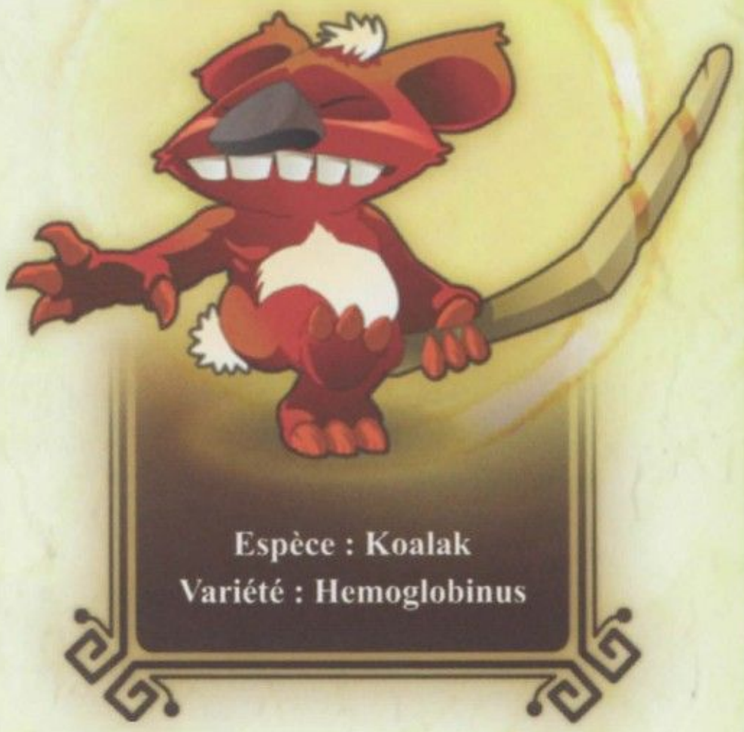
Le Piralak est un grand amateur d'une boisson frelatée à base de feuilles de Kalyptus. Nul ne connaît la recette exacte de ce breuvage inventé par le célèbre Koaljak Spareau, et tout ce qu'on peut dire c'est que seul l'estomac des Piralaks est assez solide pour le supporter. Si un aventurier imprudent s'avisait de vouloir goûter cette spécialité locale, il serait foudroyé sur le champ par les enzymes corrosives du Kalyptus fermenté. Les Piralaks le savent bien et ils se servent d'ailleurs volontiers de leur boisson fétiche comme d'un poison violent destiné à se débarrasser des intrus. En trempant la lame de leur sabre dans l'alcool, ils se fabriquent ainsi une arme puissante, et un petit en-cas à lécher lorsque leur gourde est à sec.

Mama Koalak



Mama Koalak est une coquette et une dévoreuse d'hommes. Nombreux sont ceux qui paieraient cher pour se glisser sous sa jupe en feuille de Kalyptus. Et le prix à payer pour les aventuriers est généralement la mort ! Jamais rassasiée, Mama Koalak multiplie les conquêtes et les rejetons. Elle a d'ailleurs une telle cadence que même le plus motivé des Wabbits ne lui arrive pas à la cheville. Et vous comprenez bien qu'avec tous ces enfantements, Mama n'est pas toujours de la meilleure humeur qui soit… Mais elle a bon cœur au fond : elle partagera volontiers la douleur de l'accouchement (et toutes les autres !) avec ceux qui seront partant ! A bon entendeur…

Koalak Sanguin



Le Koalak Sanguin est ainsi nommé, non parce qu'il abuse des oranges sanguines, mais bien parce qu'il aime le sang ! On dit que c'est le dieu Sacrieur qui, pour punir un de ses fidèles qui avait perdu son sang-froid, transforma ce dernier en Koalak blanc. Mais l'animal n'étant pas du genre à jouer les Blanche-Neiges, il se mit à décimer de nombreux troupeaux de Bouftous afin de se baigner dans leur sang, et rendre ainsi son apparence un peu plus présentable. Avec le temps, son pelage se teinta de rouge, et ses descendants conservèrent cette curieuse particularité (allez savoir pourquoi…). Quoi qu'il en soit, pour conserver l'éclat de sa couleur, le Koalak aime se laver à la main, surtout si celle-ci vient d'être fraîchement arrachée au bras d'un aventurier…

Boufcoul

Si vous aimez prendre la vie du bon côté, devenez berger de Boufcouls. Sa laine est si épaisse et confortable qu'elle peut servir de lit improvisé, lorsque la fatigue commence à vous gagner. Son odeur de Kalyptus fumé lui permet même de repousser les insectes, les créatures indésirables ou encore les belles-mères. Son souffle chargé vous aidera à danser sur les rythmes exotiques du Koulosse. Même si ses adeptes prônent le retour à la nature, on ne peut pas dire que le Boufcoul a une pure haleine vierge. Il paraît même que certains ont tenté de brasser de la bière. Ils faisaient fermenter des fleurs de Kalyptus dans des panses de Boufcouls. À cause de son odeur et de l'air inoffensif que prenaient ses consommateurs, on avait appelée cette bière « sent-love ». Le problème est que le Kalyptus fermenté fait travailler les reins. Du coup, ces buveurs ne sont plus appelés que les « pissent sent-love ».

Drakoalak

Si le Drakoalak est agressif, c'est qu'il est très susceptible. En effet, les autres membres de son espèce se payent souvent sa tête parce qu'il est à moitié chauve. Du coup, il porte un grand chapeau pour camoufler sa chute de cheveux. Et pour éviter d'avoir à monter sur ses grands chevaux, il se pavane sur le dos d'une Dragodinde, histoire de se la jouer un peu. Ne vous avisez donc pas de lui chauffer les oreilles avec vos sarcasmes, il risquerait de contre-attaquer avec un petit « Echauffement » ! Et quand il est en colère, ses « Coups de tête » arrivent comme des cheveux sur la soupe !

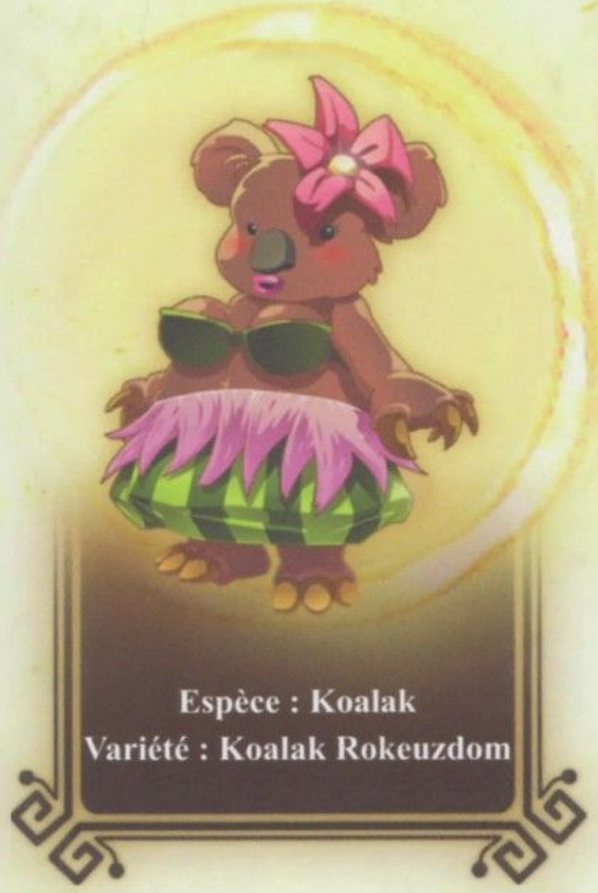
Guerrier Koalak

Le guerrier Koalak est un vrai dur. Dans le genre bourrin, on fait pas mieux chez les Koalaks ! Avec lui, on ne discute pas : on charge, on pulvérise, et les explications viennent après… si vous êtes toujours en vie ! Mais sous ses airs de brute épaisse (faut dire qu'il est plutôt enveloppé l'animal !), le guerrier Koalak est un sentimental. Quand il explose un crâne de Iop, il ne peut s'empêcher de verser une petite larme. Le problème, c'est que dès qu'il pleure, son énorme nez écrasé laisse échapper une quantité gargantuesque de sécrétion nasale. Ce phénomène est, vous l'imaginez bien, plutôt embêtant quand on s'adonne à un quelconque massacre … mais il a au moins l'avantage de décourager les aventuriers qui n'ont pas le cœur bien accroché !

Piralak

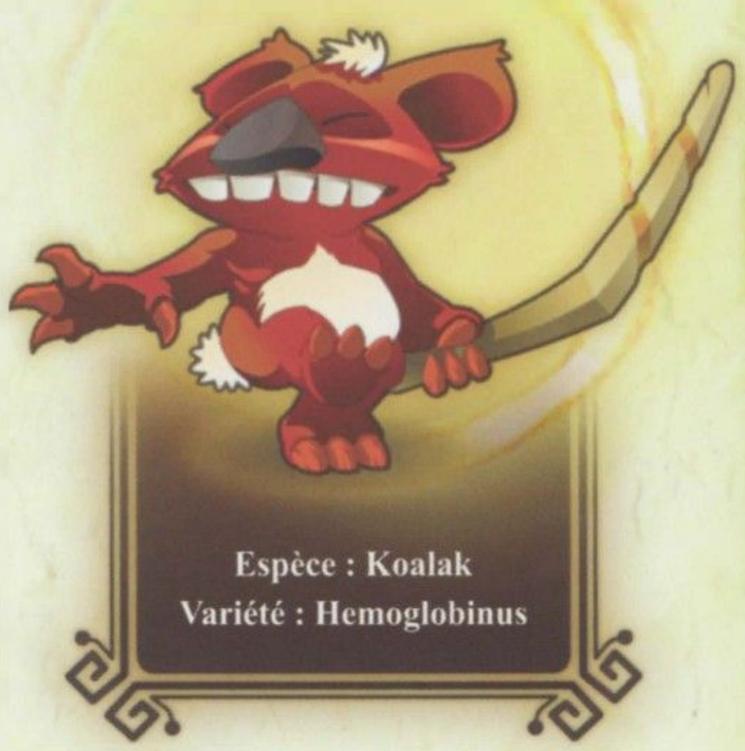
Le Piralak est un grand amateur d'une boisson frelatée à base de feuilles de Kalyptus. Nul ne connaît la recette exacte de ce breuvage inventé par le célèbre Koaljak Spareau, et tout ce qu'on peut dire c'est que seul l'estomac des Piralaks est assez solide pour le supporter. Si un aventurier imprudent s'avisait de vouloir goûter cette spécialité locale, il serait foudroyé sur le champ par les enzymes corrosives du Kalyptus fermenté. Les Piralaks le savent bien et ils se servent d'ailleurs volontiers de leur boisson fétiche comme d'un poison violent destiné à se débarrasser des intrus. En trempant la lame de leur sabre dans l'alcool, ils se fabriquent ainsi une arme puissante, et un petit en-cas à lécher lorsque leur gourde est à sec.

Mama Koalak



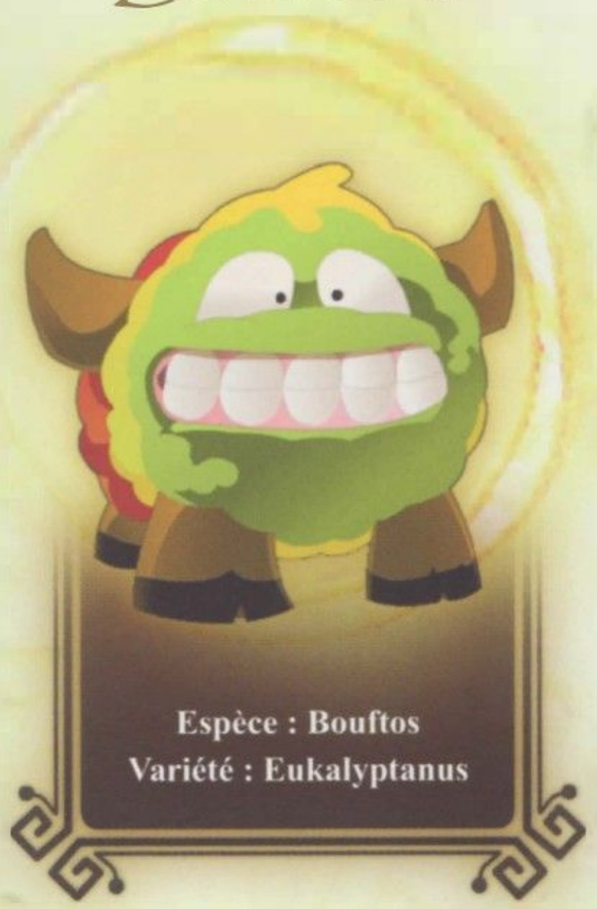
Mama Koalak est une coquette et une dévoreuse d'hommes. Nombreux sont ceux qui paieraient cher pour se glisser sous sa jupe en feuille de Kalyptus. Et le prix à payer pour les aventuriers est généralement la mort ! Jamais rassasiée, Mama Koalak multiplie les conquêtes et les rejetons. Elle a d'ailleurs une telle cadence que même le plus motivé des Wabbits ne lui arrive pas à la cheville. Et vous comprenez bien qu'avec tous ces enfantements, Mama n'est pas toujours de la meilleure humeur qui soit… Mais elle a bon cœur au fond : elle partagera volontiers la douleur de l'accouchement (et toutes les autres !) avec ceux qui seront partant ! A bon entendeur…

Koalak Sanguin

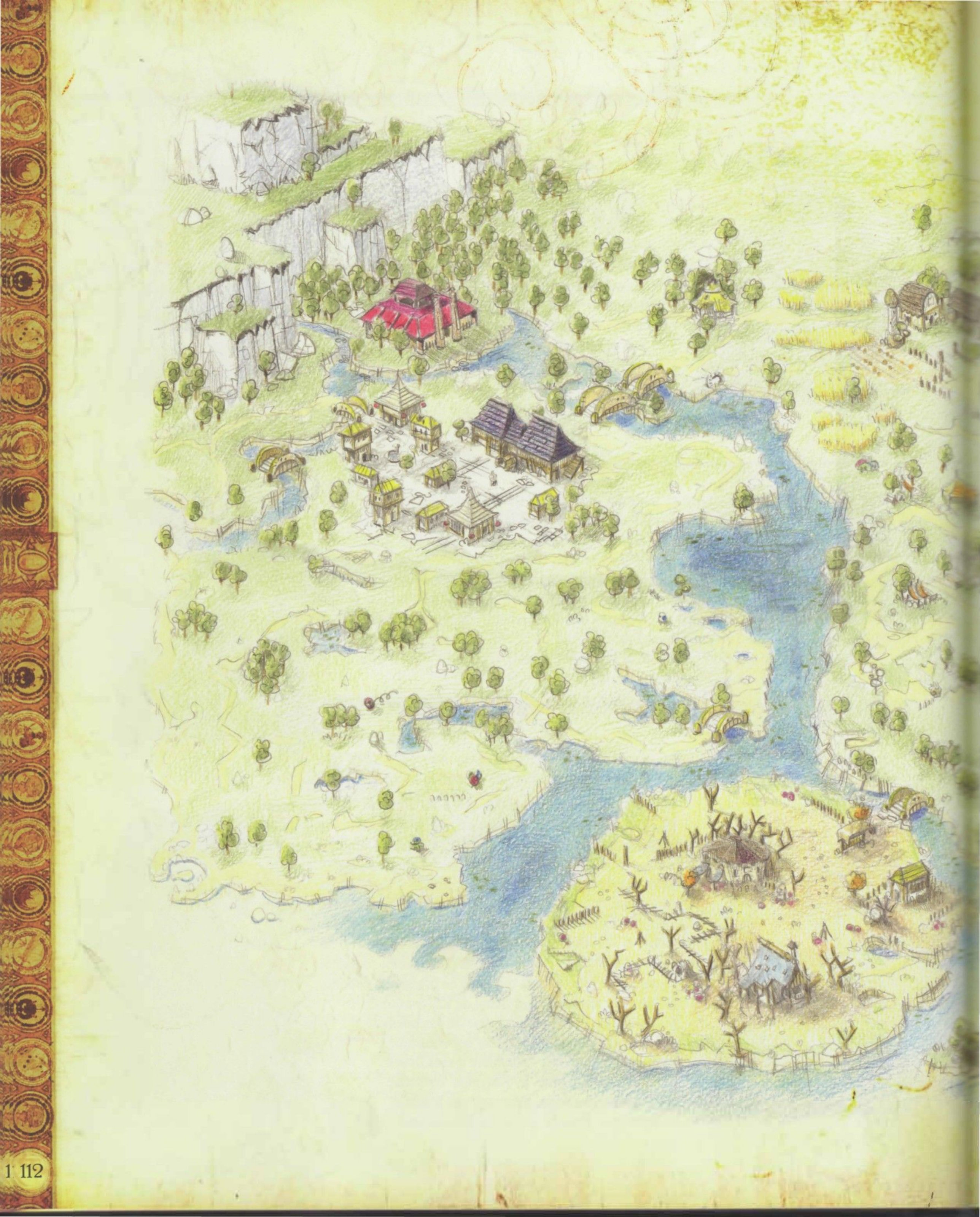


Le Koalak Sanguin est ainsi nommé, non parce qu'il abuse des oranges sanguines, mais bien parce qu'il aime le sang ! On dit que c'est le dieu Sacrieur qui, pour punir un de ses fidèles qui avait perdu son sang-froid, transforma ce dernier en Koalak blanc. Mais l'animal n'étant pas du genre à jouer les Blanche-Neiges, il se mit à décimer de nombreux troupeaux de Bouftous afin de se baigner dans leur sang, et rendre ainsi son apparence un peu plus présentable. Avec le temps, son pelage se teinta de rouge, et ses descendants conservèrent cette curieuse particularité (allez savoir pourquoi…). Quoi qu'il en soit, pour conserver l'éclat de sa couleur, le Koalak aime se laver à la main, surtout si celle-ci vient d'être fraîchement arrachée au bras d'un aventurier…

Boufcoul



Si vous aimez prendre la vie du bon côté, devenez berger de Boufcouls. Sa laine est si épaisse et confortable qu'elle peut servir de lit improvisé, lorsque la fatigue commence à vous gagner. Son odeur de Kalyptus fumé lui permet même de repousser les insectes, les créatures indésirables ou encore les belles-mères. Son souffle chargé vous aidera à danser sur les rythmes exotiques du Koulosse. Même si ses adeptes prônent le retour à la nature, on ne peut pas dire que le Boufcoul a une pure haleine vierge. Il paraît même que certains ont tenté de brasser de la bière. Ils faisaient fermenter des fleurs de Kalyptus dans des panses de Boufcouls. À cause de son odeur et de l'air inoffensif que prenaient ses consommateurs, on avait appelée cette bière « sent-love ». Le problème est que le Kalyptus fermenté fait travailler les reins. Du coup, ces buveurs ne sont plus appelés que les « pissent sent-love ».



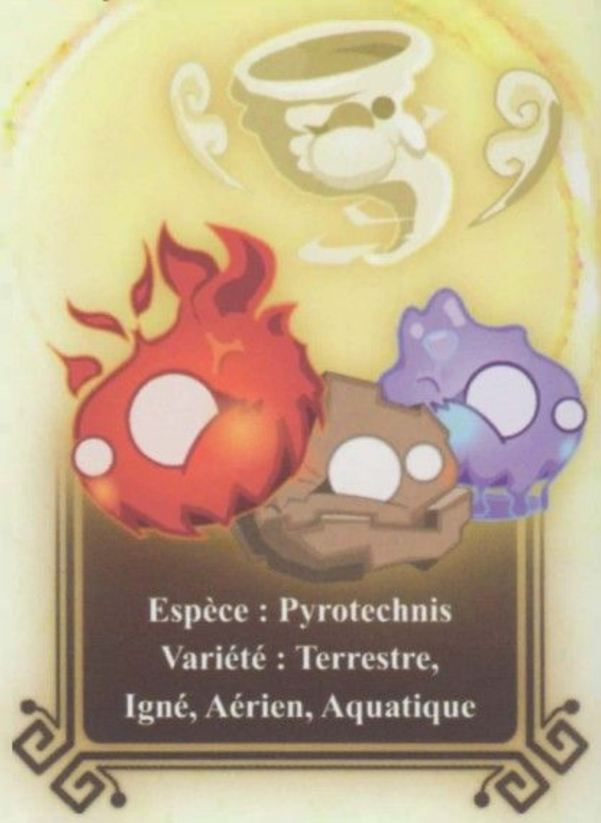
La presqu'île des Dragoeufs

Scarafeuille

Les Scarafeuilles sont la preuve vivante d'une loi universelle : on devient ce qu'on mange ! A force de manger des fruits de palme, les Scarafeuilles finirent par en adopter l'apparence. Leurs ailes prirent la forme de feuilles. Par pure coquetterie, et pour se distinguer de maman Scarabosse dorée, les Scarafeuilles immatures adoptent une couleur différente selon leurs éléments préférés (feu, eau, terre, air). Ils peuvent même invoquer des Flamèches correspondant à ces éléments pour s'amuser.

Les Scarafeuilles pensaient ainsi être à la mode. Ils le sont. C'est pourquoi ils sont pourchassés et transformés en jolies panoplies multicolores très appréciées. Ces dernières expliquent aussi pourquoi cet insecte est également surnommé « Ephémère » : il a une espérance de vie très brève lorsque qu'il croise un groupe d'aventuriers désargentés...

Flamèches



Etincelle de vie élémentaire projetée hors des Scarafeuilles, cette créature est une flamme fatale. Prenez garde à ce qu'elle n'éprouve pas d'attirance pour vous. Vous ne feriez pas long feu. Car cette brève et subite manifestation d'amour se solde par un retentissant suicide (Elle ne voudrait pas gâcher cette relation fusionnelle par l'usure du quotidien) ! Le seul souvenir que l'on garde de ces Flamèches, en dehors d'une odeur de brûlé, est une Métaria.

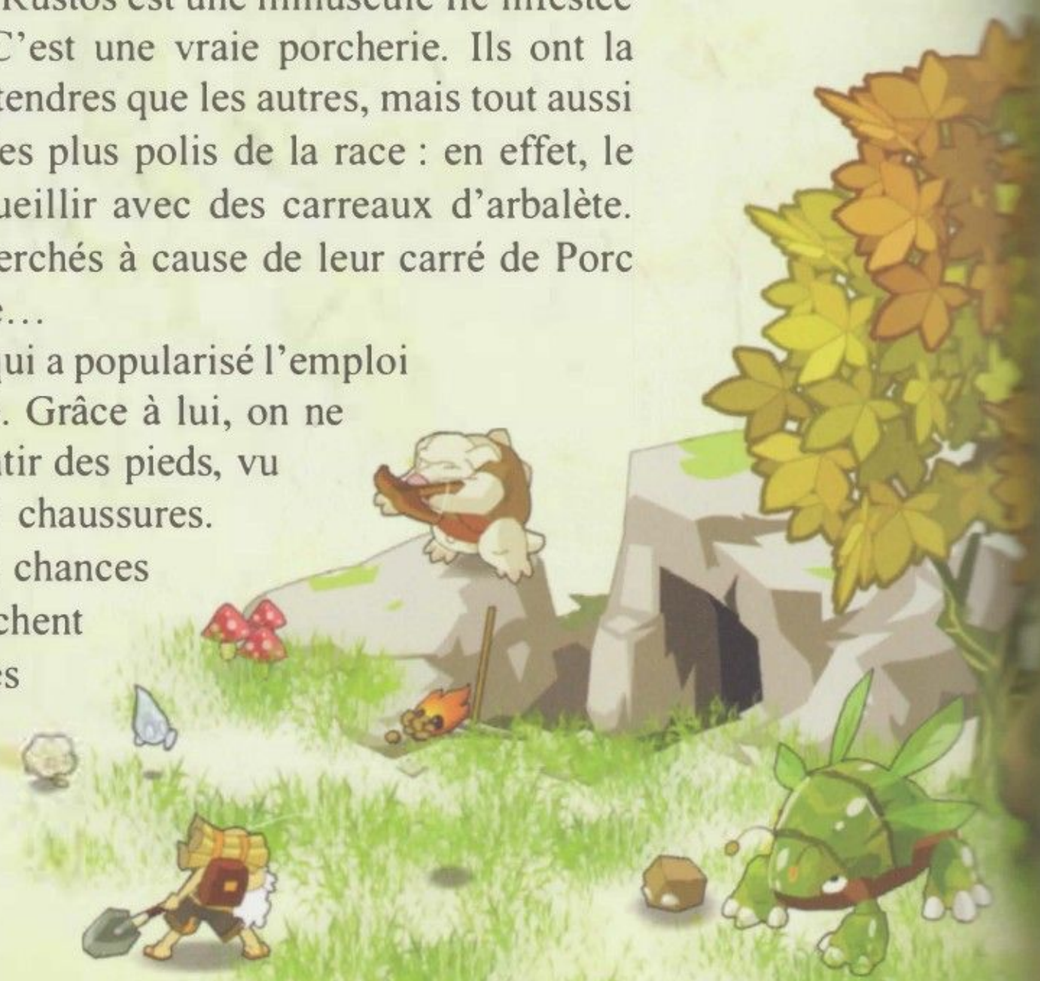
Parfois, certains Ecaflips distraits confondent les Flamèches avec un plat à base de poireaux ou de Marwalles. Certes, l'explosion gustative peut se rapprocher de la détonation autodestructrice de la Flamèche. Néanmoins l'odeur est nettement différente. Avec une préparation aux Marwalles, vous ne pourrez séduire que les Moskitos sans flair, borgnes et sourds. Et encore…

Cochon de lait

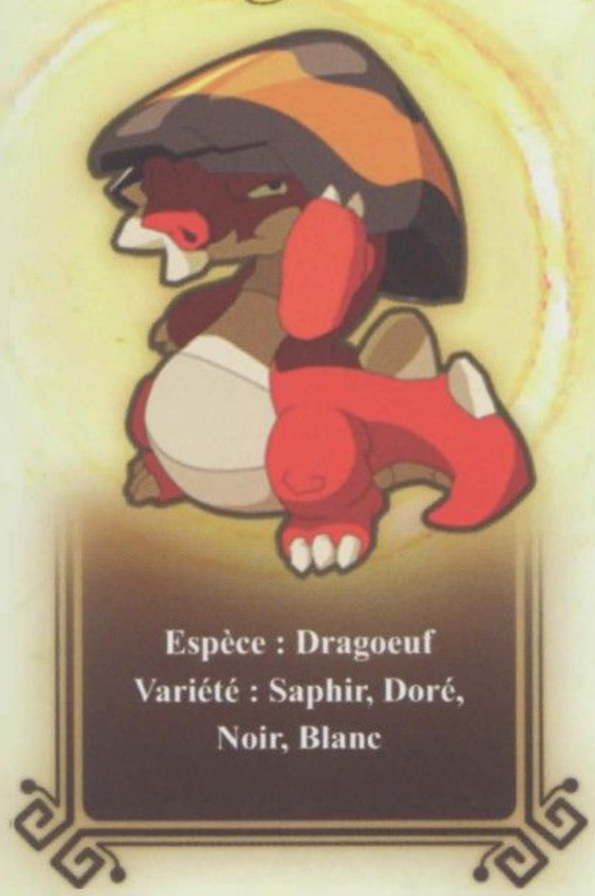
Le territoire des Porcos Rustos est une minuscule Ile infestée de Cochons de lait. C'est une vraie porcherie. Ils ont la réputation d'être plus tendres que les autres, mais tout aussi vaches ! Néanmoins, ce sont les plus polis de la race : en effet, le porc salue avant de vous accueillir avec des carreaux d'arbalète. Les Cochons de lait sont recherchés à cause de leur carré de Porc délicieux et de leur cuir orange…

Ogmeiser est sans doute celui qui a popularisé l'emploi de ce cuir dans la cordonnerie. Grâce à lui, on ne peut pas vous reprocher de sentir des pieds, vu que l'odeur est inhérente aux chaussures.

Par contre, il y a de grandes chances pour que les gens ne s'approchent plus de vous à moins de quelques kamamètres de distance. Rien de tel pour aller rendre visite à votre belle-mère.



Dragoeuf

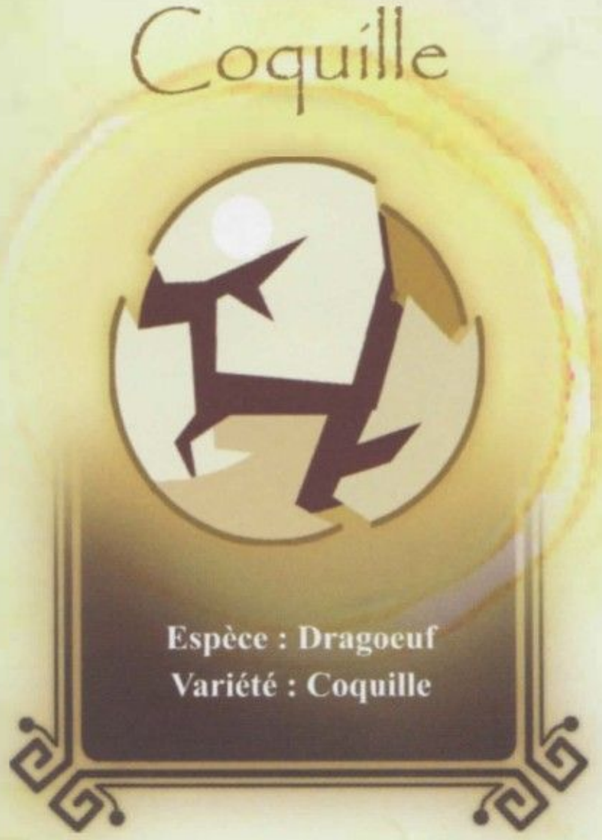


La puissance des Dragons est telle que jadis certains essayèrent de les apprivoiser. C'est dire la folie des anciens disciples du dieu Osamodas. Personne n'oserait combattre un Dragon à moins de posséder un Dofus… ou d'être un Pandawa vraiment sobre (le Pandawa étant par définition toujours ivre et lucide). A peine sortie de l'œuf, la créature immature est déjà dangereuse. Elle possède un souffle dévastateur et lance des météorites qui proviennent de la constellation de Pégase. Les Amaknéens emploient l'expression « marcher sur des Dragoeufs » pour signifier qu'il faut agir avec beaucoup de prudence. Malgré les périls, nombreux sont les chasseurs de Dragons car la Dragocoiffe est un couvre-chef très utile. Il permet de passer incognito ou de se prendre pour un caneton noir pour qui le monde est vraiment trop injuste.

Dragoss

Issu des tentatives de croisements et d'élevage de Dragons, le Dragoss est un Dragoeuf amélioré : plus rapide, plus grand, plus fort. Après avoir hiberné durant plusieurs centaines d'années dans le sanctuaire, il a été réveillé par le dieu Osamodas. Depuis lors, il veille à punir tous ceux qui s'aventurent sur son territoire. Il lance notamment un Cornos fulgurant et un Souffloss terrifiant. L'hygiène dentaire des Dragoss ayant toujours été déplorable, on comprend que leur haleine puisse tuer. En dehors des Dragoeufs et des Dragoss, il est possible de croiser la route des Drageuses. Attention à ne pas les confondre avec les Dragcouines !

Coquille



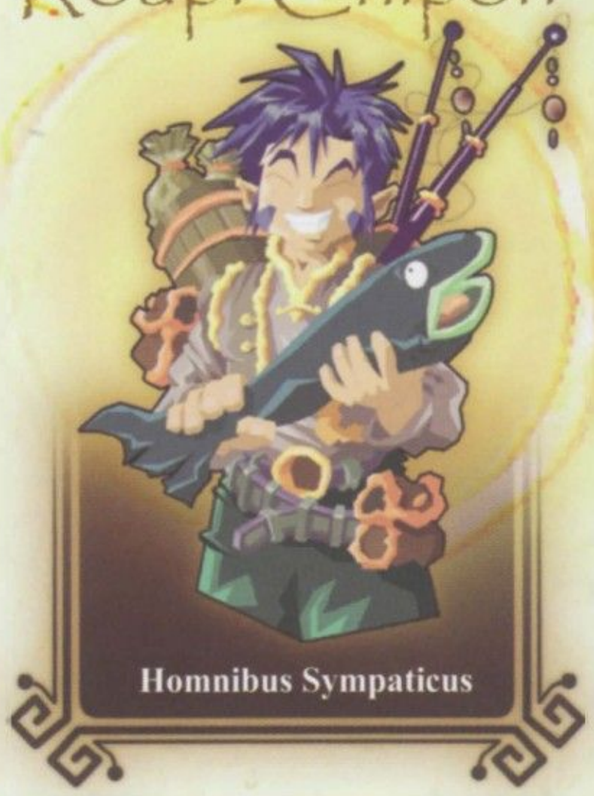
Le Dragoeuf dans sa coque invoque souvent des coquilles explosives ou soignantes. Aussi dangereuses que les Dragons qu'elles protègent, celles-ci sont très recherchées car fort utiles dans de nombreuses recettes. Le pasteur Don Pastillo en a une collection épatante. Conseil de Don Pastillo : évitez de vous retrouver comme un chien dans un jeu de coquilles.
Elles se motivent mutuellement avant de se suicider dans une déflagration audible sur plusieurs kamamètres à la ronde. L'idéal est donc de les tuer dans l'œuf. Mais ce n'est pas du gâteau !
Attention, s'attaquer à des coquilles sans Q est très douloureux sauf si celui-ci est bordé de nouilles !

La cité de Sufokia

Piou

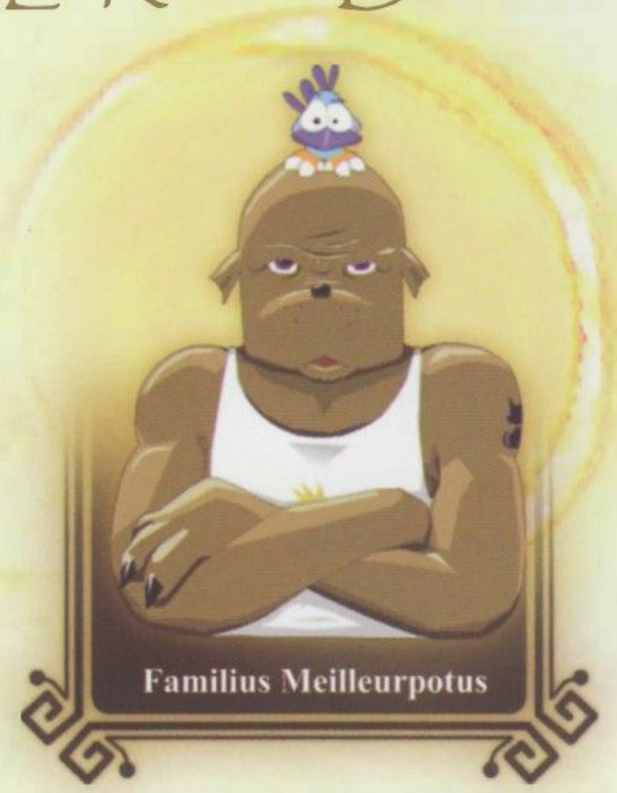
Voir un Piou ne casse pas trois pattes à un canard. Ces volatiles sont si communs qu'on les confond avec le décor. Les têtes de linottes tombent souvent dessus sans le vouloir. Malgré leur appétit d'oiseau, les Pious picorent dur. Attention à leur coup de bec !
Certaines couleurs de leurs plumes sont très rares. C'est pourquoi il y a des gens qui font le pied de grue aux Hôtels de vente pour les trouver. Récemment, une nouvelle mode urbaine veut que l'on se serve des Pious en panoplie. Fiers comme des paons, seuls les Eniripsas peuvent se permettre d'arborer une plume en guise de cape pour cacher leurs fesses…

Roupi Chipon

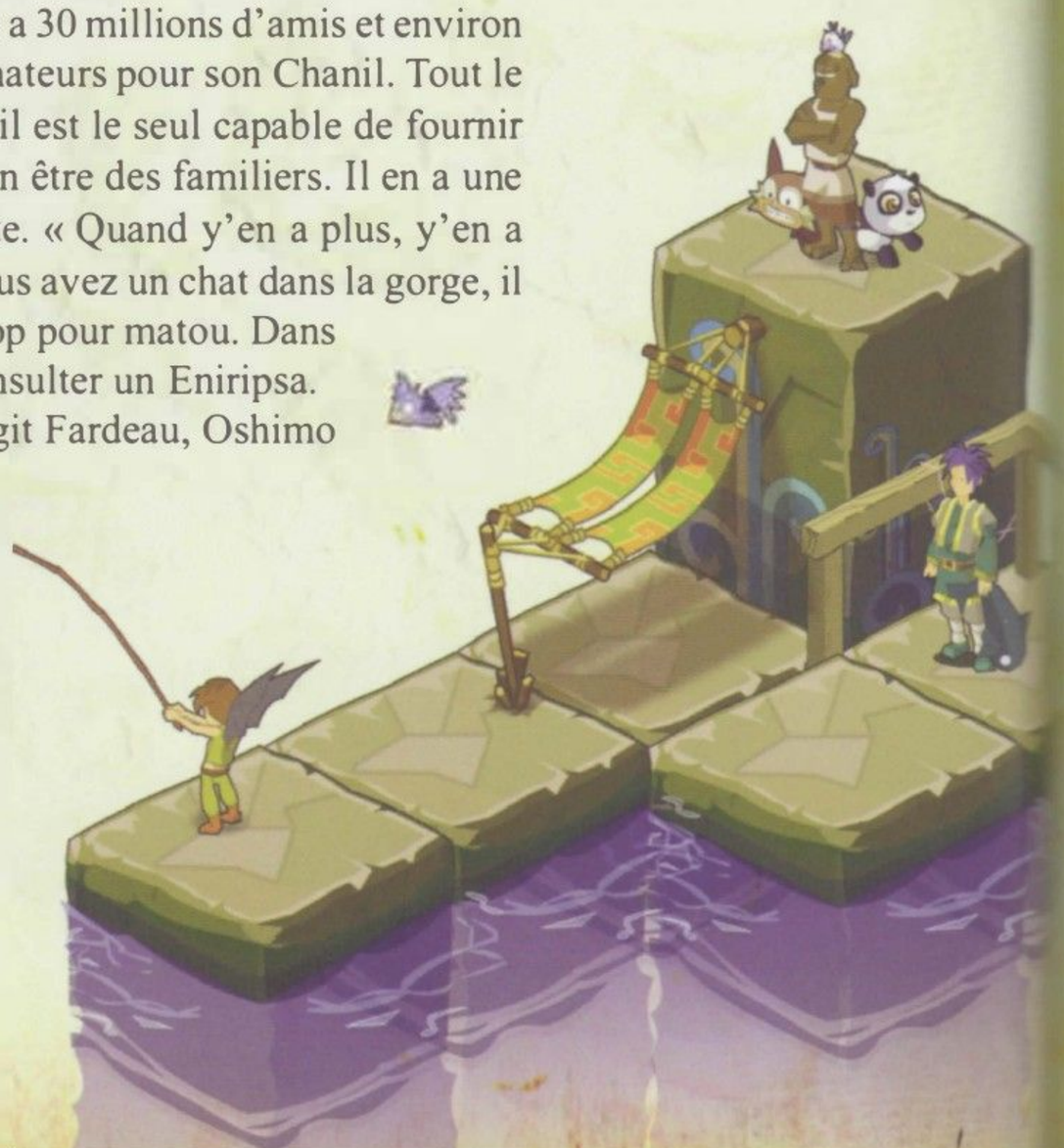


A force d'entendre râler ses clients au sujet de la fraîcheur de ses produits, il a décidé d'abandonner le métier de poissonnier pour proposer un divertissement piscicole. Il propose aux touristes de faire des concours de pêche aux Pichons. Contre une modique somme de quelques kamas, vous pouvez pêcher pendant des heures. Ne croyez pas qu'il essaye de vous rouler dans la farine en vous vendant du « poisson pas né ». Grâce à sa piscine, vous êtes toujours sûrs de faire de belles prises car celle-ci est pleine à craquer. Les Pichons y sont serrés comme des sardines ! Contrairement aux poissons dont la croissance est excessivement rapide entre le moment où il est pris et le moment où l'on en fait la description à ses amis, le Pichon est certifié au niveau de son poids. Impossible de mentir et de dire que vous en avez un plus gros que les autres !

Oshimo Li'Kross Babine



Cet homme charismatique a 30 millions d'amis et environ 50 millions de consommateurs pour son Chanil. Tout le monde vient le voir car il est le seul capable de fournir une poudre soignante pour le bien être des familiers. Il en a une réserve vraiment impressionnante. « Quand y'en a plus, y'en a encore ! » dit-il. Par contre, si vous avez un chat dans la gorge, il ne peut vous proposer que du sirop pour matou. Dans ces cas-là, il vaut mieux aller consulter un Eniripsa.
Disciple de Nicolas Bulot et Birgit Fardeau, Oshimo a eu la révélation de sa destinée lorsqu'il a reçu un panier de fruits de la part de la famille Somat en échange de détergent. Il s'est rendu compte que l'amour pouvait transformer l'animal qui sommeille en chacun.



Moumoule

Espèce : Mollusque
Variété : Abominablus Moumoulus

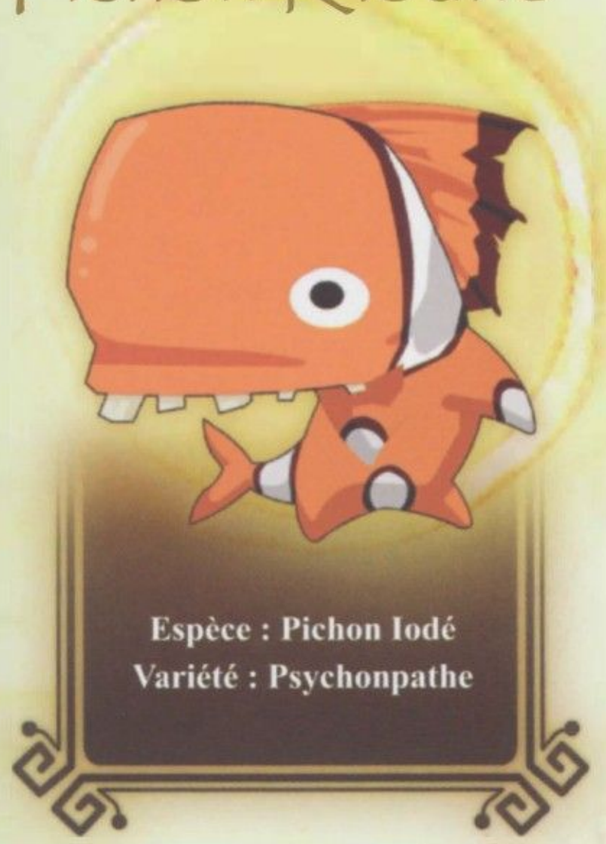
La Moumoule est apparue récemment sur les côtes d'Amakna. Cette créature insolite est née de la mutation d'une Etoile de la Mer d'Asse, tellement pudique qu'elle ne supportait plus de faire du topless sur la plage… Pour concrétiser ses rêves de décence, notre pudibond mollusque décida de s'éloigner de ses consœurs décidemment trop dévergondées. Elle s'allongea sur le sable, dans un petit coin à l'abri des regards indiscrets, et concentra toute sa force mentale pour se fabriquer une coquille. Cette opération dura plusieurs semaines. En effet, malgré toute la bonne volonté dont peut faire preuve un mollusque, ses capacités cérébrales restent limitées ! Mais les efforts de notre future ex-Etoile de la Mer d'Asse furent récompensés : elle eut bien la coquille tant espérée. Et depuis ce jour, la Moumoule peut exhiber fièrement son maillot une pièce sur la plage et faire la jalousie de ses amies naturistes.

Raul Mops

Espèce : Pichon Iodé
Variété : Balnéocarnivorus

Le Raul Mops adore bronzer. Mais malheureusement pour lui, sa peau bleue a tendance à verdir sous l'action du soleil. Pour contrer ce fâcheux effet secondaire, il se badigeonne donc le corps avec une lotion spéciale, une sorte de crème solaire à base de vinaigre et d'autres ingrédients connus ordinairement pour leurs propriétés culinaires. Du coup, à cuire en plein soleil, l'animal dégage une odeur alléchante qui attire rapidement tout ventre affamé qui se respecte. Nombreux sont donc les aventuriers qui, guidés par ce délicat fumet de hareng mariné, aimeraient bien se faire un petit pique-nique. Mais question pique, c'est le Raul Mops l'expert ! Et mieux vaut ne pas se mesurer à son harpon bien aiguisé !

Pichon Kloune

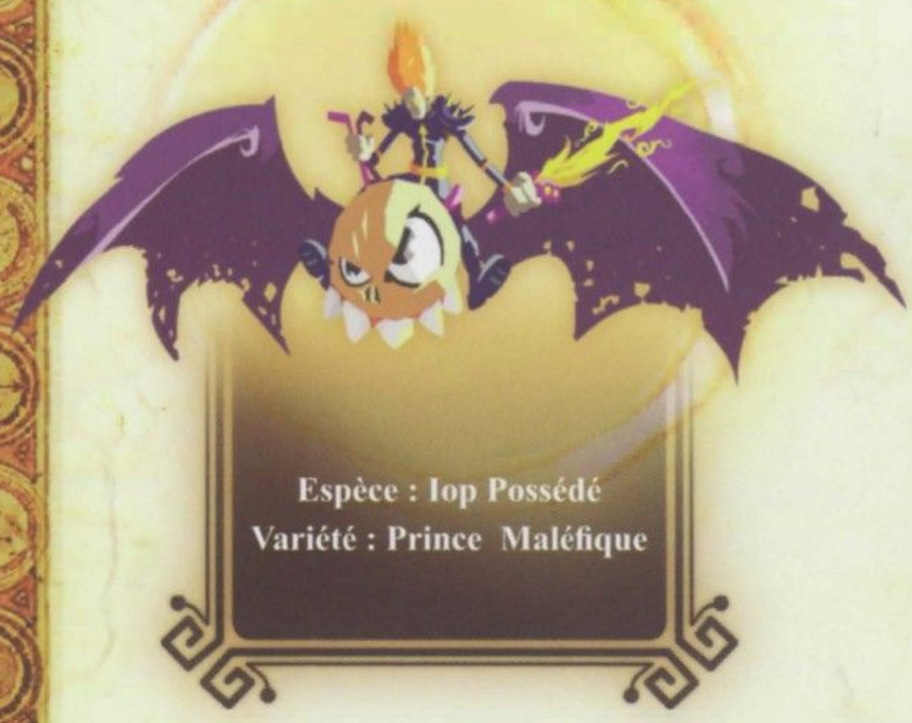


Espèce : Pichon Iodé
Variété : Psychonpathe

Si vous aimez vous payer une bonne tranche de rigolade, mieux vaut ne pas vous adresser au Pichon Kloune. Malgré ses couleurs vives et son sourire expressif, ce petit monstre des mers n'est pas franchement un marrant ! Il est même plutôt du genre dépressif. Condamné à trimballer son âme déprimée dans un corps de boute-en-train, il arpente les plages dans l'espoir de pouvoir évacuer un peu ses idées noires grâce aux embruns de la marée. C'est pourquoi il partage volontiers son vague à l'âme avec les aventuriers… Et, croyez-le ou non, question « vague » et « l'âme de fond », il s'y connait le Pichon !

La Forêt Maléfique

Dark Vlad

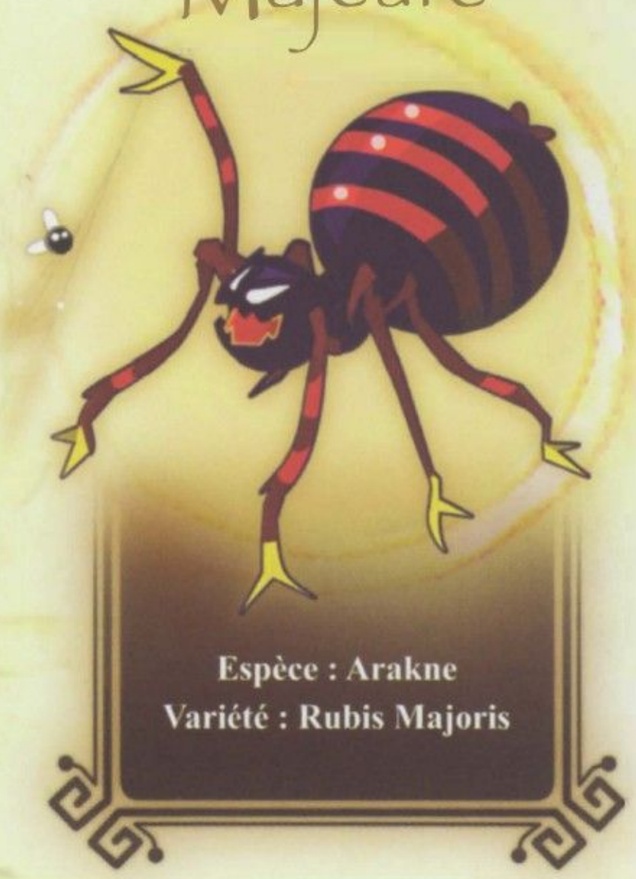


Mon Saigneur Dark Vlad est unique, à bien des égards. Iop suffisamment intelligent pour maîtriser une épée de feu, il est aussi le seul être capable de chevaucher une monture ailée. Il règne sans partage sur son domaine : le Labyrinthe. Ne croyez pas qu'il s'y plaise ! En fait, il s'est réfugié là-dedans après son décès pour le moins absurde. Ancien maître du château des Karpettes, il s'était pris le pied dans les rênes de sa monture en tentant de faire deux choses à la fois, marcher et boire une infusion de sang (n'oublions pas que c'est un Iop). Ridiculisé, mais toujours vivant, enfin plutôt mort-vivant, il tua d'un coup net sa Carne ailée. Depuis, inséparables, ils errent dans le dédale de la forêt sombre. Il passe son temps à trouver de nouveaux jurons pour traiter son destrier de tous les noms. Ce qui fait bien rire les Chafers du coin.

Coffre Malveillant

Le Coffre Malveillant est un fugitif. Il s'est échappé de la banque de Brâkmar : des hiboux banquiers le martyrisaient en voulant lui faire avaler des actions pourries et de la monnaie de Nomoon. A force de traîner dans les champs des Ingalsse et d'en dévorer les épinards si riches en fer, il s'est donné une constitution de coffre-fort. Il a commencé alors à vouloir le beurre (des épinards) et l'argent du beurre. C'est lorsqu'il a voulu avoir la crémière par-dessus le marché, que le Père Ingalsse vit rouge, et le chassa à travers champs. Depuis lors, le coffre s'est réfugié dans la forêt où il se nourrit exclusivement des kamas volés par les Citwouilles. Essayez de les lui reprendre, il vous les crachera à la figure. Comme disent les Enutrofs en parlant avec respect du coffre malveillant : « Vos kamas l'intéressent. »

Arakne Majeure

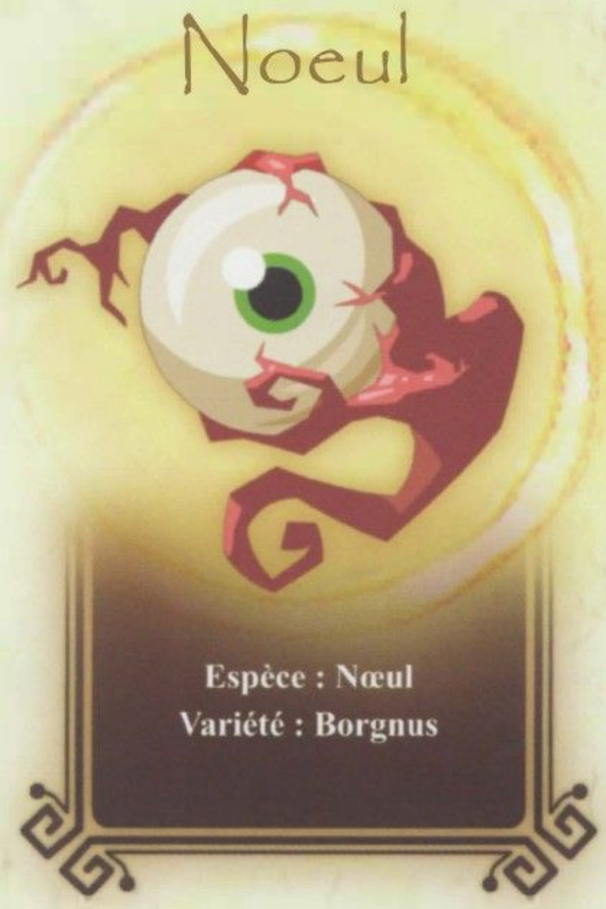


Dans la Forêt Maléfique, personne ne vous entend hurler. » Retenez cette maxime de vieil aventurier quand vous rencontrerez une Arakne Majeure. C'est un animal à sang-froid ni loi, elle se jette sur tout ce qui passe à portée de ses pattes pour l'emberlificoter dans sa toile de fil résistant : l'Aralienne. Puis, elle dépose ses œufs dans sa victime, qui devient un garde-manger pour la prochaine génération d'Araknes. Heureusement pour rassurer les petits-enfants partis en forêt, il existe un prédateur naturel à l'Arakne majeure : l'Arakminator ! En fait, ne le dites pas aux enfants, mais l'Arakminator est un simple Enutrof venu d'Astrub : Luigi Barritoidilla. Il est là pour récolter les pattes. Il les met après dans des sachets et les refourgue aux Hôtels de vente.

Ded Aleicar

Ded est perdu dans le labyrinthe depuis bien longtemps. Tellement longtemps qu'il en est presque devenu fou et voit le mal partout (en même temps, dans la Forêt Maléfique ça se comprend !). A cette paranoïa légitime s'ajoute une maladie d'Aïe-ça-meurt bien corsée qui ne fait qu'embrouiller davantage Ded dans les méandres obscurs de son esprit (déjà qu'à la base c'est pas une lumière !).
En bon mineur qu'il est, Ded aime creuser le sol à la recherche de trésors cachés. D'après ce qu'on raconte, il aurait même trouvé une mine d'or dans les sombres allées du labyrinthe. Mais, sa parano aidant, il a tenu à garder jalousement le secret… si bien qu'il a fini par l'oublier ! Et Ded a beau essayer de se souvenir, plus il se creuse la cervelle, plus ses trous de mémoire s'agrandissent !

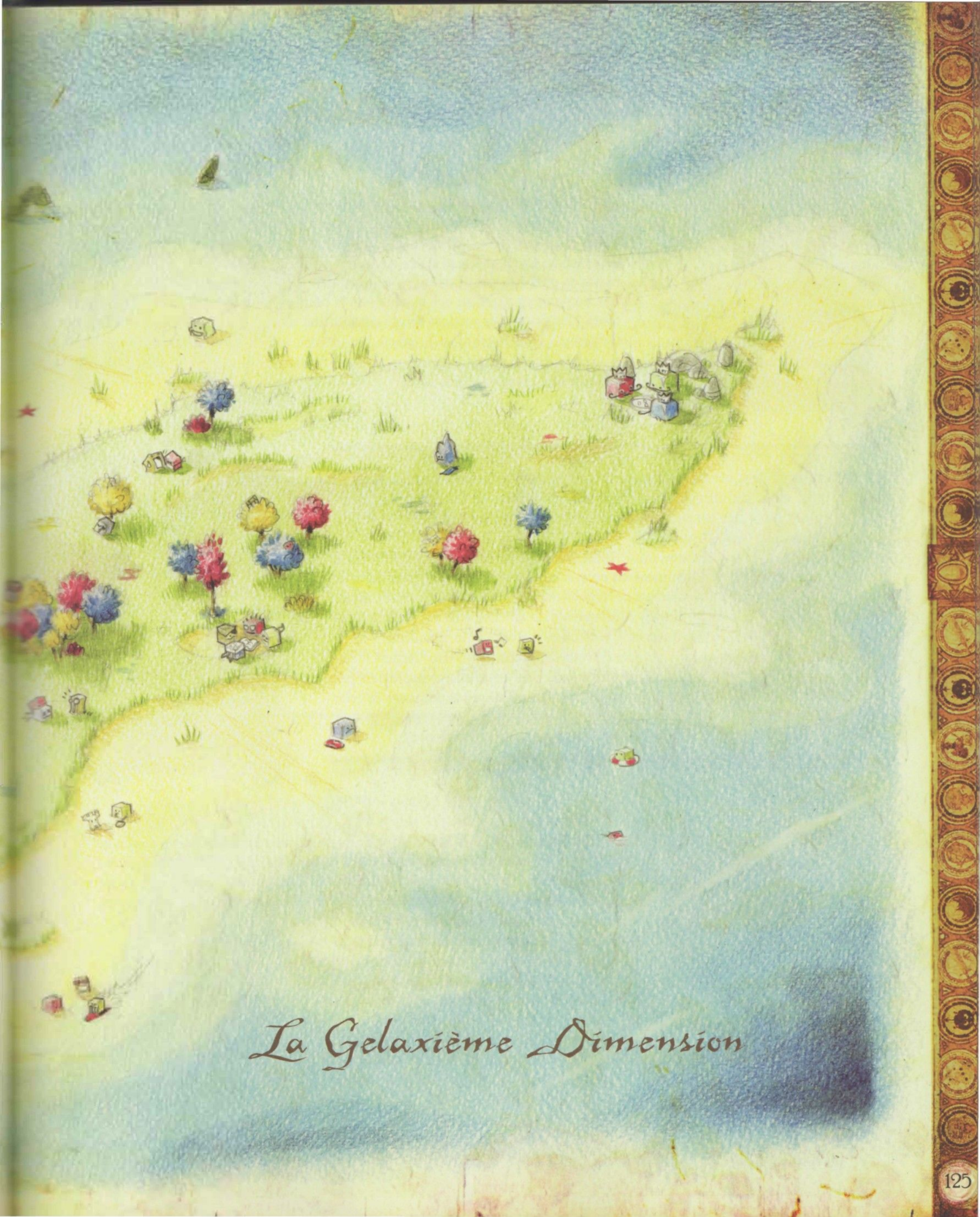
Noeul



Voilà un être fier et aristocratique. D'un maintien toujours raide et hautain, pas une de ses paroles n'est plus haute qu'une autre. Dans le milieu, il est surnommé le « Monocle ». Dans les rares occasions où Dark Vlad est de bonne humeur, on l'entend se moquer en disant : « T'as d'beaux Nœuls, tu sais ? » En fait, si le Nœul parle peu, c'est qu'il peut peu. Voudrait-il parler qu'il ne pourrait pas... A moins de faire de la conjonctivite.
Comestible, le Nœul est pourchassé par les gourmets pour un plat typique et réputé : le « Nœul au beurre noir ». Mais attention à ses contre-attaques, il est fameux pour ses collyres noirs et il a tendance à porter le mauvais œil sur ceux qui le regardent. Le Nœul possède tout de même un point faible: il est myope !

Citwouille

« Mangez de la Citwouille, ça donne bonne bouille ! » avait coutume de dire Touh Flowa le Sadida à ses enfants. Il ne devait pas connaître la Citwouille forestière. En fait, il faut plutôt comprendre « de la bonne bouillie », car c'est ce qu'aime faire la Citwouille de ses adversaires. Elle se jette sur eux, leur empoisonne l'existence en tentant de leur faire peur. Et, en plus, en douce, elle leur pique des kamas tout en ricanant. Je vous le dis, une bonne Citwouille est une Citwouille cuite. Voici la meilleure recette pour ça : tabassez une Citwouille jusqu'à ce qu'elle dégorge (si elle donne des Citwouillettes, mettez-les de côté, un Enutrof sera toujours là pour la prendre en disant « ça peut toujours servir »). Une fois écrabouillée, jetez les morceaux de Citwouille dans un chaudron rempli d'eau. Attendez que ça bouille. Quand c'est prêt, jetez le tout, chaudron compris, car ce n'est vraiment pas bon.


La Gelaxième Dimension

Gelée

Espèce : Dessert deserté
Variété : Bleue, Fraise, Menthe, Citron

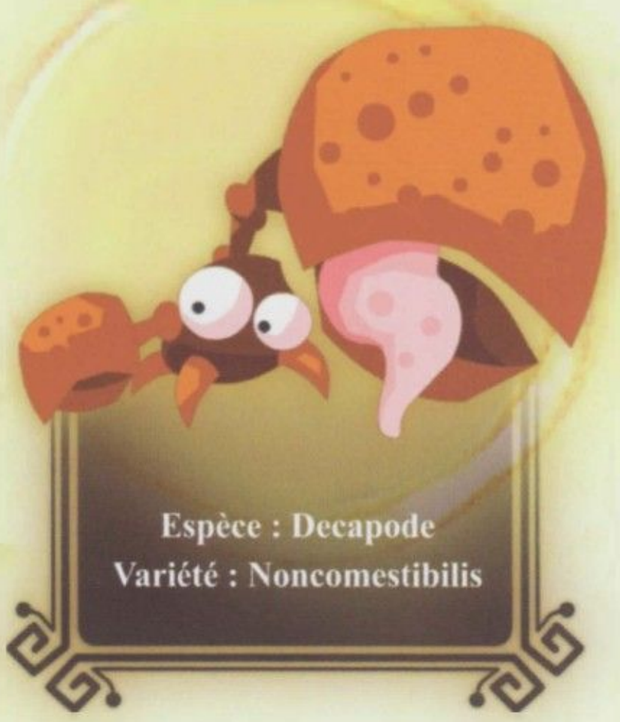
Avant d'envahir la péninsule, les Gelées ont encombré les divines poubelles de la déesse Crâ qui n'appréciait guère ce dessert. Rejeté car trop visqueux, l'entremets est devenu vicieux et se venge en agressant les touristes et les gourmands. Comment les Gelées sont-elles passées de la décharge à la vie ? Nul ne le sait et, au fond, tout le monde s'en moque.
Les boulangers chassent ces cubes colorés pour en faire des friandises très appréciées. Certaines vous mettent même dans un état second et vous transportent dans la Gelaxième Dimension. Les Enutrofs les adorent, car ils ne boivent pas, ne fument pas, mais qu'est-ce qu'ils peuvent les sucer ! Attention toutefois : l'abus de petites gâteries nuit gravement à la santé.

Gelée Royale

Espèce : Dessert déserté
Variété : Bleue, Fraise, Menthe, Citron

C'est mou, c'est inconsistant, ça a un goût insupportablement sucré, dedans ça brille et ça fait effroyablement mal à la tête quand on reste trop longtemps devant. Non, ce n'est pas un spectacle de plus de Janpier Faukkul, le barde à la guimauve. C'est une Gelée Royale !
Qu'elle soit bleue, citron, menthe ou fraise, la Gelée Royale est la reine de ces petits blocs sans arêtes ni ossatures. Mais comment, en étant si mou et si transparent, peut-on taper aussi fort ? Le secret vient probablement des ingrédients utilisés à leur élaboration, issues du jus de cuisson d'os de Ribs broyés et aromatisés. D'ailleurs, elles en gardent leurs coups favoris : les « bleu os », « fraise os », « citron os » et surtout le redoutable « menthe os », qui vous rafraîchira les idées en vous faisant pétiller la tête. On peut tenter de les ingurgiter, mais attention ! Comme tout animal vénéneux, elle vous prévient par son apparence : la couronne que vous distinguez au travers d'elle est la promesse de celle que vous devrez mettre sur vos dents en cas de surconsommation. Mais reste LA grande question : « Bais Bourguoi les Gelées barlent elles gomme ça ? » Barce gue !

Crabe



Espèce : Decapode
Variété : Noncomestibilis

Sur les plages de la Mer d'Asse, aucune créature en combinaison moulante ne viendra vous sauver en courant. A la place, il y n'a que des Crabes ! Cet animal est toujours heureux comme un poisson dans l'eau, même s'il préfère rester au sec. Ne croyez pas qu'il se tourne les pouces ! Il n'en a pas. Il passe le plus clair de son temps à bronzer, ce qui lui donne sa jolie couleur. Lui, au moins, ne rougit pas comme un homard. Son teint hâlé fait fureur auprès de la gent féminine. C'est pourquoi on dit de lui qu'il est « chaud de la pince »…

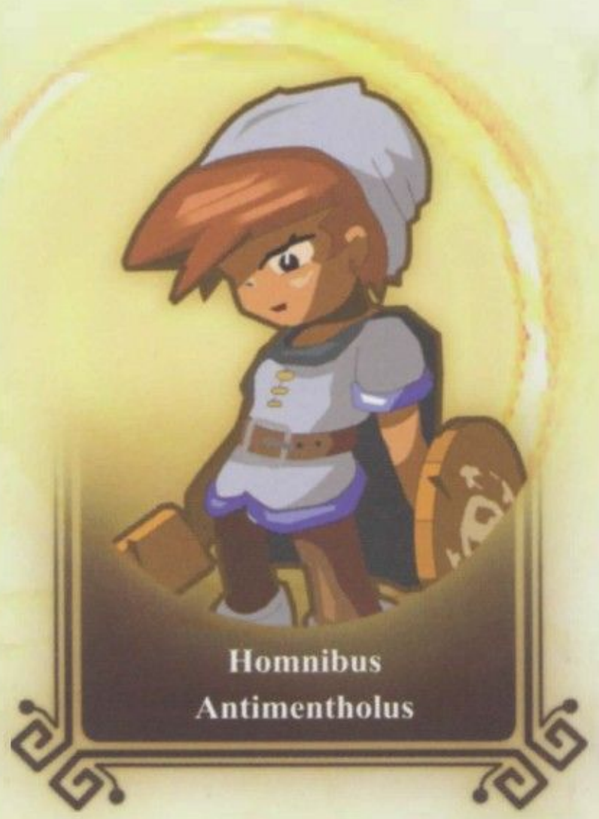
Roi Gelax

L'illustre Roi Gelax est réputé pour son pouvoir de séduction, qui a marqué à vie plus d'une Gelée femelle. Elles deviennent ensuite très collantes. Il faut avouer que son credo est aussi simple qu'efficace : « Plus t'en mets, plus t'en as ! » À la saison des amours, on peut voir les Gelées rouler pour s'agglutiner autour de leur Roi, telles des harpies sur leur idole ou des groupies sur leur proie. Les touristes qui assistent à ces scènes d'orgies restent souvent comme deux ronds de flan (goût vanille avec nappage caramel). Voir toutes ces Gelées tirer la languette est assez perturbant. Et, comme le Roi Gelax n'est pas un tire-au-flanc, il travaille ardemment à la repopulation de la péninsule.

Multygely

La Multygely est un croisement maudit de bonbon avec de la Gelée. Elle est interdite à la vente car elle a provoqué la disparition de nombreux enfants. Il paraît qu'elle envoie la personne qui la mange dans ses pires cauchemars. Cette légende diffamatoire a été créée par les dentistes qui souhaitaient pouvoir prendre plus de jours de congés au lieu de soigner les caries de nos jeunes marmots.
Comme le disait Roupi Chipon entre deux bières : « Tout est poison, rien n'est poison, c'est la dose qui compte. » Dans le cas des bonbons MultiGely, il suffit d'éviter l'overdose. Elle provoque de nombreuses réactions. Le deuxième effet est de vous transporter dans la Gelaxième Dimension, véritable paradis des enfants où c'est tous les jours le printemps. Vous y chanterez vous aussi : « Mutlygely c'est beau la vie, pour les grands et les petits… »

Allen Dechakal

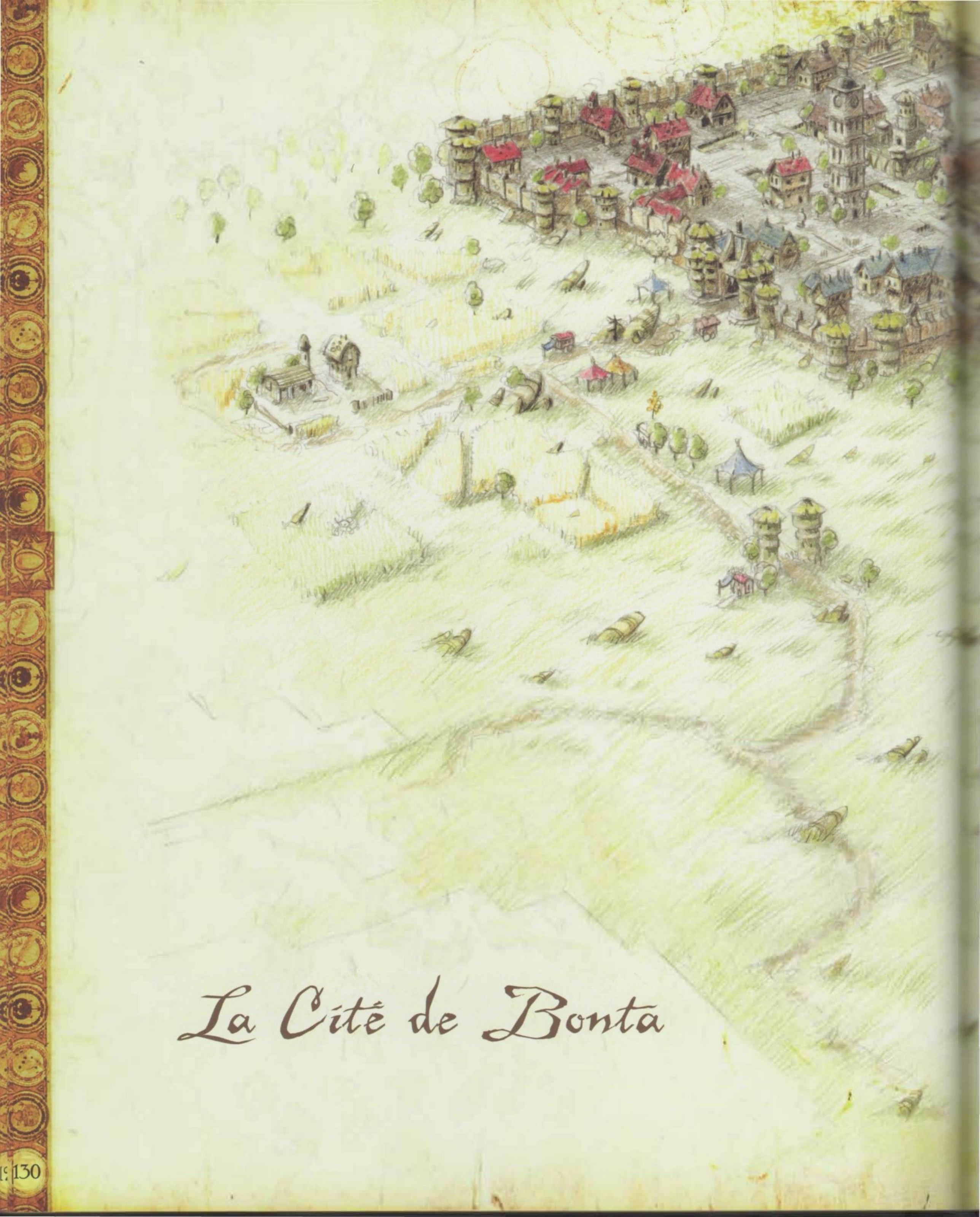


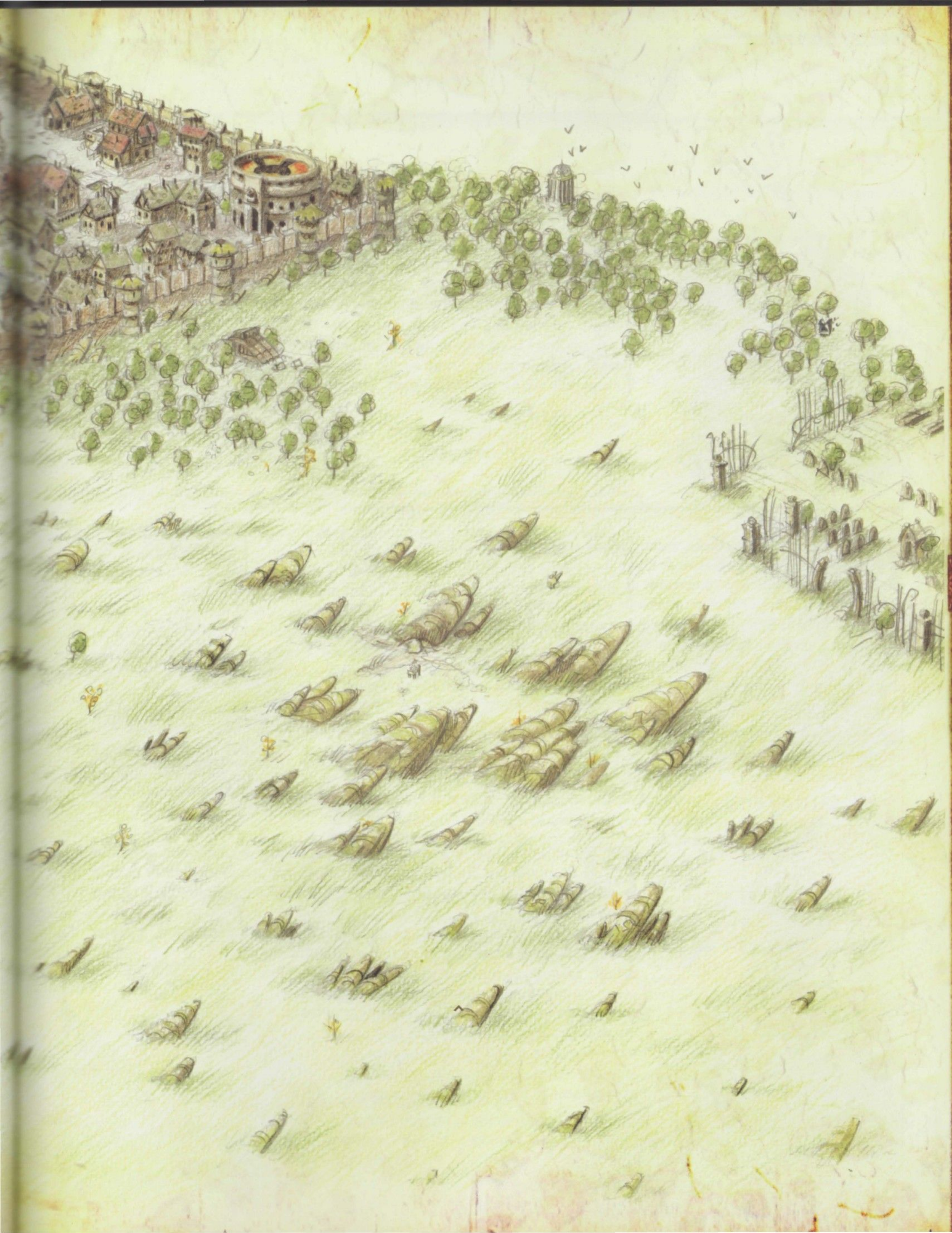
En général, les personnes qui parlent à Allen Dechakal fixent un point se situant légèrement au-dessus de sa tête et à quelques kamamètres sur la gauche. Certes les émanations de sa bouche sont un tantinet nauséabondes, ses postillons font autant d'effet que la mousson tropicale, et ses dents paraissent d'un noir si éclatant qu'elles éclipsent le soleil…
Mais la vraie raison de cette déviation, c'est Edrige Valling, sa fiancée, qui le dépasse de quelques kamacentimètres. Elle est bien plus belle, et toujours parfumée. Entre les deux, le cœur ne balance pas, mais alors pas du tout. Ceci explique qu'Allen Dechakal soit l'un des plus grands consommateurs de Gelées du pays. Avant de parler à Edrige Valling, il a pris l'habitude d'avaler une Gelée à la menthe. Son amour lui permet ainsi de retrouver la fraîcheur de vivre.

Chapitre 4

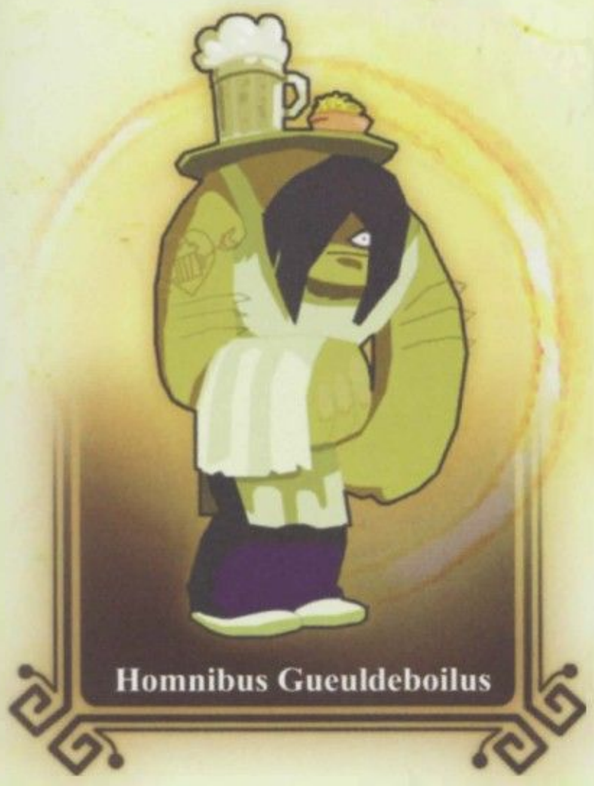
De Bonta à Brâkmar

Le Carnet de Wally le Géographe


La Cité de Bonta

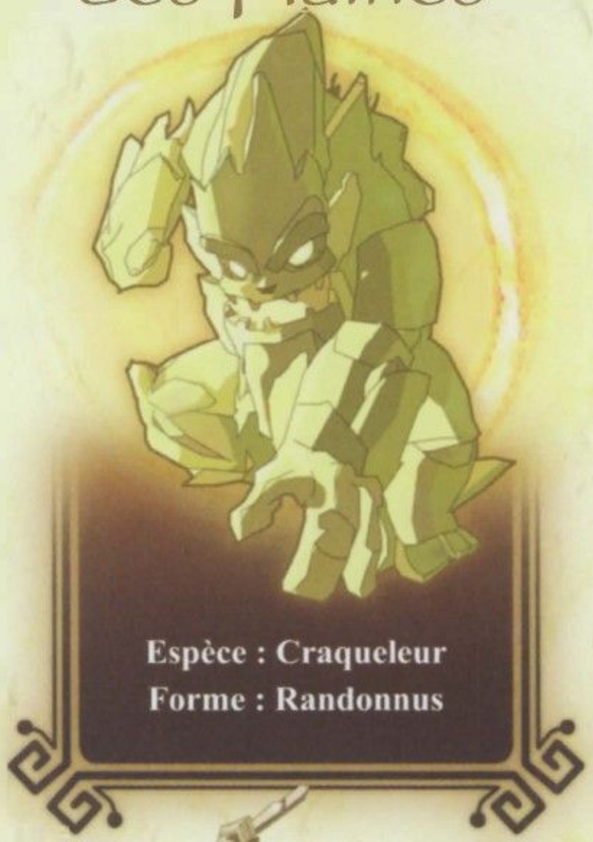


Taverniers bontariens


Homnibus Gueuldeboilus

Les taverniers de Bonta travaillent d'arrache-pied et mentent comme des arracheurs de dents. Pour faire boire les clients, ils sont prêts à tout ! Pour se distinguer les uns des autres, chacun a sa spécialité. Alakarte demande toujours à ses consommateurs de consulter le menu avant de lui parler. Bagrutte propose des pains à la bière, de la bière avec du pain et ses clients s'envoient souvent des pains dans la gueule. Chopenbois, lui, préfère servir des boissons alcoolisées directement en fût pour diminuer les trajets de la cave à la table des clients.
La renommée des diverses brasseries et caves à vin est telle qu'une expression courante fait référence à un aubergiste très orgueilleux : « Fier comme le bar de Tabasse », sans parler des chauds de la Bagrutte…

Craqueleur des Plaines


Espèce : Craqueleur
Forme : Randonnus

Cette forme de Craqueleur se distingue des autres par sa couleur dorée due à ses longs bains de soleil. De plus, il n'a plus un poil sur le caillou. Il prend un malin plaisir à jeter des pierres (à tort, diront certains), mais surtout en travers de la tronche des aventuriers. Spectacle rare, et à ne pas manquer : lorsqu'il est vaincu, il tombe en morceaux. Les fortifications de Bonta et de Brâkmar ont été faites à partir des blocs de Craqueleur des Plaines. Parmi les roches recherchées, on peut noter les fragments de la fesse gauche, arrondie et polie par de nombreuses stations assises, et les bouts de pierre pointus venant de l'omoplate droite ou de quelque part au niveau de l'entrejambe.

Amayiro

Homnibus Bienburnus

Le chef de la milice de Bonta est chargé de former les jeunes aventuriers en quête de sang, de sueur, de plaisirs inavouables et de bonne humeur. Son ouvrage est distribué gratuitement à Astrub, ville où les Bontariens recrutent de futurs bons à tout faire. Toujours sur le pied de guerre, même en temps de paix, Amayiro dispense de multiples missions et récompenses à tous ceux qui veulent prouver leur bravoure. Il s'oppose à Oto Mustam, milicien de Brâkmar, qui propose globalement la même chose. Dans les deux cas, vous pouvez souscrire à un forfait très avantageux qui propose des combats illimités. Il y a aussi de nombreux services pour gérer vos communications et vos hospitalisations. Et surtout, vous bénéficierez gratuitement de la garantie « Fracture ouverte et hémorragie interne », dès la signature de votre contrat.

Autour de Bonta
Le cimetière

De vastes plaines s'étendent au Sud et à l'Est de Bonta. Cette région porte le nom de Cania. C'est un véritable paradis pour les maraudeurs qui y trouveront Bolets, Blops, Kanigrous et Serpentin à foison (à croire que la libido de ces bestioles y est exacerbée par une malédiction pareille à celle qui toucha les Gelées en d'autres temps).

Le massif de Cania est peuplé de Craqueleurs des Plaines, cousins des Craqueleurs, en plus frustes et grossiers, c'est dire s'ils sont peu fréquentables.
Tout au Nord de Cania, jouxtant presque Bonta, le "Maître Corbac" ouvre régulièrement ses pénates et sa bibliothèque aux aventuriers.
Réputé pour son sens de l'inhospitalité, le Maître Corbac saura vous recevoir comme il se doit. Il fera tout pour vous valser dans les plumes avant de vous montrer ses petits oiseaux.

Le bois de Litneg s'étend plus au Sud-Est. Parcouru par des meutes de Mulous et de Milimulous, il gagne à être connu des amateurs de testicules (de Meulou, bien sûr).

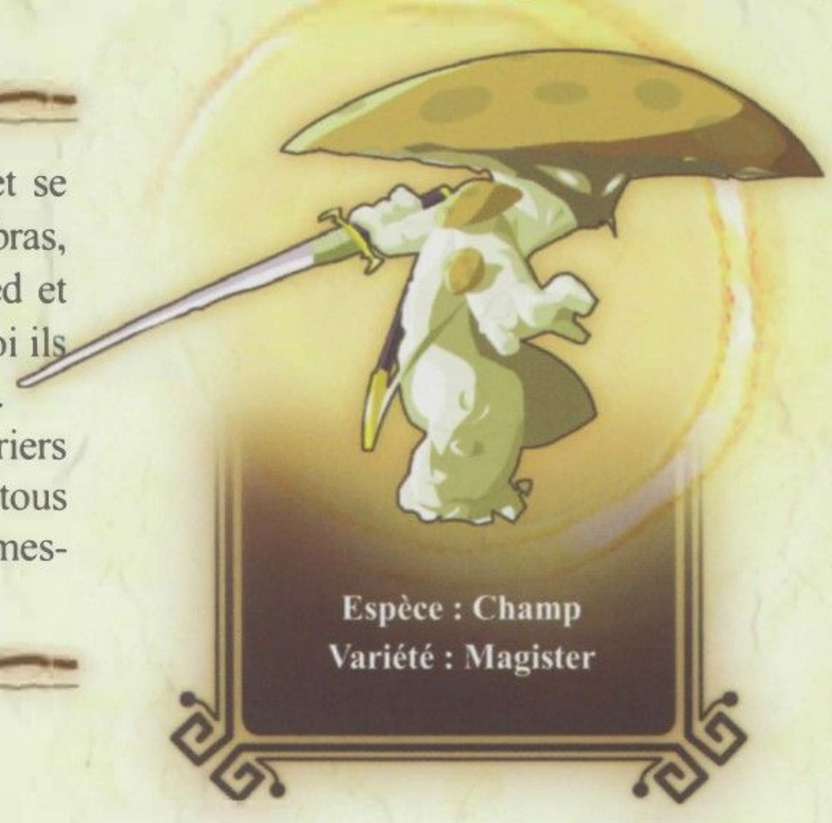
Vers le Nord se trouve le cimetière de Bonta. Tombes, cryptes et caveaux dans le plus pur style bontarien abritent la famille des Chafers au grand complet : le Chafer Archer, le Chafer Lancier, et les Chafers d'Elite entrechoquent leurs os d'une drôle de façon tout en racontant des histoires à faire dresser les cheveux sur la tête (ce qui n'est pas peu dire vu que toute la famille Chafer est chauve).

Champ champ

Espèce : Champigon
Variété : Champ Champ

Le saviez-vous ? Ces créatures au casque à pointe naissent de l'accumulation des cadavres d'aventuriers inexpérimentés. C'est la mauvaise humeur des guerriers tombés au combat qui se transmet aux champignons : « Comment ? Moi, mourir sous le Sporme d'un Champ ? Jamais ! Argh… ». En fermentant, elle devient un poison que les Champs lancent sous forme de vents violents.
Malgré leur mauvaise réputation, les Champs Champs sont des romantiques incompris qui font vœux de fidélité en s'échangeant des alliances accrochées à leurs épines. À leur mort, ils abandonnent les éléments de panoplie appartenant aux anciens combattants décédés dans les champs… Si, si, c'est romantique… pour un Champ Champ, s'entend.

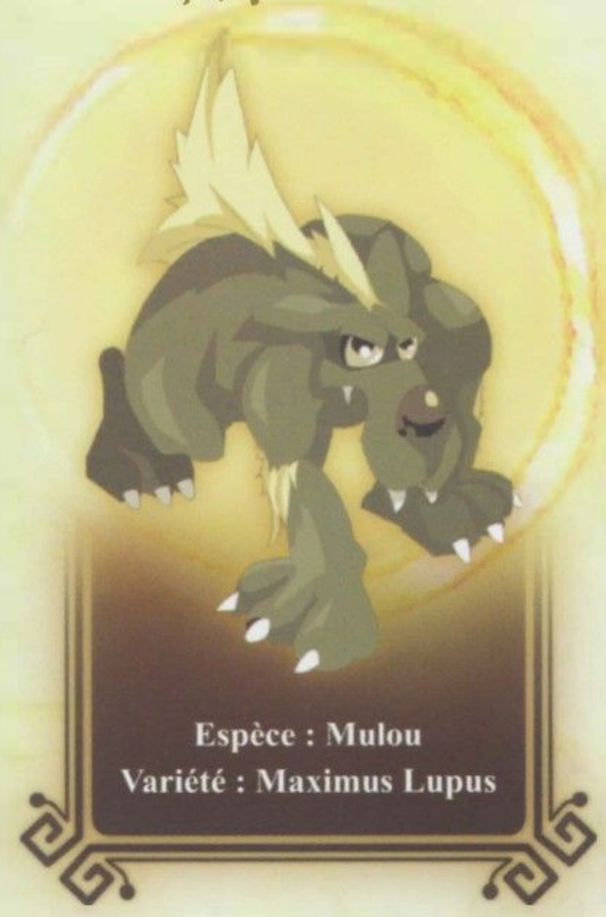
Maître Bolet



Espèce : Champ
Variété : Magister

Accompagné de ses fidèles compagnons Champs Champs, le Maître Bolet se balade avec sa troupe bras dessus bras dessous. Or, comme ils n'ont pas de bras, ils se contentent de marcher à côté de lui. Et, comme ils n'ont qu'un pied et aucune chaussure, ils se contentent de sauter à côté. Ceci explique peut-être pourquoi ils sont constamment de mauvaise humeur : ils ne peuvent que se lever du pied gauche.
En revanche, il prend soin de ses Champs Champs et les défend contre les aventuriers trop belliqueux. Il les aime vraiment. Moi aussi, d'ailleurs, surtout en omelette. Dans tous les cas, n'oubliez pas les sages paroles du Maître : « Tous les champignons sont comestibles. Certains ne le sont qu'une fois. »

Mulou



Espèce : Mulou
Variété : Maximus Lupus

Une légende veut que les Mulous soient extrêmement cruels. C'est absolument diffamatoire. Ce n'est pas de leur faute si leurs armes sont toujours émoussées, et qu'il faille plusieurs coups avant de mettre à mort les imprudents. D'après l'érudit Hel Munster, de nombreuses expressions sont liées à cette espèce : « Quand on parle du Mulou, il montre ses crocs » (preuve de sa susceptibilité), « Avoir une faim de Mulou » (être capable d'avaler plusieurs burgers de Trool), « A pas de Mulou » (bruyamment)… Les canines de cet animal sont recherchées en tant que porte-bonheur bien qu'elles n'apportent que des mauvaises odeurs. À moins d'avoir un sens olfactif très peu développé, il est déconseillé d'en porter.

La Foire du Trool

Endroit unique dans les Plaines de Cania, la Foire du Trool saura divertir les aventuriers fourbus en quête de divertissement !
Jeux d'adresse et de mémoire, tombola, pêche aux "Koin Koin" : franche rigolade et rires à gogo, la Foire du Trool est idéale pour un week end entre amis !
Quant aux amateurs de sensations fortes, ils ne seront pas en reste puisque le musée des horreurs et l'arène leur ouvrent grand leurs portes.

Les veinards au postérieur bordé de nouilles, qui auront marché du pied gauche dans une crotte de Trool un vendredi treize et trouvé un trèfle à cinq feuilles ce même jour, pourront prétendre à des lots d'une valeur inestimable, les autres verront leur bourse allégée de quelques kamas.

Informations pratiques :
Petite restauration sur place ou à emporter
Ouvert 7 jours sur 7 - 24 heures sur 24

Trooll

Espèce : Trool
Variété : Terribilis

Nombreux sont les touristes qui confondent Leonzi Trool (visionnaire de génie ayant ouvert une foire au milieu de la plaine de Cania) et le Trool. Pourtant, la différence saute aux yeux avant de s'attaquer à la gorge. À première vue, le Trool est une créature massive et imposante, à la dentition impressionnante et à l'haleine fétide. Au second coup d'œil, il est armé et ses goûts vestimentaires indiquent une prédilection pour le sadisme, l'écrasement de squelettes et le jet d'organes. En général, il n'y a pas de troisième regard : soit il vous a arraché les yeux, soit vous avez fui comme une exhalaison fétide hors du fessier d'un amateur de pois chiche.

Leon Zitrool

Homnibus Total-blablatus

Avant d'ouvrir la Foire du Trool, Leonzi était un jeune forgemage, fervent adorateur du dieu Ecaflip. Mais bizarrement, il refusait d'accepter son penchant pour le jeu (un paradoxe dont les causes n'ont pas encore été élucidées…). Lassé que Leonzi se voile autant la face, Ecaflip découvrit pile poil ce qu'il fallait faire pour réveiller ce dernier. Le dieu lui apparut comme un chien-chien dans un jeu de quilles et lui proposa d'ouvrir la foire du Trool. En contrepartie, Leonzi aurait l'honneur de devenir l'apôtre officiel d'Ecaflip. Le forgemage aimant bien se la jouer, il vit tout de suite que le jeu en valait la chandelle. Enfin un bon moyen d'entrer dans la postérité ! Il s'empressa donc de mener le projet à bien et raconte aujourd'hui à qui veut l'entendre que c'était son idée… Encore un qui tire bien son épingle du jeu !

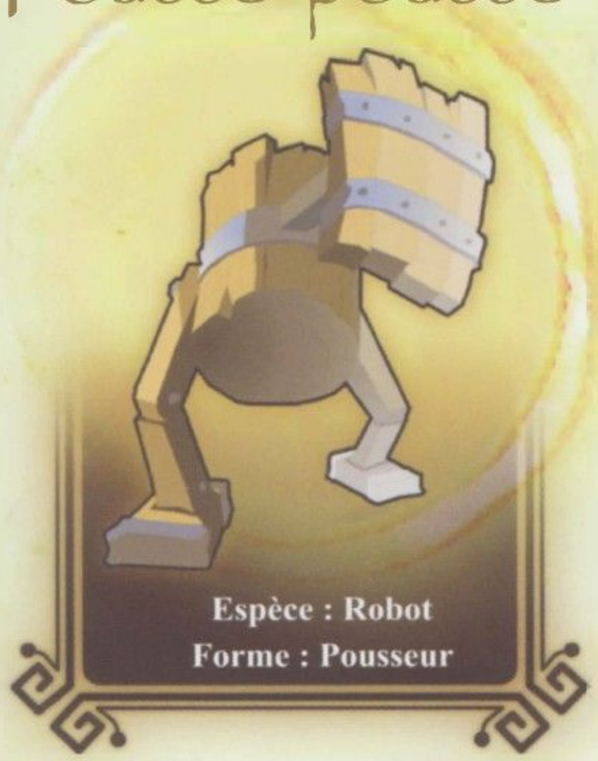
Yova Etna

Oracle o' Trool

Yova est une devinogresse. Elle a le don de double-vue et un appétit particulièrement féroce lorsqu'il s'agit d'argent sonnant et trébuchant. D'ailleurs, pour ce qui est de trébucher, Yova est une championne. Cette voyante est en effet myope comme une taupe et se prend régulièrement les pieds dans les tapis de sa tente. En dehors de ça, Yova est très douée pour lire dans les kamas… euh karmas ! Sa renommée est telle que les aventuriers viennent en nombre pour se faire dire la bonne aventure… même si parfois leurs aventures tournent mal ! Et si elle vous annonce de mauvais augures, Yova a son slogan : ni reprédit, ni échangé !

Le Village des Brigandins

Robot Pousse-pousse

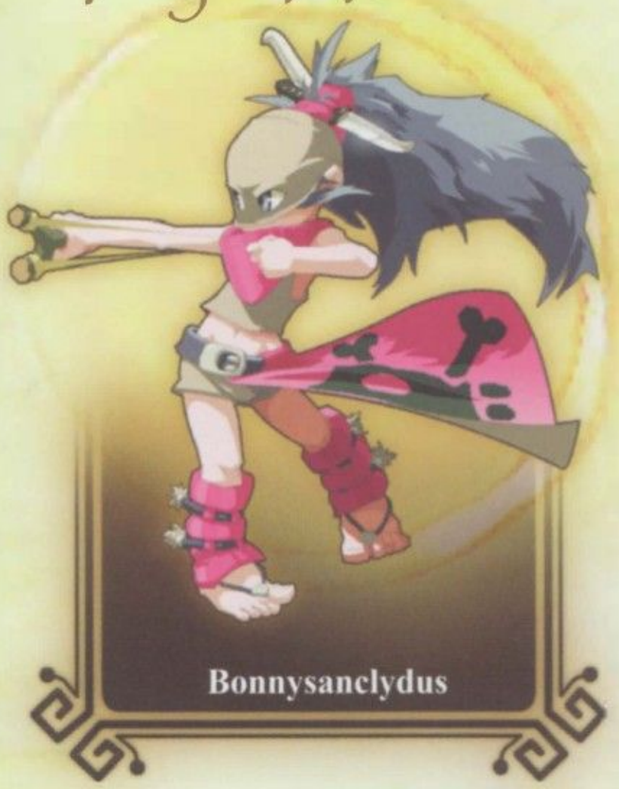


Le Robot Pousse-pousse est la première machine écologique ! En effet, il fonctionne grâce à une énergie renouvelable : la pression… de la bière. Cette idée d'apparence saugrenue est venue à Yan Chenap, lorsque Frye, admirant un mousse de la marine, lui a dit que « le rire est à l'homme ce que la bière est à la pression ». Du coup, ce Robot est toujours assoiffé de combats : plus il pousse, plus il aura de mousse. Et quelle est douce cette mousse ! Le Robot Pousse-pousse est un moyen bien malin pour se débarrasser des nains. Le seul problème est que ce robot est toujours très sale car la mousse tache…

Yan Chenap

Yan Chenap est le mécano du village. Un véritable bricoleur, digne héritier de Mak Gliveur (créateur de la Canne If et du Coup Toswiss). Si Yan est connu dans toutes les campagnes amaknéennes, c'est grâce à l'une de ses plus fabuleuses inventions : le groupe Enutrofogène. Ce système révolutionnaire est un ingénieux assemblage d'un rouage de Xélor et de pelles d'Enutrofs. Le principe de ce rouage de pelles, donc, est de fabriquer de l'énergie grâce à la force centrifuge. Bref, tout ça pour dire que cette invention a rapidement fait la gloire de Yan, si bien que le professeur Destiny Novak en personne s'est inspiré de lui pour rédiger son éminente théorie sur les « Nains aux technologies ».

Frye Handiz



Cette habitante du village des Brigandins est remarquable par son courage. En effet, elle vit dans une maison suspendue dans les arbres, alors qu'elle a le vertige. Tel un herpès, la peur du vide ne l'a jamais quittée. Pour la calmer, sa mère lui donne des bonbons à la Gelée. Du coup, elle passe ses journées à sucer afin de pallier son angoisse. Elle ne refuse jamais aucune petite gâterie. Alors, n'hésitez pas à lui donner des bâtons de confiserie !

Le Territoire des Dopeuls

Les Dopeuls sont des créatures qui se sont repliées dans les terres de l'Ouest, mais leur destinée était de conquérir le Monde !

Leur origine reste toutefois auréolée de mystère. Il semblerait que les Dopeuls étaient jadis des fidèles ayant renié leurs propres dieux pour vénérer Rushu, le Seigneur Démon. Grâce aux Dopeuls, le Seigneur Démon avait voulu lever une armée, et frapper un grand coup... Mais le résultat ne fut pas à la hauteur de ses espérances ! Braillards et désorganisés, la déferlante des Dopeuls se brisa sur la résistance des habitants d'Amakna. Rushu, qui voulait créer des disciples à son image, s'est retrouvé avec les Dopeuls sur les bras : des créatures assez antipathiques, un peu démoniaques, mais qui gardent la mémoire de leur allégeance passée au dieu Iop, à Sadida ou à la déesse Féca. Fait remarquable, aucun Pandawa n'a renié sa déesse pour vénérer Rushu.

En guise de pénitence, des Dopeuls sont régulièrement capturés et enfermés dans les temples afin d'y être reconvertis par la force. Les pieux aventuriers peuvent, entre deux prières, passer leurs nerfs sur un Dopeul, ce qui constitue un très bon entraînement !

Certaines pierres en leur possession sont indispensables à la fabrication d'armes et d'équipements de grande valeur !

Nipul & Osurc

Variété : Sram & Enutrof

L'argent est la seule chose qui motive réellement les actions de Nipul et d'Osurc. L'un le prend par la force, l'autre attend qu'il tombe par terre. L'attitude du Dopeul Enutrof peut sembler passive. De plus, il traîne souvent la patte avant d'entrer dans le combat. Mais c'est uniquement pour respecter le dicton de sa classe : « Mieux vaut arriver en retard, qu'en corbillard ! »
Les Dopeuls Sram et Enutrof sont souvent victimes d'une maladie qui n'atteint que leur classe. Elle est liée à un manque de calcium qui cause un dégât des os. C'est pourquoi ces Dopeuls boivent beaucoup de Lailait de Bouftou. En cas d'abus, il faut donner au squelette une serpillière et au vieillard une couche.

Susej & Idemas

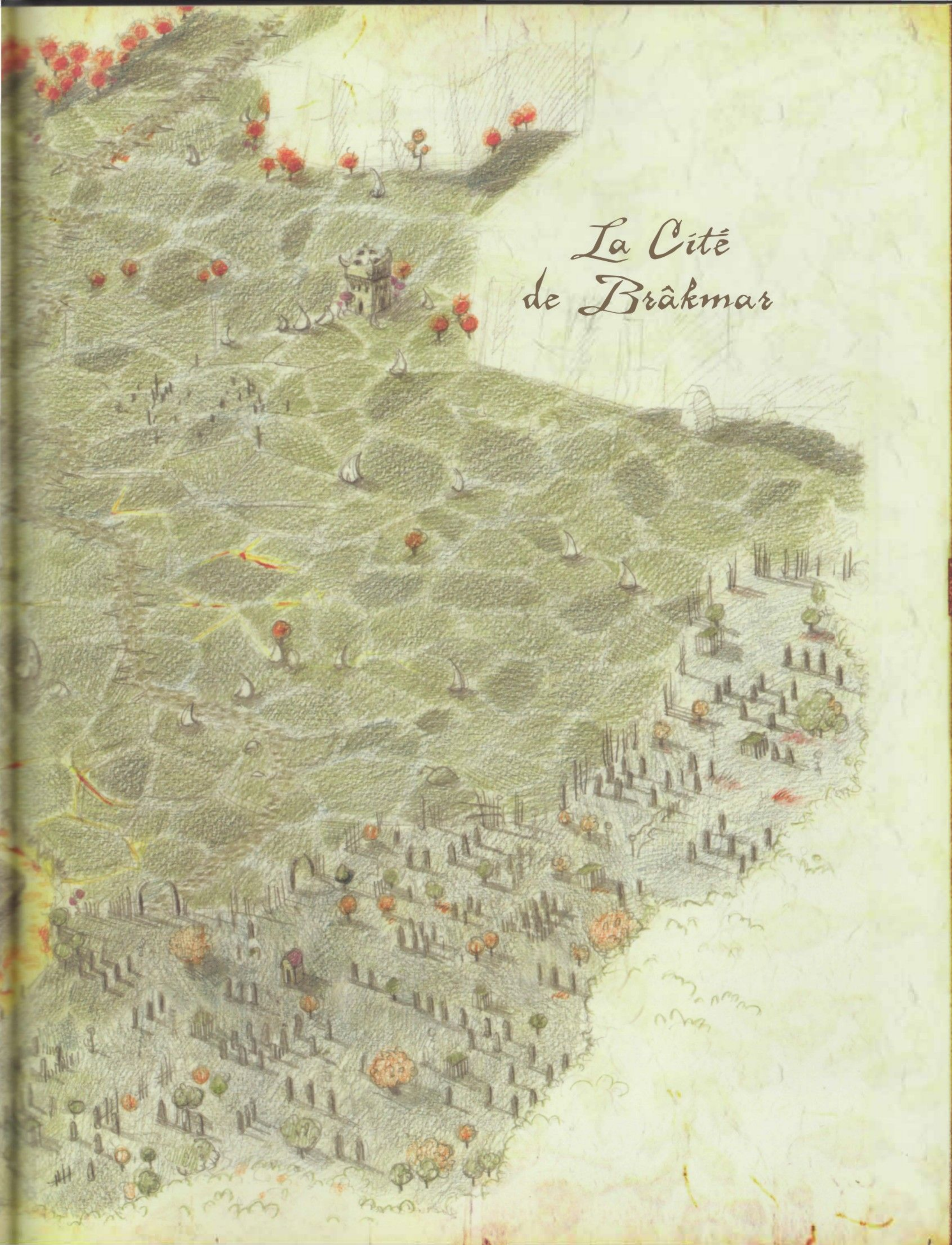
Variété : Iop & Sacrieur

Ces deux Dopeuls ont le combat dans le sang. Impétueux, ils courent se battre et réfléchissent après (quand ils y pensent). Il n'est pas dans leur nature de se faire un sang d'encre, tant que celui de l'adversaire est versé. Ils adorent par-dessus tout mettre leur adversaire sang dessus dessous. À cause de cette nature enjouée, Susej et Idemas sont victimes d'une forme de discrimination. On traite souvent Susej d'incompétent, alors qu'il n'a rien d'un idiot aérophage. Quant à Idemas, on a tendance à négliger son petit cœur tendre derrière ses muscles d'acier. Mais il n'est pas toujours facile d'être un Dopeul Sacrieur hémophile et sensible.

Gink & Let Emoliug

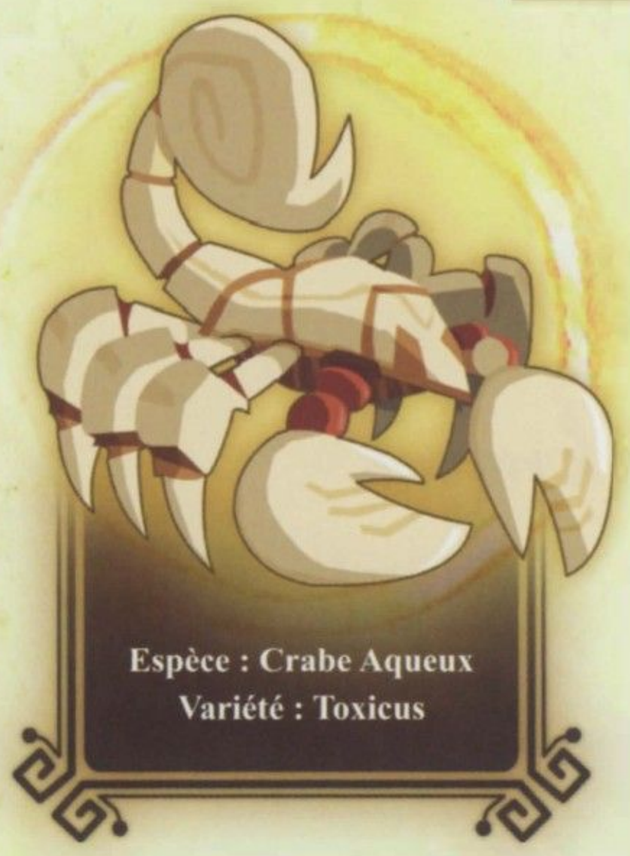
Variété : Sadida & Crâ

Grâce à Gink, l'apathie a un visage. Ce Dopeul a la rapidité d'un ascenseur en panne. Si vous comptez réveiller l'énergie du tigre qui sommeille en lui, vous avez intérêt à vous lever tôt, voire à ne pas vous coucher. Comme les fidèles du dieu Sadida, Gink lance ses poupées au lieu d'entrer dans la mêlée. Son credo c'est dodo, dodo, dodo. Quant à Let Emoliug, il aime lui aussi suivre de loin les joyeuses empoignades viriles et brutales de ses camarades, aux prises avec les aventuriers de passage. Toujours prêt à tirer un coup, il ne craint que la débandade.



La Cité de Brâkmar

Scorbute



Espèce : Crabe Aqueux
Variété : Toxicus

Idéal pour confectionner de lourdes armures, le Scorbute était chassé jadis par la Milice de Brâkmar : ils proliféraient à une vitesse telle qu'ils en étaient devenu une menace pour la région. Même les Gelées n'arrivaient pas à se reproduire aussi vite ! Une période de chasse intensive a permis de réguler la population. Depuis lors, les citadins sont capables d'accommoder le Scorbute à toutes les sauces. Le sang très sirupeux permet de faire de puissants conservateurs et de jolis masques de beauté. Les graines du Scorbute entrent dans la recette du Blopisier empoisonné. Quant au Scorbute aux cailles, c'est un mets très raffiné, que l'on sert lors de grandes occasions. Certaines personnes ont même tenté de distiller le jus de Scorbute pour en faire un alcool capable de concurrencer le jus de Gloutovore. Pour l'instant, aucun testeur n'est revenu de l'au-delà pour nous expliquer si la liqueur avait suffisamment de corps.

Kolérat

Espèce : Souwi
Variété : Pique cachou

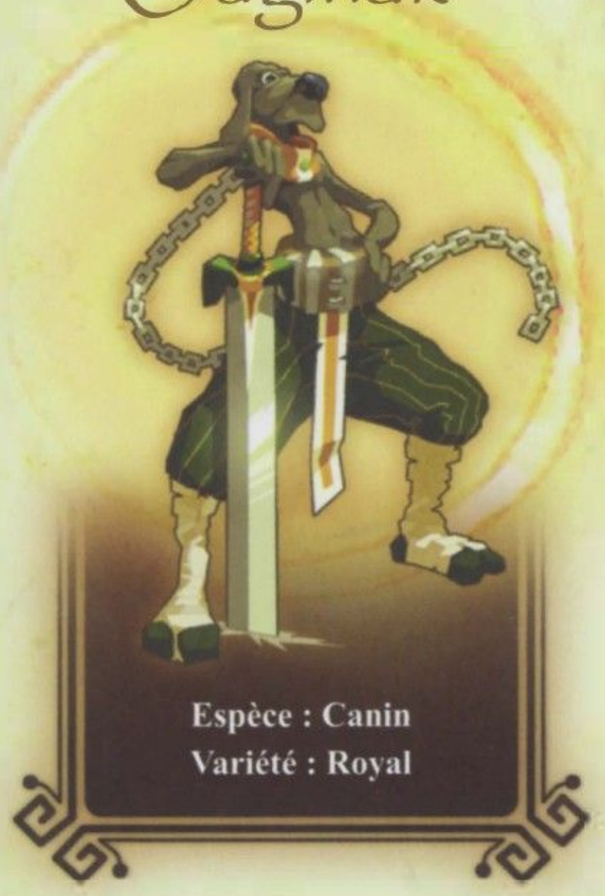
Malgré sa couleur marron liée à quelques problèmes intestinaux chroniques, un peu handicapant au quotidien, cette Souwi est fort utile. Son œil a la curieuse propriété de briller dans la nuit, même une fois arraché à son propriétaire. C'est pourquoi le Kolerat est pourchassé comme moyen écologique : pour s'éclairer à moindres frais. Le seul détail un peu gênant en ce qui concerne cet animal est que son cerveau n'est pas plus gros que son œil. Cela ne veut cependant pas dire qu'il est plus éclairé que les autres souris.

Croc Gland

Espèce : Canin
Variété : Cave canem

Fidèle compagnon de l'Ouginak, le Croc Gland est connu comme le loup blanc. Discret comme le vent, il parcourt les landes de Sidimote à la recherche de nourriture à se mettre sous le croc, son pas (« de loup ») décidé traduisant l'intensité de sa faim (elle aussi « de loup »). Mais le Croc Gland est un fin gastronome, il ne mange pas la première cochonnerie venue… Seuls les meilleurs morceaux l'intéressent ! Que les blancs-becs ne s'avisent donc pas de traîner du côté de Brâkmar : ils risqueraient de subir une douloureuse ablation testiculaire ! Mais les filles aussi ont du souci à se faire ! Le Croc Gland sait dénicher le mâle qui est en vous sans aucune difficulté… et trouver des morceaux de choix là où il n'y en a normalement pas !

Ouginak



Espèce : Canin
Variété : Royal

La sagesse populaire dit souvent que « le chien est le meilleur ami de l'homme ». On peut alors dire que l'Ouginak est celui des Brâkmariens. Cette créature canine arpente sans relâche les landes entourant la cité. Elle effraie les téméraires qui repartent souvent la queue entre les jambes...
Autrefois, il y avait une ancienne tribu d'Ouginaks nommé les Maciens. Devenus très complices avec des Pandawas, ils avaient changé de pelage : ils étaient devenus blancs avec des tâches noires. Malheureusement, une femme cruelle a taillé cent et un Maciens en pièces pour en faire des manteaux. Depuis cette époque, les cordonniers recherchent également les Ouginaks pour en faire des sandales Maciens. Il faudrait tout de même que quelqu'un leur dise qu'il vaut mieux aller tuer des créatures de Pandala.

Bandits du clan des Roublards

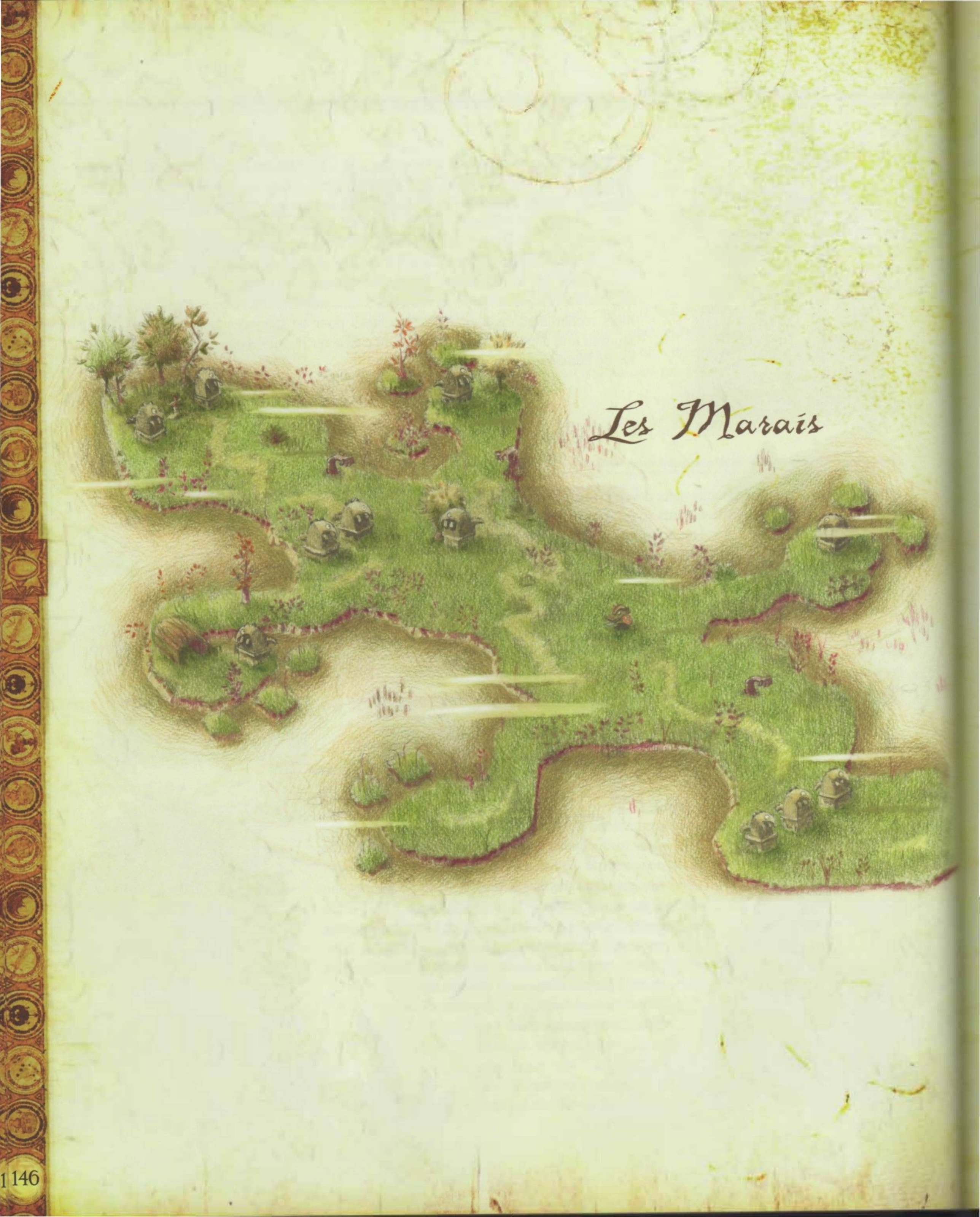
Espèce : Bandit
Variété : Roublardos

Le Bandit n'a pas la tenue noire devenue le signe de reconnaissance des membres de la Confrérie des Roublards : c'est une roublardise de plus, destinée à tromper ses victimes ! Vil et voleur, sournois et agressif, il sait s'associer aux plus dangereuses créatures pour détrousser le voyageur... pour au final garder tout le butin pour lui. Tout petit déjà, il était aussi bête que méchant : il cassait les jouets de ses petits camarades avant de les leur voler. Puis, il est entré dans le monde du banditisme. Au départ, bandit de petits sentiers, il ne détroussait guère que les Pious. À l'époque il suffisait de lui tirer sur le bras pour qu'il crache les kamas. Désormais, il cherche la consécration : avoir sa tête mise à prix sur les avis de recherche placardés dans Astrub. Son rêve : devenir un bandit de grands parchemins !

Guerrier

Espèce : Garde
Variété : Guerrier Brâkmarien

Brâkmar ne cherche pas à rendre ses guerriers heureux, mais combatifs et hargneux. La preuve : ne trouver dans cette ville qu'une seule bière, et encore de piètre qualité, ne peut qu'inciter ses habitants à partir en expédition dans la ville ennemie de Bonta afin d'y envahir les tavernes ! Les guerriers payés par la ville de Brâkmar ont fait vœux de la protéger de toute invasion ; leur solde généreuse est faite de tonneaux de bière du Chabrulé et de viande de Koléra, ce qui les rend fous de rage. Méfiez-vous d'eux ! Ils ne savent faire qu'une chose : étriper ceux qui n'ont pas les Ailes rouges. Lorsqu'un guerrier de Brâkmar se lime les dents en pointe et les imbibe de sang de Koléra, les survivants n'en ont pas pour longtemps. Gare à celui qui tombe sous leurs dents !


Les Marais

Crocodaille

Espèce : Drako
Variété : Fœtidus

Les chasseurs de trésor sont nombreux à s'aventurer dans les marécages à cause de la fabuleuse épée de Crocoburio. L'historien Totolo, dans son livre « L'épée de Crocoburio », raconte les origines mythiques de cette arme et celles de la lignée Crocodaille. Totolo a montré que l'allergie au lactose de ces créatures a des effets désastreux sur la couche d'ozone et le microclimat de leur habitat. Quant aux nuages capiteux entourant les marais, ils seraient dû à leurs excès alimentaires et à une mauvaise hygiène dentaire.

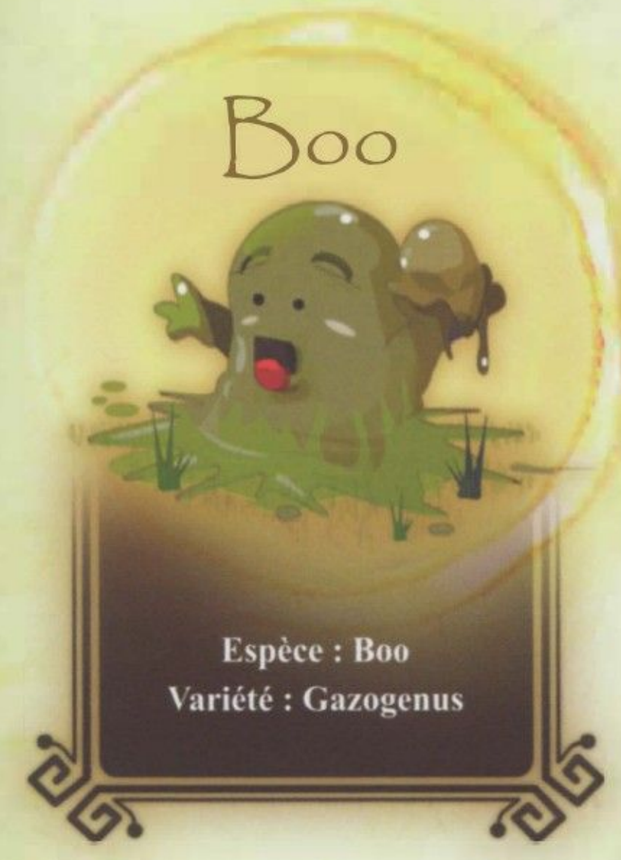
A noter : les Crocodailles dandys sont des escrocs prêts à tout pour extorquer des objets aux touristes de passage. Dès qu'ils voient une jolie femelle, ils l'accostent. Pour mieux apprécier leur compagnie, il vaut donc mieux les côtoyer sous forme de sacs à main.

Chef Crocodaille

Espèce : Drako
Variété : Crocoburnus

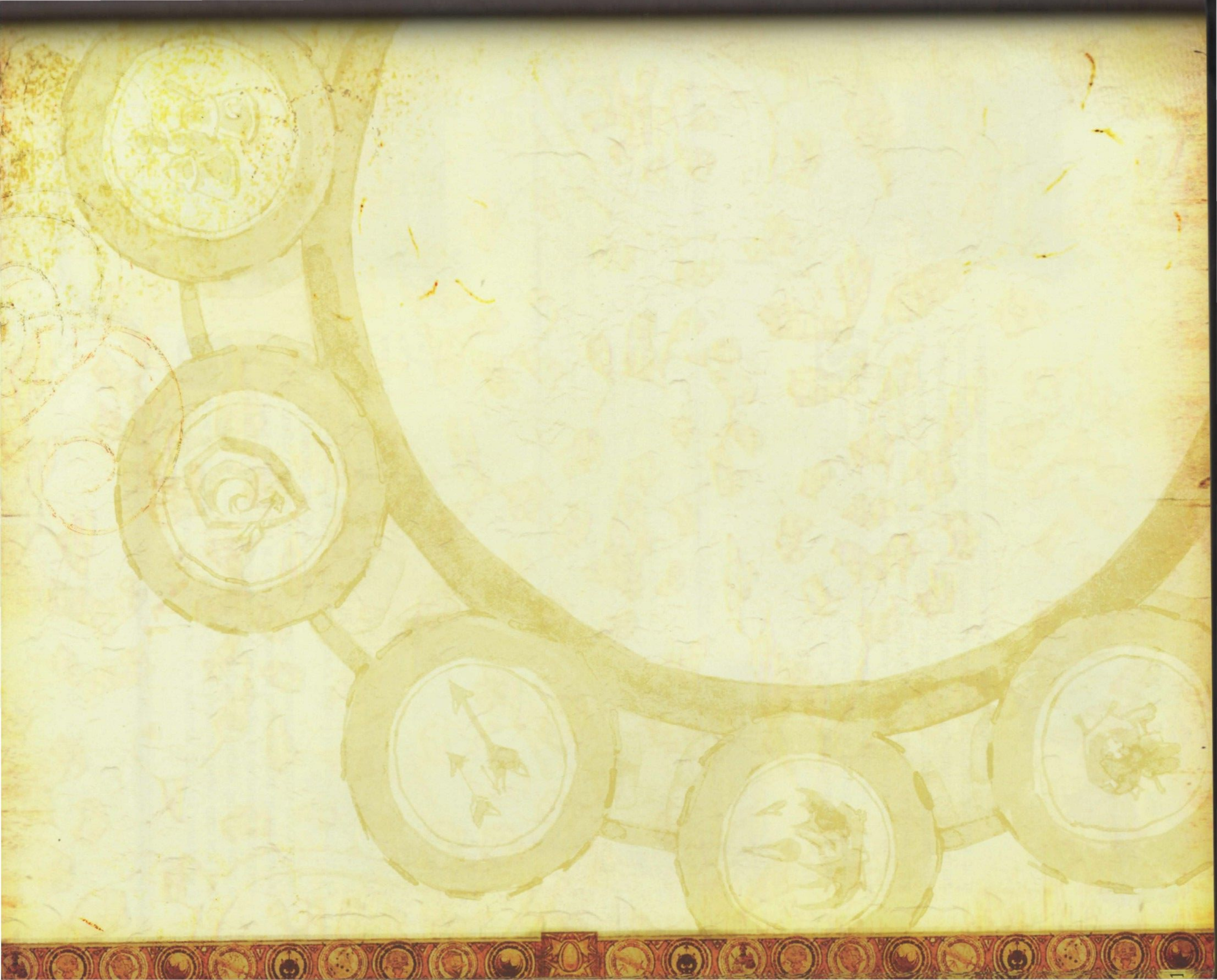
On pourrait croire que le Chef Crocodaille est plus intelligent que le Crocodaille moyen. Ce n'est pas le cas. Le terme ne correspond qu'à leur élégant port du casque, recommandé pour garder au chaud les quelques neurones qui émergent de la boue grise qui leur tient lieu de cervelle. Serrés trop fortement par les mamans Crocodailles en rage d'affection, ces individus défavorisés doivent s'armer pour entrer dans la vie (et dans les combats aussi).

Boo



Espèce : Boo
Variété : Gazogenus

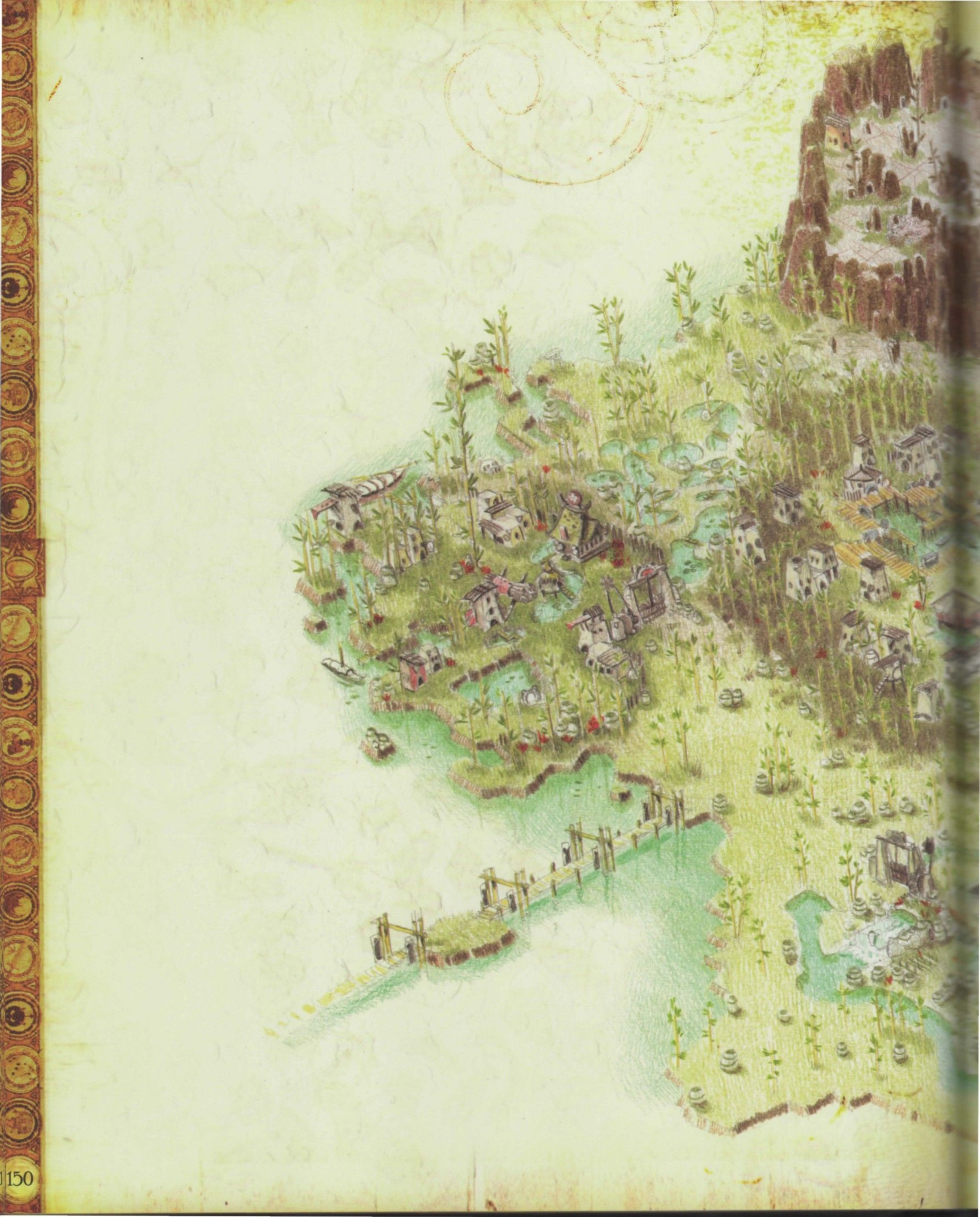
Né de la plus grande déflagration de toute l'histoire de la flatulence en phase terminale, le Boo a émergé de l'interstice fessier de Crocoburio. Depuis, il hante les marécages et les zones humides en apportant une contribution odorante au pittoresque de ces régions touristiques. D'un point de vue ésotérique, il est également une manifestation du pouvoir vital du sang de Dragon, ce même fluide qui circule dans les veines des Crocodailles. En général, les aventuriers prennent soin d'acquérir une solide technique d'apnée avant d'affronter cette espèce. Le Boo est dur à classer dans la chaîne alimentaire. En réfléchissant un peu, on peut conjecturer qu'il viendrait sûrement en bout de chaîne, quelque part après la digestion.



Chapitre 5

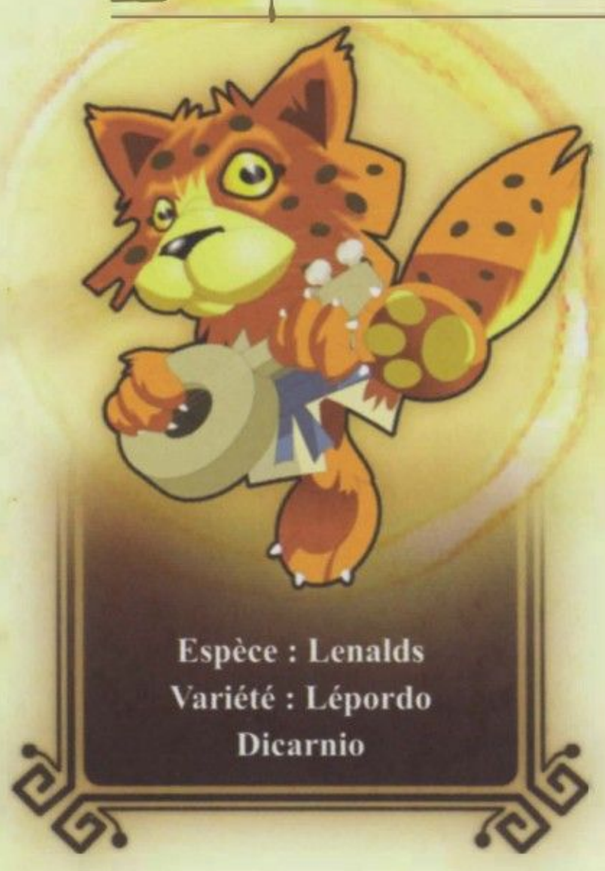
Île de Pandala, Île des Wabbits, Île de Moon

Le Carnet de Wally le Géographe



Ile de Pandala

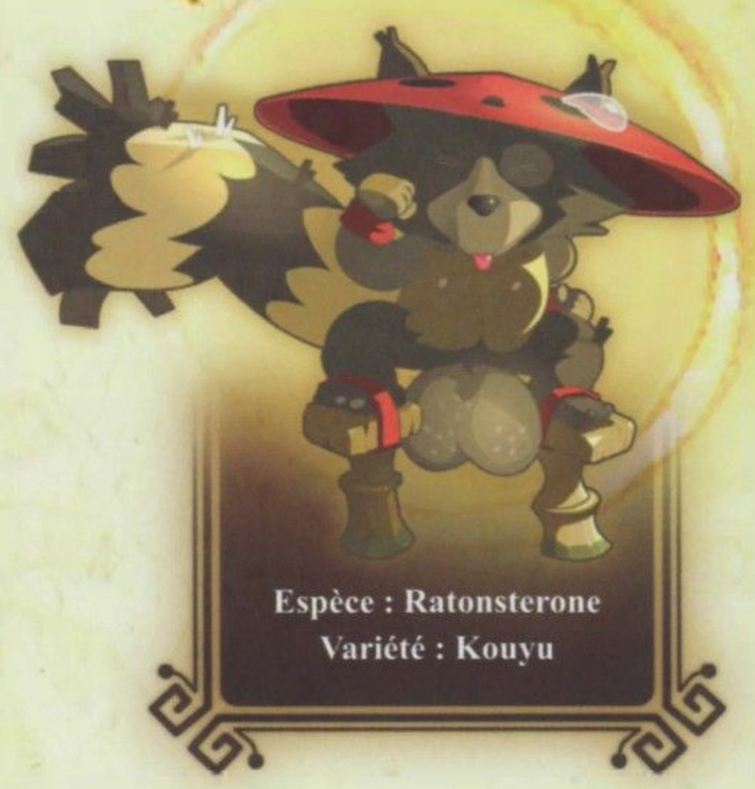
Léopardo



Espèce : Lenalds
Variété : Lépordo
Dicarnio

Le Léopardo est un petit Firefoux chanteur à l'air mélancolique. Ses mélodies sont tellement tristes qu'elles vous en donnent la colique. Sa préférée raconte l'histoire de son amie la p'tite Enick, la pauvre s'étant noyée alors qu'elle rejoignait Lise Berg, sa sœur venue du nord. Mais attention, même s'il a tendance à être déprimé en temps normal, quand il casse une corde à son banjo, le Léopardo reprend du poil de la bête ! Son corps double de taille et du coup il prend la grosse tête. A tel point qu'on peut l'entendre hurler à mille lieux à la ronde : « Je suis le roi du monde ! »

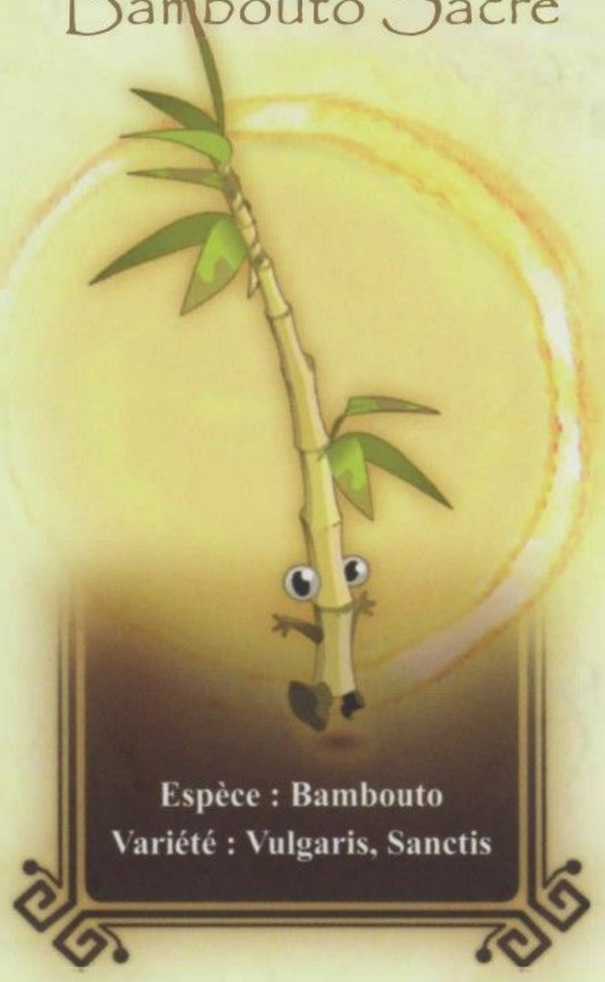
Tanukouï San



Espèce : Ratonsterone
Variété : Kouyu

Tanukouï San est un sage respecté pour sa vertu et sa force morale. Dans sa jeunesse, il a fait vœu de chasteté et scellé son engagement en déposant une petite gerbe sur le pont Poko. Conséquence inévitable : ses attributs masculins ont gonflé démesurément (quand on refoule ses désirs il faut s'attendre à tout !). Mais être à ce point gâté par la nature a ses inconvénients ! Difficile de ne pas laisser son équipement traîner par terre ! Donc, pour éviter de marcher dessus (ouille !), Tanukouï se déplace sur des échasses. Et si vous êtes tenté de vous moquer de son allure insolite, il ne manquera pas de vous donner un bon coup de boules bien placé !

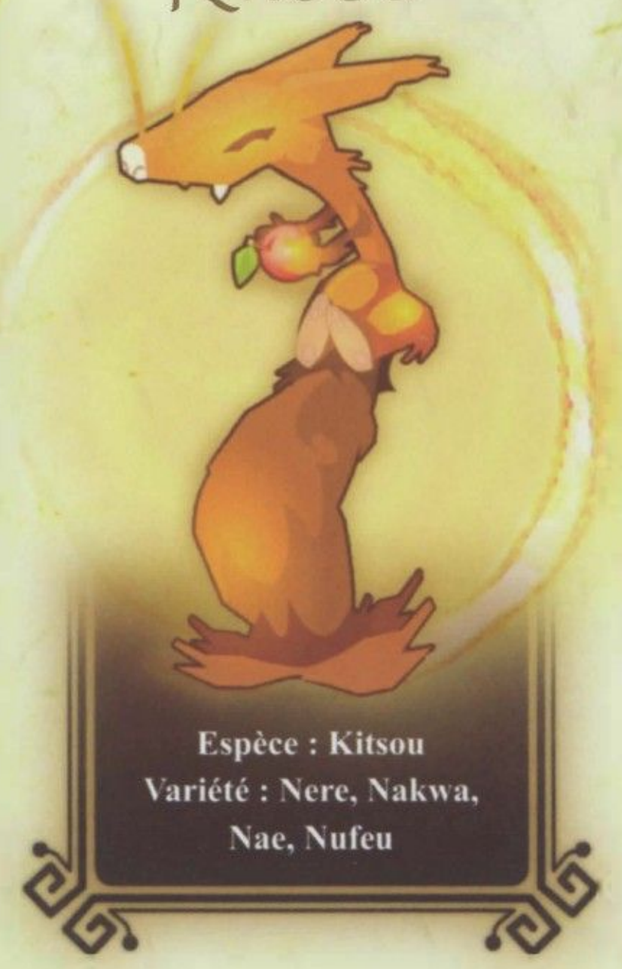
Bambouto / Bambouto Sacré



Espèce : Bambouto
Variété : Vulgaris, Sanctis

Le Bambouto, bien qu'il reste de bois devant tout aventurier, possède un coup de bâton remarquablement dur. Toujours raide et droit face à l'adversaire, attendez-vous qu'avec son shinai ou son bokken, il vous fasse des kendos surprise ! Ces caractéristiques ont fait que le Bambouto est très prisé par le PandaWasta, pour que celui-ci puisse confectionner ses pipes bien culottées. Son bois est également utilisé dans toutes les réalisations des Pandawaïens. Le tronc creux du Bambouto Sacré est même dédié à la fabrication des gobelets servant aux libations lors des cérémonies religieuses célébrant la déesse Pandala. Son ambre servant d'étalon à la couleur que doit avoir la « Pandarium tremens ».

Kitsou



Espèce : Kitsou
Variété : Nere, Nakwa, Nae, Nufeu

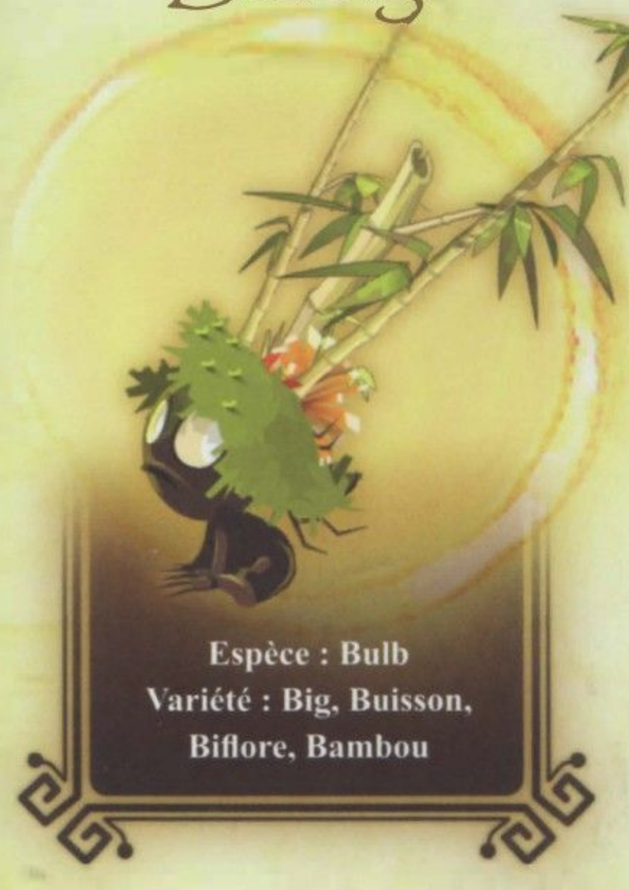
Une tête qui fouine partout, prolongée directement d'une longue queue souple et vigoureuse, dont les coups vous font voir des étoiles, tel est le Kitsou. C'est pour cela que les Pandawaïens le surnomment « tête à queue ». Son pelage change de couleur selon les saisons. Cela dit, comme le Kitsou ne sait pas lire le calendrier, il ne sait jamais en quelle saison l'on est. Du coup, il est possible de voir en même temps des Kitsous Nufeu au pelage roux, des Kitsous Nakwa à la fourrure bleutée, des Kitsous Nere bruns et des Kitsous Nae tout de blanc vêtus. À cause de la variété de leur pelage soyeux, et de leur reproduction rapide, les habitants de Pandala ont cherché à faire l'élevage des Kitsous.
Ils ont vite abandonné l'idée. Les Kitsous ont tendance à s'entortiller les uns dans les autres, et les éleveurs passaient plus de temps à les dénouer qu'à les nourrir. D'où l'expression fameuse chez les tailleurs Pandawas, au moment de bizuter un jeune apprenti : ils le chargent d'aller « dénouer le Kitsou ». Pauvre apprenti…

Pandikaze

Espèce : Pandawa
Variété : Le vent du vin

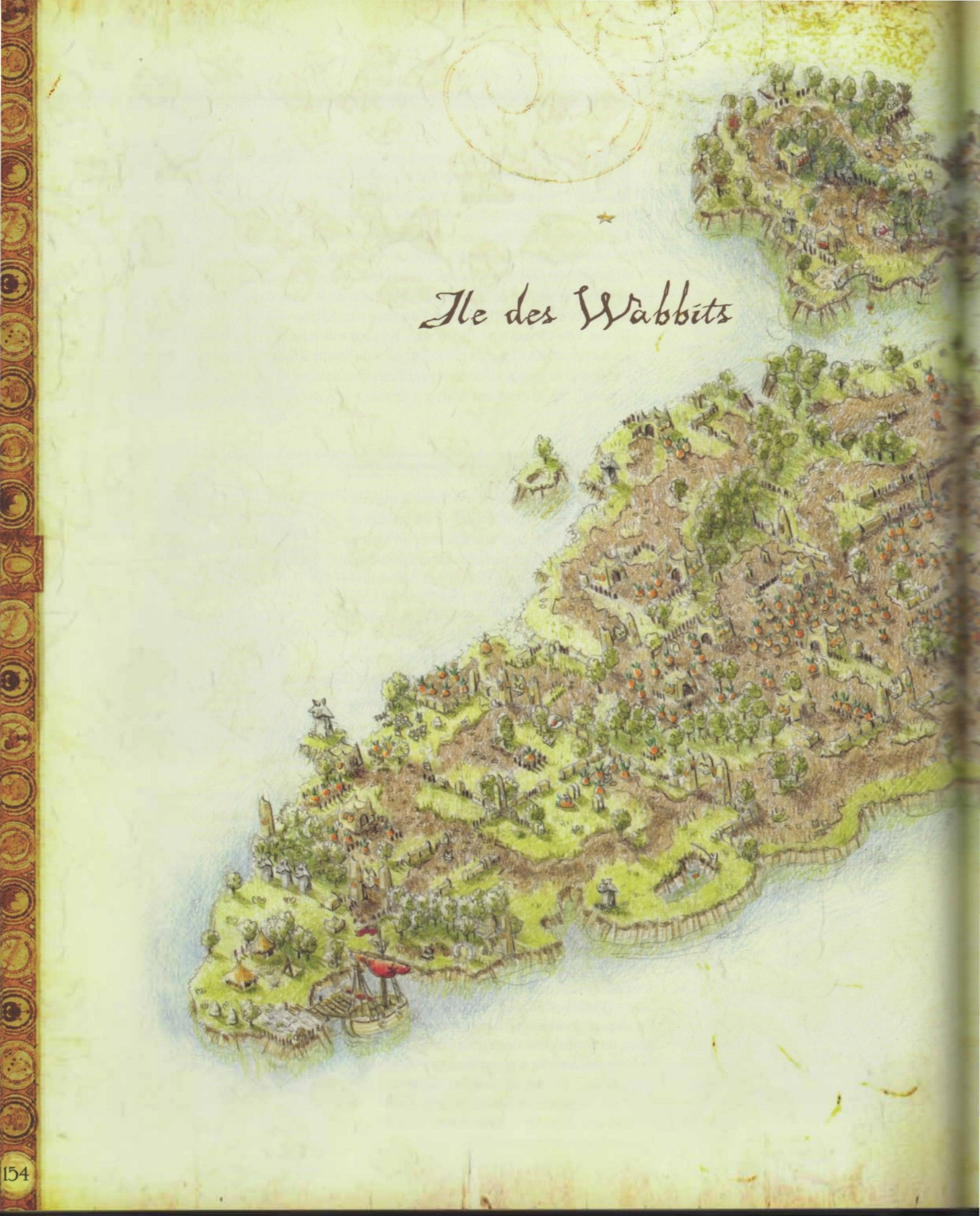
Issu d'une branche renégate des Pandawas, le Pandikaze est devenu la malédiction de l'Ile. Autrefois guerrier farouche et droit, fervent disciple du Pandawushu, il est fier de son art du combat. Il clama bien haut que son nom lui assurait d'être un guerrier qui ne pouvait rien craindre. Certaines âmes perfides disent aujourd'hui cependant qu'il doit son nom au fait qu'il porte encore dans son dos un pan défraîchi du drapeau de son ancien maître : le « pan d'occase ». Finalement, le Pandikaze ne serait qu'une sorte de chiffonnier mal embouché. Libre à vous de les croire, et d'essayer de lui extorquer de vieilles étoffes !
Comme tout habitant de Pandala, le Pandikaze reste âpre au gain. Tenter de négocier avec lui ne vous coûtera guère que la vie. Et, après tout, vos héritiers ne s'en plaindront pas !

Bulbig



Espèce : Bulb
Variété : Big, Buisson, Biflore, Bambou

Les Bulbs ont un langage très évolué (pour des plantes). Ils connaissent deux expressions : « Bulb, bulb ! » quand ils sont contents, et « Pas bulb, pas bulb ! » quand ils sont en colère. Conséquence logique : les meilleurs traducteurs de cette langue si particulière sont des Iops (en effet, le bulbe rachidien du Iop est tout aussi développé que celui des Bulbs, c'est dire). Les armes des Bulbs sont à leur image : la bulbation, la bulbaronce, la bultombe, la bulvocation… Issus de la terre, les Bulbs sont aussi appelés par les Pandawaïens les « bulbterriers ». Ils s'en servent comme végétaux de garde. Entrez dans la propriété privée d'un Pandawa, et vous aurez la plupart des fleurs en train de faire « Blblblbl ! » d'un air menaçant. Suite à quelques accidents notables, les propriétaires de Bulbs sont désormais obligés de les tenir en laisse et d'apposer un écriteau : « Attention, végétal méchant ». Cela ne règle pas le problème des Bulbs retournés à l'état sauvage, les « Bulbdogues », qui attaquent, eux, sans prévenir.


Ile des Wabbits

Wabbit

Il semble que le peuple Wabbit ait colonisé l'Ile des Lenalds en raison de statues dressées en célébration de la Viwilité. A la place des statues, les Wabbits ont préféré ériger des grosses Cawottes gonflées de vitamines et d'oligo-éléments. Ces légumes géants donnent une telle énergie aux Wabbits qu'ils passent leur temps à donner des coups de dents à tout ce qui bouge (ou ne bouge pas d'ailleurs). Du coup, l'Ile est plus trouée qu'une tranche de gruyère Wappé. Grâce à leur technologie avancée, les Wabbits possèdent des Wobots très puissants, dopés à la Windaube de Cawotte.

Bon à savoir : en prélude à la reproduction, les Wabbits mâles entonnent un « Cwoque ma Cawotte ! » en l'honneur de leurs femelles. Personne ne sait si le cri qui s'ensuit marque le plaisir ou la douleur.

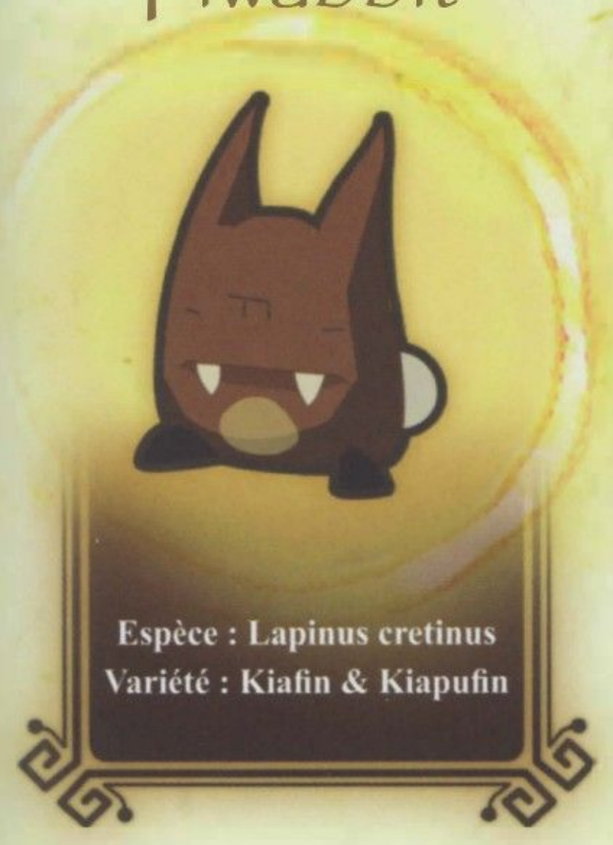
Wo Wabbit

Il ne faut pas se fier à l'aspect débonnaire de cette charmante bestiole. Elle a tendance à abuser des liqueurs de Cawottes fermentées. Comme le dit si bien le Wabbit Tonio : « les bons cwu font les bonnes cuites ». Du coup, l'estomac du Wo Wabbit a la faculté de se dilater très facilement, ce qui simplifie grandement les digestions difficiles. Cela lui permet aussi de se servir de son ventre comme d'une arme de destruction massive. Si jamais il vous dit : « Ça woule ? », ce n'est pas pour être poli, mais pour annoncer son attaque fétiche : le coup de bide.

Black Wabbit

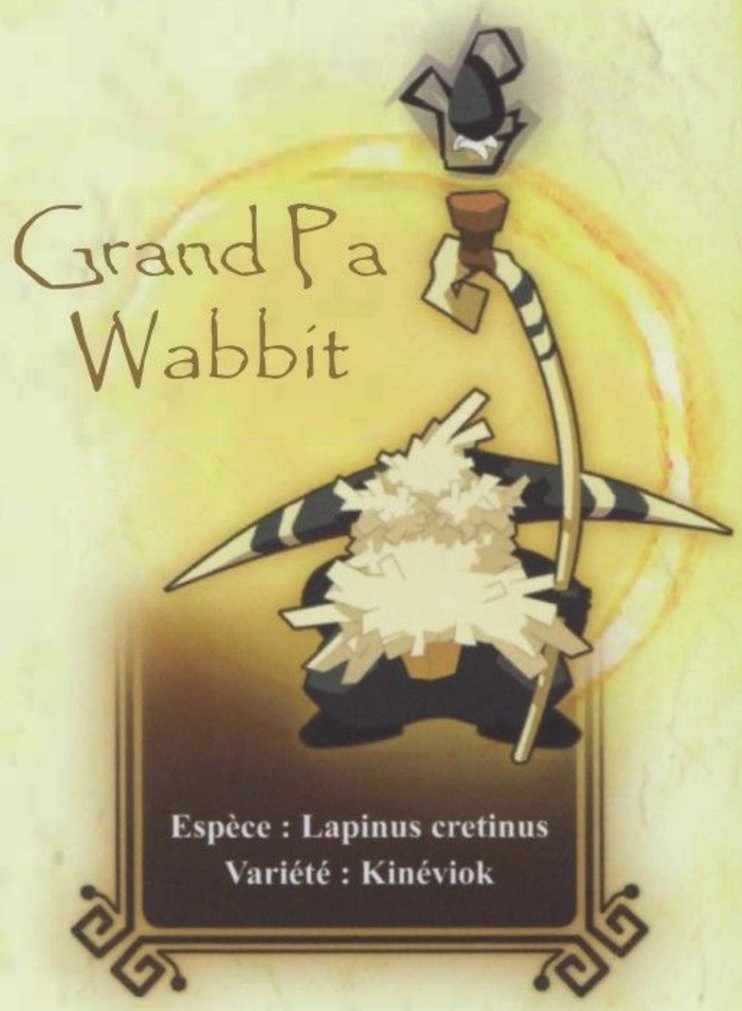
Avec son bandeau noué autour du crâne, le Black Wabbit effraie les jeunes Lenalds. Se faisant passer pour un maître en Wawu Butchu, il a coutume de pousser des cris de guerre pour accompagner ses Wabehameha. Pour l'aventurier qui entend ce cri, c'est un moment inoubliable. En effet, le Black Wabbit imite à merveille le cri de la Cawotte ! En revanche, il faut être une Cawotte pour y être sensible…

Tiwabbit



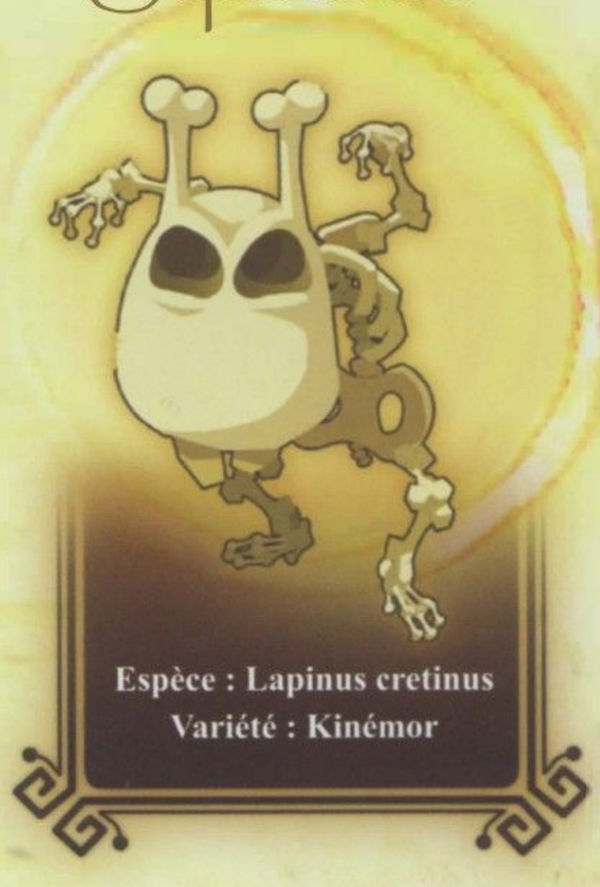
Certains savants pensent que la débilité profonde du Tiwabbit vient de son régime alimentaire à base de Cawotte. Les Tiwabbits mangent ce légume cwu. En effet, quand les Cawottes sont cwites, c'est la fin des hawicots ! Il n'est pas sûr que cela rende aimable, mais la trop forte dose de bêta cawotène doit sûrement influer quelque part (là où il y avait le cerveau, en l'occurrence).
Le Tiwabbit Kiafin passe ainsi sa vie à courir après une grosse racine charnue. La couleur bleue de l'animal semble obtenue par une longue salivation jamais récompensée. Ceci n'explique pas l'origine du vent de panique saisissant ses adversaires. Décidément, les problèmes gastriques de ces bestioles ont des effets déplorables sur le développement du tourisme insulaire !

Grand Pa Wabbit

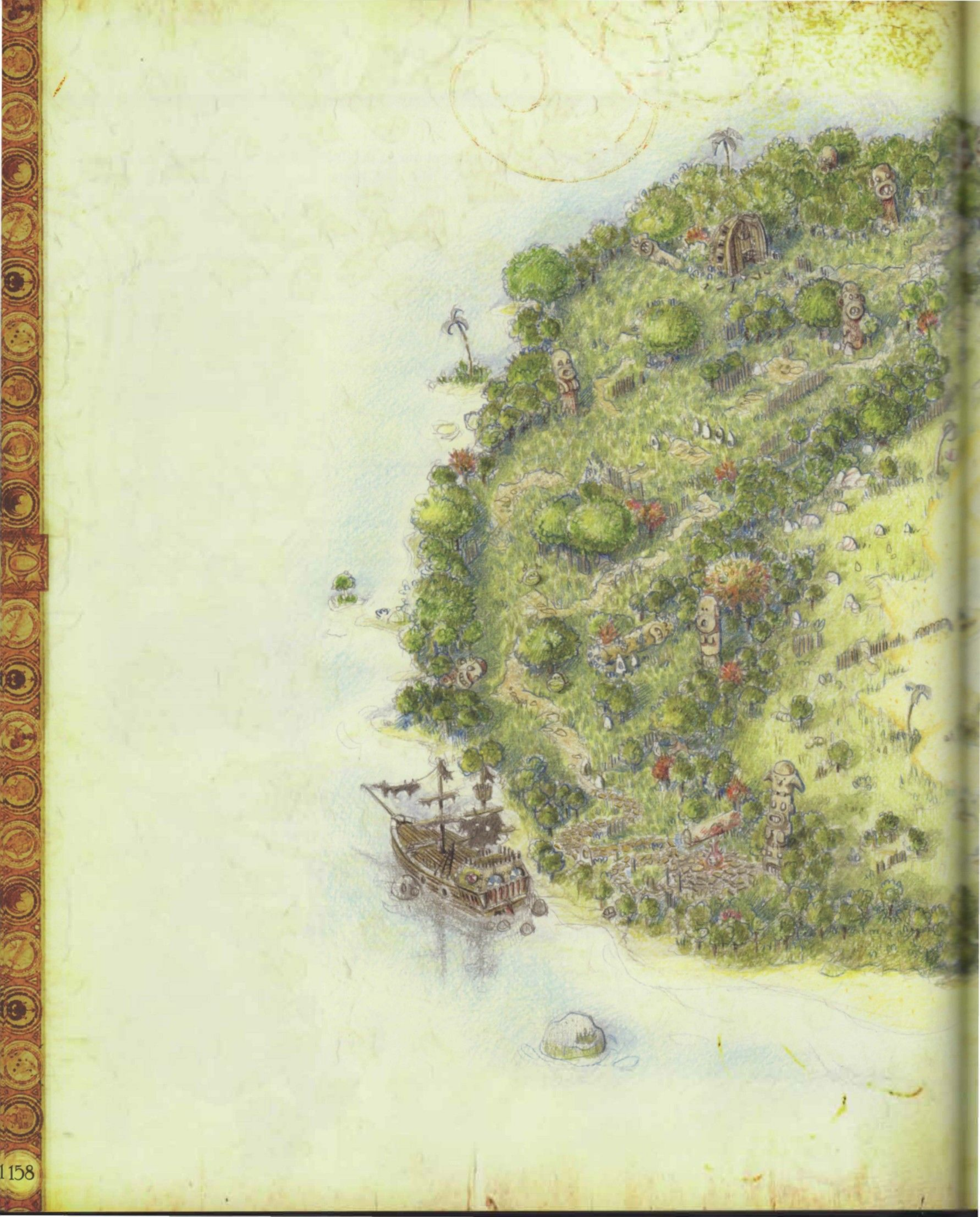


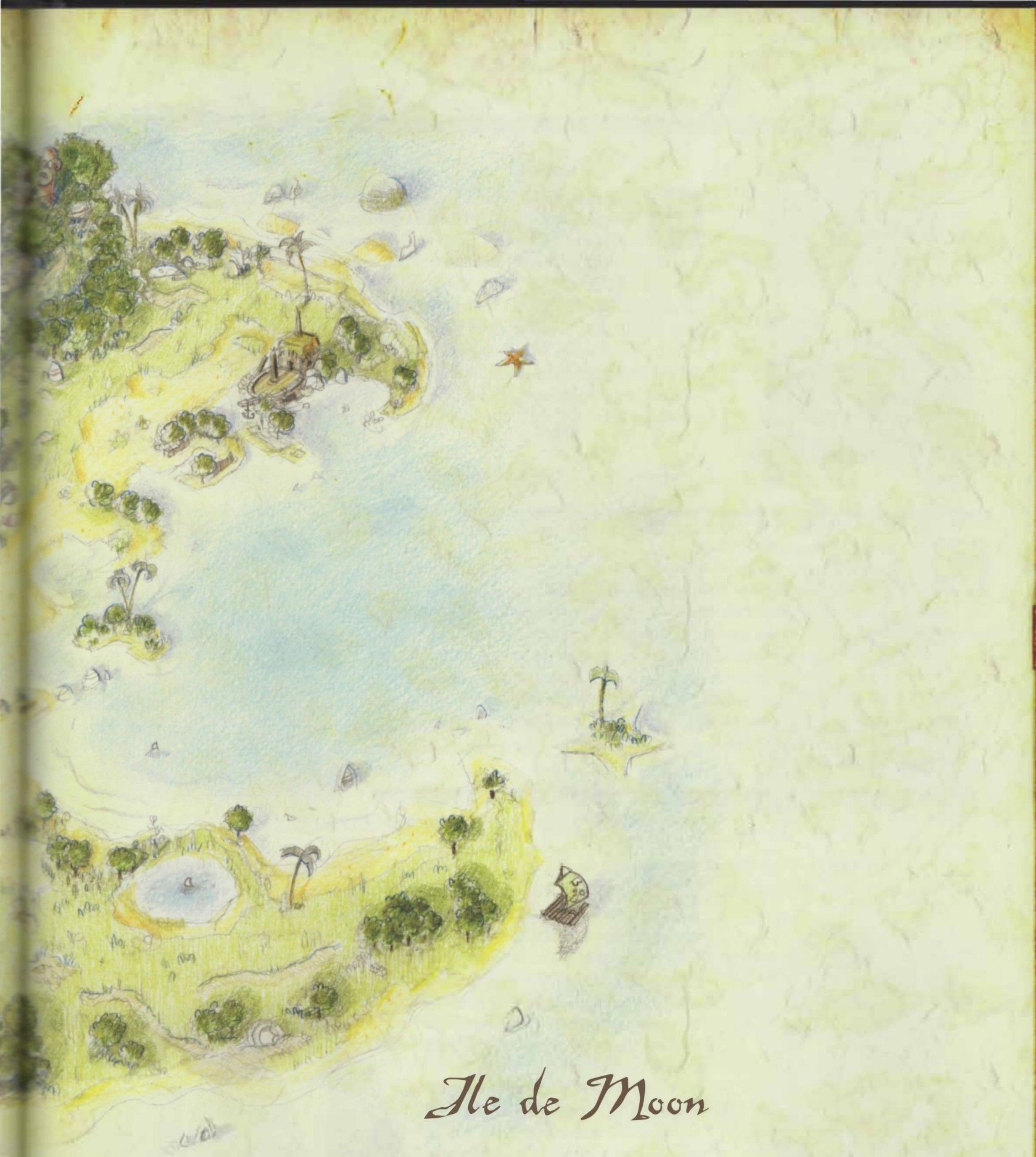
Le Grand Pa Wabbit ne déroge pas à la règle qui veut que, dans chaque barbu, il y ait un raseur qui sommeille. La seule différence est que cet individu arbore un postiche aussi nauséabond et long que celui du Père Nowel. Au lieu de vous donner des cadeaux à date fixe, il vous dispense des coups de gourdin à longueur d'année. (Cette mode de la toison factice a été lancée par Wogew Wabbit, un rongeur farceur).
Pour se faciliter la vie, cet animal est capable de faire léviter les Cawottes avec son bâton. Inutile en combat, cette technique ancestrale leur permet de ne pas mourir de faim. Le pouvoir de la Cawotte ancestrale n'est donc pas une légende.

Wabbit Squelette



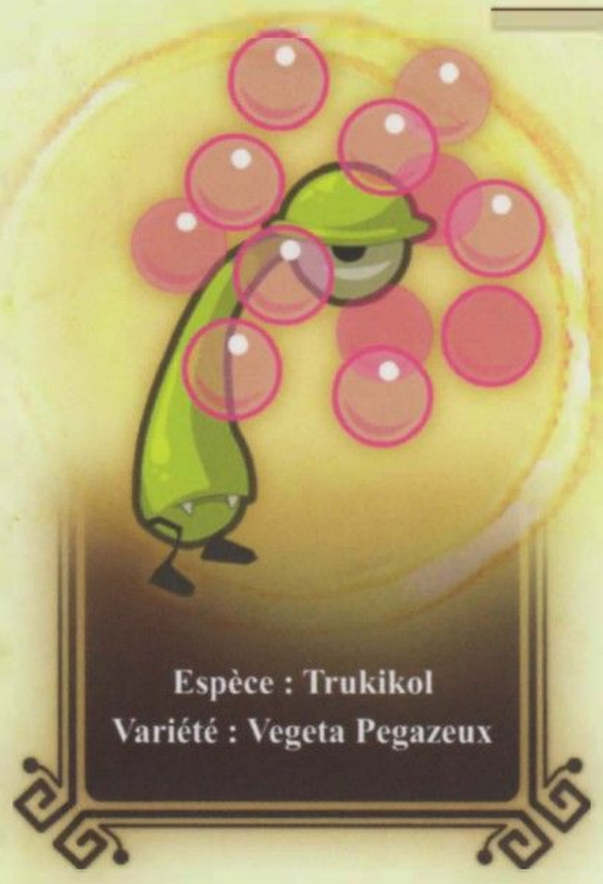
Le Wabbit Squelette n'est pas maigre. Disons qu'il est juste un tout petit peu décharné. Mais, après tout, ce n'est pas de sa faute s'il souffre d'une sévère atrophie musculaire dégénérative.
On peut rapprocher sa silhouette de celle du Sram. La créature (génétiquement modifiée, puis dissoute dans du jus de Cawotte) et le disciple de l'ombre partagent un même goût pour les coups bas. Ces deux squelettes ambulants ont le même cri de guerre : « J'aurai ta peau ! ». Quoi qu'il arrive, ne traitez jamais le Wabbit squelette de tas d'os laids ! Il pourrait vouloir jouer avec votre carcasse. Mais pourquoi est-il si méchant ?





Ile de Moon

Trukikol

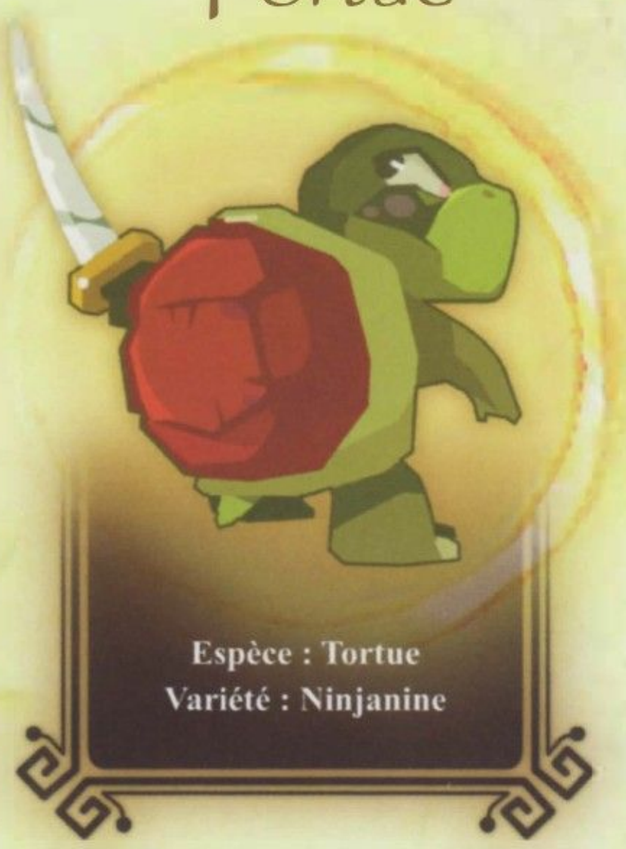


« A moi, moi, moi ! Il est à moi ! » C'est en entendant ces mots que j'ai évité de marcher sur un Trukikol. Une Enutrofille toute en rondeurs et en voix regardait le sol à mes pieds avec gourmandise. C'est ainsi que j'appris que le Trukikol était recherché. Les Enutrofilles s'en servent comme décoration dans les cheveux. Ses pétales en forme de kamas roses correspondent à cette coquetterie si particulière des adeptes du roulage de pelle. Qui plus est, leurs mâles recherchent aussi le Trukikol, avec lequel un rhum délicat est distillé (prévoir tout de même deux ou trois estomacs de rechange par bouteille). Le Trukikol est aussi l'aliment préféré des Nomoons, le compagnon traditionnel des Enutrofs. C'est pour tout cela que les pétales sont souvent appelés de la « monnaie de nomoon ». (Extrait du journal de voyage de Wally).

Fourbasse

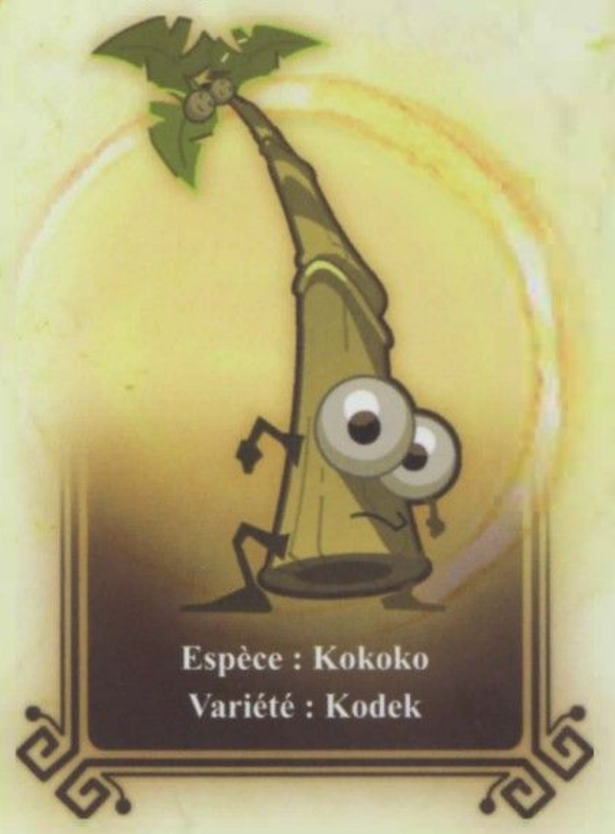
Oh que voilà un être perfide et fourbe !
On devine le petit bonhomme caché derrière le buisson, avec son javelot à la main, prêt à vous massacrer, tout en restant dissimulé. Il attend bien caché dans son fourré, mêlé à la végétation banale de Moon. Dès qu'un Nomoon ou un Féca arrive pour se soulager d'un besoin bien naturel, il l'embroche. Que c'est mesquin !
Fourberie suprême, il n'y a personne derrière le javelot ! C'est le buisson lui-même qui fait pousser une épine en forme de javelot pour… vous fait croire que quelqu'un se cache derrière. Si ça ce n'est pas de la perfidie ! C'est pour cela que la fourbasse est classée parmi les végétaux les plus vénéneux de l'Ile. Elle doit être détruite dès que vous en rencontrez une. Il en va de la régulation des espèces… Et de la tranquillité de ceux qui boivent (beaucoup) de bières.

Tortue



Elles sont quatre, elles sont passées maîtres des arts martiaux, elles adorent les anchois : ce sont les tortues Janine. Dans ses mémoires, le docte Sadida Gruce Lee, maître en arts martiaux, nous raconte leur histoire : « Tortues naines élevées à Brâkmar, elles ont finies dans les égouts quand le Iop qui les élevait les a jetées avec l'eau du bain. Recueillies par un Rat du nom de Sphincter Cell, elles y ont appris l'art du combat. D'égouts en égouts, de canalisations en canalisations, elles ont atterri sur l'Ile de Moon, pensant y trouver plus d'anchois… »
Depuis lors, les Tortues Janine se reproduisent là-bas, avant de retourner dans les égouts. C'est pour cela qu'il n'est pas rare de rencontrer leurs rejetons se dorer la carapace au soleil des tropiques, tout en s'entraînant au maniement des armes.

Kokoko



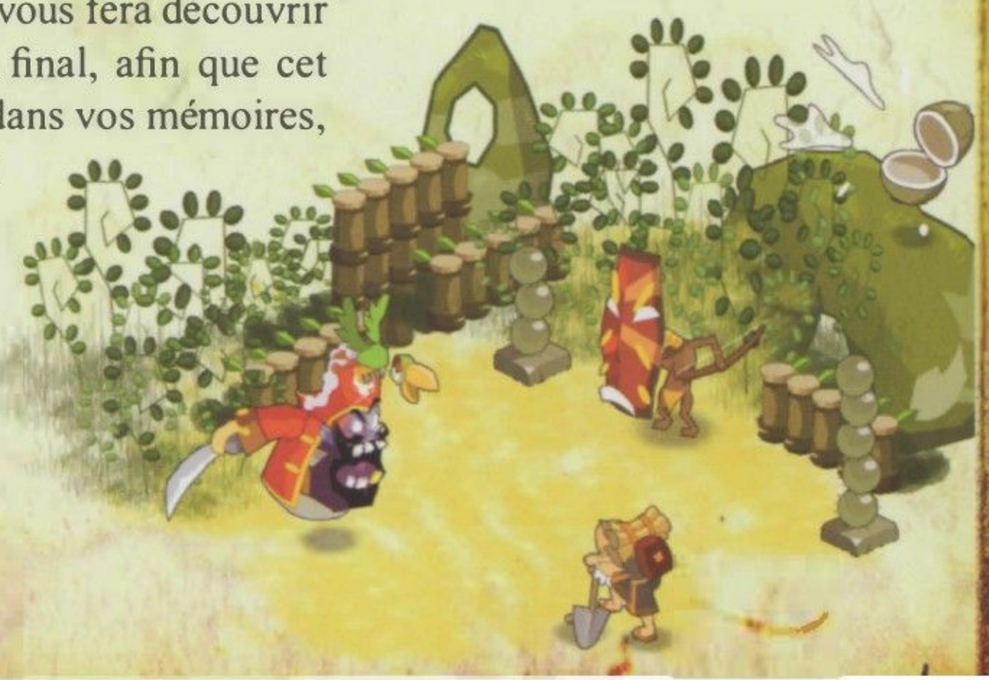
Impossible de ne pas le rencontrer sur les plages de Moon : il est le pilier de la faune locale ! Les Tortues font la sieste, appuyées sur son tronc. Les Fourbasses croissent à l'ombre de ses feuilles. De sa tête tombent les Nodkokos, comme les pellicules tombent de la tête d'un Sadida. Le climat lui étant favorable, il se reproduit très vite. Effarouché, il se multiplie à grande vitesse, des Tikokokos et des Grokokokos naissent, et coupent l'Ile de Moon en deux : c'est ce qu'on appelle le « Rideau de Kokoko ». De plus, il est difficile d'éradiquer cette profusion de Kokokos : les faucher à la faucille n'y fait rien… Même Moon est impuissant avec son marteau. Hé oui, faucille ou marteau contre les Kokokos, il y a de quoi voir rouge !

Pirates

Ce sont des morts-vivants qui subsistent grâce à du rhum vieux de plusieurs générations. Ils sont coincés dans leur galion, qui s'est échoué après avoir percuté un iceberg. Pour percuter un iceberg en longeant une Ile tropicale, il faut vraiment y mettre de la mauvaise volonté... Mais quand l'iceberg en question est utilisé après pour faire des cocktails avec du rhum de qualité, là, ça frise la démence ! Et dément, le Capitaine des Pirates l'est complètement. (Tout petit déjà, sa nounou l'avait bercé trop près d'un mur. Depuis lors, il s'était reconverti dans les arts martiaux, sous le nom du « Chouque nourrice »). Mais revenons à nos Pirates : le moins qu'on puisse dire, c'est qu'ils font un avec leurs armes, comme le Canon Dorf (canonnier qui a fusionné avec son canon) ou Boomba (qui régurgite des boulets explosifs). Seul Nakumbra semble un zombie normal dans cette histoire (dans la mesure où un zombie est normal). C'est d'ailleurs pour ça que, par jalousie, il subit les brimades des autres Pirates. Il est de corvée de lavage de pont après chaque combat. Ah ! Mais c'est que le Chouque est intransigeant sur la propreté de son épave !

Kannibouls

Communiqué du syndicat d'initiative des Kannibouls:
« Chers voyageurs, dans la journée, vous profitez des joies et du soleil des plages de Moon.
Mais le soir venu, que faites-vous ?
Savez-vous qu'à deux pas des plages, dans un environnement préservé, vous attendent les délices d'un folklore authentique ? Le peuple Kanniboul vous recevra avec son célèbre steel-band : les " Kann-Tuent-Qui ". Avec Sarbak et son merveilleux flûtiau, Jav aux baguettes, Archer et ses cordes ensorcelantes, et bien sûr le leader du groupe, le toujours aussi frondeur : Terry !
Et, après le bal, le Kanniboul cuisinier vous fera découvrir les délices du jacuzzi* de Moon. Au final, afin que cet instant privilégié reste gravé à jamais dans vos mémoires, un festin en votre honneur, typique et étonnant d'exotisme, sera célébré en présence de tous les Kannibouls. Vous en serez la vedette. Alors, dès ce soir, venez rencontrer une culture riche et gourmande ! Vous verrez, vous n'en reviendrez pas ! »

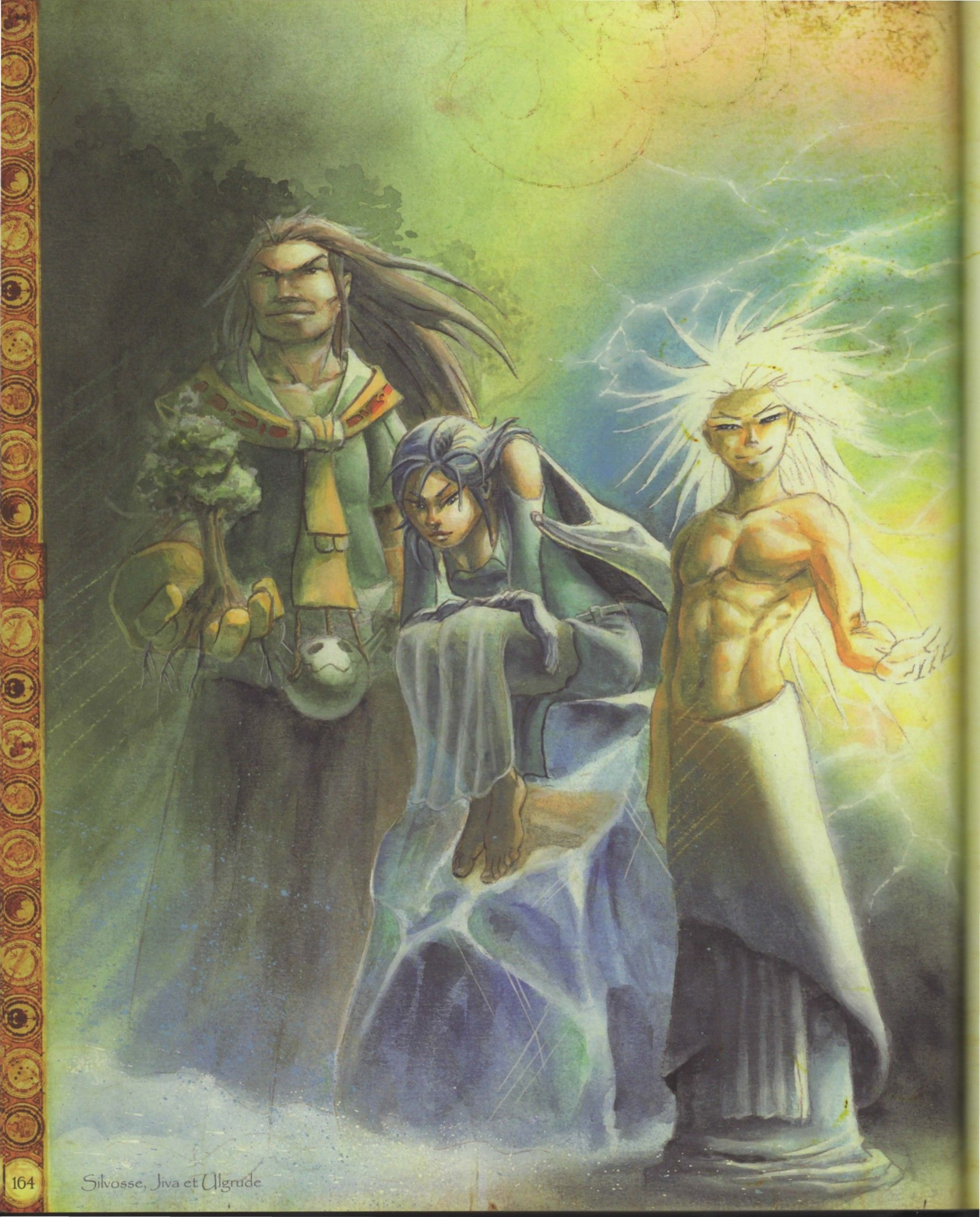


** Avis aux touristes : les bains bouillonnants des Kannibouls font souvent froid dans le dos !*

Chapitre 6

Protecteurs des Mois

Le Registre de Xélor



Silvosse, Jiva et Ulgrude

Jiva, la Sage

Jiva la Sage, gardienne du mois de Javian est fidèle et loyale envers les dieux, et particulièrement envers Xélor. Elle se déplace à la vitesse de la pensée, ce qui lui permet d'informer rapidement les divinités de ce qui se trame ici-bas. Jiva ne fut pas placée gardienne de Javian par hasard : aussi belle que redoutable, elle A pour terrible tâche d'empêcher le mois de Descendre de se prolonger au-delà du temps qui lui est imparti.
En effet, chaque année elle livre une terrible bataille contre Djaul et les deux gardiens mettent un certain temps à se remettre de leurs affrontements. Même si Jiva l'a toujours emporté sur Djaul jusqu'à présent, l'issue de la victoire est souvent incertaine. Djaul parvient parfois à voler quelques jours au profit de Descendre, mais la rigueur et l'énergie dont Jiva fait preuve lors de ces combats lui valent la reconnaissance des habitants de Bonta et d'Amakna.

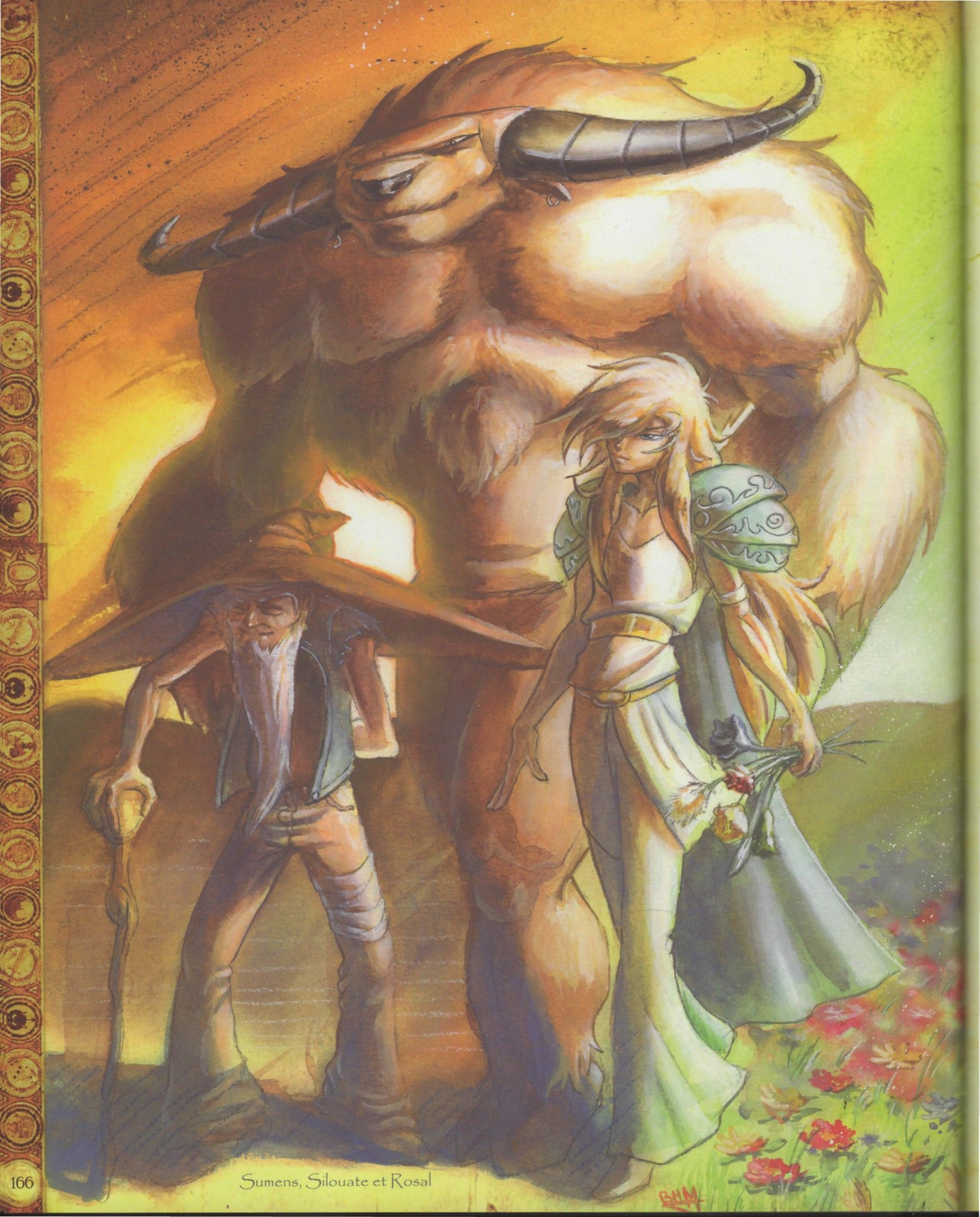
Silvosse, Maître des boutures

Silvosse, maître des boutures, est le gardien du mois de Flovor. Un être robuste qui peut-être apparaître rude, mais qui fait preuve d'une grande délicatesse envers le monde végétal. Il veille à ce que les âmes des végétaux épuisés par le froid hivernal regagnent sans peine les cieux, et accorde robustesse et vigueur aux arbres pour qu'ils résistent au gel. Il arpente inlassablement les forêts, et connaît le nom de chaque créature du peuple végétal.

Les rares êtres qui l'ont approché ont dit de lui qu'il était bourru, et peu commode. A vrai dire, Silvosse est insondable, et il est impossible de connaître le fond de ses pensées. Une chose est sûre : Silvosse déteste les bûcherons et ne manque jamais l'occasion de punir l'un d'entre-eux… Le Chêne Mou est son ami, et Silvosse est l'un des rares à pouvoir approcher sans crainte la vénérable créature.

Ulgrude du Tonnerre

Ulgrude est le gardien de Martalo et l'annonciateur du printemps. Pluies abondantes, grêles intempestives : ce mois est à l'image de son gardien : capricieux, mais généreux car il préside à la résurrection du monde végétal.
Ulgrude du Tonnerre est une entité versatile, passant de la colère aux larmes plus rapidement qu'il n'en faut pour le dire. Grêles, tonnerre et averses dépendent de ses émotions. Foncièrement bon, mais inconscient de la force qu'il possède, Ulgrude a un esprit pur et enfantin. Il pourrait se laisser manipuler facilement par des êtres malintentionnés...
Amoureux éconduit par Jiva, Ulgrude est prêt à tout pour obtenir les faveurs de cette dernière… Le dieu Iop, qui lui est très attaché, demande souvent à la déesse Eniripsa de veiller à ce que ses débordements ne blessent personne.



Sumens, Silouate et Rosal

Silouate, le Minotoror

Les frimas d'Aperirel sont moins vigoureux, des pluies fines tombent sur les contrées : « c'est la Reverdie ! » disent les paysans, visiblement enchantés. Ils le sont un peu moins lorsqu'ils aperçoivent la silhouette de Silouate le Minotoror… Il ne fait pourtant rien de bien méchant : il arpente le Monde, et veille à ce que le froid se retire peu à peu des contrées. Naturellement, le spectacle d'un Minotoror mâchouillant de l'herbe au clair de lune n'a rien d'enthousiasmant, surtout pour un paysan revenant de la taverne... Note aux aventuriers qui décideraient de s'en prendre à Silouate : ne vous fiez pas à son air bovin ! Au moindre signe d'hostilité à l'encontre du gardien, tout un troupeau taurin déboulera pour vous apprendre à vivre…

Il est dit que Silouate fait partie des sages d'Amakna qui décidèrent jadis de mettre les Dofus à l'abri de la convoitise des aventuriers. Silouate est également l'ami de Sumens.

Rosal, Maître des Fleurs

Rosal, gardien de Maisial, est un être à part, car il a une perception singulière du Monde qui l'entoure. Télépathe, il lit donc clairement dans les pensées d'autrui. Il a d'autres dons extrasensoriels tels que la vision élémentale, qui lui permet de connaître la sensibilité d'une créature aux éléments, et l'empathie, un don (ou une malédiction diront certains) qui lui fait ressentir très exactement les émotions d'un être vivant. L'empathie lui est toutefois d'une aide précieuse pour accomplir sa tâche. En effet, il accompagne l'épanouissement des végétaux et des créatures de tout ordre.

Aucune créature ne peut lui cacher ses desseins, qu'ils soient bons ou mauvais. Sa sensibilité à fleur de peau peut être source de bien ou de mal… bien que pour Rosal, ni bien ni mal n'existe : ce qui lui importe, c'est que les êtres grandissent, quel que soit leurs choix.

Sumens, Fervent du dieu Enutrof

Fervent d'Enutrof, Sumens a reçu un don très spécial de son dieu : celui de transformer tout ce qu'il mange en pierres précieuses. Il y aurait de quoi ravir tout Enutrof digne de ce nom si la création des pierres en elle-même n'était si douloureuse...

Lorsque les premiers jours de Juinssidorparaissent, il n'est pas rare d'entendre les grognements plaintifs du vieux Sumens, provenant d'un bosquet ou de derrière un arbre. Ce transit hors du commun lui a valu de nombreux sobriquets de la part d'aventuriers facétieux : colon fainéant, intestin malin ou panse d'abondance selon qu'ils étaient plus moqueurs ou sympathiques.

Ce que peu savent en revanche, c'est que Sumens est une sorte d'athanor vivant, capable de transformer quelque chose de vil en autre chose de noble et précieux, arme de prestige ou objet d'exception.

Pouchecot, Hécate et Raval

Hécate,
la Mystificatrice

Hécate était jadis une divinité mineure à qui l'on adressait des prières pour éloigner les Moskitos, particulièrement virulents durant les nuits chaudes de Joullier. Hécate en effet, est un être de la nuit, habile comme pas deux pour dépecer un Moskito au moindre « bzzzz » suspect. Chaque été, elle remplissait sa mission avec zèle, mais désespérait lorsque l'engouement qu'elle suscitait retombait, une fois la belle saison passée. Lorsque les gardiens furent nommés pour seconder Xélor, Sram proposa Hécate, en vantant ses mérites.

C'était un geste intéressé de la part du dieu à tête de mort : lui-même régnait déjà sur l'ombre et l'invisible, et ne souhaitait pas d'une déesse en devenir telle qu'Hécate : à force, ces talents nocturnes auraient pu lui faire de l'ombre… C'est ainsi qu'Hécate fut nommée gardienne de Joullier. De jour, elle arpente le monde sous des apparences diverses, car elle a le pouvoir de se transformer à volonté. Il lui arrive aussi d'épier son prochain, dissimulée dans les frondaisons d'un arbre, ou à l'entrée d'une grotte. Elle noue des alliances avec qui bon lui semble, au gré de ses humeurs changeantes. Hécate est secrètement éprise d'Ulgrude, mais ce dernier l'ignore.

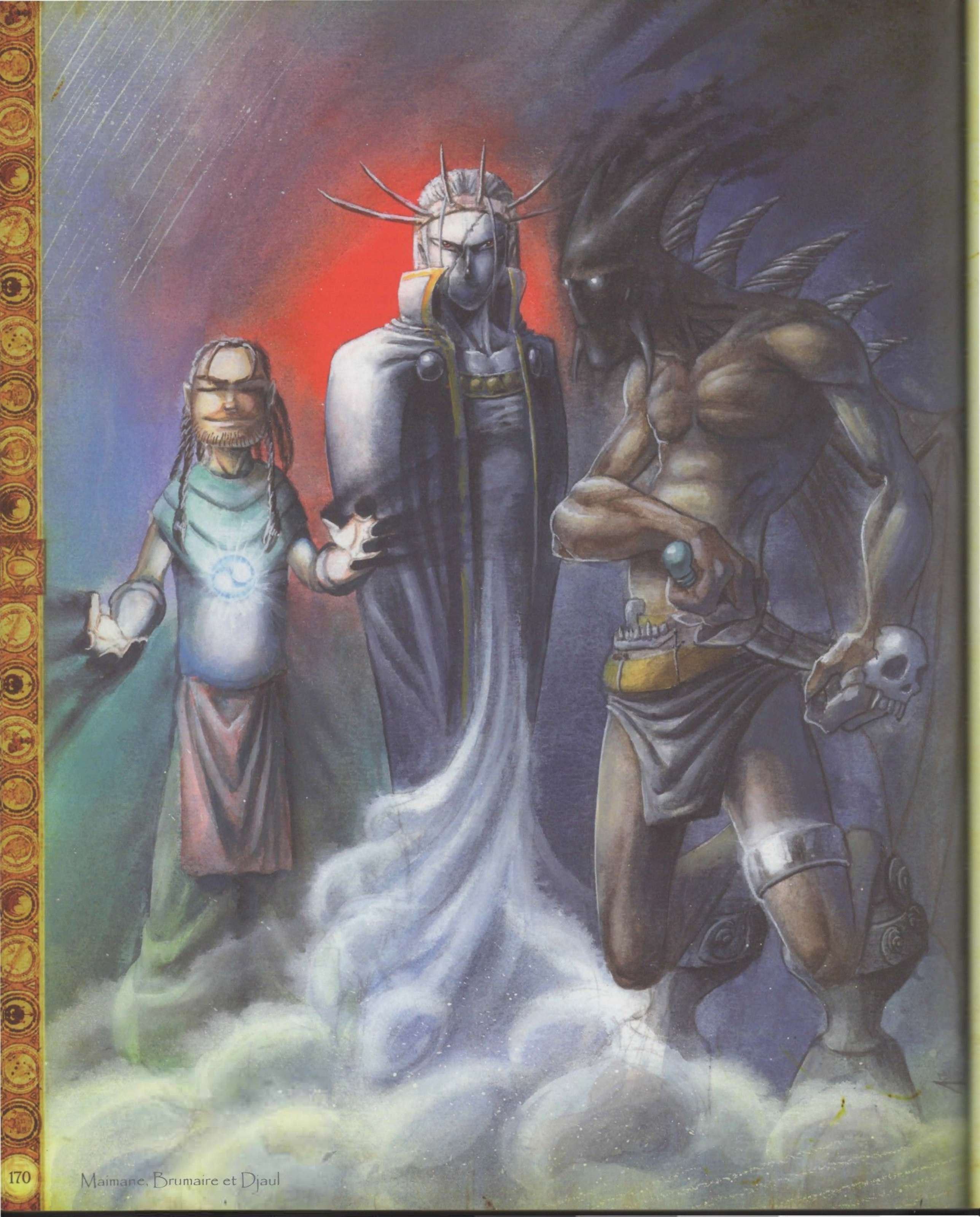
Pouchecot,
le Grand Fruité

Pouchecot est une très vieille âme, qui en sait long sur l'Univers et les mondes qu'il recèle, et qui a un sens de l'humour hors du commun. En effet, Pouchecot est le seul être qui peut se vanter de tordre le Chêne Mou – de tordre de rire, bien entendu. D'ailleurs, lors d'une soirée mémorable, les rires du vénérable Chêne seraient montés jusqu'aux cieux, et le dieu Sadida en personne aurait demandé à Pouchecot de lui raconter quelques unes de ses blagues… le dieu fut pris d'une crise d'hilarité telle qu'il eut du mal à s'en remettre. Suite à cela, il proposa à Pouchecot de devenir l'un de ses fidèles, ce que Pouchecot déclina poliment. Sadida, bien que déçu, le gratifia d'une grande maîtrise sur le règne végétal, en lui disant que ce n'était qu'une infime partie du pouvoir de ses disciples, et qu'il pourrait toujours devenir l'un des siens s'il le désirait… Ainsi, Pouchecot devint le gardien du mois de Fraouctor et préside notamment à la maturation des fruits.

Raval, le Terrible

Le protecteur de Septange sait verser dans les extrêmes, et lorsqu'il s'agit de défendre la cause qu'il sert, il se montre implacable. Ses pouvoirs donnent des sueurs froides aux plus aguerris, et il est parfois comparé - injustement - aux Vampires du cimetière des Torturés, voire à la Faucheuse elle-même… Sa tâche peut paraître sinistre, elle est néanmoins nécessaire : parcourant le Monde, il chasse la luxuriance de Fraouctor et soutire le fluide vital des créatures végétales et animales.

Lors de l'Aurore Pourpre, il a ressuscité les Chevaliers de l'Ordre du Tonnerre à seule fin de préserver le mois de Septange. Sur son sceptre, le crâne de Menalt le centaure est enchâssé. Grâce à lui, Raval à le pouvoir de commander aux spectres.



Maimane, Brumaire et Djaul

Maimane, le Stabilisateur

Maimane a assisté à la bataille de l'Aurore Pourpre. Depuis, le gardien d'Octolliard a la conviction que le Monde subit la loi du plus fort. Pour remédier à cela, Maimane a décidé d'ensevelir les émotions des êtres vivants, et de les sceller sous des dalles marquées d'un losange noir et blanc : elles ne seraient accessibles qu'à ceux dont le cœur serait assez pur pour les trouver (et qui auraient assez de courage pour les chercher !).

L'action de Maimane eut pour effet de calmer les ardeurs belliqueuses des guerriers de Bonta et de Brâkmar pendant un temps. Face à tant de sagesse, la déesse Féca le surnomma « Maimane le Stabilisateur ». Depuis, chaque jour qui s'écoule sous Octolliard modère les excès de Septange et de Novamaire ; c'est aussi le dernier appel à la clémence et la mansuétude avant le Monde ne tombe sous le joug de Brumaire et de Djaul...

Brumaine, le Saigneur Macabre

Voir Brumaire vous glacera le sang : froid et impitoyable, tel est le protecteur de Novamaire. Lorsque vient le temps des grands froids, il parcourt le Monde avec son cortège de créatures aux couleurs d'eau gelée. Gare à ceux qui croiseront son chemin, car il leur infligera la morsure du gel !

Brumaire ne sert que ses propres intérêts, mais il est opportuniste : s'il est l'allié de Djaul, c'est uniquement parce que le protecteur de Descendre amplifie le froid de Novamaire, et qu'il en prolonge les effets.

Djaul le Pataugeur, Fidèle de Rushu

Djaul montre une indéfectible loyauté envers Rushu, son maître et seigneur. Rare démon à avoir été autorisé par les dieux à fouler le Monde, il est l'exécuteur des basses œuvres, l'infâme, le détesté dont tous se défiaient jusqu'à la création de Brâkmar... La ville, dédiée au culte de Rushu, permit à Djaul de compter sur des fidèles dévoués. On doit à Djaul la naissance de Bolgrot, le Dragon par qui le malheur s'est abattu sur Amakna et le Monde entier…

Djaul ne se soucie de Descendre que parce que les effets dévastateurs de ce mois servent ses desseins.

Bonta
1
2
3
4
6
8
10
11
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
Brâkmar
33
34
Ile du Minotoror
43
44

Légende

1.Cité de Bonta
2.Bibliothèque du Corbac (-20, -62)
3.Foire du Trool
4.Donjon des Bouftous (2, -34)
5.Donjon des Champs (7, -25)
6.Cité d'Astrub
7.Donjon des Rats (6, -9)
8.Donjon des Craqueleurs (-3, -7)
9.Port de Madrestam
10.Château d'Amakna
11.Donjon des Tofus (5, 6)
12.Cimetière d'Amakna (10, 15)
13.Donjon des Forgerons (13, 21)
14.Donjon des Scarafeuilles (1, 26)
15.Cité de Sufokia
16.Péninsule des Gelées
17.Labyrinthe du Dragon Cochon (-1, 33)
18.Presqu' île des Dragoeufs
19.Forêt Maléfique
20.Village des Bworks (-5, 10)
21.Kanojedo
22.Donjon des Larves (-2, -5)
23.Donjon des Abraknydes (-9, -14)
24.Fôret des Abraknydes
25. Montagnes de Koalak
26.Donjon de Familiers (-7, -1)
27.Caverne du Koulosse (-17, 8)
28.Repaire de Skeunk (-20, 10)
29.Territoire des Dopeuls
30.Donjon du Bworker (-21, 12)
31.Donjon du Bworks (-5, 10)
32.Cité de Brâkmar
33.Cimetière de Brâkmar
34.Ile du Minotoror (-43, -16)
35.Ile de Pandala
36.Donjon des Bulbes (19, -22)
37.Donjon Pandikaze (18, -36)
38.Donjon Kitsoune (32, -38)
39.Donjon Firefoux (28, -52)
40.Ile de Grobe
41.Ile des Wabbits
42.Ile de Moon
43.Donjon des Canidés (-24, 1)
44.Village des Brigandins

CREDITS

REMERCIEMENTS

CREDITS

CONCEPTION ARTISTIQUE :

Anthony Roux
(directeur artistique)
Séverin Baclet
Xavier Banteigne
Jérôme Bretzner
Christophe Bulteel
Laurent Carlot
David Cicerone
Sylvain Couillet
Arnaud Dewaele
Nicolas Détrain
Kim Ettinoff
Nicolas Haye
Bertrand Hottin
Xavier Houssin
David Kubacki
Benoît Laigle
Sabrina Miramon
Cédric Plaisant

COMPOSITION GRAPHIQUE :

François Houssin
Romain Libersa
Emmanuel Hautier

GAME DESIGN :

Anthony Roux
(lead game designer)
Mathieu Bourgain
Sandra Duval
Reynald François
Jean-Marc Gueney
Patrick Receveur

SCENARIO :

Anthony Roux
Nicolas Devos

REDACTION :

Nicolas Devos
(responsable éditorial)
Bounthavy Suvilay
François Besoli
Ronan Joubaud

DEVELOPPEMENT :

Camille Chafer
(directeur technique)
Boris Beaulant
Mathieu Blin
Laurent Bocquet
Julien Bourquin
Julien Drouar
Damien Hazard
Nicolas Laurent
Olivier Leonard
Samuel Loretan
Maxime Plantady
Sébastien Pelassa

EDITION :

Emmanuel Darras
(directeur de publication)
Perrine Berland
(responsable de fabrication)
Dorothée Bachy
Thomas Bahon
Carmelo Di Bella
Alix Lepinay
Céline Wertbrouck

TRADUCTION :

Céline Gorce
Stephan Grondel
Sébastien Rivadulla

COMPOSITION MUSICALE :

Guillaume Pladys

COMPOSITION SONORE :

Guillaume Houze
Antoine Rozan

REMERCIEMENTS

Merci à toutes les personnes ayant participé de près ou de loin à ce petit succès qu'est Dofus.
Merci à nos proches pour leur soutien. Merci aux joueurs pour leurs encouragements !

Imprimé par
PROOST-TURNHOUT (Belgium)
Dépôt légal : septembre 2007
ISBN : 978-2-916739-22-9
Prix : 25 €

©2007 Ankama Studio. Tous droits réservés. DOFUS et ANKAMA sont des marques d'ANKAMA.

Tous les illustrations et textes du présent livre sont protégés par le droit d'auteur dans tout pays. Toute reproduction, adaptation, utilisation ou traduction sous quelque forme que ce soit, même partielle, est interdite sauf autorisation préalable de l'éditeur.

www.dofus.com

www.ankama-editions.com

PRIX : 30 $ US / 25 €
ISBN : 978-2-916739-22-9

All rights reserved.
Tous droits réservés.
©2007 Ankama-éditions.