DOFUS

ARTBOOK SESSION 2

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

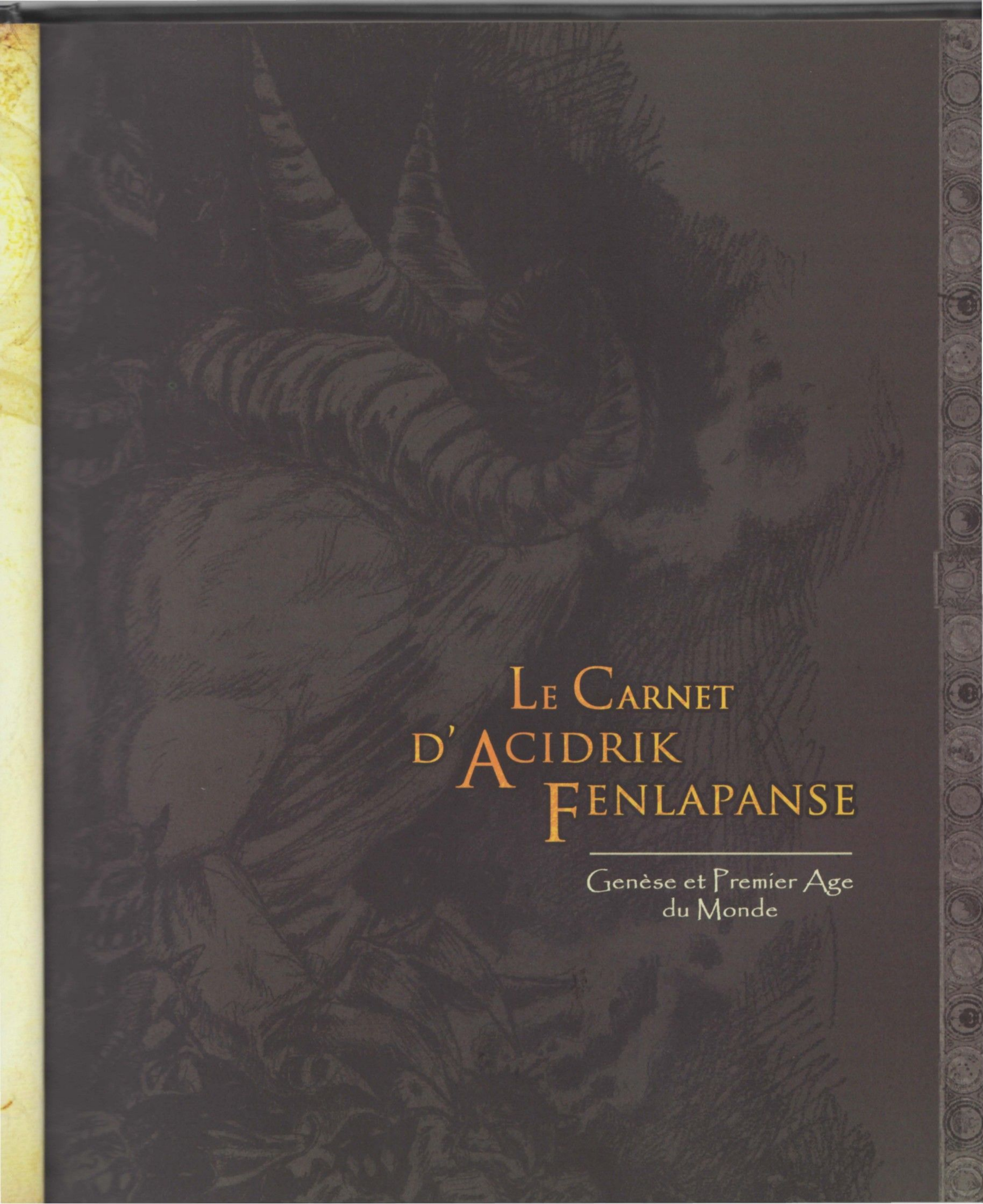
Chapitre 1
Genèse et premier âge du Monde
- Le carnet d'Acidrik Fenlapanse
- 3 -

Chapitre 2
L'âge des Dofus – Le carnet de Fécaline la Sage
- 43 -

Chapitre 3
Tout savoir ou presque sur la magie et les éléments
- Le carnet du Mage Ax
- 67 -

Chapitre 4
De l'art de bien servir les dieux, et de se servir d'eux
- Le carnet d'Herdegrize le Mystique
- 77 -

Chapitre 5
Les armes de Légende
– L'inventaire de Lethol Weponh
- 157 -



Le Carnet d'Acidrik Fenlapanse

Genèse et Premier Age du Monde

« Ici, il n'y a rien ». Pendant des lustres et des lustres, ce fut bien la seule chose à dire du recoin d'Univers dont il est question dans cet ouvrage. Mais, vénérable lecteur, admirable lectrice, l'as-tu senti, toi aussi ? Certes oui, sinon tu ne te retrouverais pas à lire ces lignes... Intrépide lecteur, téméraire lectrice, tu le devines, tu le sais : l'Histoire est en marche ! Un Monde s'apprête à fleurir ici même sous tes yeux ! Mais prends garde toutefois : c'est d'une naissance peu ordinaire dont il s'agit ! Et ceux qui attendent une histoire à papa, une de celles qu'on raconte le soir aux enfants sages, feraient mieux de refermer ce livre. Car ils ne trouveront ici aucune fée exauce-minute, aucune allumeuse de feux d'artifesses ni d'archer aux attributs superbement moulés dans une combinaison de cuir souple, et encore moins de preux paladin gavé de testostérone... Les pages qui suivent décrivent la genèse d'un Monde bientôt plongé dans les ténèbres absolues. Déchiré par des guerres sanglantes. Livré en pâture aux brutes ! Aux rustres ! Aux barbares ! Voici l'histoire de ce Monde qui tirait sa splendeur d'une demi douzaine d'oeufs, et qui fut précipité dans le chaos à cause d'eux...

Mais, révéré lecteur, sublime lectrice, permets-moi de me présenter : Acidrik Fenlapanse, Maître ès divination et haruspices. En clair : je lis le passé et l'avenir dans les entrailles de tout ce qui se meut à la surface de ce Monde. Je lis aussi dans la mousse de bière, pourvu qu'elle soit d'Amakna, et dans le carré de porc . Tu trouveras dans les pages qui suivent tout ce qu'il m'a été donné de voir sur la création du Monde : tu tutoieras les dieux et les déesses, baguenauderas sur les champs de bataille. Bref ! Lecteur, lectrice, tu comprendras que le Monde décrit dans ces lignes, est tout sauf un monde sans histoire.

- I -
Le Chant du Monde

En guise de prologue à ce récit, apprenez qu'un dieu seul ne peut suffire à créer un monde digne de ce nom. Or, le Monde dont il est question ici doit beaucoup à Osamodas, un dieu taciturne qui préfère la compagnie des bêtes à celle des autres dieux. Certains disent qu'il s'est fait une spécialité des invocations animales pour se tenir compagnie... ce qui profite à ses fidèles : les disciples d'Osamodas peuvent invoquer les plus beaux représentants de la faune d'Amakna : du Tofu, ce gracile volatile au plumage jaune, au Bouftou, ce gracieux herbivore au lainage blanc, en passant par le Prespic, cette graisseuse bestiole dont les piqûres arrachent des cris de douleurs aux plus endurcis.
Lors d'une de ses promenades solitaires, le dieu Osamodas tombe nez à nez avec un panneau étrange. De cette trouvaille, et grâce aux dragons du dieu, un nouveau Monde naît.

« Ici, il n'y a rien ». Écrits en lettres de feu sur un panneau de platine, les mots clignotent tour à tour ; ils semblent flotter au milieu de nulle part. Autour du panneau gravite un astre froid et morne lancé comme tant d'autres à travers le vide sidéral. Lire ce panneau est d'ailleurs la seule chose à faire là – mais encore faut-il être un dieu, et s'appeler Osamodas.

Foulant le vide sidéral de ses pieds divins mais néanmoins enflés par la longue marche qu'il vient d'effectuer, Osamodas admire ce vide qui l'entoure. Il est si différent des autres vides qu'il connaît ! Un vide aussi pur, aussi illimité, ça ne se trouve pas tous les jours, ni dans son entourage, ni même dans la tête du dieu Iop – ce trait d'humour enchante Osamodas. A ses yeux, le dieu Iop est l'être le plus fougueux, impétueux, mais aussi le plus brutalissime de l'Univers. Il est sûr et avéré que Iop, qui jongle avec des cœurs encore palpitants au petit déjeuner, qui brise l'échine d'un dragon comme on le ferait d'une brindille, fait régulièrement grincer les dents pourtant tranchantes du dieu Osamodas. (Iop a, c'est vrai, un sens de l'humour très personnel).
Ils s'étaient quittés quelques fragments de poussière de millénaire auparavant sur ces mots :
« Osamodas, dis-moi... Est-il vrai que ta divine personne est nue sous ces oripeaux ? ».

En réalité, Osamodas et ses disciples sont vêtus d'authentiques vêtements de dressage taillés dans le cuir de leurs ennemis... S'il n'y avait pas là matière à rire, il y avait de quoi écraser un long soupir.

C'était donc un vide sidéral de première qualité, tel qu'on en croise une fois au cours d'une existence cosmique, qui s'étendait sous les yeux d'Osamodas. Le vide. Un panneau. Et un astre qui gravitait autour de ce panneau, dans un recoin de l'Univers qui lui était complètement inconnu. Pas étonnant : il lui avait fallu marcher longtemps pour dissiper l'humour du dieu Iop. Il était donc parti pour une promenade solitaire dont il avait l'habitude, entouré de ses trois dragons. Mais cette fois-là, il sentait bien qu'une allégresse peu commune les accompagnait, lui et ses bêtes. Il vit là le présage d'événements qui allaient rester gravés dans les annales cosmiques. Il avait raison !
Helioboros, son dragon blanc, et Ouronigride, son dragon noir, étaient tous deux d'humeur primesautière et pourfendaient l'espace à la poursuite l'un de l'autre, un spectacle somme toute assez terrifiant pour qui n'y est pas accoutumé. Spiritia, le dragon multicolore, restait sur son épaule, sifflant entre ses babines épaisses un air très connu chez les dragons multicolores. Si les environs n'avaient été si noirs et enténébrés, et si peu propices à une partie de cache-cache entre dragons, le spectacle offert par Osamodas et ses créatures aurait presque paru guilleret.

Penché sur le panneau, Osamodas inspecte les lettres de feu d'un œil circonspect. Il attend que les bribes d'avenir qu'il vient de percevoir se

« Il entend les dieux accourir pour voir ça. »

cristallisent dans le présent. L'astre tourne autour de lui.

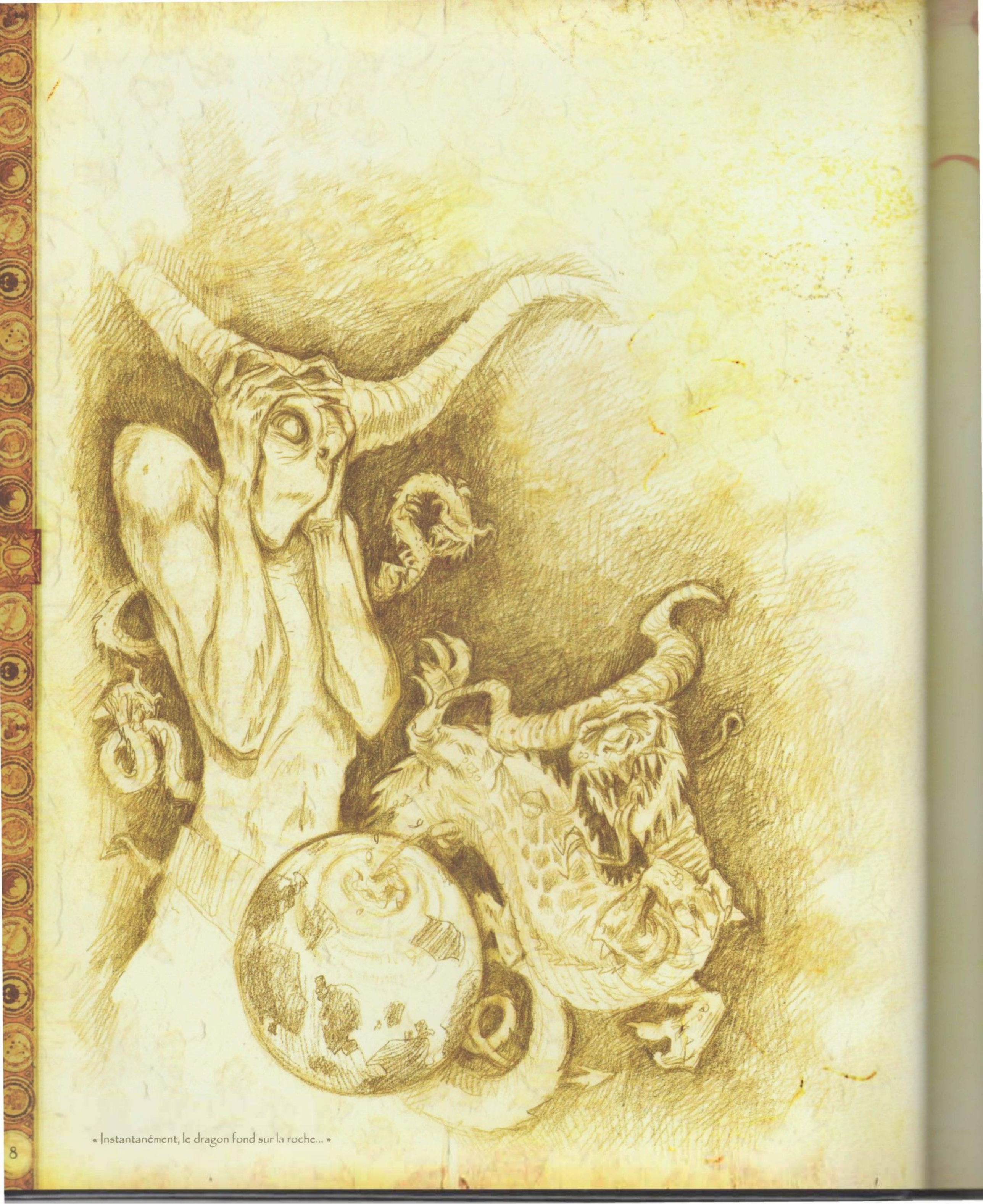
Soudain, Ouronigride le noir fait claquer ses mâchoires et une gerbe de foudre sombre se répand dans l'espace : le panache qui orne la queue d'Helioboros vient de lui échapper... Quelques étincelles d'un blanc immaculé crépitent pourtant dans la gueule du dragon noir. Il glousse de rire[1]. Son œil unique, plissé par malice, s'arrondit subitement sous l'effet de la surprise : Helioboros, furieux, tente de lui éperonner le flanc gauche ! Pour l'éviter, il fait une sorte de cabriole - il s'étonne d'ailleurs d'être capable d'un soubresaut aussi grotesque - puis virevolte dans un grondement. La foudre immaculée jaillie des naseaux d'Helioboros lui a chauffé les côtes : c'est dire si elle est passé près ! Alors que le dragon blanc s'apprête à le charger une nouvelle fois, Ouronigride se sauve vers Osamodas. Le dragon noir se met à tourbillonner autour de la roche qui est aux pieds de son maître, suivi de près par le dragon blanc.

Les deux dragons décrivent maintenant des cercles de plus en plus serrés, contractant leurs corps, l'espace, le temps. Le premier tente de semer le second. Ils filent à une vitesse vertigineuse. L'astre est rouge et un sifflement étouffé s'en élève à mesure qu'il s'échauffe. Ça n'est plus qu'un magma incandescent. La croûte en fusion est percée ; un sifflement devenu perçant s'en élève...

A cet instant Osamodas donne une pichenette à Spiritia ; le dragon multicolore comprend : instantanément il fond sur la roche, se love autour d'elle pour la protéger. Une déflagration d'ombre et de lumière se propage dans l'Univers.

Osamodas lève un sourcil. Un nouveau Monde est né. Il entend les autres dieux accourir pour voir ça... Finie la tranquillité... Il écrase un nouveau soupir.

[1] Les jeux des dragons sont difficilement compréhensibles pour qui n'a pas de sang draconique dans les veines. Disons pour simplifier qu'ils ressemblent à ceux des chienchiens. Encore faut-il imaginer des chienchiens de plusieurs kilomètres de long, pourvus de plusieurs milliers de dents et dont les jappements joyeux vous collent une colique au moins trimestrielle.



« Instantanément, le dragon fond sur la roche... »

~II~
Le choix des dieux

Que dire sinon que neuf dieux sont maintenant réunis autour d'Osamodas. Ces dieux ont tous entendu le chant du nouveau Monde. Et comme il est de coutume dans le monde divin, chacun d'eux s'apprête à lui faire un don.

Vous auriez vu les deux dragons Ouronigride et Helioboros trôner de part et d'autre du monde tels des piliers brillants, l'un noir et l'autre blanc !
Vous auriez vu les volutes bleutées s'entortiller doucement autour de ce monde nouveau, et Spiritia l'enserrer délicatement entre ses anneaux !

Vous auriez vu cela... si seulement vous aviez été un dieu. Et même ! Il vous aurait fallu être un dieu susceptible d'approcher Osamodas : son aura est si puissante qu'elle repousse toutes les entités de faible envergure, ce qui le met à l'abri des importuns. « Tous ces dieux mineurs qui rêvent de grimper à l'échelle du panthéon méritent d'être écharpés lentement à coup de bec de Tofu ! ». Cette remarque, clamée par le dieu à qui voulait l'entendre, achevait de repousser les éventuels gêneurs.

Jusqu'ici neuf dieux avaient pu approcher Osamodas et ses dragons. Pour l'heure, quatre étaient autour de lui : Sram était encapuchonné dans les volutes épaisses et sombres de sa cape, et ses dents luisaient comme de pâles croissants de lune. Sadida était figé dans une posture sacrificielle. Sur son masque peint s'accrochaient des lambeaux de lumière. Enutrof, dragon de flammes et d'or, n'en finissait pas de brûler ni de fondre. Xélor était là lui aussi : sa frappe avait par le passé martelé bien des crânes et sonné le glas de bien des dieux ; il en serait de même à l'avenir.

Subitement, une sorte de glougloutement, mi-organique, mi-métallique se fit entendre...
- Qu'est-ce que ce bruit ? Est-ce l'horloge de Xélor qui gargouille encore ? » s'exclama Iop, qui venait d'arriver. Les muscles saillants, Iop jeta un regard réprobateur à Xélor.
- Oxydée me semble être ta cuirasse, splendide guerrier ! » répliqua Xélor avec détachement, « le métal de ton armure sera froissé, ou l'un de tes muscles peut-être ? »
- Pile c'est Xélor, face c'est Iop », embraya Ecaflip pour éviter que la discussion ne s'envenime. Le dieu chat qui régnait sur la chance et le hasard, avait tiré une pièce de sa fourrure et souriait dans ses moustaches.
- Il suffirait de dire à vos fidèles de vous adresser des prières plus raffinées ! » s'exclama à son tour Eniripsa, déesse des soins et des remèdes. Et la déesse Féca, surnommée *La Protectrice*,

renchérit : « Il faudrait surtout leur dire que '*je t'en prie écrase cette tête de Craqueboule s'il te plaît dieu Iop*' ou '*momifie moi vite s'il te plaît dieu Xélor*', ne sont pas des prières inspirées par une foi authentique ! ».

« Suffit mes amis ! » lança la déesse des archers, la belle et redoutable Crâ. « Ce monde vient de naître, il mérite toute notre attention… tout au moins une attention égale à celle que lui portent nos compagnons ». Osamodas, Sram, Sadida, Enutrof et Xélor étaient tous les cinq penchés sur le Monde, et leurs yeux avaient la couleur de la convoitise.

« A-t-il seulement une conscience, ce Monde là ? » demanda Eniripsa.
« Une conscience de nouveau né, car il vient d'être créé…» répondit Osamodas, « j'attendais que… dix dieux soient réunis. Pas question de bâcler la tâche qui nous attend ! ».

Eniripsa ne s'attendait pas à ce genre de répartie. La situation lui paraissait pour le moins étrange : depuis quand un dieu tel qu'Osamodas créait-il des mondes ? Il avait l'air plutôt doué pour la destruction ! Elle lança un regard appuyé à Osamodas, flanqué de Sram et de Xélor. Il fallait reconnaître aussi que leur physique jouait contre eux. A ce qu'elle pouvait en juger, Sram lui adressait un sourire amical, toutes dents dehors. Quant à Xélor, c'est branle-bas de combat dans les bandelettes ! Il avait beau cacher être une momie, il partait en poussière au moindre mouvement. Pire : il en mettait partout ! Un vrai fléau pulvérulent, bourré à ras bord de champignons à vous coller une allergie à vie (c'était en tous cas l'avis d'Eniripsa).

Osamodas était resté silencieux. Il pensait : « créer des espèces diverses et variées, à ailes, à pattes, à plumes, à la va comme je te pousse… pour les voir anéanties dans un cataclysme quelques milliers d'années plus tard, le tout à cause d'une erreur d'inattention du dieu-qui-se-cure-les-dents-avec-sa-dague-pendant-le-don-des-dieux ! Tout mais pas ça ! Pas comme la dernière fois ! Hors de question ! Cette fois-ci, ce sera Ordre et Méthode ! ».
Et Osamodas s'exclama :
« Dieu Iop ! Ta nonchalance nous a coûté cher par le passé… La dernière fois que nous avons engendré un Monde, tu l'as abandonné, laissé à la merci des aléas de l'Univers. Et une météorite s'est écrasée dessus. Rasé ! Anéanti ! Je sais bien que tu méprises les faibles, dieu Iop, mais as-tu seulement songé aux âmes ? Tu sais comme je me soucie des âmes, n'est-ce pas, Iop ?! ».

Iop haussa un sourcil. Qu'est-ce qu'il avait le vieil Osamodas ? Vu son humeur, vallait mieux pas trop la ramener… mais quand même ! Le coup de la météorite, la dernière fois, n'était pas vraiment sa faute. Et puis c'était à l'autre bout de l'Univers, un petit monde bleu de rien du tout. C'est vrai qu'il avait laissé rôtir tout un tas de créatures plus ou moins reptiliennes là-bas - de la graine de démon tout ça ! D'ailleurs, à ce qu'il en savait, le monde en question se portait beaucoup mieux sans eux... La vérité c'est qu'Osamodas était jaloux. Mais de quoi bon sang ? Cette question, Iop se la posait depuis un bon moment déjà. Il pianotait le fourreau de son épée d'un air qui se voulait flegmatique, signe qu'il était un tantinet agacé.

Vous auriez pu entendre tomber un silence embarrassé sur l'assemblée des dieux... Enutrof lançait de petits ronds de flammes d'un air absent et Sadida veillait à ce qu'il y ait le plus d'espace possible entre les flammèches et sa coiffe feuillue. Sram, lui, souriait toujours (enfin, il montrait ses dents). Xélor tentait de réprimer une quinte de toux naissante, alors qu'Eniripsa ne relâchait pas sa vigilance : pas question que les miasmes du dieu momie n'effleurent ses narines.
La déesse Féca, arrivée la dernière, lustrait son bouclier au rythme des *bzoing bzoing* que faisait la déesse Crâ avec la corde de son arc. Ecaflip s'était imperceptiblement rapproché de Iop, et faisait rouler une pièce entre ses doigts. De là, il pourrait séparer Osamodas et Iop, si jamais…

« Voilà voilà, je suis fin prête… alors, on le forme ce cercle ? » s'exclama la déesse Féca. Le sourire aux lèvres, admirant son bouclier, elle n'avait rien suivi de ce qui venait de se passer.

« Approchons-nous et que le cercle soit ! » dit la déesse Crâ, saisissant l'opportunité de détendre l'atmosphère... Et le cercle des dix dieux fut formé.

« Par notre présence, notre souffle et notre voix, nous donnons à ce monde le feu, la terre, l'air et l'eau. Chaque créature qui y vivra sera soumise à la loi de ces quatre éléments : pour chacune d'elles, nous décideront de ses forces et faiblesses…
Que cinq d'entre-nous se rangent aux côtés d'Ouronigride le noir !
Les cinq autres, prenez place aux côtés d'Helioboros le blanc !
Que Spiritia le chatoyant unisse nos vœux en une seule et même volonté ! Et que la brise quadramentale soufle sur ce Monde ! »

Osamodas frappa ensuite dans ses mains :

- Il est temps de nommer ce Monde ! » s'exclama t-il d'un ton qui se voulait badin.
- As-tu pensé à quelque chose ? » demanda Iop.
- Certes ! J'ai trouvé ce Monde ! il se nommera 'Osamodia' ! »
- Trouvé ?! » lança Eniripsa, interloquée.
- Et de quel droit porterait-il ton nom ? » tonna le dieu Iop, « ce serait un privilège immense que t'accorder cela ! Pourquoi pas 'Monde de Xélor' dans ce cas ? ».
- Xélor appréciera ce geste, dieu Iop, et t'en sera reconnaissant à jamais ! » clama Xélor.
- J'y repenserai dans cent mille milliard d'années, dieu Xélor » grommela Iop.

- Sexifocsee est un nom qui me sied assez », dit Sram.
- Qu'est-ce que … ? » s'étouffa la déesse Féca.
- Les initiales de chacune des dix divinités réunies ici ! » répondit-il fièrement.
- Je rappelle à cette divine assemblée que nous régnons déjà sur d'autres Mondes, dont deux nommés Esscofixee et Secoxisfe… répondit Enutrof.
- Et la musique de ce nom heurte mes tympans, dieu Sram », lança la déesse Crâ.
- Et pourquoi pas le 'Monde des Dix' ?
- …

Unanimes, les dieux répétèrent « Monde des Dix ». Et le monde était né. Il portait désormais un nom, serait peuplé d'êtres et de créatures, et suscitait déjà l'intérêt des dieux les plus puissants de l'Univers, ce qui augurait un destin épique, héroïque, en tous cas pas banal...

« nous donnons à ce monde le feu, la terre, l'air et l'eau. »

«Oxydée me semble être ta cuirasse splendide guerrier !» répliqua Xélor.

~III~

Le Temps des Dragons

Les trois dragons d'Osamodas insufflent la magie sur le Monde. Trois dragons noirs, et trois dragons blancs sont engendrés et s'y incarnent également. Sram et Enutrof s'interrogent : ces dragons forment la souche originelle de tous les dragons du Monde. Si leur descendance est prolifique, des Dofus apparaîtront bientôt. Mais est-ce si sûr ? Les dieux Sram et Enutrof décident de donner un coup de pouce au destin. Et les talents du démiurge Sadida leur sont bien utiles.

Monde des Dix... Il fallait à ce Monde une magie digne de ce nom, une magie draconique qui permettrait de réguler le Feu ardent, l'Air qui décoiffe, l'Eau qui mouille et la Terre... qui est bien utile pour faire pousser l'herbe et marcher dessus. Ouronigride le noir et Helioboros le blanc gonflèrent leurs poumons et leur chant rauque retentit soudain. Empreint du feu noir et du feu blanc, il roula sur le monde comme le tonnerre. Leur souffle charriait de grandes et vieilles âmes, celles de trois dragons noirs et trois dragons blancs. Elles descendirent sur le monde, six panaches fuselés et scintillants qui formèrent une ronde aussitôt désagrégée. Arrivée à hauteur des cimes des plus hautes montagnes que comptait le Monde, chaque âme partit dans une direction différente, leurs sillages stridents formant une étoile à six branches.

« Jolie scène ! » se dit Sram. Il ramassa de la matière stellaire qu'il roula en boule pour en faire une sorte de coussin cosmique. Il s'y vautra mollement, se gratta le menton et se dit : « si seulement je pouvais me laisser pousser la barbe, ce serait vraiment classe... », puis se mit à réfléchir aux événements récents et à leurs conséquences sur l'Univers, ce qui promettait de prendre un certain temps.

Comme toujours lorsqu'il pensait, sa tête se mit à gratter, mais de l'intérieur. Pourtant, les idées ne s'y bousculaient pas, pas plus que les traits de génie d'ailleurs – attention : Sram était un stratège redoutable... à ses heures. Mais il n'était pas présentement au mieux de sa forme. Deux possibilités alors : soit une larve noire de l'astral s'était glissée en son for intérieur, soit c'était sa conscience qui se manifestait... Une voix résonnait maintenant dans sa boîte crânienne. A vrai dire, c'était à peine une voix, un murmure, ou plutôt un souffle, comme un courant d'air qui vient vous chatouiller...

- Sais-tu s'il y en a ?
- De quoi me parles-tu ?
- Ne fais pas ton innocent ! Le cœur du Monde, le gage de paix et d'harmonie, sans eux rien ne pourrait exister, ils sont au-delà des pouvoirs des dieux !
- Il y en aura ! Sur mes dagues, il y en aura...
- Tu parles tout seul Sram ? », la question avait été lancée par Enutrof, le dieu dragon au corps flamboyant. Il avait rejoint Sram, et déployait ses ailes en un demi soleil.
- Je te saurais gré de m'offrir tes lumières, Enutrof, mais je n'en ai nul besoin !

Enutrof ne prit garde à la remarque du dieu à la tête de mort :

- Ma foi, je crois savoir de quoi tu parles... Figure-toi que, là-bas, tout en bas, j'ai vu un dragon de feu et un dragon d'eau s'ébattre chacun dans leur élément... Je parierai qu'ils doivent être en compagnie de dragons de terre et d'air... Tu le sais comme moi : si des dragons élémentaux peuplent ce Monde, il est probable qu'il abritera bientôt des Dofus ! Ce serait souhaitable d'ailleurs. Sans Dofus, le Monde sombrera dans le chaos, sans qu'aucune vie ne puisse jamais s'y développer... »
- Que veux-tu ? Nous autres dieux sommes à la merci du bon vouloir de ces dragons... sauf ton respect, Enutrof...
- Certes ! Telles sont les lois de l'Univers... Mais crois-moi, nous ne sommes pas prêts de voir nos premiers fidèles croître et se multiplier ! Encore faudrait-il que le cœur de ces dragons palpite d'un amour ardent... Et d'après ce que je sais, les dragons noirs ne sont pas connus pour leurs batifolages ! Ils préfèrent s'entre-déchirer et chercher querelle au tout

« ... leurs sillages stridents formant une étoile à six branches. »

venant… Les dragons élémentaux ? Ils ne pensent qu'à s'amuser. Quant aux dragons blancs, je les connais… De hauts sentiments, nobles et purs, mais rien de passionnel... Ce qu'il nous faudrait, c'est une once de sensualité, une seule larme de volupté suffirait même sûrement ! Sans cela, on peut attendre longtemps avant que l'un de ces dragons ne donne un Dofus !
Sram croisa ses longs doigts effilés sous son menton. Il jeta un œil distrait au loin, du côté du dieu Sadida. Le dieu menait une sarabande, il se déhanchait, agitait les bras, et des êtres minuscules faisaient de même à ses pieds…
- En voilà un que le destin du Monde n'inquiète pas ! » lâcha Enutrof d'un air désabusé.
- Mais son art pourrait nous être bien utile… » dit Sram, « Suis-moi ! ».

Sram et Enutrof apparurent auprès de Sadida. Le dieu au masque crénelé continuait de danser tout en les observant du coin de l'oeil.
- Aurais-tu un instant à nous accorder, dieu Sadida ?
- Je suis en plein rituel d'invocation ! Arrêter m'est impossible ! C'est comme si on demandait à la pluie de s'immobiliser !
- Je le fais tout le temps ! » marmonna Enutrof à l'adresse de Sram.
- Oui, mais toi tu n'es pas respectueux du cycle de la nature… » chuchota ce dernier avant de reprendre tout haut :
- Dieu Sadida, tu sais ce qu'il nous faudrait ? Que tu envoûtes chacun des dragons du Monde des Dix… Un bel envoûtement dont tu as le secret, qui enchante ces tas d'écailles !
- Et pourquoi ferais-je cela ? » dit Sadida tout en dansant.
- Eh bien sinon, il pourrait arriver la même chose que la dernière fois : le coup de la météorite ! Tu sais bien ce qui est arrivé à ce Monde tout bleu dont parlait Osamodas tout à l'heure ?
- Tu veux dire qu'il n'était pas protégé par des Dofus ? Et qu'il en est de même pour le Monde des Dix ? Fâcheux, très fâcheux pour nous tous… ». Cette fois-ci, Sadida stoppa sa danse.

« Le dieu au masque crénelé continuait de danser... »

- Mais nous pourrions aider un peu ces dragons » dit Enutrof. « Je me targue d'en connaître un bout sur la psychologie draconique : en vérité, s'ils éprouvaient le plus noble des sentiments, *l'amour*, il est sûr qu'une flopée de Dofus serait créée ! »

Enutrof laissa à Sadida le temps de réfléchir, puis ajouta :

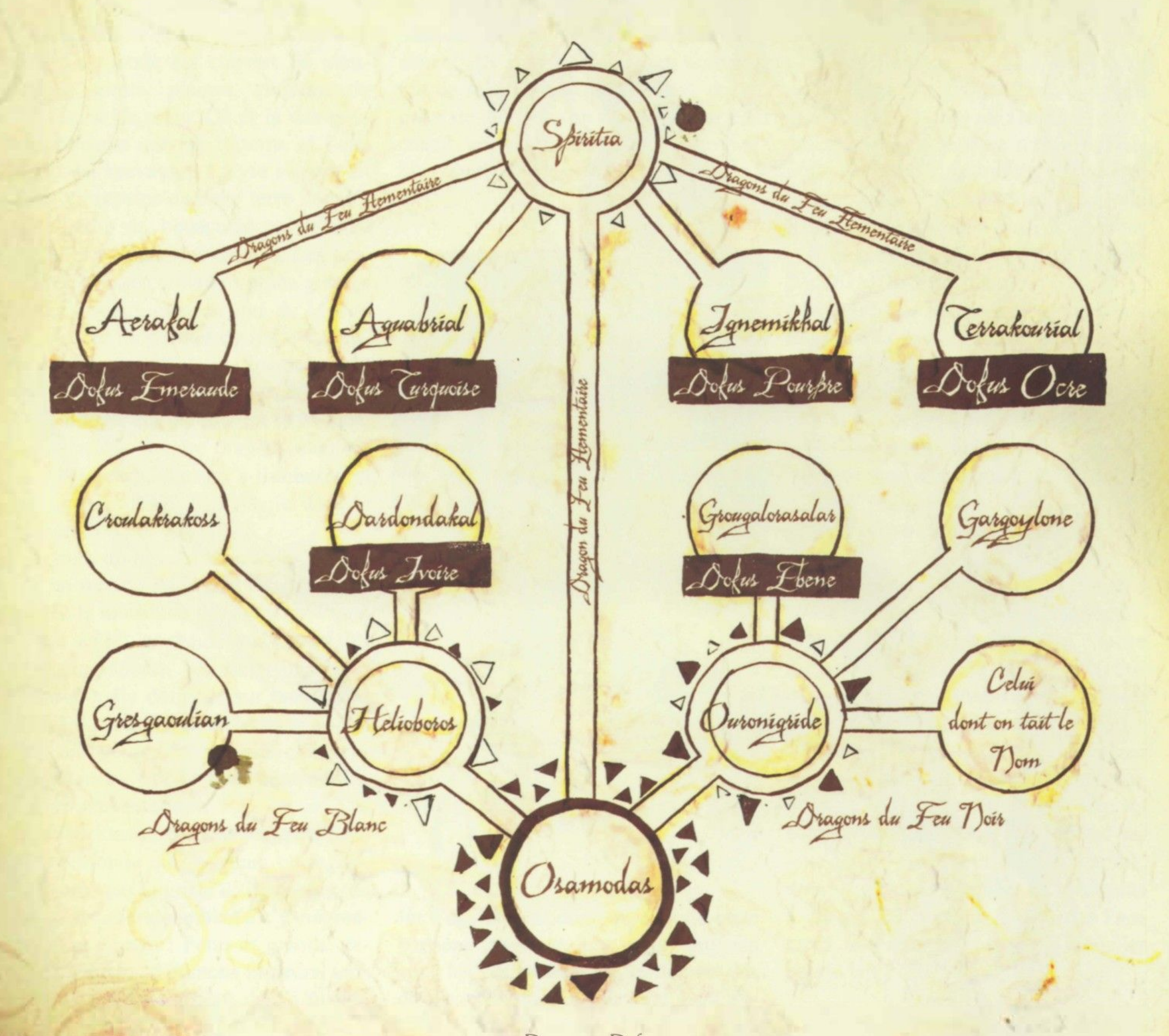
- Tu pourrais peut-être confectionner des poupées à leur image…

- Elaborer un envoûtement d'amour… » reprit le dieu feuillu. « Et, éventuellement, donner la vie à une créature charmeuse de dragons ? Oui, tout cela me semble possible. »

- J'aime lorsque tu parles comme ça, dieu Sadida ! » s'exclama Sram.

Des doigts habiles de Sadida naquirent des poupées qui étaient à l'image des dix dragons : trois poupées noires, trois poupées blanches et une pour chaque dragon élémental : Aerafal le dragon de l'Air, Aguabrial le dragon de l'Eau, Ignemikhal le dragon du Feu et Terrakourial, le dragon de la Terre.

Les créatures de Sadida se révélèrent être de véritables armes de séduction… Il faut dire, que le dieu les avait revêtues chacune d'une peau de *Kralamoure* moulante, et qu'il avait prit soin aussi de leur donner des *bâtons d'amour*. Les effets de ce bâton étaient bien connus sur les Kralamoures mâles qui tombaient fou d'amour dès qu'ils en sentaient les effluves. Avec un peu de chance, s'était dit Sadida, il en serait de même des dragons... Mais plus que cela, ces poupées étaient des miroirs d'amour... Lorsque le premier dragon vit la créature qui lui était destinée, il n'admira ni les nuances moirées de la peau de Kralamoure, ni le bâton. il succomba tout simplement aux reflets de son propre coeur : c'était comme si une part de lui-même se trouvait devant lui. Pour une créature aussi narcissique qu'un dragon, c'était comme vivre un rêve éveillé ! Et cet amour magique se condensa tant et si bien qu'il prit la forme d'un œuf. Tous les dragons furent séduits : un à un, ils tombèrent fou amoureux. Ainsi, les Dofus furent engendrés…



« ... des poupées qui étaient à l'image des dix dragons. »

- IV -
Dofus

A chaque fois qu'un Monde reçoit le don des dieux, dragons et Dofus y apparaissent - pour peu que les dragons y mettent du leur ! Bientôt, les œufs de dragon battront d'une seule et même pulsation, elle se propagera sur le Monde et y fera régner l'harmonie. Les petits dieux, dieux mineurs, minoritaires, dieux de rien, apprennent l'existence du Monde des Dix (les démons également, dont Rushu, l'un d'entre eux, et non des moindres).

Quelques siècles, quelques millénaires se sont peut-être écoulés, personne ne le sait plus. Mais les dix dieux ont suivi avec intérêt l'évolution du Monde. Depuis quelques temps, des nuages dodus et rondelets dodelinent dans le ciel, les deux luminaires célestes alternent leur course lente, l'un le jour et l'autre la nuit. Le monde est couvert de montagnes, forêts, plaines, rivières, de fleuves, et de mers. Çà et là des geysers fumants crèvent la terre, et l'eau sourd des crevasses. La vie s'épanouit dans les recoins de cette terre nouvelle. L'herbe rit, bousculée par le vent chaud et humide des plaines. Les premières pousses croissent et les graines colportées aux quatre coins du Monde promettent de germer de mille façons. Des créatures s'ébattent librement dans les champs et les plaines. Les dieux ont leurs fidèles qui parcourent le Monde. Les Œufs des quatre dragons élémentaux battent maintenant à l'unisson, et leur aura propage l'harmonie dans le Monde.

Les trois dragons d'Osamodas en ont fait un monde influençable par la magie. Et la multitude des petits dieux est venue aussi ; les dieux sans fidèles, les dieux impubères, les dieux incultes... Celui-ci a élu domicile sur une feuille de frêne, celui-là se délasse les pieds dans une gouttelette de rosée ; ils peuplent le monde de leur présence minuscule et enchanteresse.

Et les légions de démons lorgnent aussi sur ce Monde qui, rumeurs ou ragots, a été créé par la griffe d'Osamodas, un des dieux qui ressemblait à s'y méprendre à un démon ! Petits et grands, démons majeurs et démons mineurs, tous se pressent à la lisière de l'Univers. Naturellement, il leur est défendu de poser ne serait-ce qu'un seul orteil poilu au-delà de la limite connue de tous les démons. Un pacte a été scellé entre les dieux d'ici et les démons de là-bas. Ce pacte défend aux démons d'envahir l'Univers avec un grand « U »... Il ne faut pas les plaindre, car qui connaît les démons, sait qu'ils ont de bonnes raisons d'être enfermés dans un univers[1] fait de soufre et de pierres, sans doute pavé de bonnes intentions, mais très chaud, voire suffocant et assez invivable quand même.

Ils s'agglutinent donc au-delà de cette barrière invisible. Les plus bruyants sont les petits démons, le démon des étrons, celui du moisi, le démon du pus jaune, celui du pus vert, et celui des carcasses et des asticots, le démon du furoncle et de la verrue, bref, toute la populace démoniaque, curieuse et agitée, celle des jours de fête.

Soudain des cris et des protestations s'élèvent dans le brouhaha. C'est Rushu, le démon le plus puissant de cette partie de l'univers. Il fend la foule de ses congénères à grands coups de fouet. Des bouts de cornes, des touffes incandescentes, des dents et même parfois un bout d'oeil ou d'oreille volent tout autour de lui. Il se place au devant de tous les autres, jouant des coudes pour voir ce qui se trame du côté du Monde des Dix. Il hèle les dieux :

« Mes frères ! Est-ce bien un nouveau Monde que vous entourez de votre attention la plus grande ?

- C'est exact ! » rugit le dieu Iop. « Et tu n'es pas invité à nous rejoindre Rushu ! Cinq dieux aux côtés d'Helioboros pour cinq aux côtés d'Ouronigride, c'est la règle ! C'est l'équilibre ! Et cela est rare ô combien !! ».

Aussitôt, Rushu plisse les yeux. Il passe sa langue en fusion sur ses dents aiguisées, ce qui, ailleurs que dans la bouche de Rushu, conduirait à des effets divers, monstrueux et terrifiants. Un sifflement strident se fait entendre.

- Bien, seigneur Iop... Il en sera ainsi » persifle Rushu. « Je serai respectueux du *pacte* et je réponds de mes démons comme de moi-même... ». Rushu tapote la tête d'un petit démon écarlate, dont l'épiderme grésille un peu plus à chaque tapotement. La déesse Féca serre imperceptiblement son bouclier contre elle.

[1] avec un petit « u ».

« ... et la multitude des petits dieux est venue aussi ! »

- Et qu'en est-il des Dofus ? Y a-t-il des œufs sacrés sur ce Monde ? » demande Rushu.
- C'est possible » dit la déesse Crâ. Elle sent son arc vibrer dans sa main, comme une invitation à ne pas trop en dire. Il ajoute, sur un ton innocent : « Ce Monde n'est-il pas peuplé de dragons ? ».
- Certes oui ! », acquiesce la déesse.
- Nous pourrons affirmer la présence des Dofus lorsqu'ils auront commencé à battre. Et pour cela, pour décompter leurs pulsations, il nous faut une horloge, une horloge divine ! » clama Iop.
- Et qui mieux que toi pourrait la fabriquer, n'est-ce pas Xélor ? », dit Ecaflip, le dieu chat.

Xélor sourit sous ses bandelettes. Il vient d'entendre le premier battement émis par le premier des Dofus…

« Les légions de démons lorgnent sur ce Monde. »

~ V ~
L'Horloge Divine

L'Horloge divine conçue par Xélor est réglée sur les battements des Dofus. La pulsation unique des œufs sacrés fait régner l'harmonie sur le Monde, mais Rushu, le Seigneur des démons, s'estime lésé...

Tous sont d'accord, c'est au dieu Xélor qu'il appartient de mettre en branle le décompte du temps. Il lève un pan de sa cape et sort son sablier qui ne le quitte jamais. Cet instrument lui sert simplement à figer le temps. (C'est très utile pour réparer les accrocs dans la trame temporelle, lorsque les dates s'effilochent pour finalement être dévorées par des Mitetemps, et que les chronologies frisent comme les antennes d'un vieux papillon Tempousfouguite).

Xélor décrète une trêve de quelques milliers de grains de poussière sidérale, qui commence à s'égrener par le col de son sablier. La course de l'Univers est stoppée, et c'est comme un grand coassement qui se fait entendre pour disparaître enfin. Le silence qui règne va apaiser les fluctuations divines et cosmiques qui parcourent l'Univers. (Il faut dire que Iop et Osamodas, et même tous les dieux du Monde des Dix, ont des principes différents voire opposés. Or, l'harmonie céleste doit être impérative, et l'entente divine être parfaite pour que le temps puisse s'écouler sereinement).

Xélor aurait bien donné un grand coup de gong s'il en avait eu un à disposition. Mais il lui fallait se rendre à l'évidence, ce n'est pas ici, au beau milieu de nulle part, qu'il allait trouver un gong. Après avoir jeté un coup d'oeil circulaire à l'assemblée des dieux, il a fixé son attention sur la voûte stellaire, absorbé par quelque chose que lui seul semble voir, et soudainement, il lève haut les bras dans un envol de bandelettes et de poussières lumineuses, ce qui ne manque jamais d'arracher des petits cris d'effroi aux déesses. (Cette partie du rituel est certes inutile mais ce sont ces petits riens qui font toute la différence).

Il pince la matière inerte de l'espace environnant, puis fait tournoyer son index, comme pour y embobiner un fil invisible. Il en détache un cocon de matière stellaire, lequel se mue instantanément en une myriade d'œufs minuscules aussitôt changés en une nuée d'éphémères dorés.

Les éphémères, agglutinés côte à côte, forment le corps de l'Horloge - on l'aurait dite faite d'une matière vivante et mordorée. D'un geste, Xélor désigne l'intérieur de l'Horloge et quatre

papillons translucides s'y engouffrent aussitôt. Les papillons magiques sont attelés à la mécanique horlogère. Après quelques battements d'ailes, l'attelage s'ébranle et le mécanisme se met en marche. Le tic tac se fait entendre. Pour être bien certain que les papillons Tempousfouguite sont motivés et concentrés sur leur tâche, Xélor leur adjoint une grenouille dévoreuse de Temps. Bien sûr, il y a quelques ratés au début, et la dévoreuse a plus d'une indigestion... Mais après quelques réglages, Xélor cale enfin l'Horloge sur les pulsations des Dofus : elle égrène maintenant des secondes parfaites.

Xélor scelle le corps de l'Horloge en la couvrant de onze gemmes violettes. Le temps s'écoule désormais. L'attelage des papillons, titillé par la Grenouille collée à leurs basques, présente aux yeux de Xélor l'avantage non négligeable de ne pas devoir être remonté. Bien sûr, il faudra remplacer un papillon de temps en temps, mais ce ne sont pas les Tempousfouguites qui manquent.
Chose remarquable, dans les entrailles de l'Horloge divine est inscrit précisément TOUT ce qui se passe dans le monde. A n'importe quel moment. N'importe quand[1]. En effet, l'Horloge est faite d'éphémères divins. Or chacun de ces insectes naît et meurt en un instant, pour renaître ensuite tel un phénix miniature. Cette combustion spontanée grave chaque événement au cœur de l'Horloge même. Telle une archive boulimique, l'Horloge recèle les faits et gestes de chacun, des premiers cris jusqu'aux derniers soupirs. Et à l'instant où les âmes quittent leurs enveloppes corporelles pour rendre hommage à leur dieu, on peut entendre comme un léger tintement...
Non content que son Horloge sonne les heures, les minutes, et les secondes, Xélor décide de diviser le cadran de l'Horloge en onze mois.

L'Horloge de Xélor est donc réglée sur les pulsations régulières des Dofus répartis sur le Monde. Chaque Dofus bat comme un seul cœur endormi, et l'écho de leurs pulsations se répercute partout... L'Horloge fait l'admiration de tous les dieux. De tous, sauf de Rushu !

Loi universelle ? Maladresse ? Ou volonté des dix ? Rushu, Seigneur parmi les démons, n'a pas été invité pour siéger au Panthéon du Monde. Le *pacte*, signé il y a fort longtemps par les dieux et ceux de sa race, lui interdit d'envahir le Monde. De rage, il s'empare de l'Horloge et laboure grossièrement les gemmes de sa main griffue. A force de griffer les pierres, il les entaille suffisamment pour ajouter un douzième mois : Descendre, le mois des démons. Par les interstices des pierres, il glisse des larves noires et gluantes chargées de ralentir la course des papillons durant le mois démoniaque[2].
L'entaille faite à l'Horloge n'a pas laissé pas le Monde indemne. Avidité et convoitise s'y sont infiltrées. L'harmonie est rompue. Et les Dofus battent maintenant chacun à leur propre rythme.

Dans leur désir d'équité, les dieux tolérèrent toutefois le mois de Descendre. Xélor, l'esprit génial qui avait conçu l'Horloge, fut nommé Grand Gardien du Temps et il nomma un *protecteur* chargé de veiller sur chaque mois de l'année. Rushu argua que seul l'un des siens pourrait éviter aux larves de pourrir dans l'Horloge :il imposa Djaul, le Grand Patojeur, comme protecteur du mois de Descendre. La seule mission que ce démon s'accordera jamais est de faire en sorte que les jours sombres du mois de Descendre soient les plus longs et les plus nombreux de l'année.

L'Horloge archiva la liste des protecteurs nommés par Xélor comme suit :

- SOLAR, gardien de l'ordre de Iop, protecteur de Javian.

- SILVOSSE, héros humain, maître des boutures, protecteur de Flovor.

- MENALT, guerrier centaure de l'ordre du Cœur Vaillant, protecteur de Martalo.

- SILOUATE, le Minotoror, protecteur de Aperirel.

- ROSAL, maître des fleurs, protecteur de Maisial.

- SUMENS, fervent du dieu Enutrof, protecteur de Juinssidor.

- HECATE, démon femelle mineur, protectrice du mois de Joullier.

- POUCHECOT, le grand fruité, protecteur de Fraouctor.

- RAVAL, le terrible, protecteur de Septange.

- MAIMANE, le stabilisateur, protecteur d'Octolliard.

- BRUMAIRE, le seigneur macabre, protecteur de Novamaire.

- DJAUL, démon et fidèle de Rushu, protecteur de Descendre.

[1] Là maintenant par exemple.
[2] Descendre est d'une durée variable : Rushu ne disposant pas du talent d'horloger de Xélor, ses larves ralentissent la marche du temps avec plus ou moins de succès.

« L'Horloge de Xélor est réglée sur les pulsations régulières des Dofus. »

« L'attelage des Papillons, titillé par la Grenouille collée à leurs basques. »

~ VI ~
NAISSANCE DE BOLGROT

Parmi les faits dignes d'être mentionnés ici, figure la mésaventure d'Aguabrial. Le dragon de l'eau faillit être piégé par Djaul. L'acte de Djaul aurait eu de grandes répercussions sur le destin du Monde.

Dix années se sont écoulées depuis que les protecteurs ont été nommés pour seconder Xélor. Et tous s'acquittent de leur tâche avec zèle. Un seul est rongé par le fiel et l'envie : Djaul, le démon imposé par Rushu. Son humeur est belliqueuse et les autres protecteurs tolèrent sa présence sans pour autant lui témoigner aucune marque de respect. Certains même le considèrent comme un usurpateur... Seul Brumaire semble ne pas le mépriser. Quant à Maimane et ses propos de tempérance, ils hérissent le poil du démon ! Le protecteur de Descendre parcourt donc le Monde des Dix, solitaire. Chaque seconde écoulée sous la garde d'un autre protecteur attise sa haine. A force d'arpenter le Monde de long en large, il devient coutumier des habitudes de chacune de ces créatures. Grand amateur d'âmes et des secrets qu'elles recèlent, il est à son aise pour épier les faits et gestes de chacun. A la fin de la dixième année, il a vu beaucoup de choses, et en a entendu encore plus. C'est à la faveur d'une nuit d'Octolliard à la pénombre épaisse, qu'il s'infiltre dans l'antre d'Aguabrial, le dragon de l'eau. C'était Rushu son maître qui lui avait indiqué les chemins à suivre pour trouver la cachette du dragon. Car bien qu'il connaisse le monde sur le bout des doigts, il n'a pas encore découvert un seul de ces fameux Dofus dont lui a parlé son maître. C'est l'automne, et les pluies sont plus abondantes que d'ordinaire. Djaul a parcouru la moitié du pays pour rejoindre la grotte d'Aguabrial, pataugeant dans les eaux ruisselantes[1] . Il a pénétré dans l'antre du dragon et est resté de longues heures figé dans l'ombre, parmi les stalagmites et les crapauds

bleutés. Le démon a couvé du regard le monticule d'or au milieu de l'antre, et surveillé les allées et venues du dragon. Mais il n'a pas vu l'ombre d'un Dofus... Aguabrial n'en garderait-il aucun ? Djaul en est à ses réflexions lorsque l'idée lui vient d'ensorceler l'eau des pluies qui s'écoule tout autour de la grotte : aussitôt une ondine aux formes généreuses sort des eaux ; le démon l'a faite terriblement belle. En un clin d'œil et quelques battements de cils, elle séduit le dragon bleu. Si l'amour que le dragon lui porte est suffisamment fort, il se condensera en un Dofus. Telle est la magie draconique, et le démon le sait. Aguabrial offrira-t-il à sa belle un œuf en gage de son amour, comme l'espère Djaul ?

Quelques semaines plus tard, la patience du démon semble récompensée. Une lueur turquoise émane d'une forme oblongue posée au sommet du trésor d'Aguabrial... Un Dofus ? Djaul est posté trop loin pour en être certain. A la faveur de l'obscurité, le démon rampe plus près, encore plus près...C'en est un ! Un Dofus turquoise ! Ce n'est certes pas un Dofus Ivoire ou Ebène, mais cela suffit à l'appétit de Djaul. Rushu sera satisfait... Durant un mois entier, Djaul veille, par l'intermédiaire de l'ondine, à ce que la magie de l'œuf se développe. Elle réclame au dragon que l'œuf soit constamment chauffé par son souffle magique, et ses pouvoirs gagnent en puissance ! Quant à Aguabrial, il n'y voit que du feu[2]. La ruse de Djaul aurait été parfaite si Ereziah Melkewel, un alchimiste ami du dragon (et aussi un exorciste excellent), n'avait pointé le bout de son nez... Le reste appartient à la légende.

Ereziah était venu demander conseil au dragon au sujet d'un désenvoûtement aqueux qui lui posait problème. A la vue de l'ondine, il soupçonna un subterfuge démoniaque... L'ondine était d'une grande beauté... Sa chevelure brune encadrait un visage aux traits fins et au teint de lune. Ses yeux bleus, son nez mutin, ses lèvres nacrées... Une tunique de lin qu'elle portait à même la peau soulignait son galbe avantageux. Elle était de plus une fine cuisinière... par les trois dragons d'Osamodas, tout cela était trop incendiaire pour être honnête ! Mais il en fallait plus pour

[1] C'est à Silvosse, qui a assisté à la pénible progression du démon dans l'eau, que Djaul doit son surnom de « Grand Patojeur ».
[2] ce qui est un comble pour un dragon d'eau.

troubler Ereziah. Il avait feint de tomber sous le charme de la créature magique et lui avait promis un bijou « dont la splendeur n'aura d'égale que ta beauté, Ondine ». Il avait juré également à son ami de revenir pour voir le précieux Dofus, et de lui faire don d'un pouvoir magique. « Pourquoi pas ? » avait pensé Djaul, « Les magies croisées d'un dragon et d'un alchimiste ne peuvent lui nuire. Au contraire ! Ce Dofus sera parmi les plus puissants qui soient. » Ereziah était revenu le jour suivant chargé d'un paquet mystérieux. Sous les yeux d'Aguabrial, de l'ondine et de Djaul il avait dévoilé une sculpture étrange quatre têtes accolées aux mâchoires proéminentes. Il les appellait « les têtes à clic et à clac » et leur avait présenté les têtes comme «une mécanique magique très ancienne et digne de Xélor lui-même, un travail d'orfèvre et de bijoutier». L'ondine, devenue coquette au terme d'un mois d'existence, s'impatientait en se demandant quel présent magique allait lui être offert. - Ondine, pour être digne de ce présent, il faut que tu apparaisses plus belle que tu ne l'as jamais été ! » lui dit alors Ereziah. L'ondine s'était empressée d'obéir, avec un rire cristallin, elle s'était drapée de vapeurs d'eau bleutée. « Tu sera récompensée, belle ondine » dit Ereziah d'une voix de miel. « Passe tes poignets entre les mâchoires magiques et elles te pareront des plus beaux bracelets qui soient ». L'innocente s'exécuta et les mâchoires se refermèrent sur ses poignets si délicats et maintenant parés. de menottes et de chaînes ! « La particularité de ces bracelets magiques, expliqua Ereziah, est qu'ils t'empêchent de puiser l'énergie dont tu as besoin pour vivre. Dis moi, Ondine, de quoi, ou plutôt de qui as-tu besoin pour vivre ? ». Tombée à genoux, l'ondine arrondit la bouche pour répondre, mais elle n'en avait plus la force. Aguabrial s'apprêtait à protester lorsque Djaul, voyant sa ruse découverte, sortit de l'ombre. Son sortilège Djaul était brisé. Il abandonna le Dofus et s'enfuit.

Aguabrial, furieux de s'être laissé abuser par un démon, versa une larme de colère sur la créature de Djaul. La belle ondine n'était en réalité qu'un succube à l'agonie. Aguabrial acheva la créature en l'emportant dans un torrent d'eau courroucée. Il s'apprêtait à détruire le Dofus - à ses yeux la preuve de sa faute - mais alors qu'Ereziah tentait de le raisonner, le Dofus se mit à éclore. La coquille vola en éclats et un jet de vapeur bleue en sorti. Bolgrot, dont la naissance avait été provoquée par les artifices et la convoitise de Djaul, était né.

Restait le Dofus Turquoise originel, celui qui faisait partie des quatre Dofus élémentaux. Enseveli sous l'or du dragon, il était à l'abri de la convoitise et du vol. Enfin, c'est ce que pensait Aguabrial. Car lorsque Bolgrot nacquit, l'œuf avait frémi. Sa pulsation était devenue irrégulière. Désormais, les Dofus ne battaient plus en rythme, et l'harmonie ne s'écoulait plus sur le Monde.

Dofus Turquoise

Bolgrot

« L'idée lui vint d'ensorceler l'eau des pluies,
et aussitôt une ondine apparut. »

-VII-
Les Larmes de la Déesse

Selon l'érudit Hel Munster, un battement d'ailes de Moskitos peut provoquer une tempête à l'autre bout du Monde. Lorsque le démon Djaul a tenté de dérober un Dofus, la première vague d'ombre s'est étendue sur le Monde...Mais de l'obscurité jaillit parfois la lumière ! Une nouvelle déesse accède au panthéon.

Djaul court à perdre haleine, traversant les champs inondés et les forêts boueuses. Tenter de berner un dragon bleu, est périlleux. Echouer est désastreux : les environs sont noyés sous une pluie battante. Toute cette eau se transformera en torrents, en ruisseaux qui rapporteront à Aguabrial le moindre de ses mouvements. Combien de jours se sont écoulés depuis qu'il a essayé de berner le dragon ? Impossible à dire... Reclus dans l'antre d'Aguabrial, Djaul a perdu le fil du temps. Et les pluies qui tombent depuis Octolliard noient les paysages et effacent la marche des saisons. Djaul a alors l'idée d'user de son privilège de protecteur pour consulter l'Horloge Divine. Elle apparaît à sa demande. Chaque gemme violette brille d'un feu intense. Le démon lui fait face et alors qu'il déchiffre la date, il sent la colère monter en lui. Les pluies de Novamaire lui ont paru longues et pour cause ! Brumaire a amputé le mois de Descendre de seize jours ! Aussitôt, Djaul déchaîne la glace de Descendre sur le Monde. Au moins l'eau restera muette un moment... Pendant deux semaines, le démon séjourne dans la pénombre des forêts du Sud, ruminant son échec jusqu'à la fin de Descendre, alourdissant les terres de neige et de glace. Mais le 31 Descendre, sa vengeance est prête.

Ce jour là, comme chaque année, Solar monte sur les hauteurs d'Amakna. Il s'apprête à clamer le début de Javian et le commencement d'une année nouvelle. Djaul l'attend, tapi dans l'ombre. Au douzième coup sonnant minuit, le démon bondit et laisse exploser sa rage et sa furie. Solar est surpris par l'attaque mais se défend en guerrier. Le combat des deux protecteurs est d'une violence telle que les pierres et les roches alentours en gardent les blessures[1]. Solar, frappé à mort, s'écroule sans vie. Victorieux, Djaul précipite la dépouille du protecteur de Javian au bas des montagnes d'Amakna. Ce mois de Descendre allait être l'un des plus longs et rudes que connaîtraient les habitants du Monde des Dix.

Famines, épidémies et pillages ravageaient les campagnes. Les habitants étaient démunis face à une telle situation. Seules les déesses semblaient prêter attention à leurs disciples. Fécas et Crâs pouvaient user de leur feu magique pour se prémunir du froid[2] . Les Eniripsas pouvaient compter sur leur art du soin qui leur permettait de subsister. Quant aux autres, ils s'affaiblissaient chaque jour davantage. Il n'était pas rare de voir des aventuriers autrefois fiers, des guerriers jadis glorieux, morts de froid et d'épuisement sur les routes, et recouverts de glace.

Un jour enfin, un prophète vint. Il disait avoir été bûcheron, et maintenant il prêchait la parole de la déesse Sacrieur. Une déesse nouvelle venue ? « Oui ! », répondait le prophète. « Les malheureux lui jurent fidélité en lui remettant leurs souffrances, et grâce à la déesse ils recouvrent force et vigueur... ». Des prières s'élevèrent dans les contrées pour que les tourments cessent. Mais ces prières-là n'étaient plus destinées aux dieux qui semblaient insensibles, mais à la déesse Sacrieur, qui paraissait être une déesse de compassion. Elle qui ne vivait que par la foi d'une petite centaine de disciples, vit des fidèles affluer de toute part. Les douleurs infligées par le froid étaient compensées par les forces que la déesse octroyait à ses fidèles. Les fidèles sacrieurs marchèrent des landes de Cania jusqu'au port d'Amakna, afin de convertir ceux qui le voulaient. Le prophète déclamerait par la suite ces quelques alexandrins :

[1] Les paysans ont nommé certaines roches du massif de Cania en souvenir de ce combat. Les lieux dits des « Griffes de Djaul », « La lame du démon », « La chute de Solar », en sont autant d'exemples.
[2] Grâce aux sorts tels que Glyphe ou Flèche Enflammée.

« Une larme roule sur la joue de la déesse... »

Nous partîmes cinq cents ;
mais par un prompt renfort.

Nous nous vîmes trois mille
en arrivant au port,

Tant, à nous voir marcher
avec un tel visage,

Les plus épouvantés
reprenaient de courage !

Ces vers eurent un tel renom qu'ils traversèrent l'espace et le temps et furent repris par un écrivaillon beaucoup plus tard, dans un autre Monde... mais c'est une autre histoire ! De son côté, Djaul avait suivit l'avènement de la déesse avec grand intérêt. Il se demandait comment tirer avantage de la situation. Perché dans les cimes d'un hêtre, il observait les mouvements des sacrieurs lorsqu'il sentit soudain une main l'agripper et le tirer violemment en arrière. Surpris, il n'eut le temps de se rattraper aux branches et dégringola jusqu'en bas. A moitié assommé par sa chute, il vit Silvosse, le protecteur de Flovor, se dresser devant lui, les poings serrés sur le manche d'un marteau massif.

« Démon, mes arbres gèlent ! Par ta faute !! Et toi, Djaul le Patojeur, tu viens, tu plantes tes griffes dans l'écorce de mes frères ! Et tu crois t'en tirer comme ça ? Celui-là, (il désigna l'arbre), ne supporte plus ta présence dans ses branches... Et moi non plus ! ». Djaul eut à peine le temps d'esquiver le coup que lui assénait Silvosse. Tout autour de l'acier du marteau, la neige fondit instantanément.

« Place ! Fais place, Djaul ! Le mois de Flovor commence ici et maintenant. Ôte-toi de mon chemin, et ne cherche jamais à entraver Flovor ! Je ne voudrais pas mêler ton sang à la sève de mes arbres... » lui dit Silvosse d'une voix rauque. Djaul se releva et, encore titubant, se dirigea vers le Sud.

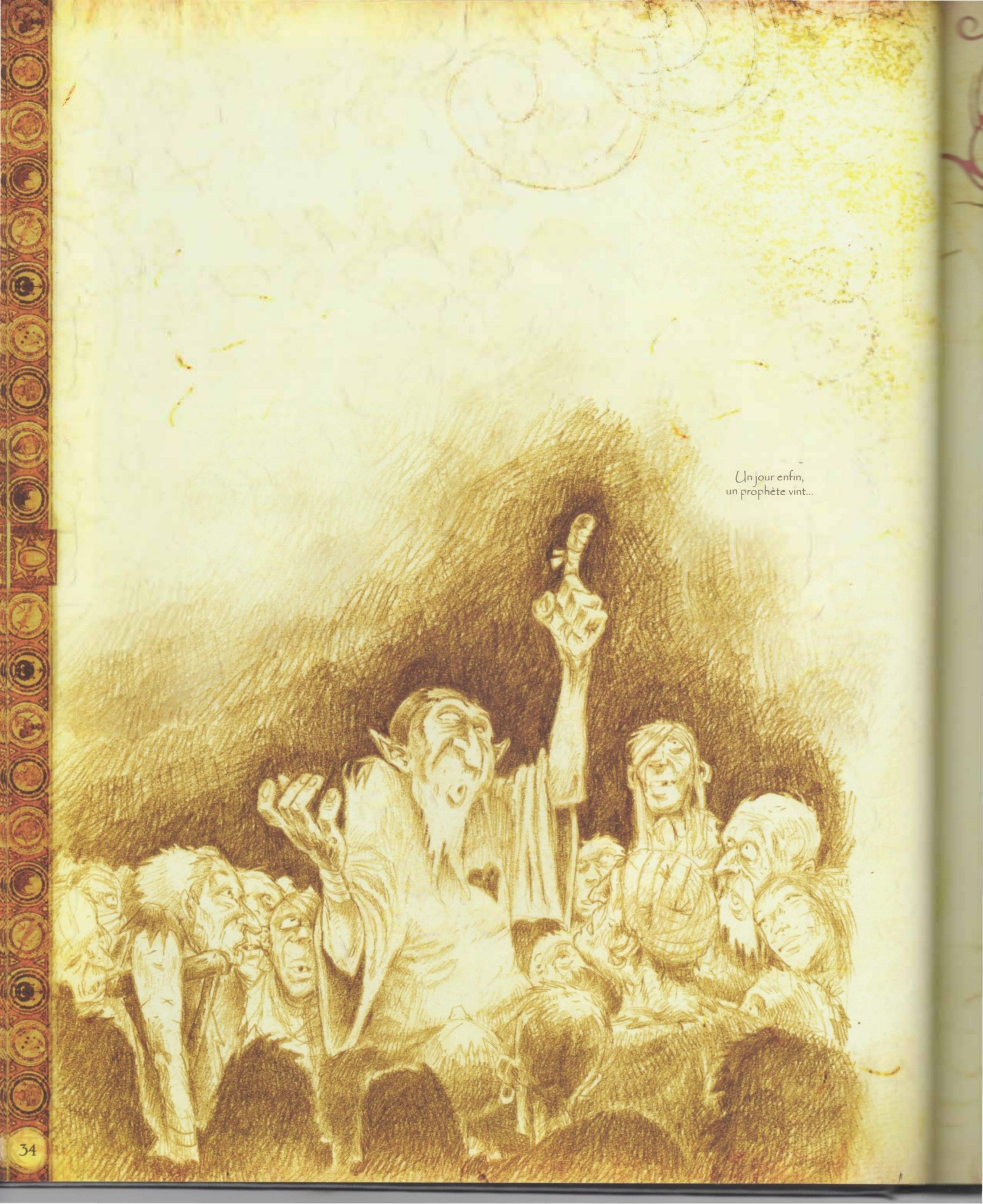
Au même moment, l'assemblée des dieux s'était réunie pour accueillir la déesse Sacrieur. « Qu'a t-elle fait pour mériter sa place !? » vociféra Rushu qui ne se tenait jamais loin du Monde. « Tu le sais comme nous, Rushu. Elle a simplement des fidèles qui croient en elle. » répondit calmement le dieu Iop. Il ajouta « Et ils sont plus nombreux chaque jour ! ».

- J'exige une preuve ! Elle n'en est pas digne ! Je le sais ! » cria Rushu en pointant du doigt la déesse qui restait impassible.

- Il n'y en a nul besoin » répondit encore le dieu Iop, mais avant qu'il ait pu ajouter un mot, la déesse Sacrieur prit l'Horloge divine entre ses mains. Elle la tenait tel un oracle. Chaque seconde écoulée murmurait la vie du Monde... Elle, et tous les autres dieux, entendirent la souffrance et l'effroi des habitants d'Amakna. Ils étaient en proie aux peurs les plus folles, et dans le chœur de plaintes qui s'élevait, les dieux percevaient pourtant une note douce et grave, celle de l'apaisement. Prise de compassion, une larme roula sur la joue de la déesse, tomba sur l'Horloge divine, s'infiltra dans les rouages, et glissa sur la grenouille dévoreuse de temps qui coassa de surprise... L'Horloge, soudain vivante, fut prise d'une unique convulsion : l'espace et le temps, passé et présent semblèrent se froisser...

A cet instant, Xélor prédit que Bonta et Brâkmar, les futures villes rivales, seraient détruites lors de la guerre des cités, et que, grâce à la larme de la déesse, elles rejailliraient du néant dans lequel l'Histoire les aurait jetées. Cette fois, Xélor ne toucherait pas à cette anomalie chronologique : ce serait une seconde chance offerte aux deux camps.

Rushu, d'abord interloqué, arbora un large sourire satisfait, et quitta l'assemblée à grands pas. Le Monde des Dix s'appellerait désormais le Monde des Onze.



Un jour enfin,
un prophète vint...

-VIII-
L'Aurore Pourpre

Un âge de ténèbres s'abattit sur le Monde. Nul ne le savait encore mais l'aura harmonieuse des Dofus, elle qui baignait le monde de sa douceur, était souillée. Et le désordre qui s'insinuait progressivement dans les contrées, allait durer jusqu'à ce que la guerre éclate entre Bonta et Brâkmar, les deux cités nées de l'effort des gardiens des mois.

L'histoire des chevaliers de l'Ordre du Coeur Vaillant, aurait dû faire partie de l'Histoire avec un grand « H », celle qui est inscrite dans les grimoires, celle qui fait ériger des statues. Guidés par Ménalt le centaure, leur destinée, tragique ô combien, aurait dû être narrée par tous les hérauts et les bardes du Monde des Onze, et être gravée dans le marbre pour traverser les âges... Nenni ! Car leur sort inspire la crainte à ceux qui l'évoquent et si leur histoire est parvenue jusqu'à nous, c'est qu'elle est contée à voix basse, lors des veillées nocturnes... car elle est un avertissement adressé aux jeunes gens téméraires et imprudents.

Vous seriez bien en peine de trouver d'autres traces que ces histoires chuchotées la nuit, car les chevaliers disparurent tous, corps et âmes, par une nuit froide de Septange. C'était au commencement du Monde...

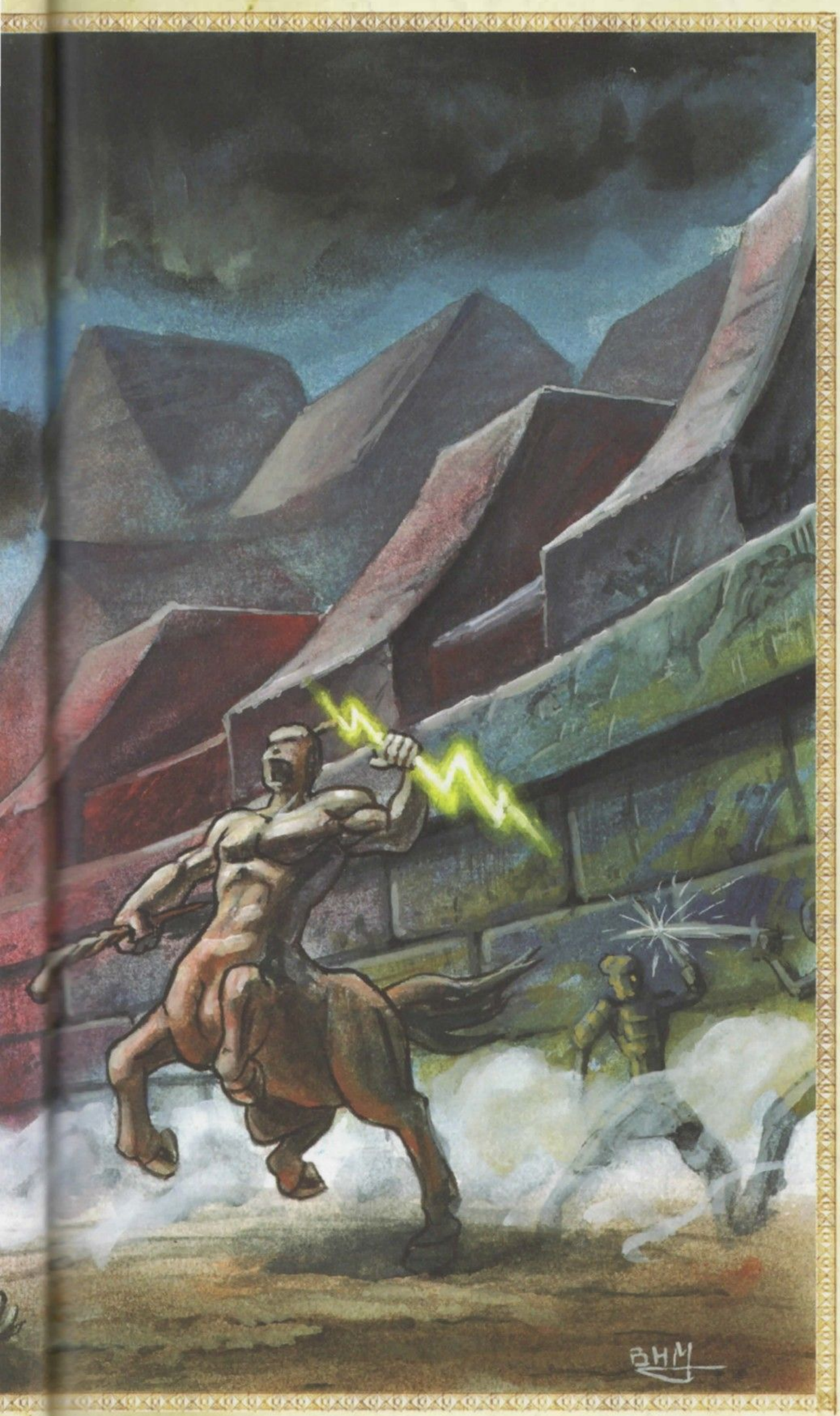
Rushu avait broyé l'un des quartiers de l'Horloge de Xélor et imposé Djaul comme gardien de Descendre. Le lige de Rushu avait depuis jeté une ombre de peur sur le Monde : le grand Solar était mort de sa propre main. Et s'il n'avait pas réussi à dérober le Dofus gardé par Aguabrial, sa tentative avait fait naître un dragon du nom de Bolgrot, colérique et imprévisible. Ce dragon, Djaul le pressentait, pourrait servir ses desseins, tôt ou tard. Tout cela avait créé un courant d'instabilité dans le Monde, et l'aura protectrice des Dofus s'était trouvée entachée par tant de convoitise...

Malgré cela, Rushu restait insatisfait. Le Seigneur des démons voulait devenir un dieu lui aussi, et être vénéré par des fidèles qui seraient à son image. Mais cela lui avait été refusé ! Et une déesse, celle qu'on nommait Sacrieur, lui avait ravi sa place au Panthéon ! En guise de compensation, Rushu avait demandé à Djaul qu'il lui édifie une ville entière. Cette ville serait son temple. Et lui aussi, aurait ses fidèles ! Car Rushu comptait convertir les disciples des autres dieux à son propre culte : ils arboreraient des ailes rouges, et seraient semblables à des démons ! C'est ainsi que la cité de Brâkmar, édifiée en une nuit par Rushu lui-même, fut consacrée au culte du seigneur démon...

Xélor, de son côté, avait jugé que Jiva était digne de prendre la succession de Solar. Il avait aussi demandé à Menalt, guerrier centaure et commandeur de l'Ordre du Coeur Vaillant, d'être le protecteur de Martalo, le mois des tempêtes et des giboulées. Menalt avait accepté. Comme Jiva et Pouchecot, respectivement protectrice et protecteur de Javian et Fraouctor, il avait élu domicile dans la nouvelle ville de Bonta. Un mois avait suffi aux trois protecteurs, aidé par les dix dieux, pour bâtir cette ville qui devait s'opposer à l'ascension de Brâkmar et au culte de Rushu. Une année allait s'écouler avant qu'elle ne connaisse sa première bataille.

L'aube du 12 Septange de l'an 26 était froide, et la lumière peinait à percer les ténèbres. La route de Bonta, tenue par les chevaliers de l'Ordre, était blanchie par les premières gelées ; les sentinelles étaient engourdies par ce froid précoce. Elles se tenaient autour des braseros et ne parvenaient pourtant pas à se réchauffer. La forêt, qui d'ordinaire commençait à bruire de mille bruits à cette heure matinale, aurait été totalement silencieuse s'il n'y avait eu ce cri entendu à plusieurs reprises pendant la nuit. Les sentinelles n'y avaient d'abord pas pris garde mais elles scrutaient maintenant l'obscurité tout là-bas, en direction du sud. Le cri - ils doutaient qu'il fut sorti du gosier d'un animal ordinaire - s'était rapproché. Le capitaine de faction soupçonnait une ruse de l'ennemi. Les brâkmariens avaient été bien calmes ces derniers temps, sans doute trop. Il dépêcha un messager vers Bonta.

« Hyrkul est mon nom, et tu l'emporteras dans l'autre Monde, Centaure ! »



Soudain, le cœur de la nuit s'agita ; des présences se mouvaient au-delà de la ligne de vue des sentinelles ! Après quelques secondes de stupéfaction, elles se ruèrent sur les cloches d'alarme… Trop tard ! Une clameur sauvage couvrit les tintements. Les chevaliers entendirent résonner des tambours de guerre. C'était une attaque ! Des troupes amassées de part et d'autre des monts de Sidimote, déferlaient vers eux. Leur tumulte faisait trembler la terre. Et le jour ne se levait pas.

A Bonta, Jiva avait fait donner l'alarme, et galvanisait les miliciens : il leur faudrait tenir si l'attaque ennemie parvenait jusqu'à la ville. Elle exhortait les défenseurs, postant les archers aux meurtrières et les fantassins derrière les portes. Au-delà des enceintes, le martèlement étouffé des troupes en marche leur parvenait. L'ennemi gagnait du terrain, et rapidement ! Cela n'augurait rien de bon... Menalt et Pouchecot avaient rejoint Jiva. Après un bref échange, ils acquiescèrent tous trois. Jiva dirigerait la défense de la ville. D'un commun accord, Menalt et Pouchecot prirent chacun la tête d'une escouade de cinquante chevaliers de l'Ordre du Coeur Vaillant. Parmi ceux-là, une bonne moitié étaient des centaures rangés sous les ordres de Menalt, les autres étaient des fantassins férocement armés.

L'épée tirée, au cri de « Bonta vaincra ! », ils foncèrent porter secours à leurs camarades. Hélas ! Là-bas au loin, les avants postes avaient été engloutis par des hordes de gobelins. C'étaient là quarante chevaliers, pas moins, qui succombaient, submergés par le nombre. Les renforts arrivaient trop tard ! Les troupes bontariennes forcèrent l'allure, et les centaures galopèrent de plus belle. A voir, les gobelins n'étaient que la pointe de l'attaque lancée contre Bonta. L'ennemi grouillait devant eux. L'aube semblait figée et la nuit ne jamais se finir. Soudain, un jet de flammes pâles et grises flamboya par dessus les troupes gobelines et éclaira faiblement la bataille. Le cri sinistre retentit à nouveau. Les brâkmariens avaient balayé les postes avancés de Bonta. Devant lui,

Menalt vit avec dégoût les chevaucheurs de carne poursuivre les derniers chevaliers en déroute pour les achever. Un Iop sombre, un capitaine de Brâkmar, les commandait, restant lui-même en retrait du combat.

« Les forces de Brâkmar sont grandes, mais pas invincibles ! » dit Pouchecot à Ménalt. « Tes centaures doivent enfoncer les flancs des troupes ennemies. Les gobelins seront pris en tenaille, et pressés de part et d'autre. Je les écraserai ensuite, et toutes nos forces feront face aux chefs de guerre brâkmariens ! Tu sais comme moi que les créatures aux ordres de Brâkmar sont pour la plupart des brutes sans cervelle et indisciplinées. Elles fuiront si leur commandement est décapité. Il sera temps alors de s'occuper de la provenance de ces cris lugubres ! ». Ainsi parla Pouchecot et Menalt acquiesça.

Les chevaliers arrivèrent sur les troupes gobelines... Ce fut une boucherie ! Un carnage ! Un étripage ! Les héros bontariens brandissaient leurs lames, et à chaque coup, des giclures de sang maculaient davantage leurs armures ! Ils s'arrêtèrent enfin pour reprendre leur souffle. Les chevaliers se regroupèrent autour de Menalt et de Pouchecot. Ils n'avaient pas subi de pertes, quelques égratignures au plus. Menalt lança un regard circulaire pour mesurer l'ampleur du combat. L'attaque s'était bien passée. Très bien. Trop bien. Le centaure cherchait le Iop sombre qu'il avait aperçu plus tôt. Le guerrier avait rejoint le reste des troupes brâkmariennes, et refrénait leur ardeur à aller au combat. Composées de squelettes Chafers, elles n'étaient pas venues secourir les gobelins... Et Menalt s'aperçut de leur erreur. Un hurlement retentit alors, assourdissant. A nouveau les ténèbres furent déchirées par un éclair gris. Les gobelins n'étaient qu'un appât ! Le pire allait arriver...

C'était un guerrier, un seul guerrier, vêtu d'une armure noire, un colosse. Il s'avançait vers eux, seul, et les brâkmariens s'écartaient sur son passage. Il hurla, et ce fut comme si les bontariens étaient jetés à terre. Furieux de ce mouvement de recul parmi ses chevaliers, Menalt les exhorta à combattre. Il leva sa lance, et se rua à l'attaque. Pouchecot lui cria d'attendre, mais les centaures se précipitaient déjà à l'assaut des premières lignes ennemies.

Le choc fut terrible, le fracas des armes retentit, les cornes sonnaient et les tambours de guerre battaient à tout rompre. Frappant de taille et d'estoc, Menalt se frayait un chemin vers le chef de guerre de Brâkmar. Si celui-là tombait, la victoire appartiendrait à Bonta ! Menalt pouvait voir combattre le guerrier : à chacun de ses coups, un chevalier tombait, son armure lacérée par l'épée noire. La pointe de sa lame décrivait des courbes et des cercles sans jamais s'arrêter, c'était comme si deux ailes d'ombres fouettaient l'air tout autour de lui. Le guerrier noir avait la même intention que Menalt.

« Je suis Menalt, commandeur de l'Ordre du Coeur Vaillant, protecteur de Martalo ! Qui que tu sois, tes heures sont comptées ! » cria Menalt par dessus le tumulte. La bataille faisait rage tout autour d'eux. Menalt s'était débarrassé de son armure – elle ne lui offrait aucune protection, pire, elle entravait ses mouvements face à un tel adversaire.

« Je vais te faire rendre gorge, centaure ! Prie ton dieu pour qu'il t'ouvre les portes du royaume des morts, à toi et tes chevaliers ! Dis lui aussi que Hyrkul fera tomber Bonta aujourd'hui ! ». Des bouffées de flammes noires s'échappaient de son heaume. Menalt, à présent qu'il pouvait voir son adversaire de plus près, fut stupéfait de voir son ennemi se servir du feu noir comme d'une arme. Il s'écria : « Sacrilège ! Tu souilles le feu d'Ouronigride ! Tu seras maudit pour cela ! »

« Hyrkul est mon nom, et tu l'emporteras dans l'autre monde, centaure ! » vociféra l'autre, et tous deux s'élancèrent pour frapper. En moins d'une seconde tout fut joué ! Menalt brandit sa lance dont la pointe était nimbée d'un feu blanc, il se fendit d'une attaque en pique, visant le creux de la gorge, là où les plaques de l'armure noire étaient suffisamment espacées pour que son coup puisse être fatal. Mais la lance se perdit dans l'esquive du guerrier, ses larges ailes d'ombre tournoyèrent pour cingler le centaure et l'aveugler. Avant que le centaure ait pu lancer une seconde attaque, Hyrkul avait empoigné la hampe de Menalt d'une main, et de l'autre, il l'avait agrippé à la gorge. Ils hurlèrent tous deux, l'un de rage, l'autre de douleur ! Une foudre enflammée jaillit à travers le heaume noir, frappant Menalt au visage durant de longues secondes. Puis le guerrier repoussa le centaure assommé et pantelant pour lui asséner le coup de grâce ; il fit un moulinet avec son épée, la lame tournoya en sifflant pour retomber aussitôt ; elle faucha Menalt qui tomba dans la poussière. Le guerrier continua à faire tournoyer son épée en rugissant : un feu intense venant du fond de sa gorge embrasa sa lame. Les flammes se déployaient, de plus en plus larges et dangereuses. Les chevaliers avaient vu leur chef s'écrouler, et maintenant ils

reculaient. Un dragon de foudre noire était né de l'épée d'Hyrkul. La bête les surplombait de toute sa hauteur. Il plongea à travers les troupes bontariennes. Elles s'embrasèrent instantanément, les chevaliers s'écroulant les uns après les autres ; les autres guerriers de Bonta furent soufflés par l'explosion. Pouchecot ne dut sa survie qu'à sa magie, il s'était enraciné profond dans la terre tel un arbre centenaire. Les armures des chevaliers jonchaient le champ de bataille. Une pluie glaciale se mit à tomber. Les hordes brâkmariennes se remirent en marche vers Bonta. Hyrkul se planta face à Pouchecot, transformé en un arbre énorme. Il s'était protégé mais réduit à l'immobilité du même coup. Le colosse noir éclata d'un rire sinistre.
« Je te taillerai un cercueil dans ton propre bois, Pouchecot ! Mais avant cela… je veux voir la tête de Jiva se balancer à tes branches ! » Il cracha et rejoignit son armée à grandes enjambées. Les fortifications de Bonta se détachaient au loin, pâles comme de la craie.

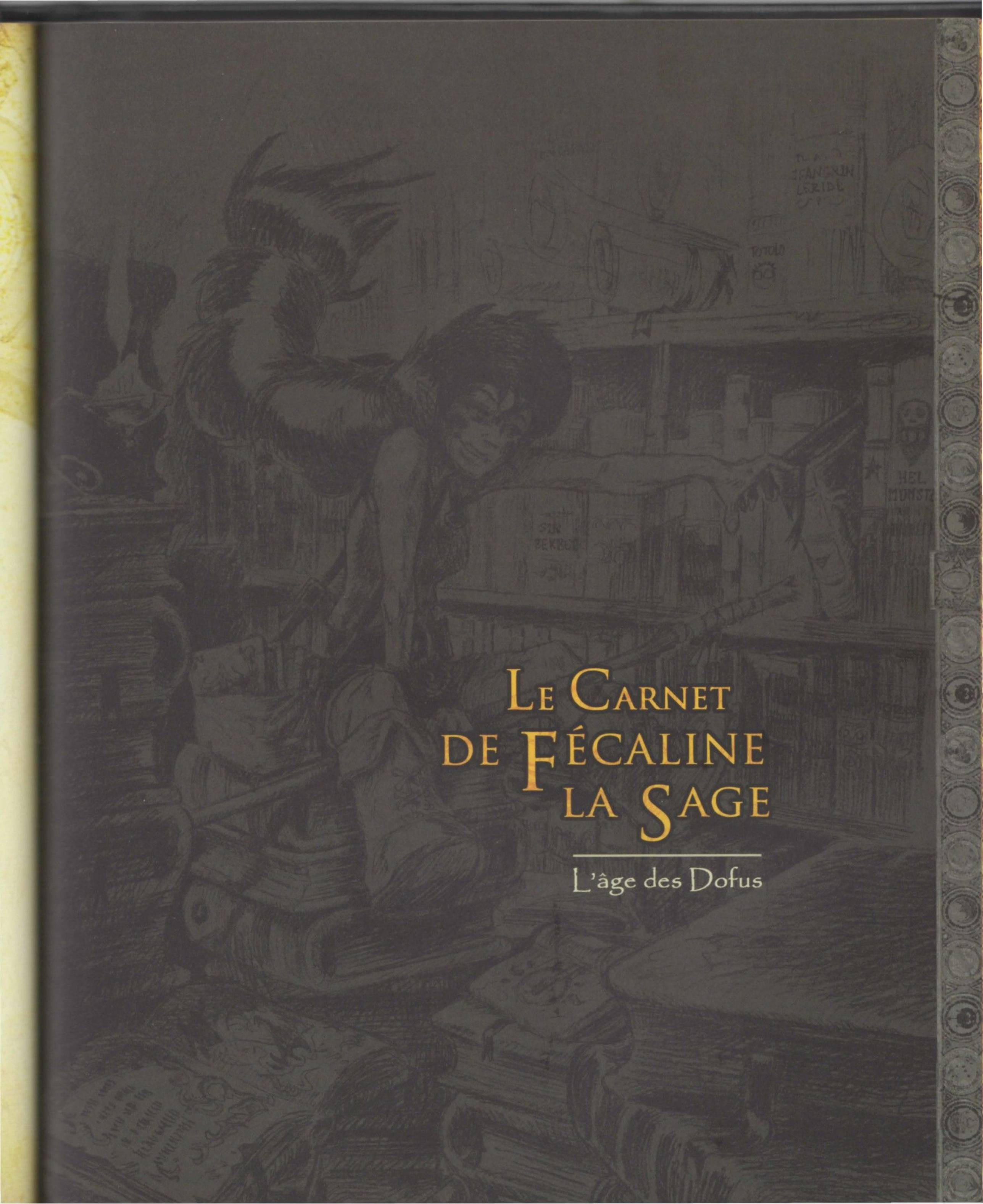
Les chevaliers de l'Ordre du Coeur Vaillant avaient péri au grand complet…

Pour les défenseurs de Bonta, il semblait que jamais plus le jour ne se lèverait. Cette nuit était-elle la dernière qu'ils avaient à vivre ? Jiva n'était pas la seule à regarder le ciel, essayant de percer les mystères du sortilège qui pesait sur eux. Raval, le gardien de Septange, s'était rendu sur les hauteurs de Sidimote pour observer le champ de bataille et l'obscurité ensorcelée qui persistait. Cinq heures déjà ! Le jour aurait dû se lever depuis cinq heures ! Ces heures étaient précieuses pour lui qui était le gardien de Septange. Cinq heures avaient été volées au mois dont il avait la protection... Il devrait en répondre devant Xélor !
Ce guerrier noir était d'une puissance phénoménale. Exterminer cent chevaliers était une chose. Anéantir Menalt, en était une autre. Réduire Pouchecot à l'impuissance en était une troisième.
« Si je m'interpose entre lui et Bonta pour lui réclamer ces heures volées, je risque la mort… Quant à Bonta ! Chère Jiva, je ne donne pas cher de ta peau... Mais si Bonta tombe, la nuit durera, peut-être pour l'éternité…et c'en sera fini de Septange ». Et ça, Raval ne pouvait pas l'imaginer. Il descendit jusqu'au champ de bataille. Des gobelins rescapés de la bataille s'égrenaient pour former une arrière-garde clopinante. Au milieu des cadavres de gobelins et des armures vides, Raval avait eu l'idée qui allait sauver Septange. Lui qui, dès Fraouctor passé, s'évertuait à soutirer lentement la vigueur de chaque végétal, il allait rappeler à la vie les âmes des chevaliers trépassés. Il avait ce pouvoir…

A son commandement, les fantômes des chevaliers de l'Ordre du Coeur Vaillant s'étaient levés ; leurs armures roulèrent au sol dans un bruit métallique. Brûlés, blessés, écorchés, ils portaient tous des plaies béantes. Raval passa entre les rangs silencieux, puis leur désigna l'armée de Brâkmar. Les troupes d'Hyrkul étaient aux portes de Bonta. Des Trools les martelaient de coups et elles menaçaient de céder à chaque instant. Jiva avait groupé les miliciens qui formaient un mur d'armures. Mais déjà les gobelins tentaient de se faufiler entre les brèches de la porte qui s'élargissaient davantage à chaque seconde. Hyrkul avait remis son épée au fourreau et assénait lui aussi des coups avec sa masse d'armes. Il suspendit son geste… et se retourna brusquement comme interpellé... Soudain des cris de détresse se firent entendre à l'arrière. Le colosse, déconcerté, resta à l'écoute. Mais ce n'étaient pas ces cris de peur qui l'inquiétaient. Il scruta le sud. Et il vit ses troupes débordées par les chevaliers de l'Ordre, ceux-là qu'il avait abattu avec la foudre noire. C'était une marée blanche qui submergeait les brâkmariens. A cet instant sonna la corne de Bonta. Jiva faisait ouvrir les portes et les miliciens avancèrent sur les troupes de Brâkmar, regagnant pas à pas chaque mètre de terrain perdu.
Hyrkul ne pouvait prévoir un tel retournement de situation. Les troupes de Brâkmar étaient prises en étau. Il vit les chevaliers fantômes, insensibles aux coups, qui taillaient en pièces son armée. La confusion était totale. Son capitaine battait en retraite. Gobelins et Chafers s'éparpillaient, aussitôt massacrés par les chevaliers fantômes. Se dégageant à grand-peine de la mêlée, et sachant la bataille perdue, Hyrkul jeta un dernier regard à Bonta, si proche, avant de prendre la fuite en direction de la forêt des Abraknydes. S'il n'avait pas remporté la victoire, il avait la certitude que Bonta n'abritait pas de Dofus. Jiva et Pouchecot n'auraient pas hésité à les brandir au plus fort de la bataille, pour manifester leur puissance et effrayer les troupes brâkmariennes… Ce simple renseignement valait bien les pertes infligées à Brâkmar… Hyrkul s'enfonça dans la forêt sombre.

Un cri de victoire retentit dans tout Bonta. Les survivants voyaient enfin le jour se lever. Raval avait regagné les hauteurs de Sidimote, observant la débandade de Brâkmar. L'aurore était pourpre. La couleur laisserait son nom à cette bataille qui elle, resterait dans l'Histoire : « l'Aurore Pourpre », la première bataille qui vit s'opposer Bonta et Brâkmar.

« Raval eut l'idée qui allait sauver Septange... »


Le Carnet
de Fécaline
la Sage
L'âge des Dofus

Depuis des temps immémoriaux, l'Univers avec un grand « U » fleurit tel un Orme sacré aux innombrables branches. C'est une image, bien sûr : et d'une, l'Univers ne fleurit pas et de deux, il ne ressemble pas à un arbre. Mais je prête à mon lecteur un esprit assez habile pour qu'il puisse saisir le fond de ma pensée. Quant aux lecteurs les moins alertes, la surface de ma pensée leur suffira amplement. Bref, l'Univers fleurit. C'est un fait. C'est comme ça. Cela a étonné plus d'un érudit, et ce n'est pas près de finir.

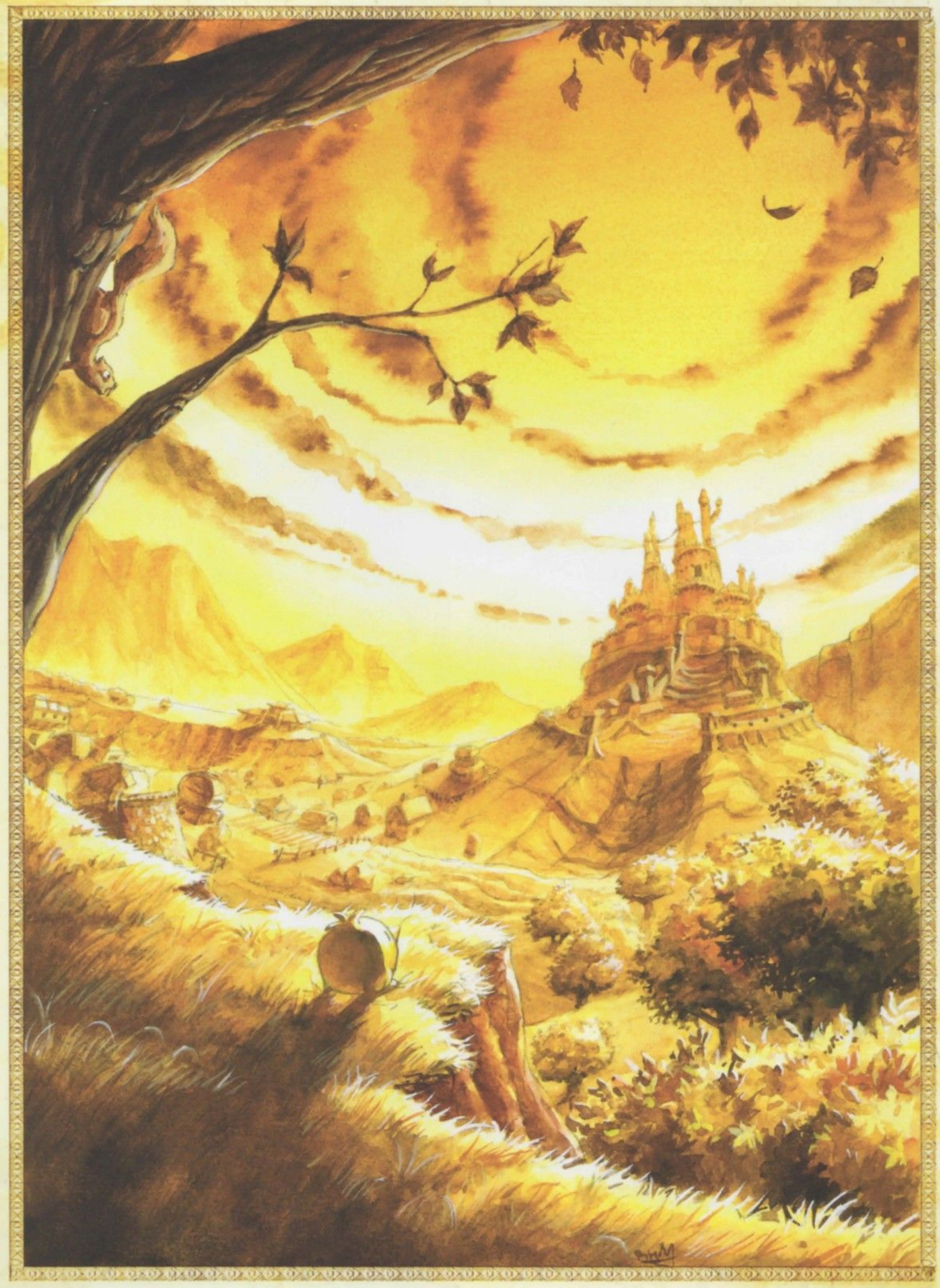
Mais quelles fleurs ? Et combien de fruits ? Cette question aura germé dans le bulbe rachidien du moins éveillé d'entre vous, chers lecteurs... En fait, tout un tas de mondes pendouillent aux branches de l'Univers, comme des grappes bien mûres gorgées de lumière.

Chose sublime, l'Univers a aussi des racines. « Quoi de plus normal pour un arbre ? » me ferez-vous remarquer... Les racines de cet arbre s'enfoncent dans des ténèbres lointaines et reproduisent avec exactitude le dessin des branches qui s'élèvent vers le firmament. Ceux qui suivent, et j'espère qu'il y en a au moins un ou deux, auront deviné la terrible vérité... Au creux de ces racines se love l'univers noir, corrompu et démoniaque, je veux parler de l'univers avec un petit « u ». Vous saisissez ?

Or, un hasard tout sauf heureux a voulu qu'un dieu à tête de chien enterre un os en plein dans l'univers (ce n'est pas une image, lecteur Ô combien curieux qui m'a suivi jusqu'ici : Medoroziam était un dieu à tête de canidé qui a disparu depuis ces tristes faits). A l'aide de ses papattes divines, il déchira maladroitement la trame de l'univers. Pour dissimuler sa bévue, et pour éviter qu'un autre dieu ne déterre le butin qu'il avait eu tant de mal à dissimuler, Medoroziam planta un panneau de platine sur lequel il inscrivit en lettres de feu : « Ici il n'y a rien ». Cette précaution était parfaitement inutile car il était le seul dieu chien de tout l'Univers à ronger des os. Bref, Medoroziam disparut, faute de fidèles (les os étant assez peu portés sur la foi), et ce coin d'Univers tomba dans l'oubli.

Cependant, l'univers avait bel et bien été ouvert... Et il paraissait si proche, que certains mages et autres alchimistes du Monde se risquèrent à sortir de leurs corps et à l'explorer. Autant le dire, tous en revinrent avec la peur au ventre et leurs fonds de culottes mouillés... Et le nom de cet univers était désormais chuchoté tout bas. On l'appelait « le monde des démons ».

~ I ~
Éternelle Amakna

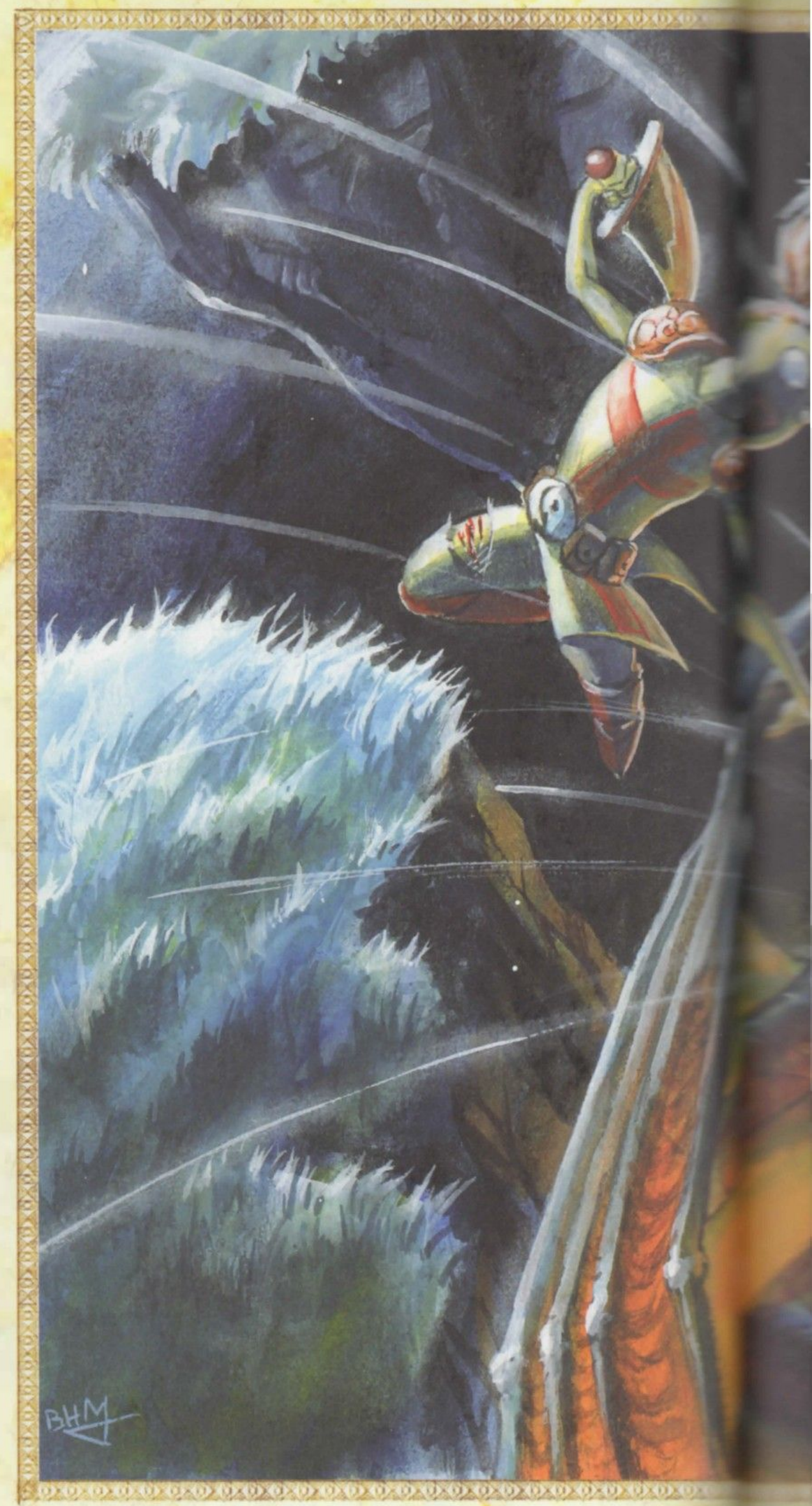


Ce n'est que bien plus tard, qu'un pacte signé entre les dieux et les démons scella la frontière entre le Monde et l'univers, interdisant les invasions des habitants de l'un par l'autre et vice-versa. Ce pacte était connu des dieux et des démons. L'encre magique n'était pas encore sèche que des cercles nuageux se formaient déjà dans le ciel du Monde. Les devins d'Amakna interprétèrent ceci comme un signe de bénédiction... Et en effet, de longues années de paix s'écoulèrent sur cette contrée qu'on appelait « Eternelle Amakna ».

~ II ~
La Légende de Rykke Errel & Helséphine

Damoiselles et Damoiseaux qui me faîtes l'honneur de parcourir ces lignes, je vous propose un intermède, le temps de conter cette ancienne légende... Pour qui sait lire à mi-mot, elle en dira long sur l'histoire du Monde...

Il y a fort longtemps, c'est-à-dire bien après que le pacte ne fût scellé, un dragon du nom de Bolgrot arriva dans l'Eternelle Amakna. Le jeune Rykke Errel, un Iop intrépide, fut le seul à avoir assez de courage pour faire face à la créature.
Au lieu de le réduire en poussière (et encore, « en poussière », le mot est faible) comme cela lui aurait été très facile, le dragon se prosterna devant le jeune paladin et lui jura fidélité.
Les mois passèrent. Les deux amis se baladaient dans les champs, folâtraient dans Amakna en faisant des blagues, dégustaient des bières glacées en terrasse, ce qui de l'avis de tous était un spectacle bien curieux, car d'ordinaire les paladins et les dragons ne manquent pas de s'entretuer pour la conquête d'une damoiselle (à ceci près que le paladin l'aime vierge, et le dragon plutôt saignante).
Comme souvent dans les contes, Rykke, en plus d'être jeune, était beau. L'histoire ne dit pas s'il était riche, mais on devine bien qu'il était tout sauf un gueux de basse extraction. Bref, il rencontra Helséphine, une magicienne qui était belle et jeune elle aussi, et en tomba éperdument amoureux. Pourtant, ils ne vécurent pas heureux et ils n'eurent pas un seul enfant ! Il y a quand même une justice en ce Monde, jugez plutôt :



Rykke, tout à sa joie de présenter sa compagne à son ami Bolgrot, ne devina pas ce qui allait advenir : le dragon fou (de colère ou de jalousie ?) tua la douce Helséphine et s'envola au loin ravageant tout sur son passage, ce qui était tout de même très désagréable pour les voisins. Rykke se lança alors à la poursuite du dragon. Lorsqu'il le retrouva, les deux anciens amis s'affrontèrent dans un combat titanesque. Les armes et la magie de Rykke parvinrent à terrasser Bolgrot. Mais, mortellement blessé, le jeune héros mourut peu après.

C'est ici que cette histoire prend une étrange tournure... En quête d'une explication à propos de l'accès de rage de Bolgrot, les sages d'Amakna découvrirent dans les entrailles de la bête six œufs aux couleurs étranges : des authentiques œufs de dragon ! Les sages eurent l'intuition que ces œufs prodigueraient à leur possesseur une puissance telle qu'elle ferait de lui l'égal des dieux... Ils prirent la décision de dissimuler ces terribles reliques aux yeux du Monde.
Au cours des siècles qui suivirent, le secret fut si bien gardé que l'on finit par les oublier totalement... ou presque !

~ III ~
Le frère d'Allister

Fallanster, frère aîné d'Allister, était parti pêcher au port de Madrestam. Pourtant, il n'était guère d'humeur à laisser son esprit voguer au fil de l'eau. Comme toute la populace de la région, il avait remarqué l'étrange comportement des cieux. Cela n'augurait rien de bon. De nombreux nuages noirs s'étaient amassés dans le ciel. Un orage stagnait au dessus d'Amakna et semblait ne plus vouloir bouger. Mais Fallanster était un garçon que rien ne semblait impressionner. Cette fois-là, on aurait dit qu'il devinait ce qui allait se produire. D'ailleurs, quelques années plus tard, il avait simplement haussé un sourcil lorsque six démons, accrochés à un éclair écarlate, avaient crevé les cieux. Ensuite, une pluie d'étoiles filante avait déferlé sur Amakna... « L'enfer était tombé sur nos pauvres têtes » avait-il dit plus tard à ses enfants et ses petits-enfants...

~IV~
Quatre anneaux dans le ciel

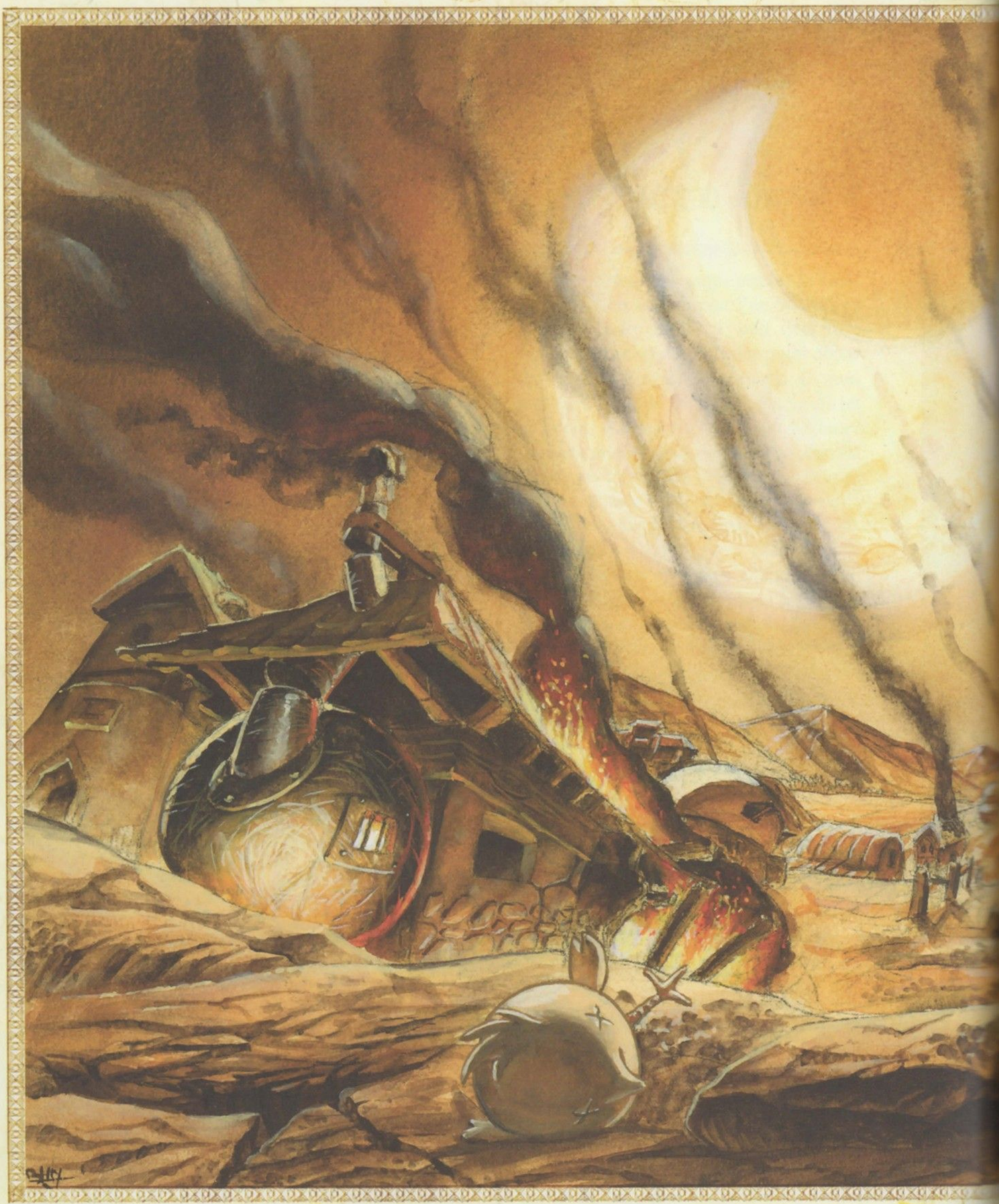
Un jour maudit entre tous, les sages découvrirent que les œufs du dragon Bolgrot avaient disparu. Leurs recherches, pourtant discrètes, attirèrent alors l'attention des rôdeurs et autres maraudeurs... Un mot revenait sur les lèvres, lors des veillées nocturnes, un mot d'abord chuchoté à voix basse, un mot étranger, aux consonances bizarres dont on se méfia tout d'abord. Puis les vieux conteurs, les anciens qui connaissaient la vieille langue draconique furent soudain entourés de bienveillance et d'attention. Ceux-là savaient que dans le langage Dragon, le mot « Dofus » signifiait « œuf de dragon ». Ils connaissaient l'aventure de Rykke... Et en vérité, comme on leur payait à boire pour entendre cette sacrée histoire, ils n'allaient pas se priver de la raconter à qui voulait l'entendre ! Au fil des tournées, la légende des Dofus s'étoffa de plus en plus : en ce temps-là, on se souciait assez peu de véracité pourvu que l'histoire fût bonne. Autrement dit, les conteurs exagérèrent plus que de raison...

Les rumeurs les plus folles ne tardèrent pas à se répandre, suscitant effroi et convoitise bien au-delà de la province elle-même. Il ne fallut pas attendre longtemps pour voir débarquer en Amakna de nombreux aventuriers. Et des démons. Des démons ? Oui, des démons tout droit venus du monde voisin, noir et corrompu, velus (les démons pas le monde, naturellement) et musclés à faire pâlir un paladin.
En moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire, Uk'Not'Allag' avait prit la tête d'une escouade de démons et déferlait sur Amakna.

Ce jour-là, Allister, qui n'était encore qu'un tout jeune berger, laissait paître ses Bouftous en observant le ciel. Le soleil se levait à peine au dessus des monts de Cania. Et d'étranges anneaux nuageux semblaient gravés dans le ciel...

~V~
Le pacte brisé

Lorsque les sages prirent la décision de marquer l'an 505 d'une pierre noire, il était déjà trop tard... Je me souviens des espoirs déçus de l'aréopage et de l'amertume de mon maître. Comment les sages avaient-ils pu se bercer d'illusions à ce point ? Croire que, par maladresse, les démons étaient passés au travers de l'espace comme on glisse sur une peau de larve gluante... et qu'ils allaient repartir comme ils étaient venus, après avoir croqué quelques Bouftous et moins d'une dizaine de châtelains... A l'époque, les sages pensaient à une bonne farce des Démons des heures. En réalité, ils refusaient l'évidence. Pire : ils avaient peur !



~ VI ~

Ravages et désolation

Lorsque les démons firent rôtir la garnison d'Amakna, et qu'ils gardèrent le jus de cuisson pour assaisonner les gésiers de Tofus, les sages furent définitivement fixés. Alors, plus d'un brave fourbit sa lame pour aller trucider les créatures maléfiques… et se retrouva accommodé avec des herbes aromatiques ou des boissons fermentées. Trisboulis le démonologue reconnut d'ailleurs que les guerriers en âge de se battre contribuèrent grandement à l'amélioration de l'art culinaire démoniaque durant cette période.

Uk' Not' Allag' avait donc renié le pacte signé jadis par ceux de sa race ! Les pires inquiétudes des sages étaient fondées : le démon convoitait les Dofus !

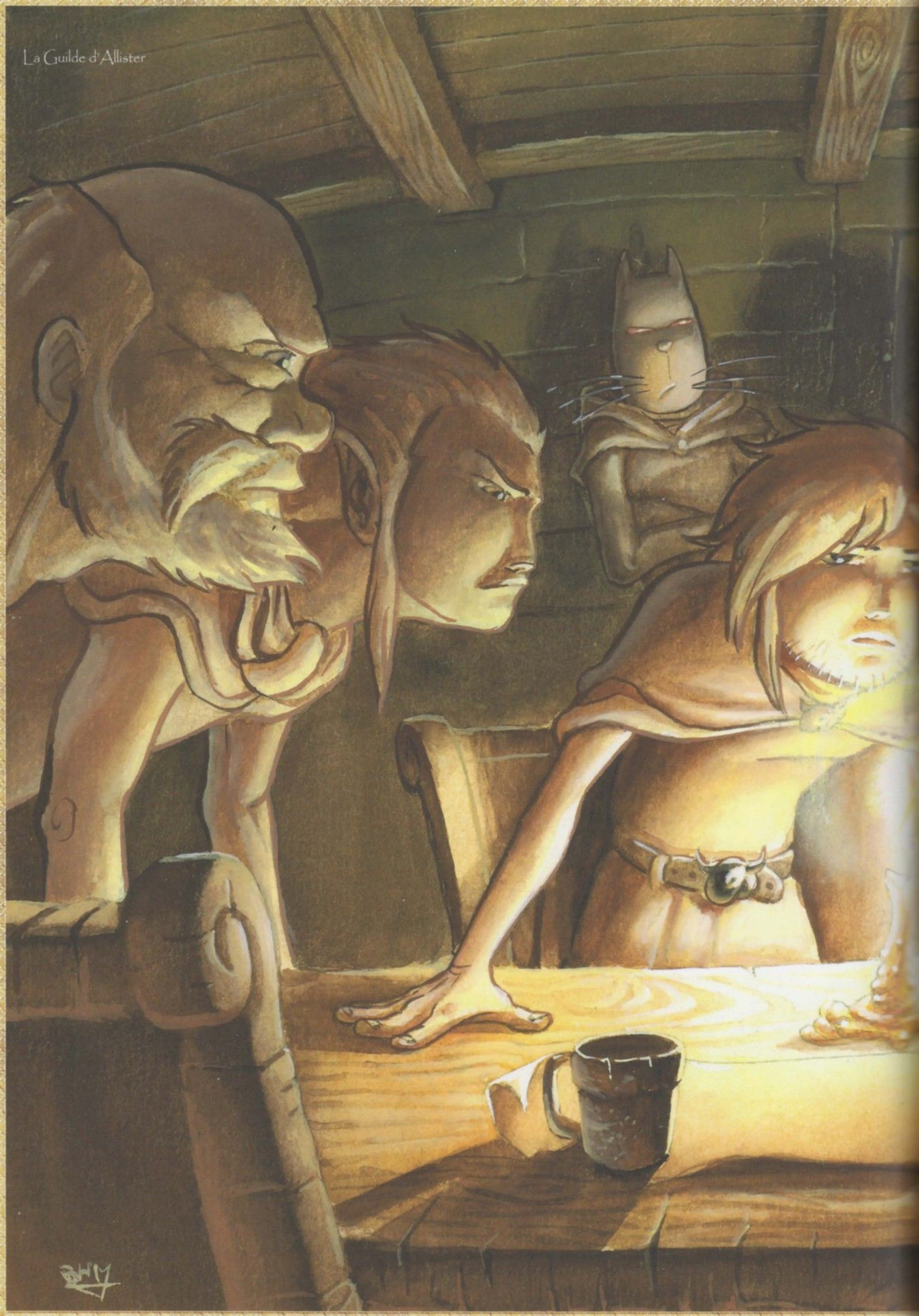
Amakna semblait oubliée des dieux… qui restaient étrangement discrets, tout comme les protecteurs des mois. Etaient-ils occupés à choyer d'autres Mondes ? Cherchaient-ils à ménager les démons, et notamment le plus puissant d'entre-eux, Rushu ? Guerroyaient-ils contre lui ? Nul ne pouvait le dire avec certitude…

-VII-
Amakna soumise aux démons

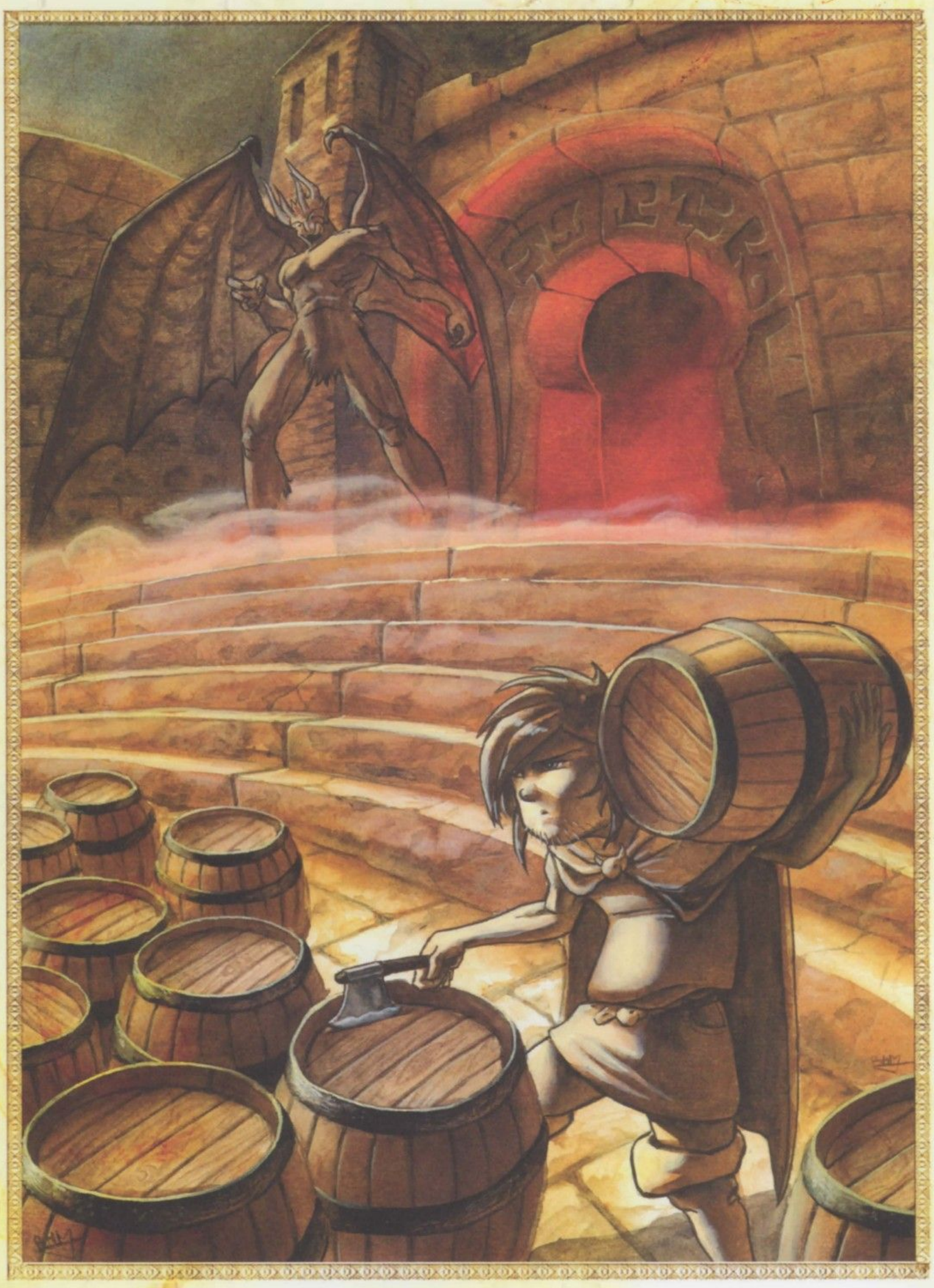
Sept pierres noires sont alignées sous les yeux de mon maître, sept années se sont écoulées depuis l'invasion d'Amakna par les démons. Je revis ces événements comme si c'était hier... Terreur et désolation règnent désormais. La 512ème année du calendrier de Xélor commence, sans qu'aucun Amaknéen ne songe à la fêter.
Uk'Not'Allag' a réduit la population en esclavage. Tous ont été contraints de fouiller la Terre à la recherche des trésors d'Amakna : or et pierres précieuses bien sûr, mais surtout les inestimables Dofus ! Parmi les vieux conteurs, il en est resté un dont l'esprit n'a pas vacillé (de plus, il avait encore sa langue). Devant Uk' et une dizaine de tenailles de toutes tailles, il a affirmé qu'une fois les six Dofus réunis, les dieux eux-mêmes reconnaîtraient le démon comme l'un des leurs...

-VIII-
La Guilde d'Allister

Mais revenons à nos Bouftons et à Allister. Le garçonnet a grandi. Il est devenu un Féca connu pour sa témérité. Il est le berger du plus grand troupeau de Bouftous d'Amakna. Quant aux envahisseurs, ils considéraient Amakna comme un vaste terrain de jeu. Ils ne se doutaient pas un seul instant que ceux qu'on appellerait plus tard « La Guilde d'Allister », mais qui pour l'heure n'étaient que des jeunes inexpérimentés ou des vieillards, allaient causer leur perte.
Un matin, alors qu'il menait son troupeau aux prés, Allister rencontra une Dame Féca dont la tête était ceinte d'une couronne cornue. Une Féca de haut lignage ? Une princesse... ou une reine ? La déesse elle-même ?! D'un geste, elle interrompit ses questions et sans ouvrir la bouche, elle dit que lui, Allister, allait précipiter la chute des démons... à condition de n'employer ni la force, ni aucune arme. Encore fallait-il qu'Allister sache exploiter ce que la Dame venait de lui confier.
Arrivé ici, il faut que tu saches, lecteur, qu'Allister était le dernier né d'une longue lignée de bergers Fécas. Si la déesse Féca – car c'était bien elle – l'avait choisi, il n'y avait nul hasard. Sa famille était réputée pour son fameux boudin bouilli de Bouftou (mais ce n'est pas pour cela qu'il avait été choisi). Son père, et le père de son père avant lui, utilisaient un objet magique pour engraisser leurs bêtes : une entrave composée de quatre têtes métalliques. D'un coup de mâchoires, deux des têtes passaient des bracelets de métal autour des pattes des bestiaux, tandis que les deux autres les ouvraient si la bête devait être relâchée. Ce curieux objet, qui était appelé « les têtes à clic et têtes à clac » et qui n'avait servi jusqu'ici qu'à entraver des Bouftous, allait permettre d'emprisonner la créature la plus cruelle qu'Amakna ait jamais connue.

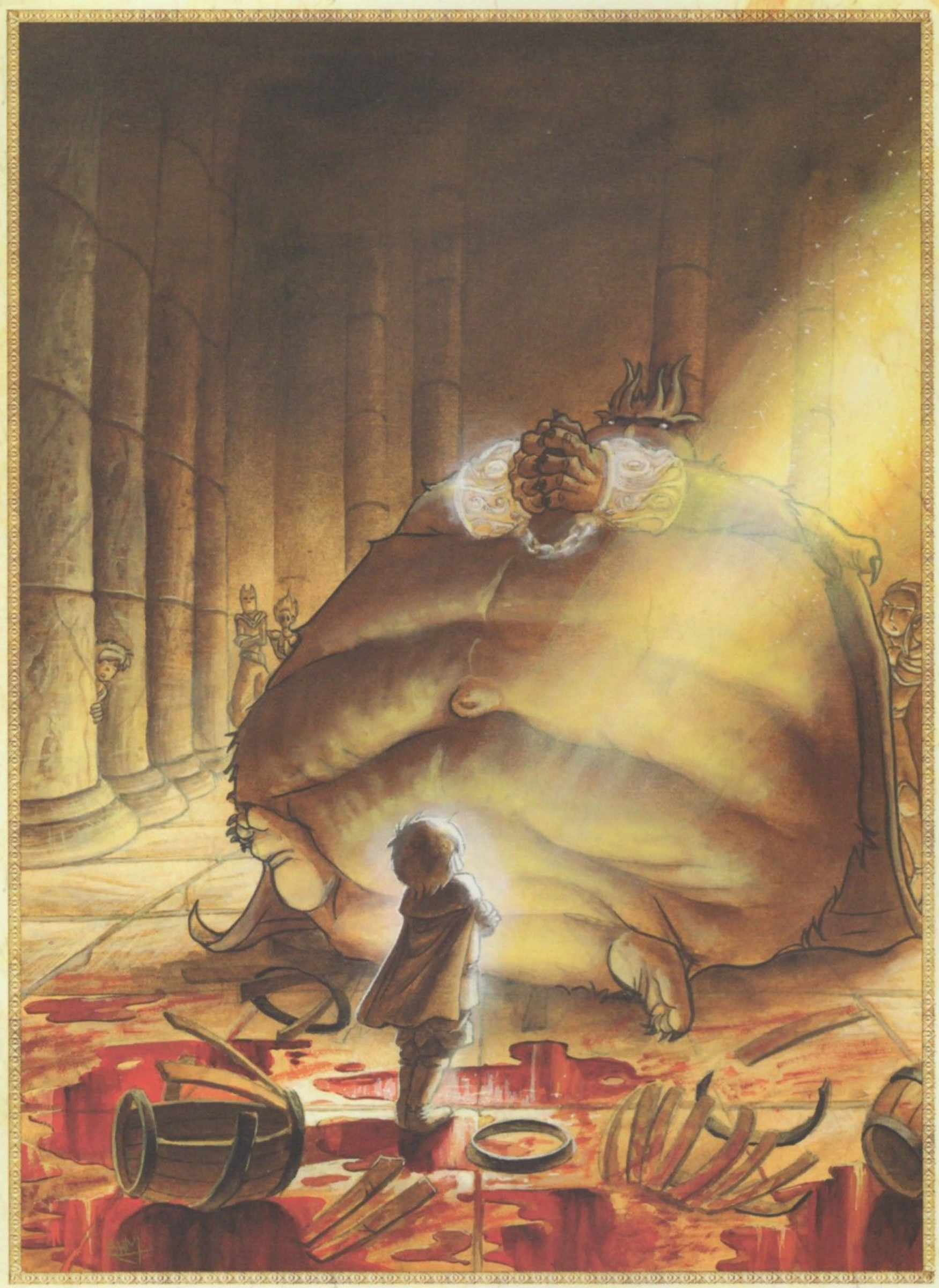

La Guilde d'Allister

~IX~
La Ruse



Allister a décidé de sacrifier tout son troupeau de Bouftous en l'honneur d'Uk'Not'Allag'. Sans prêter attention à la foule des Amaknéens qui le siffle et le hue, il saigne ses bêtes et offre au démon des centaines de tonneaux emplis d'hémoglobine bouftounesque. Car c'est un fait connu des dieux seuls, les démons raffolent du sang de Bouftou. Uk'Not'Allag', fou de joie, a alors organisé une orgie avec ses acolytes, buvant du sang encore et encore, s'en gavant jusqu'à ce que le dernier tonneau soit vidé. Puis, tous se sont endormis sur leurs énormes panses... Pendant le sommeil des démons, Allister a placé les têtes à clac aux poignets d'Uk'Not'Allag'. Les mâchoires se sont refermées dans un clac sonore, et c'est ainsi que Uk' a été fait prisonnier. Ces entraves, en plus d'immobiliser celui qui les porte, l'empêchent de digérer. Uk', enfermé dans son propre corps, a donc été réduit à l'immobilité et jeté dans les geôles d'Amakna. Ses acolytes, voyant le plus puissant d'entre eux vaincu, s'enfuirent...

-X-
Le triomphe d'Allister



Célébré comme le digne sauveur d'Amakna, Allister fut nommé Roi. Mettre le plus de distance possible entre Uk' et l'entrave devint une mission prioritaire qui revint à Fallanster, le frère d'Allister. Il se dirigea vers le Nord, dans le plus grand secret. Seul Allister connaissait la destination de Fallanster : Astrub, la cité des mercenaires. Et le temps passa...

- XI -
L'ÉVASION DE UK'NOT'ALLAG'

De mémoire de Sage, cela faisait longtemps que des Roublards n'avaient été aperçus du côté d'Amakna... Jusqu'en cette fin Apérirel 636, ils étaient plutôt discrets. Certains même les croyaient disparus... Mais ils étaient revenus ! Un, deux, parfois quatre Roublards avaient été vus du côté du Port de Madrestam, ou postés aux alentours du Château d'Amakna !

A ceux qui les avaient questionné sur la raison de leur présence, ils avaient répondu d'une seule et même voix : « Le temps est venu ! Le démon prisonnier fera bientôt entendre sa voix, et connaître son nom ! ». Puis ils s'étaient éclipsés tels des ombres... Qui aurait pu deviner que de la réussite de leur mission dépendait l'avenir d'Amakna, et du Monde entier ? Dans le plus grand secret, les Roublards devaient s'assurer que le chemin de la Prison d'Amakna à Brâkmar la Sombre était dégagé, et qu'il le resterait jusqu'à la fin de la semaine...

Quelques jours s'étaient écoulés depuis que les Roublards avaient été aperçus. Les nuages s'étaient massés, sombres et menaçants, dans le ciel d'Amakna. Ce vendredi 21 Apérirel serait à marquer d'une pierre blanche... ou noire... peut-être même que cette pierre serait tâchée de sang !

Un nom aux sonorités rugueuses roulait sur les lèvres des guerriers de Brâkmar : Uk'Not'Allag' ! Le démon était enfermé depuis quelques centaines d'années dans les geôles d'Amakna. Peu se souvenaient de son nom, cela s'était passé il y a si longtemps ! Uk' avait jadis envahi Amakna et réduit la population en esclavage pour s'emparer des Dofus. Mais Allister, un jeune Féca, avait réussi, après quelques péripéties, à enchaîner Uk'Not'Allag' à l'aide d'entraves magiques. Affaibli, privé de ses sortilèges, le démon fut emprisonné... Et en reconnaissance de ce fait héroïque, Allister fut proclamé Roi d'Amakna !

En vérité, la justice populaire d'Amakna aurait bien exécuté le démon, mais personne ne savait comment s'y prendre. Car même affaibli, le démon restait puissant ! Le Roi Allister décida de l'enfermer dans les geôles : l'oubli serait son châtiment ! C'est ainsi que Uk'Not'Allag' prit la poussière durant des décennies, ruminant sa vengeance tout ce temps...

Si les Amaknéens avaient pris la peine de fouiller le démon, ils auraient trouvé son nécessaire de laideur, et sa lime à ongles. Avec cet ustensile il avait l'habitude d'affûter ses griffes en préparation de ses étripages hebdomadaires... Et grâce à cette lime, petit à petit, Uk'Not'Allag' réussit à desceller les pierres de sa cellule. Cela lui prit tout de même plusieurs années... Et, pendant ce temps, le démon trompa la vigilance des Amaknéens : de sa cellule, il réussit à prendre contact avec ceux qui lui étaient restés fidèles, mais nul ne sait encore comment il accomplit ce tour de force.

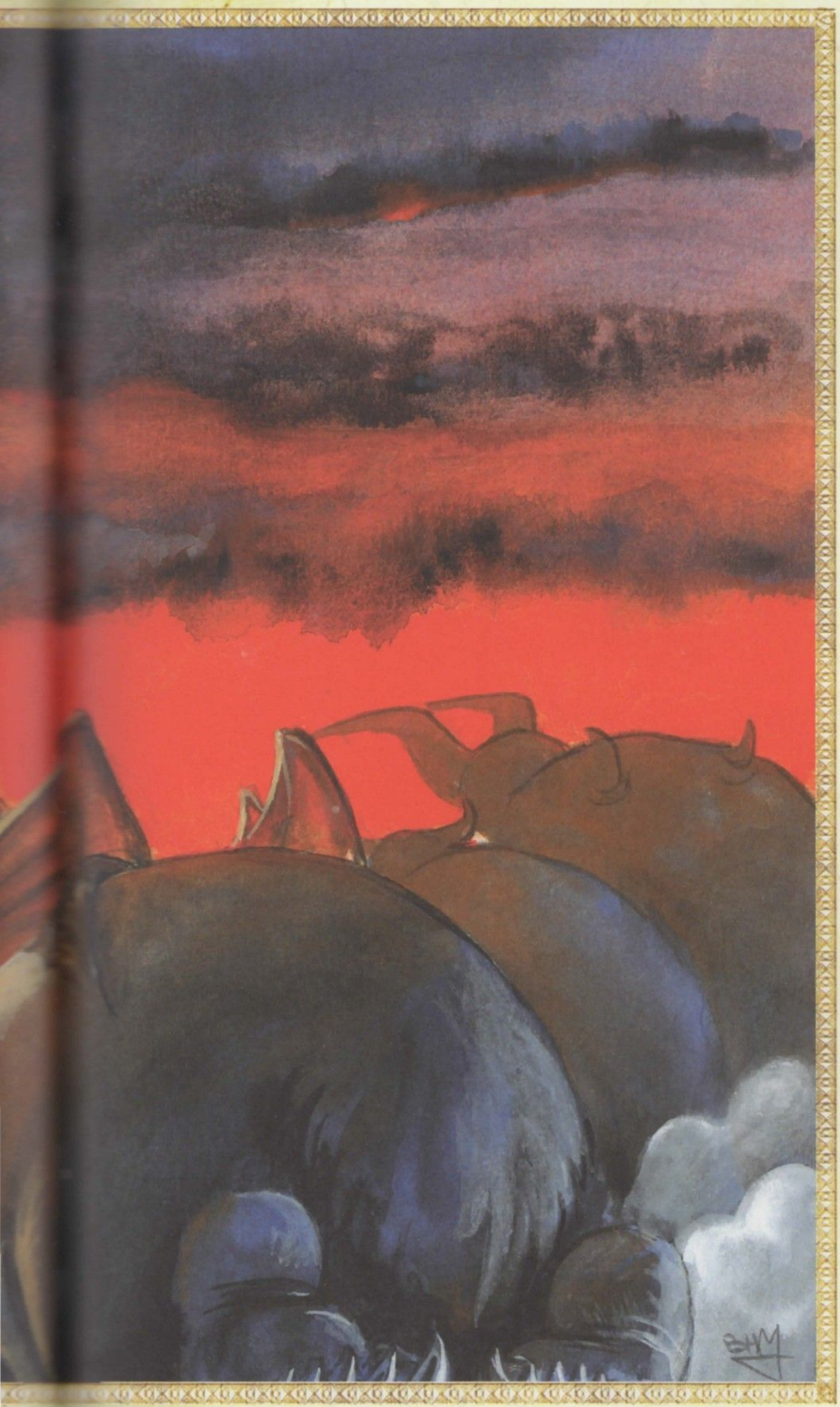
Enfin le plan fut mis à exécution dans le plus grand secret... Léthaline Sigisbul, une Osamodas et mercenaire

d'Astrub expérimentée, avait été recrutée pour l'évasion. Elle mit ses talents d'invocatrice et de dresseuse au service des démons. Vil Smisse missionna l'un de ses dévoués Roublard, pour seconder les forces brâkmariennes. Et, le jour dit, les silhouettes massives des Minotorors dressés par Sigisbul se dressaient près de la prison d'Amakna.
La mercenaire était fin prête, bientôt rejointe les Brâkmariens. La prison fut prise d'assaut avec force hurlements et imprécations. C'est ainsi que Uk'Not'Allag' fut libéré ! Tout aurait été au plus mal dans le pire des mondes, si une forêt d'ailes blanches ne s'était dressée sur le chemin du retour... En effet, les allées et venues des Roublards avaient excité la curiosité de la milice de Bonta. Certains miliciens étaient donc restés à surveiller les parages. Dès qu'ils avaient aperçu les mouvements des troupes brâkmariennes, ils s'étaient précipités vers Bonta afin d'alerter leurs capitaines.

« Des Brâkmariens ! Ils sont en grand nombre et ont assiégé la prison d'Amakna ! » dirent les défenseurs de Bonta d'une même voix. Devinant l'ampleur du danger, les capitaines avaient sonné l'alarme. Une partie des forces bontariennes fut envoyée patrouiller dans les environs de Brâkmar, tandis que l'autre partie se ruait vers la prison d'Amakna. Repoussés une première fois dans la prison, les Brâkmariens ne durent leur salut qu'à la présence d'esprit de Sigisbul, qui lâcha une armée de Dopeuls sur les troupes aux ailes blanches. Pendant ce temps, un contingent de Bontariens avait enfoncé les lignes brâkmariennes. Leur progression fut ralentie par des Brâkmariens en faction, et stoppée aux portes de la ville.
Au même moment, Uk'Not'Allag' était sorti de prison, et commençait à marcher avec son escorte vers Astrub.
Il s'était dirigé ensuite vers le Champ du Repos, longeant la forêt des Abraknydes, entouré de ses fidèles et harcelé par ses ennemis.

Après nombre de combats entre les deux camps, Uk'Not'Allag' s'était rapproché du village des Brigandins, bifurquant ensuite vers le Sud, redonnant aux Brâkmariens une vigueur nouvelle. De son côté, le capitaine de la Milice avait atteint la frontière de Cania et Sidimote. Il mandait les Bontariens à cet endroit pour fortifier la passe et barrer le chemin du démon. Et tandis que l'escorte d'Uk'Not'Allag' forçait le barrage en longeant la montagne, les troupes bontariennes se ruaient à sa poursuite. (De nombreuses batailles opposèrent les partisans des deux camps, les tombes qui jalonnent l'itinéraire témoignent encore de la violence des combats, et raviront les amateurs d'excursions touristiques).

L'échine voûtée, le souffle court, et des cernes sous les yeux, c'est un Uk'Not'Allag' bien fatigué mais heureux qui avait rejoint Brâkmar. Le démon avait alors clamé sa joie à la foule des combattants aux ailes rouges. Uk'Not'Allag' devait maintenant trouver un moyen de se libérer de ses entraves. Epuisé, il se retira dans la Tour de Brâkmar, accompagné par la foule de ses admiratrices qui tombaient sur son passage, foudroyées par la laideur (et sans doute aussi l'odeur) du démon. Plusieurs centaines d'années sans prendre de bain, ça laisse des traces...



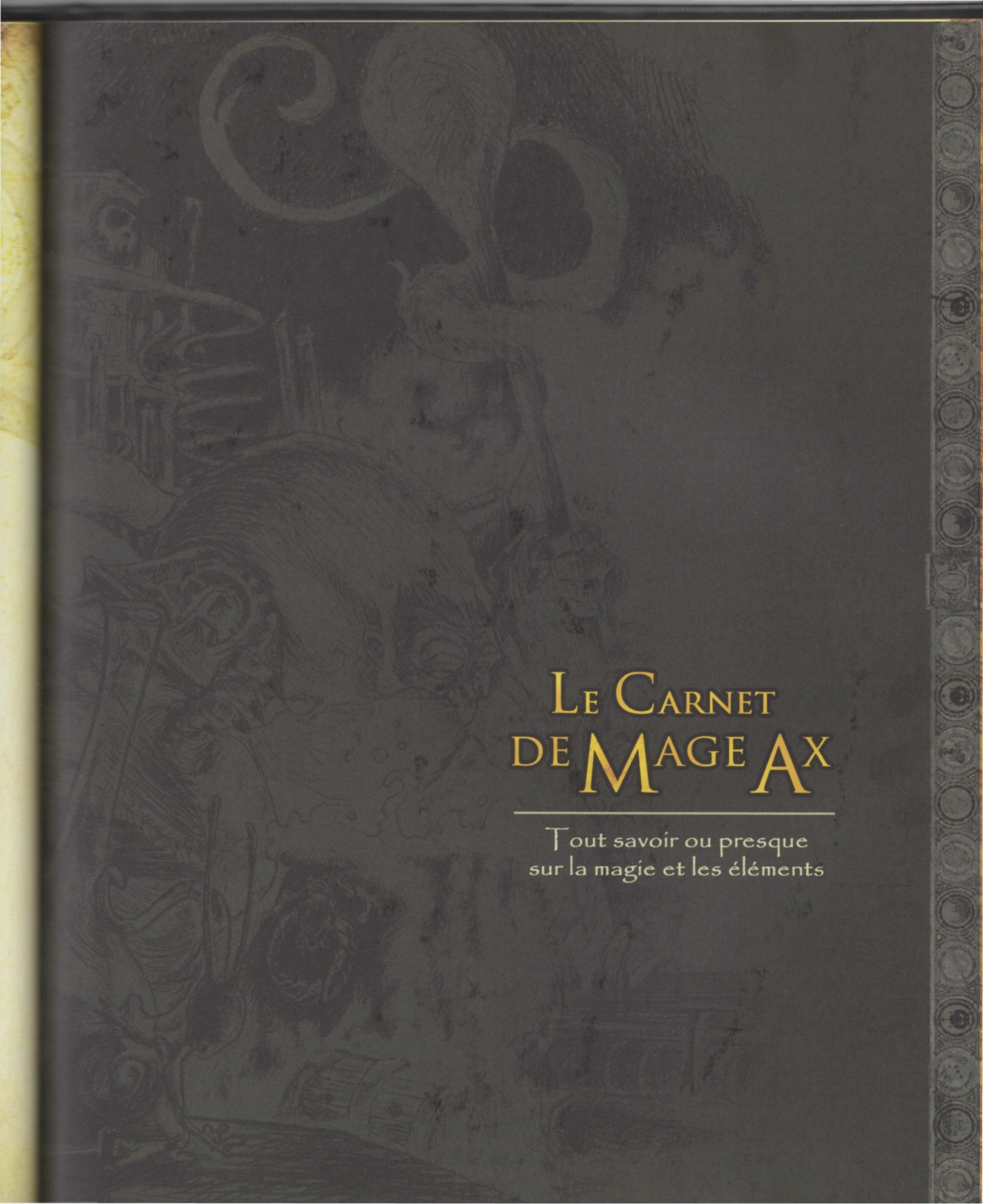
~ XII ~
Le Jugement

Depuis, Uk'Not'Allag' cherchait un moyen de détruire les chaînes qui le retenaient prisonnier... Or Rushu, le démon suprême, l'avait convoqué, « Sans doute pour me révéler la manière de me libérer », avait pensé le démon. Il se trompait. Uk' allait subir la colère de son seigneur, car il avait brisé le pacte séculaire de non agression entre les habitants du Monde et la horde des démons sur laquelle régnait Rushu... Uk' avait désobéi à son maître, mais il allait s'en tirer à bon compte car Rushu avait besoin de toutes les mauvaises âmes disponibles...

Le renégat allait servir les desseins d'un Rushu qui s'estimait lésé depuis la création du Monde. En effet, Rushu est un démon très puissant, aussi puissant qu'un dieu, et souhaite depuis longtemps avoir des fidèles rien qu'à lui, des fidèles qui seraient à son image. Au lieu de cela, il avait vu la déesse Sacrieur, puis la déesse Pandawa accéder au Panthéon, et lui « damner le pion » selon sa propre expression. Dès lors, Rushu n'avait eu qu'une seule idée en tête : faire de Brâkmar un temple à sa gloire. Convertir le plus de fidèles possible devenait une mission sacrée ! A ses yeux, ceux qui arboraient les ailes rouges portaient le signe des démons. Mais plus qu'un signe, Rushu voyait la promesse que son culte serait bientôt établi ! Et Uk'Not'Allag' allait devenir l'instrument de sa gloire...

« Rushu voulait faire de Brâkmar un temple à sa gloire. »

AGTARIK
TEN LAPAN
TOTOLO
SIR
BEKBER
TOTOLO


Le Carnet
de Mage Ax
Tout savoir ou presque
sur la magie et les éléments

La magie et les dieux
par le Mage Ax de Madrestam

Bien fou qui pense pouvoir étudier la magie des dieux et s'en sortir indemne. Mais si tu lis ces lignes, c'est que tu sembles bien décidé à connaître les secrets des dieux (je pourrais t'apprendre aussi à bourrer une pipe d'une seule main, ou même à chiquer du Blop, mais il ne me semble pas que tu sois venu pour cela, hein ?). Crois-moi, lorsque tu auras lu ces pages, tu ne seras plus jamais comme avant !

Les dieux usent de magie chacun à leur manière, et chacun y va de sa petite touche personnelle...

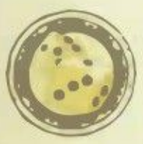
Mais, sans rentrer dans des considérations qui n'intéressent que les érudits - et à voir ta tête, tu n'en es pas un - je dirais que les dieux ont deux attitudes face à l'art magique. En effet, certains dieux *servent la magie*, et d'autres *se servent de la magie*. Et crois-moi, cela entraîne de grandes différences que même le plus impie des barbares peut observer. Ouvre grand tes oreilles, ce que je vais te révéler est d'une importance cruciale : pour ceux qui la servent, la magie coule en eux comme l'eau d'une rivière qui trouve toujours son chemin. Et sa puissance rejaillit sur leur caractère et leurs actes :

La bravoure et le courage de Iop

L'esprit protecteur de Féca.

Le jugement sûr, et coup d'œil avisé de Crâ.

Les connaissances médicinales d'Eniripsa.


La chance et l'amour du jeu pour Ecaflip.

Le don de soi et l'esprit de sacrifice pour Sacrieur

Quant aux autres dieux et déesses, ils se servent indirectement des pouvoirs que la magie leur octroie, et la magie n'influence en rien leur caractère, ni leur attitude...

Sadida utilise les végétaux et donne vie à des poupées de guerre ou de soin.

Osamodas fait surgir du néant des créatures.

Enutrof tire gloire et puissance des trésors qu'il amasse. On l'appelle parfois « l'Avaricieux ».

Sram a dompté l'ombre, et le monde invisible est son allié.

Xélor détourne le temps pour qu'il serve ses desseins.

Pandawa fait un usage immodéré des boissons fermentées desquelles elle puise force et philosophie.

Tu comprends mieux à présent quelle est la nature de chacun !

Les objets magiques, les Dofus et la brise quadramentale

Passons maintenant à un autre sujet, tout aussi primordial, je veux parler de la brise quadramentale. Ce nom fut donné au vent magique qui apporta la magie élémentale sur le Monde. C'est une énigme si compliquée qu'il faudrait plusieurs livres pour en faire le tour... J'exposerai donc simplement une théorie parmi tant d'autres qui évoque le pourquoi du comment de cette brise extraordinaire. Pourquoi un vent contenant une magie si puissante fut-il soufflé d'un coup ? C'est un grand mystère, et pour le résoudre, il faut en évoquer un autre : je veux parler des Dofus ! Il semblerait donc qu'au moment où la première pulsation des Dofus se soit propagée dans le Monde, elle ait créé un tourbillon de magie pure, essaimant les quatre éléments aux quatre coins du Monde : voilà l'origine de la brise quadramentale ! Sans me vanter, cette théorie est la meilleure de toutes. Normal, j'en suis l'auteur[1].
Abordons à présent un sujet qui ravira les forgemages, à savoir : la création d'objets magiques.

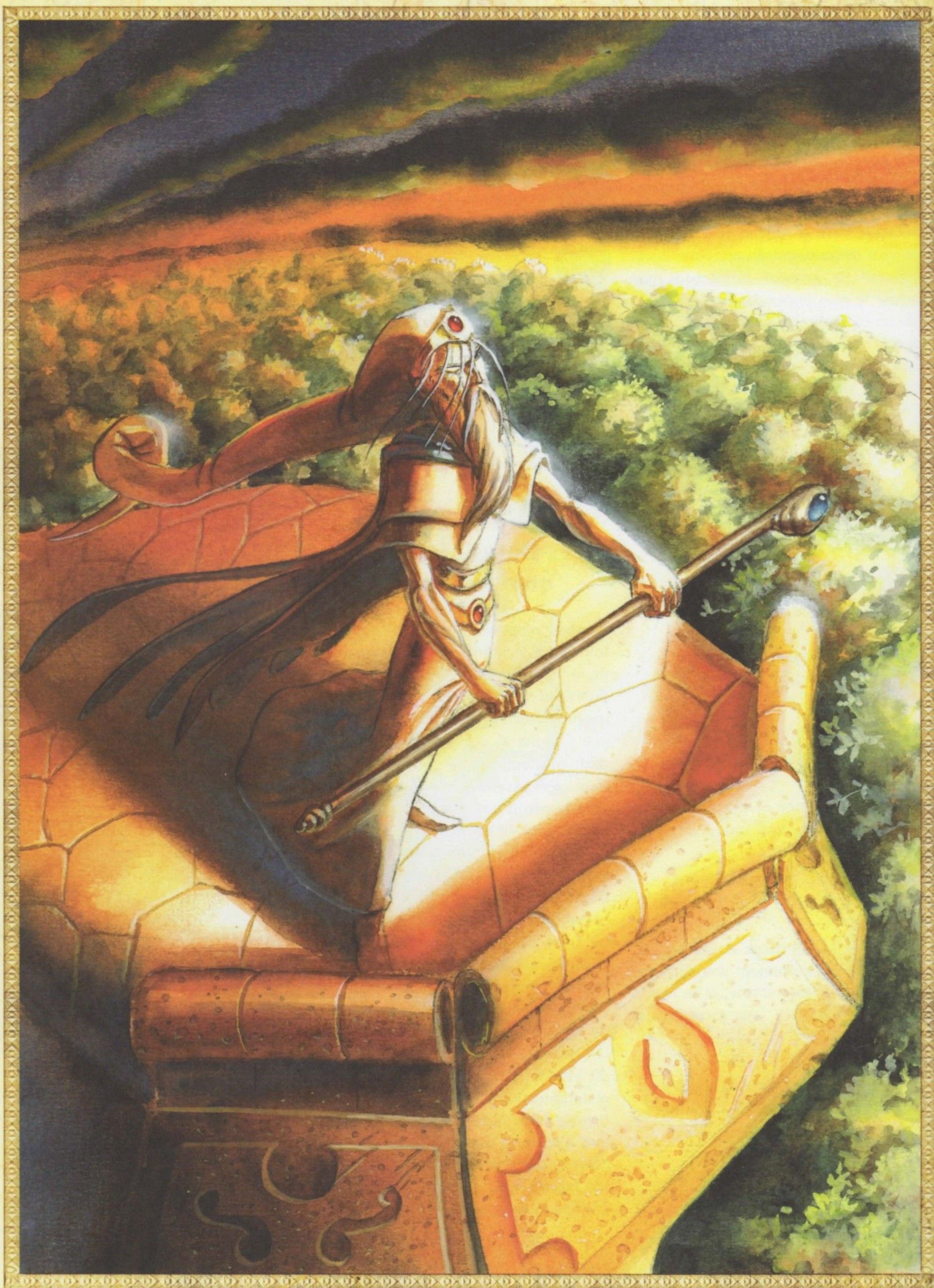
Créer des objets magiques :

La magie élémentaire, apportée par la brise quadramentale, peut-être isolée, engrangée, et manipulée. Avec les outils adéquats, on peut même en imprégner certains objets. Mais cette manipulation est difficile et n'est pas sans risque pour le néophyte.

Nous allons voir étape par étape la transformation d'un objet grâce à la magie élémentale.
Premièrement, nous verrons comment récolter et travailler la magie élémentale afin de la rendre apte à imprégner un objet. Puis nous verrons en détail l'opération qu'on appelle dans notre jargon « la fusion ».

La magie élémentale est aisée à pratiquer pour celui qui s'en donne les moyens. Le plus facile pour commencer est de recourir à une sphère magique appelée « Métaria » par les érudits. Et les autres me direz-vous ? Les autres n'appellent pas une Métaria par son

[1] Le lecteur attentif sait bien que le Mage Ax se trompe, et pas qu'un peu. Mais comme le Mage Ax porte une belle barbe blanche, et qu'il possède des pouvoirs terrifiants, le lecteur attentif, s'il tient à la vie, se gardera bien de lui faire remarquer.



nom, parce qu'ils ne le connaissent pas (le nom). Ces ignorants méconnaissent le pouvoir de ces sphères : constituées d'une membrane étanche, elles renferment un liquide aux propriétés magiques.

Il existe 4 genres de Métaria, une par élément...

Métaria jaune : Terre

Métaria verte : Air

Métaria bleu : Eau

Métaria rouge : Feu

... et aussi trois degrés de concentration de magie (le pourcentage est donné par rapport à un échantillon de magie pure) :

Métaria Simple : 50 pour-cent

Métaria Triame : 65 pour-cent

Métaria Mage : 80 pour-cent

On peut trouver des Métarias à l'état pur dans les entrailles de certains monstres, plus fréquemment sur ceux dont la nature est influencée par un élément en particulier.

On peut aussi en fabriquer. Pour ce faire, il faut presser et compresser plusieurs ressources contenant de la magie élémentale dans l'un des 'Compresseurs Munster' créés par mon collègue et néanmoins ami Hel Munster. Il suffit ensuite de faire couler le liquide magique qui ressort de la machine dans une boule 'Choppe-Magie Munster'.

Voici la liste des ressources actuelles qui donnent de bons résultats :

Métaria :
4 Plumes de Kwak + 1 Bec de Kwak + 1 Sphère à Métarias

Métaria Triame :
4 Antennes de Scarafeuille + 1 Aile de Scarafeuille + 1 Sphère à Métarias

Métaria Mage :
4 Coquilles de Dragoeuf + 1 Oeuf de Dragoeuf + 1 Sphère à Métarias

Comment utiliser ces Métarias pour imprégner un objet ?

Hé bien, on ne peut pas...du moins, pas directement. Il faut travailler la magie contenue dans la sphère, la mélanger, la fusionner avec des liquides inter-éther, afin de lui donner la bonne consistance et la transformer en potion (je passe sur les détails explicatifs, car je vois à ton œil humide que le sommeil te guette). Bref, seuls les alchimistes ont la science nécessaire pour le faire.

Forger une arme magique :

Fais donc transformer tes Métarias en potion par un de tes amis alchimiste. Et tu pourras commencer à forger des armes magiques... Quant à la fusion en elle-même, c'est plutôt simple :

Sache qu'une seule potion élémentale suffit à forgemager une arme.

Place ton arme sur une enclume prévue à cet effet. Fais-la chauffer à la température de fusion du métal. Fais attention à tes doigts, parce que c'est très chaud. Lorsque l'arme rougeoie, trempe-la dans le liquide élémental. Répète le trempage plusieurs fois. Et voilà !

Note ceci : l'opération est si délicate que l'arme peut se briser facilement à chaque trempage. La perte est donc double pour le Forgemage maladroit : la potion et l'arme seront détruites ! Le risque de détruire ton arme lors de ce trempage est proportionnel à la puissance magique de l'arme en question : Une épée de boisaille simple sera facile à transformer, alors que pour une Razielle, une vie de Forgemage n'y suffirait pas !

De la qualité de la potion dépend le résultat : on constate généralement une baisse d'efficacité de l'arme suivant la potion utilisée (qui elle-même dépend du taux de pureté magique de la Métaria correspondante : 50 pour-cent, 65 pour-cent et 80 pour-cent).
Enfin, fais bien attention et utilise une potion adaptée aux caractéristiques de l'arme. Tu sais qu'une arme qui n'est pas soumise à un élément est dite neutre. Seules ces armes peuvent être forgemagées, et obtenir la puissance d'un élément. Autrement dit, n'essaye pas de forgemager par l'élément feu une arme qui tire sa puissance de l'élément eau ! En effet, le pourcentage de chance que l'arme se casse, avoisine les 99,99 pour-cent... te voilà prévenu !

Tu rêves de posséder un Dofus ? Facile : crée le toi-même !

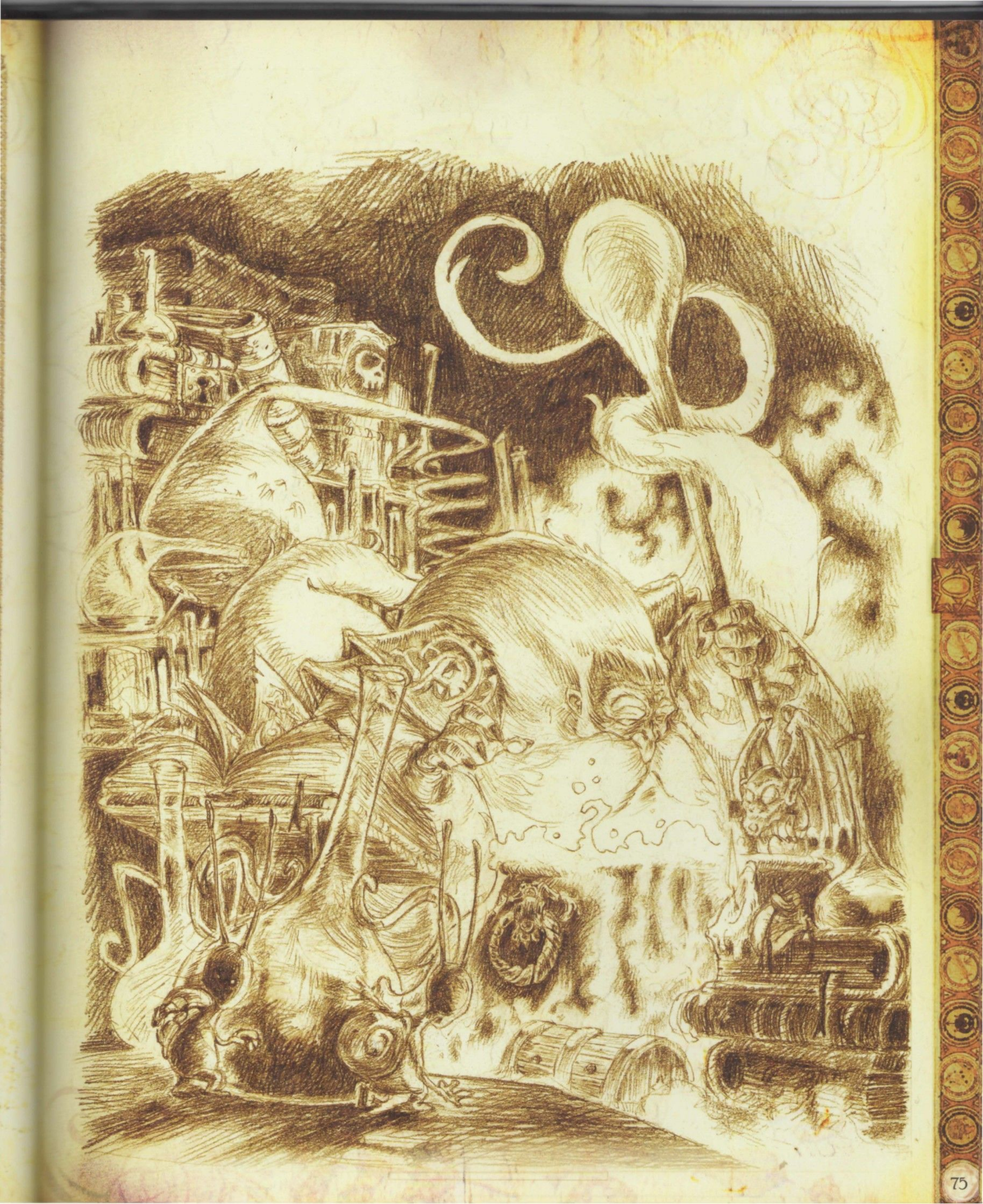
Autant dire qu'avec un titre pareil, je risque d'éveiller la curiosité des aventuriers les plus avides que le Monde ait porté ! Mais avant d'en expliquer davantage sur les Dofus, j'adresserai un message à tous ceux qui sculptent des Dofus dans de la Cawotte, à ceux qui peignent les œufs de Dragodinde en bleu turquoise, ou en vert émeraude en vue d'en faire le commerce, à tous ceux-là, je n'ai qu'une chose à dire : bande d'escrocs, vous méritez de mourir étouffés dans du fumier de Dragon Cochon !
Ceci dit, j'ajouterai qu'il ne faut pas rêver : aucune créature, hormis les dragons eux-mêmes, n'a jamais réussi à créer un authentique Dofus ! Il va falloir vous entrer ça dans vos crânes rétrécis : un Dofus est un œuf de dragon, certes, mais un œuf entièrement et totalement MAGIQUE ! J'ai lu des histoires à faire rougir un Bwork sur la reproduction des dragons... Balivernes et blablatages ! Pour ce que j'en sais, et j'en connais quand même un bout sur la question, les dragons sont des créatures asexuées. Ceux qui rêvent de savoir comment Papa dragon va planter sa graine risquent donc d'être déçus. Il va leur falloir fantasmer ailleurs : chez

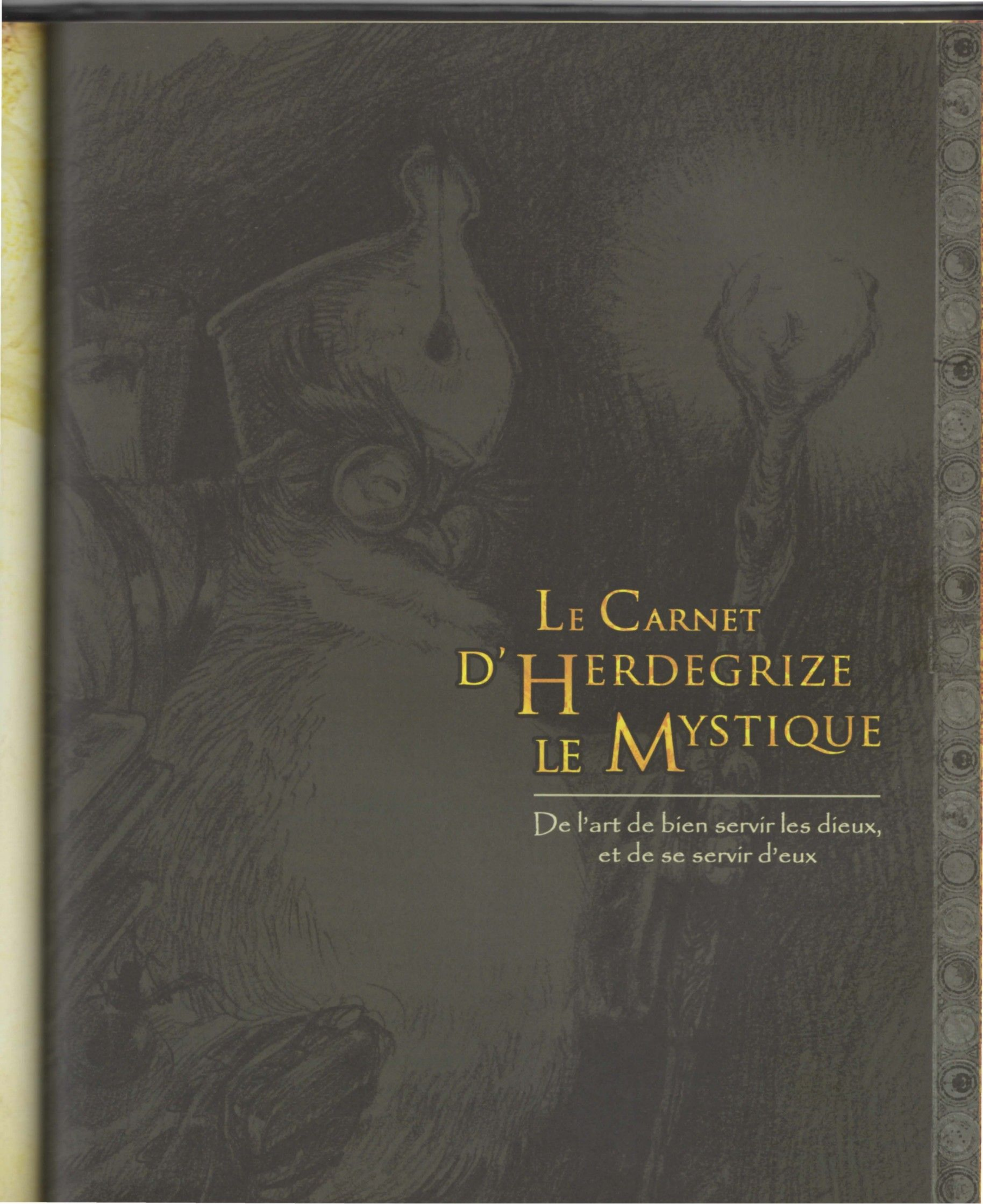
les dragons, ça ne se passe pas comme chez les Bouftous, les Bwaks ou les Tofus, tout simplement parce qu'il n'y a ni mâle, ni femelle ! Un dragon est une créature magique qui s'éprend de qui bon lui semble - mais n'allez pas entendre par là qu'il donne son cœur à la légère, c'est même tout le contraire ! Rares sont les créatures qui peuvent s'enorgueillir d'avoir séduit un dragon... Bien sûr, un dragon peut s'entêcher d'une belle aux atours aguicheurs, ou d'un preux bronzé et musclé (mais je ne donne pas cher de leur peau une fois cette amourette passée). Rien de bien sérieux en tous cas, aucun sentiment assez fort pour créer un Dofus.

Car là est la règle : lorsqu'un dragon éprouve une émotion forte, elle se condense en un œuf magique qu'il offre en général à l'élu de son cœur... Je me suis laissé dire que, par le passé, les dieux avaient réussi à séduire les dragons, afin que des Dofus soient créés.

En effet, il est reconnu que les Dofus dégagent une aura protectrice qui protège le Monde... enfin il en était ainsi autrefois ! Car Aguabrial, l'un des quatre dragons élémentaires, fut jadis séduit par une créature magique, à seule fin qu'un Dofus soit créé. De ce Dofus, engendré à la suite d'une trahison, naquit Bolgrot. Il est dit qu'à la naissance de Bolgrot, à l'instant même où la coquille du Dofus se fendit, l'aura de protection qui entourait le Monde fut ébréchée, et l'harmonie qui s'y écoulait jusqu'alors se tarit...

Objet magique s'il en est, la Guildalogemme
se trouve parfois dans les entrailles des monstres.
On se demande vraiment qui peut gober une chose pareille.





Le Carnet d'Herdegrize le Mystique

De l'art de bien servir les dieux,
et de se servir d'eux

Par tous les démons cornus ! Tu es en quête de science ? Tu veux une bonne dose de sapience ? Tu n'as qu'à trouver le seul, l'unique et authentique érudit du Monde, le détenteur de la vraie vérité, j'ai nommé Herdegrize l'Eclairé ! Et tu n'auras plus à chercher bien loin : un heureux hasard t'amène à lire ces lignes qui furent écrites de sa propre main, c'est-à-dire la mienne ! Sois honoré de ce privilège, et montre t'en digne, car mes écrits sont renommés bien au-delà des frontières connues du vaste Monde, et on peut les trouver dans toutes les bonnes bibliothèques des environs, et pour une somme fort modique en plus !

Le Monde, je l'ai mainte fois exploré lors de mes voyages astraux... Vertubleu ! Je me revois, nageant dans les vapeurs éthérées des plans subtils ! En songe, j'ai conversé avec les héros des temps passés, et certains n'étaient pas commodes, crois m'en ! Mais ils me tiennent tous en grande estime, bien plus qu'Acidrik Fenlapanse, ce plagiaire honteux. Les héros en disent d'ailleurs le plus grand mal - que toute sa descendance soit maudite sur plusieurs générations, et que le dernier de ses spermatozoïdes se morfonde dans ses bourses et ne les quitte jamais ! Mais revenons à nos Bouftons....

As-tu jamais ouï l'histoire des dieux et de leurs fidèles ? Comment les dieux apparaissent, et comment leurs fidèles naissent ? Par ma barbe, lis ce qui suit, tu m'en diras des nouvelles...

De l'art de bien servir les Dieux et de se servir d'eux

D'où viennent les dieux ? Sache d'abord que les dieux du Monde ne sont pas les seuls de l'Univers, loin s'en faut. En vérité, ils pullulent, partout, tout autour de nous. Ignorés bien souvent du commun des mortels. Hel Munster, dans l'un de ses fameux opuscules, le *Diis Ignotis*[1], en dénombre pas moins de mille huit cent vingt quatre. Ce célèbre théoricien de la brise Quadramentale soutient qu'ils descendent de l'Univers jusque dans le Monde grâce à cette brise magique. Naturellement, comme tous les philosophes des déités diverses et variées, il n'a jamais pu le prouver, le bougre. Mais parmi ceux qu'il a recensés, on en compte de remarquables : le dieu des champignons comestibles, le dieu qui endort les Moskitos les nuits d'été, le dieu des danses excitantes destinées aux vers de hameçon (excitantes pour un goujon), mais aussi des dieux apparemment indispensables : celui qui décuple la force des coups d'épée ou l'effet d'un sort de façon extraordinaire, celui qui fait pousser les arbres plus vite, celui qui charge les dépouilles des monstres en ustensiles forts utiles, en bibelots très beaux et en objets qui faciliteront tes projets d'aventuriers.
Bref, une multitude de dieux toujours aux aguets, prête à sauter sur le moindre vivant qui leur portera un soupçon d'attention (au début ça suffit). Le but étant de transformer l'attention susnommée en une FOI authentique. Certes, les débuts d'un dieu sont souvent modestes. S'ils ont la volonté d'être connus pour ce qu'ils sont - des divinités aux pouvoirs bientôt incommensurables - ils ont peu de moyens : les intuitions, les signes et les voix. Encore faut-il que les fidèles croient... Et Foutretudieu ! Il y a un certain bout de chemin à parcourir avant cela !
Prenons le cas de la déesse Sacrieur, qui n'était pas née de la dernière pluie. Elle sut s'imposer dans le cercle très fermé des dieux sacrément utiles... Au départ de son ascension, une simple constatation : la souffrance était particulièrement répandue dans le Monde qu'on appelait alors « Monde des Dix ». Sous toutes ses formes d'ailleurs : douleur, désolation, tourment, torture, et j'en passe (ce qui est étonnant, c'est que les autres dieux ne s'en soient pas aperçus plus tôt). Or le maître mot pour les dieux en quête de fidèles est simple : pour percer, il faut innover dans le sacré. Et la déesse Sacrieur l'avait bien compris !
Un jour, elle fut convaincue qu'un apprenti bûcheron ferait un excellent prophète. Et elle avait raison, la bougresse ! Avec sa hache, l'apprenti frappait comme tombe la foudre : jamais deux fois au même endroit. Il n'avait pas assez de ses dix doigts pour compter ses blessures... Et chaque jour, la déesse venait près de lui, invisible et minuscule. Elle attendait simplement qu'il se tape sur les doigts, ce qui ne prenait jamais très longtemps, et patientait jusqu'à ce qu'il fut à bout de nerfs et hurle de douleur ou de colère. Le jour tant attendu arriva enfin : alors qu'il se prenait la tête entre ses mains ensanglantées pour la jeter contre un tronc, elle lui chantonna cette idée à l'oreille :

S'il se frappait d'abord
La foi chevillée au corps,
Il aurait dans le sang
Une dose abondante,
Et même ahurissante
d'adrénaline !
Pour d'une traite gravir une colline
Devenir un phénoménal brise-tout
Et fendre une bûche d'un coup.

L'apprenti bûcheron suivit le conseil de la voix. Sa hache tomba. Ses doigts furent épargnés, et la bûche fendue de haut en bas. Il entendit alors à l'intérieur de sa tête :

Plutôt que de subir et d'être affligé
de mille souffrances,
Mieux vaut agir et s'infliger
une juste pénitence,
C'est le seul moyen d'estourbir
à bonne cadence !
Sacrés sont tes cris, Sacrieur !

Et comme la voix qui lui disait cela était une voix de femme, le bûcheron crut en une déesse qui s'appelait Sacrieur. Ainsi, il faisait pleuvoir les coups, sur ses doigts, sa tête, ses bras, et ses forces décuplaient. Il se mit même à psalmodier des prières de son invention : « joie de recevoir, plaisir d'offrir » ou encore « tendre la joue droite, frapper du gauche ». A ce moment, la déesse Sacrieur sut qu'il était prêt à devenir prophète...
Lors du terrible hiver provoqué par la mort de Solar[2], le bûcheron prêcha dans les campagnes. Les paysans avaient suffisamment souffert pour tendre l'oreille à l'inconnu qui leur promettait de transformer leur tourment en une force nouvelle. En moins d'une semaine, il avait refilé ses prières à la ronde comme d'autres leurs microbes. Les fidèles furent bientôt légion. Et la déesse fut ajoutée au panthéon. Le monde des Dix s'appela dès ce jour le monde des Onze[3]...

Mais, Cornetudieu, revenons à nos Bouftons ! Si l'on pouvait écouter ce qui se passe dans les têtes des prophètes, on entendrait les messages divins se bousculer. *Fais-ci, fais ça, convertis-moi ce païen, allume une bougie sacrée, et si tu brûlais de*

[1] Aux Dieux Inconnus, ou la métaphysique pour les nuls. [2] Voir *Les Larmes de la déesse Sacrieur*. [3] Il en fut de même le jour où l'île de Pandala s'ouvrit enfin au monde extérieur : la déesse Pandawa accéda à son tour au Panthéon, et tous nommèrent alors la terre sur laquelle ils étaient nés : le Monde des Douze.

l'encens pour me faire une offrande, ce serait pas mal, hein ? Dresse-moi un cairn, et je te sortirai le grand jeu ! Ma voix résonnera à l'intérieur de ta tête, tu seras mon élu préféré !
A ce stade, le prophète pousse le sermon dans les villages et les villes, et prêche à tout va. Et après quelques temps, encouragé par quelque succès, il se dirige vers des contrées éloignées et impies. Là-bas, lapidé, brûlé, écartelé, que sais-je encore, il devient martyr. Mais il a fourgué sa foi cent fois. Ça suffit !
A ses débuts, le dieu s'attache aux nouveaux convertis comme de la glu. Il écoute leurs prières, exauce les vœux dare-dare, il leur fait don de pouvoirs magiques. Puis avec le temps, il devient puissant. C'est aussi simple que cela[4].

Ce que disent les livres des anciens est sans doute vrai : dès qu'il fut créé, le Monde reçut les bienfaits de dix dieux. Je ne vois d'ailleurs pas pourquoi il en serait autrement : crois-en un vieil érudit, les dieux ont tout intérêt à le faire... Car, si d'ordinaire les dieux de l'Univers se côtoient sans heurt, ils n'hésitent pas à s'affronter lorsqu'il s'agit d'attirer de nouvelles âmes qui leur seront fidèles et dévouées[5] ! D'ailleurs un Monde récemment créé est un endroit très attrayant pour une âme, et il n'est pas rare que de très vieilles âmes décident de s'y incarner, en gardant souvent la pleine conscience de leurs vies passées. C'est pourquoi notre Monde, pourtant jeune, a vu paraître des guerriers habiles et aguerris, des alchimistes et forgemages maîtrisant parfaitement leur art, des êtres d'exception dont témoignent encore aujourd'hui les vieilles légendes.

Les Cultes & la Foi

A l'origine du Monde, les cultes étaient bien plus nombreux qu'aujourd'hui. La croyance en un dieu *unique* circulait même chez certains mages et prêtres[6].
Qu'il me soit permis d'ouvrir une parenthèse à propos de la physionomie des êtres qui peuplent notre monde. Bigre ! Si tu es parvenu jusqu'à ces lignes, c'est sans doute que tu t'interroges sûrement sur ce point : pourquoi les Crâs ont-ils les oreilles pointues ? Et les Osamodas une queue fourchue ? Et les Sadidas une tête touffue ? Pourquoi les taverniers sont si gros, et pourquoi n'ont-ils pas les traits d'un Sram ou d'un Xélor ? Quant à la question de l'embonpoint du tavernier, m'est avis que les excès de bière n'y sont pas étrangers. Mais mille autres questions se posent encore.
Une chose est sûre : ici-bas, et la règle est la même dans l'Univers entier, *la foi conditionne l'apparence des êtres.* En effet, la foi portée par une âme à une divinité influe sur son enveloppe charnelle : celle-ci tend à prendre les caractéristiques (le physique et le comportement) de la divinité vénérée. Et les liens de parenté dans tout ça me ferez-vous remarquer ? C'est fichtrement simple : si des fidèles de cultes différents s'unissent, ils n'auront pas d'enfants au sens biologique du terme. Leurs enfants seront plutôt des fils et filles *spirituels*, c'est-à-dire qu'une âme qui se sentira en affinité avec les valeurs du couple, pourra décider d'être leur fils ou fille. Note ceci : une âme qui s'incarne a le choix d'être disciple d'un dieu OU de se laisser le temps de la réflexion quant à sa foi. Dans ce second cas, elle s'incarne sous une forme humanoïde et l'enfant paraît ! Libre à lui de devenir fidèle de l'un des dieux, ou de rester athée. Dans ce cas, son apparence humanoïde demeure. Une âme décidant de s'incarner au sein d'une longue lignée de Iop embrassera la foi iopesque, et sera vraisemblablement un jeune Iop. Au contraire, une âme décidant de s'incarner au sein d'une longue lignée de taverniers, aura toute l'adolescence devant elle pour choisir le culte auquel elle désire consacrer sa vie terrestre. Cette période de choix s'achève à la puberté. Lorsque le choix se porte sur un dieu, une initiation est célébrée pour accueillir le nouveau fidèle parmi les siens. Une fois le flot d'hormones spirituelles passées, plus possible d'embrasser un culte - sauf conversion miraculeuse reconnue par le dieu lui-même. Voilà un sacré morceau de sapience, pas vrai ?
Une dernière chose : maintes fois j'ai entendu la question se poser : Herdegrize, où naissons-nous ? Je répondrai que cela dépend du choix de l'âme... Qu'elle décide de s'incarner dans un œuf pour éclore ensuite, dans un nid de Prespics, dans une Rose Démoniaque, que sais-je ? L'essentiel est bien que des êtres naissent !

Prier son Dieu

Le fidèle qui cherche à rendre hommage à son dieu sera bien inspiré de se rendre dans la ville d'Astrub. Là-bas, aux pieds de son dieu, il déposera son offrande. Il pourra en faire de même dans l'un des temples d'Amakna. Nul besoin d'une débauche de présents luxueux ! Pour plaire à ton dieu, tu penseras au don qu'il a fait jadis au Monde. Tu lui offriras ainsi ce qui existe grâce à lui, c'est un juste retour des choses ! Tu en apprendras plus en lisant les pages qui suivent... J'y décris chaque culte. Je me suis copieusement documenté sur chaque dieu, et j'ai longuement parlé avec leurs fidèles. Crois-moi, leurs témoignages valent plus que n'importe quelle spéculation d'érudit en mal d'écriture.

4 Enfin pas tout a fait. Les lecteurs familiers de l'œuvre du Mage Ax de Madrestam le savent. A ceux qui ne le savent pas encore, hé bien, je ne peux pas faire grand chose pour eux, si ce n'est les traiter d'ignares !

5 Sauf, naturellement, ceux dont le culte est déjà établi. Ceux-là ne sont pas à quelques centaines de fidèles près.

6 Voici quelques exemples de divinité et cultes mineurs : le dieu Lénald de l'île de Wa, le dieu Ougaaa des Porcos Rustos, le dieu Phénix dont les statues ornent les abords des églises, etc.

« Puis, avec le temps,
le dieu devient puissant. »

L'Etendue de Crâ

Une flèche sinon rien

Difficile de décrire ce qu'il se passe dans la tête d'un Crâ, sans en être un... Mais constatons qu'ils semblent doués d'une science innée : celle du projectile. Un bambin Crâ est capable très tôt de descendre un Moskito avec un crachat lesté de confiseries sirupeuses. Les rendez-vous derrière les urinoirs de la foire du Trool ont aussi fait la renommée des Crâs (dont les jets sont décidément longs, très longs). Les archers Crâ ont un instinct très sûr pour tailler un projectile dans les matériaux les plus incongrus mais surtout, l'art des Crâs a été rendu célèbre par leurs arcs, taillés pour le combat, et à leurs pipes, taillées pour le plaisir.

Montre-moi ta flèche, je te dirai qui tu es

Cheveux au vent, silhouette élancée, musculature fine et ciselée, torse bombé : le disciple de Crâ est fier, c'est certain. Ils font des alliés précieux contre les adeptes de la mêlée franche. Restant à distance, décochant leurs traits empennés dans le moindre orifice laissé sans surveillance, ils font des dégâts, ces gaillards ! Ils sont appréciés pour les parties de chasse comme sur les champs de bataille et ont sauvé la mise plus d'une fois à leurs alliés. Naturellement, un Crâ obligé d'affronter ses adversaires en combat rapproché ne pourra donner sa pleine mesure... On ne peut tout avoir quand même !

La Déesse Crâ

Sa beauté est aussi redoutable que ses flèches. Il est dit que seuls ses disciples peuvent la regarder sans succomber à ses charmes dans la seconde… Et encore faut-il que les disciples en question lui vouent une foi d'une pureté à toute épreuve ! Il faut reconnaître que ce n'est pas évident : une déesse qui dévoile le secret pour bander plus vite, il y a de quoi se poser des questions…

Le Temple de Crâ

Bâti à une volée de flèche du Temple de Xélor et construit dans le plus pur style Crâ, le Temple recèle tout ce qui pourra combler un disciple archer en mal de sensation. D'ailleurs, ce Temple ressemble d'avantage à une armurerie qu'à un lieu de culte. Ceci s'explique simplement : les archers Crâs considèrent en effet que bander un arc, et décocher un trait de façon habile est la meilleure façon d'honorer leur déesse.

En plein dans le Bwork

Paroles d'un disciple de Crâ

« L'important, ce n'est pas la cible » vous dira n'importe quel Crâ. Naturellement, nos cibles ne sont pas de cet avis, car nous les manquons rarement ! Donnez-moi une flèche, et je conquerrai le Monde ! Perché sur les hauteurs, humant les nouvelles apportées par le vent, j'attendrai à l'affût que se pointe un adversaire d'envergure… Et avant même qu'il ne s'aperçoive de la menace qui pèse sur lui, je l'aurai planté mille fois, une flèche par-ci une flèche par-là !

Parler Crâ

• ***En plein dans le Bwork :*** viser juste. On dit aussi : ***Faire Moskito***.

• ***A corde vibrante rien d'impossible :*** cri de guerre des Crâs. A hurler avant une bataille, ou en fin de banquet bien arrosé.

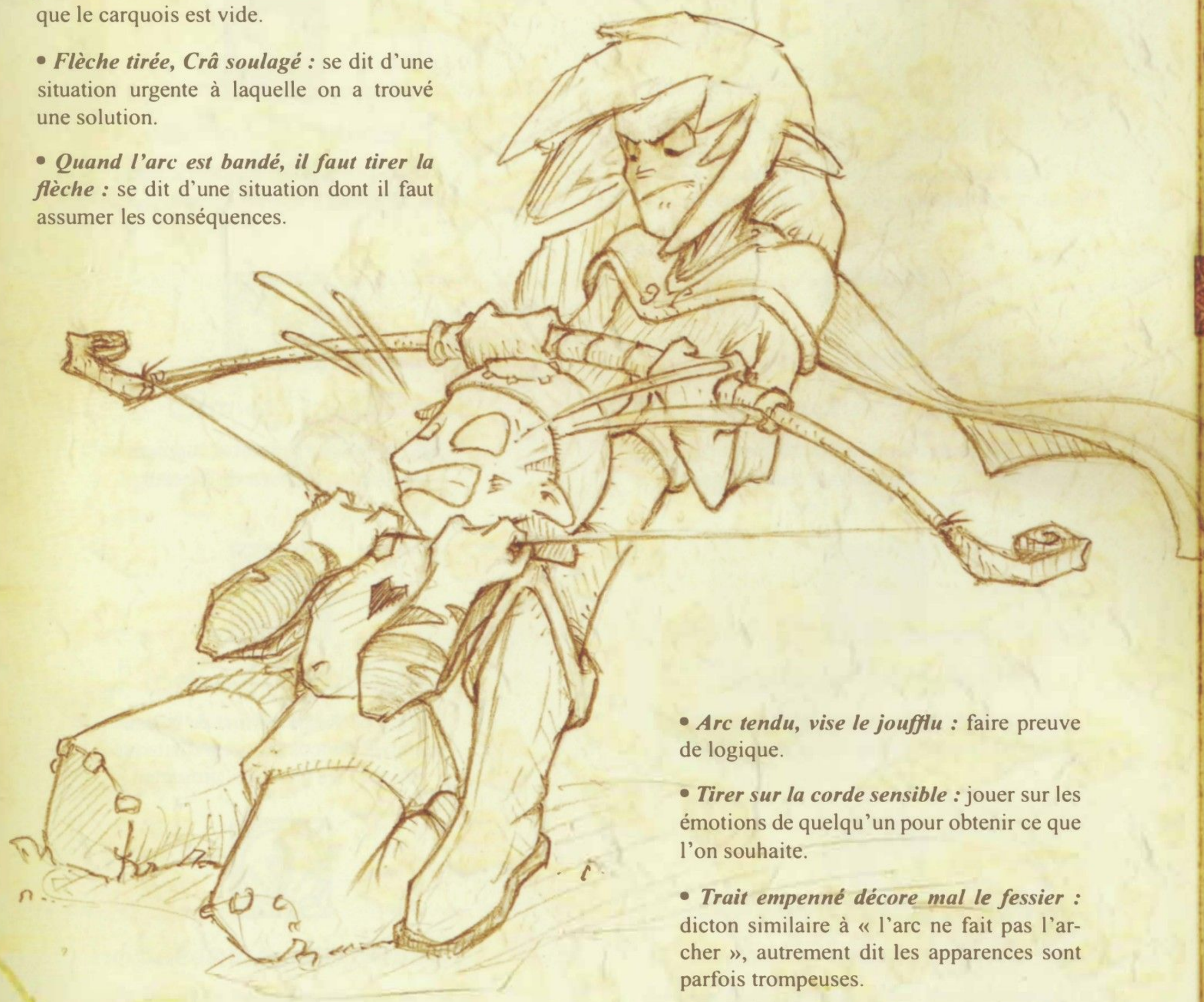
• ***Une flèche, un adversaire :*** axiome de la philosophie Crâ.

• ***Encore un que les Bworks n'auront pas :*** se dit de la dernière flèche tirée, lorsque le carquois est vide.

• ***Flèche tirée, Crâ soulagé :*** se dit d'une situation urgente à laquelle on a trouvé une solution.

• ***Quand l'arc est bandé, il faut tirer la flèche :*** se dit d'une situation dont il faut assumer les conséquences.

Arc tendu, vise le joufflu



Tirer sur la corde sensible

• ***Arc tendu, vise le joufflu :*** faire preuve de logique.

• ***Tirer sur la corde sensible :*** jouer sur les émotions de quelqu'un pour obtenir ce que l'on souhaite.

• ***Trait empenné décore mal le fessier :*** dicton similaire à « l'arc ne fait pas l'archer », autrement dit les apparences sont parfois trompeuses.

• ***Gare à la débandade :*** mettre en garde contre un échec possible.

Flèche Magique

Ce sort inflige des dégâts de Feu à distance.

Flèche Glacée

La Flèche Glacée blesse un ennemi et lui faire perdre des PA.

Flèche Enflammée

La Flèche Enflammée permet de faire des brochettes d'ennemis en leur infligeant des dégâts de Feu.

Flèche d'Expiation

La Flèche d'Expiation occasionne de terribles dégâts, mais ne se lance pas facilement.

Flèche de Recul

La Flèche de Recul inflige des dégâts de type Air en faisant reculer l'ennemi lors de l'impact.

Tir Critique

Tir Critique permet de bénéficier d'un bonus au coup critique.

Flèche Chercheuse

Ce sort inflige des dégâts de Terre en bénéficiant d'une formidable portée.

Tir Eloigné

Le Tir Eloigné permet d'augmenter la portée des sorts du lanceur.

Oeil de Taupe

L'Oeil de Taupe permet de baisser la portée de tous les sorts d'attaque de tous les guerriers présents.

Flèche d'Immobilisation

La Flèche d'Immobilisation est capable, en plus des dégâts qu'elle inflige, d'immobiliser un ennemi.

Flèche Punitive

La Flèche Punitive est extrêmement difficile à lancer, mais peut assommer un adversaire sur un coup critique.

Flèche Harcelante

Ce sort permet d'infliger des dégâts de type Air sans se soucier des lignes de vue.

Oeil de Lynx

L'Oeil de Lynx permet d'augmenter la portée de tous les guerriers sur le terrain.

Flèche Absorbante

La Flèche Absorbante permet de voler de la vie à un ennemi.

Flèche Explosive

La Flèche Explosive occasionne des dégâts à un ennemi et aux personnes qui l'entourent.

Tir Puissant

Le Tir Puissant multiplie les dégâts des autres sorts.

Flèche Cinglante

La Flèche Cinglante inflige des dégats à un ennemi et le ralentit sur une courte durée en cas de coup critique.

Flèche Destructrice

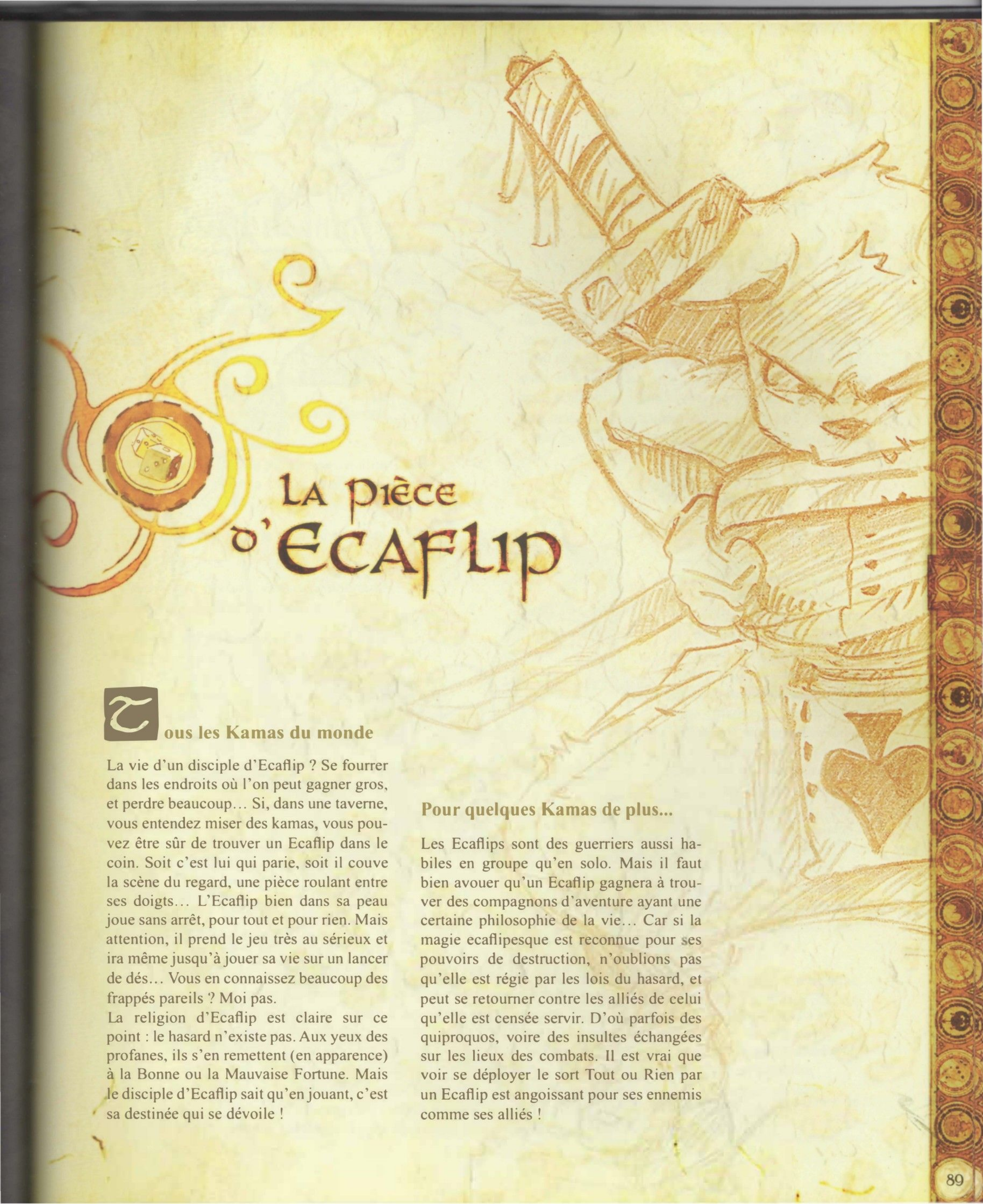
La Flèche Destructrice inflige des dégâts de Terre à un ennemi.

Flèche Ralentissante

Cette Flèche permet de retirer des PA à plusieurs ennemis grâce à une zone d'effet importante.

Maîtrise de l'Arc

La Maîtrise de l'Arc augmente les dégâts physiques.



La pièce d'Ecaflip

Tous les Kamas du monde

La vie d'un disciple d'Ecaflip ? Se fourrer dans les endroits où l'on peut gagner gros, et perdre beaucoup... Si, dans une taverne, vous entendez miser des kamas, vous pouvez être sûr de trouver un Ecaflip dans le coin. Soit c'est lui qui parie, soit il couve la scène du regard, une pièce roulant entre ses doigts... L'Ecaflip bien dans sa peau joue sans arrêt, pour tout et pour rien. Mais attention, il prend le jeu très au sérieux et ira même jusqu'à jouer sa vie sur un lancer de dés... Vous en connaissez beaucoup des frappés pareils ? Moi pas.

La religion d'Ecaflip est claire sur ce point : le hasard n'existe pas. Aux yeux des profanes, ils s'en remettent (en apparence) à la Bonne ou la Mauvaise Fortune. Mais le disciple d'Ecaflip sait qu'en jouant, c'est sa destinée qui se dévoile !

Pour quelques Kamas de plus...

Les Ecaflips sont des guerriers aussi habiles en groupe qu'en solo. Mais il faut bien avouer qu'un Ecaflip gagnera à trouver des compagnons d'aventure ayant une certaine philosophie de la vie... Car si la magie ecaflipesque est reconnue pour ses pouvoirs de destruction, n'oublions pas qu'elle est régie par les lois du hasard, et peut se retourner contre les alliés de celui qu'elle est censée servir. D'où parfois des quiproquos, voire des insultes échangées sur les lieux des combats. Il est vrai que voir se déployer le sort Tout ou Rien par un Ecaflip est angoissant pour ses ennemis comme ses alliés !

Le Dieu Ecaflip

Ne se présentent devant le dieu Ecaflip que les joueurs invétérés. Eux seuls trouveront grâce aux yeux du dieu et peuvent prétendre à bénéficier de ses faveurs. Quant aux autres, bien malin qui pourra dire ce qu'il adviendra d'eux. Mais on peut parier que le dieu Ecaflip, avec sa taquinerie habituelle, expédiera dans l'au-delà celui dont le tempérament ne lui revient pas, en lui laissant quand même une chance de s'en tirer.

Le Temple d'Ecaflip

A l'ouest de la garnison d'Amakna, surplombant la rivière d'Asse, se dresse le Temple Ecaflip. Comme il est de coutume chez les Ecaflips, l'architecte qui a conçu ce Temple a joué aux dés son emplacement, sachant que son dieu lui-même lui parlerait par leur truchement. Et le dieu choisit de voir bâtir son Temple au-dessus des eaux d'Asse. L'architecte interpréta cela comme un défi qui lui était lancé. C'est vrai qu'il lui en a fallu de l'audace, et du courage aussi, car les Ecaflips n'aiment vraiment pas l'eau !

Chat échaudé doit se méfier de l'eau froide et dormante

Paroles d'un disciple d'Ecaflip

J'en aurais mis ma queue au feu ! Aussi vrai que je suis disciple d'Ecaflip ! Par ma foi et sur la tête de mes enfants ! J'en étais sûr et certain ! La pièce était sous le troisième gobelet ! J'avais perdu trente mille kamas... Peccadilles ! J'allais me refaire, c'était sûr ! Mes oreilles à couper qu'elle était là, cette pièce ! Allez... j'ai misé encore une fois, ça y était, c'était fait ! Tout ce qui me restait : mon slip en peau du capitaine Chafer, et deux dents de Tofu ! Et... 'Ooooouuuuuieuh ? Ah tiens ? Elle est pas là, la pièce ? Mince alors.' je me suis dit. Et tu sais ce que j'ai fait ? J'ai pensé : 'Pas grave'.
Et j'ai parié ma belle touffe de poils gris que la pièce était sous le troisième gobelet.

Parler l'Ecaflip

• ***Avoir une chance d'Ecaflip :*** c'est vrai, les Ecaflips ont parfois une chance éhontée, et sont enviés des autres guerriers pour cela.

• ***Rendre la monnaie de sa pièce :*** signifie « être équitable en toutes choses ».

• ***Faux jeton :*** se dit des traîtres et des hypocrites.

• ***Armé comme l'as de pique :*** se dit d'un Ecaflip équipé pour la traque aux monstres.

• ***Faire minette :*** faire la cour au sexe opposé.

• ***Toucher le grelot :*** caresse amoureuse très en vigueur chez les Ecaflips.

• ***Donner sa langue au chat :*** si vous n'avez ni oreilles pointues, ni queue touffue, méfiez-vous en employant cette expression, le dieu Ecaflip seul sait ce qu'il pourrait advenir de votre langue.

Armé comme l'as de pique

Toucher le grelot

• ***Chat échaudé doit se méfier de l'eau froide et dormante :*** exprime la méfiance. Les Ecaflips se méfient des étendues liquides, et évitent les contacts prolongés avec l'eau.

• ***Manger le Trèfle par la racine :*** expression péjorative, se dit des adversaires tombés au combat.

• ***Etre écaflippé :*** cette expression désigne un disciple d'Ecaflip mis en alerte par son sixième sens... ou effrayé !

• ***Jouer carte sur table :*** être franc et loyal, comme tout Ecaflip qui se respecte.

• ***Abattre son jeu :*** montrer ses talents de combattant.

- Les Sorts d'

Roulette

La Roulette inflige des dégats à chaque guerrier ou monstre en fin de tour, selon le nombre de PA qu'il a utilisé durant ce tour.

Chance d'Ecaflip

Lors d'une attaque reçue, la Chance d'Ecaflip redonne des PDV ou multiplie les dégâts infligés.

Bluff

Le Bluff inflige aléatoirement des dégâts d'Air ou d'Eau.

Trèfle

Le Trèfle augmente les coups critiques.

Bond du Félin

Le Bond du Félin permet de se déplacer plus vite et plus loin.

Pile ou Face

Pile ou Face inflige des dégâts de Terre à un ennemi, mais, sur un mauvais coup du destin, peut le soigner...

Perception

La Perception permet de révéler au lanceur et à ses alliés, la position des pièges et personnages cachés.

Contrecoup

Le Contrecoup augmente énormément la vitalité du lanceur sur une courte durée, mais au prix d'un peu de PDV.

Tout ou rien

Le Tout ou Rien inflige des dégâts à tous les joueurs ou leur rend des PDV s'ils sont chanceux.

Topkaj

Topkaj inflige d'importants dégâts de Feu.

Ecaflip -

Langue Râpeuse

La Langue Râpeuse inflige des dégâts de Feu et fait perdre un PO définitif à l'ennemi en cas de coup critique.

Griffe Invocatrice

Ce sort permet d'invoquer un félin.

Odorat

Le lanceur décuple l'odorat de tous les joueurs présents autour de lui, ce qui occasionne une déconcentration ou une motivation...

Griffe Joueuse

Ce coup de Griffe inflige des dégâts de Terre horizontaux ou verticaux et touche tous les joueurs dans sa zone d'effet.

Rekop

Ce sort inflige des dégâts monstrueux de Feu, Terre, Eau et Air, mais à une chance sur deux de faire perdre un point d'action définitif.

Roue de la Fortune

La Roue de la Fortune multiplie les dégâts, mais fait perdre des PDV au lanceur.

Esprit Félin

L'Esprit Félin est une attaque rapprochée infligeant des dégâts de Terre mais pouvant se retourner contre son lanceur.

Réflexes

Le sort Réflexes permet d'augmenter énormément ses points d'agilité.

Griffe de Ceangal

La Griffe de Ceangal inflige des dégâts de terre et peut faire perdre un PA pour plusieurs tours sur un coup critique.

Destin d'Ecaflip

Le Destin d'Ecaflip inflige des dégâts de Terre et enlève un PM pendant plusieurs tours à un ennemi sur un coup critique.

Les mains d'Eniripsa

La main sur le CŒUR…

Sacrebleu ! En voilà qui ne sont pas comme les autres, tiens ! Alors que bon nombre d'aventuriers sillonnent le Monde et ne souhaitent rien d'autre que vous foutre leur pogne dans la g… (ou glisser leur paluche le long de votre chute de reins pour les plus lubriques), les Eniripsas font de leurs mains un tout autre usage : ils soignent les bons, les brutes, et parfois même les truands !

Une main sur le cœur, l'autre en porte-voix, le peuple Eniripsa a fondé sa magie sur le son, pour qu'il soigne ou meurtrisse selon sa volonté. Autant dire que lorsqu'ils ouvrent la bouche, tout le monde leur prête attention…

C'est votre dernier Mot ?

Toute la magie des Eniripsas repose donc sur leurs *Mots*, qui sont devenus célèbres dans le Monde entier. Certains sont d'ailleurs célèbres pour leurs « bons mots », et d'autres pour leurs « gros mots ». Parmi les Eniripsas, certains sont même devenus chasseurs de mots, arpenteurs du verbe, ou rôdeurs des langues oubliées. On a vu plus d'une fois un Eniripsa lancé en grande conversation avec des individus louches et peu recommandables, voir carrément peu fréquentables, et ceci dans le seul but de leur soutirer de précieux mots de vocabulaire…

La Déesse Eniripsa

Déesse à l'intelligence vive, Eniripsa est une divinité curieuse de tout, un peu trop même aux yeux de certains : ceux-là disent qu'elle adore fourrer son nez dans les affaires des autres. Son ineffable bonté et sa grande sensibilité en font une déesse appréciée des autres dieux. Mais attention : « sensibilité » ne veut pas dire « sensiblerie ». Pour preuve, un Eniripsa est capable de raccommoder une panse fraîchement éventrée sans sourciller.

Le Temple d'Eniripsa

A quelque distance du Temple Osamodas, s'élève un Cromlech de cinq pierres dressées. Il pourrait passer inaperçu parmi les autres mégalithes répandus dans Amakna, mais un détail n'échappera pas à l'aventurier observateur : l'emblème des Eniripsas y est peint. En effet, les disciples d'Eniripsa ont fait de ce lieu un Temple en l'hommage de leur déesse. On reconnaît bien là la sensibilité des Eniripsas. Soucieux de préserver l'environnement, l'édifice s'intègre parfaitement au milieu écologique local. Il est aussi cent pour cent biodégradable.

Du cœur au ventre

Paroles d'un disciple d'Eniripsa

Il y avait cette drôle de voix qui montait du fond de la taverne enfumée. C'était un soir de veillée, et toute la populace aventurière était là : des guerriers, des trappeurs et des marchands, tous à lamper la bière, à sucer l'alambic et à raconter à qui voulait l'entendre leurs exploits... des rodomontades pour faire palpiter le cœur des serveuses, mais qui étaient loin de m'impressionner. Je suis un vieux de la vieille, il m'en faut plus... Par-dessus le bruit des conversations, des intonations rudoyèrent mes tympans. Je dressais l'oreille... J'entendis des mots rauques et durs, qui sonnaient comme une invitation... à en savoir plus ! Je fendis la foule populeuse des habitués et m'approchais de l'endroit d'où provenait la voix. Derrière une table surchargée de chopines, une Corbacoiffe enfoncée jusqu'aux épaules dissimulant son visage, une drôle de créature noiraude était affalée. Je m'installais à sa table, curieux d'entretenir une conversation que j'imaginais riche en mots nouveaux... Il me bombarda d'insultes à faire rougir un Minotoror ! Je n'avais pas perdu ma soirée...

Parler l'Eniripsa

• ***Du cœur au ventre :*** lors des combats, les Eniripsas soignent des cas parfois désespérés. A celui-là il manque un bras, l'autre à la tête dans l'écu, bref, les blessés ont l'anatomie chamboulée comme s'ils avaient le cœur descendu dans le ventre, d'où l'expression.

• ***Du cœur à l'ouvrage :*** les Eniripsas disent aussi plus familièrement « en mettre un coup ! », ou « on va se retrousser les manches ! », et ils poussent généralement la chansonnette en pataugeant dans les tripes et les cervelles écrabouillées sur les champs de bataille.

• ***Gros mots :*** les Eniripsas manient le verbe de façon magistrale, et plus leurs Mots sont gros, plus ils sont insultants : « ça sent comme l'haleine d'un Bwork, t'as dégluti du troud ou quoi ? »

• ***A Mots couverts :*** faire preuve de diplomatie. « Quelle étrange fragrance digne d'un représentant de la race des Bworks… l'orifice de ton fondement se serait-il arrondi telle une pleine lune d'Apérirel ? ».

• ***Sans cœur et sans reproche :*** se dit d'un Eniripsa ayant renié les principes de son dieu.

• ***Cœur croisé :*** lorsque deux Eniripsas déclarent un amour réciproque.

• ***Panacée :*** Médecine universelle recherchée par les Eniripsas alchimistes. Se dit d'une situation enthousiasmante : « Woah c'est la panacée ! J'ai enfin appris le sort Cawotte ! »

Comment veux tu que je te stimule ?

• ***Altruiste comme un Eniripsa :*** Expression dérivée des enchantements eniripsas (qui, il est vrai, profitent souvent à leurs alliés).

• ***Cure d'Eniripsa :*** dans l'expression, « je m'en tamponne comme ma première cure d'Eniripsa », montre le peu de cas que l'on fait de quelque chose. A ne pas confondre avec « curer l'Eniripsa », qui exprime un désir ardent vis-à-vis de ces êtres à la beauté incomparable que sont les Eniripsas.

• ***Comment veux tu que je te stimule ? :*** être incapable de faire quelque chose. Extrait de la célèbre chanson « si tu avances quand je recule, comment veux tu que je te stimule ? ».

• ***Jouvence d'un jour, jouvence toujours :*** expression qui souligne la loyauté et la fidélité dont font preuve les Eniripsas envers leurs alliés.

Gros mots

Sans cœur et sans reproche

- Les Sorts d'

Mot Curatif

Le Mot Curatif permet de récupérer des PDV.

Mot Drainant

Le Mot Drainant fait perdre des PA aux ennemis, mais blesse le lanceur du sort.

Mot Interdit

Le Mot Interdit est une attaque très puissante... pour une fée.

Mot de Prévention

Le Mot de Prévention prévient des dégâts magiques et des dégâts de corps à corps.

Mot Revitalisant

Le Mot Revitalisant permet de soigner plusieurs personnes.

Mot Blessant

Le Mot Blessant inflige des dégâts magiques.

Mot Soignant

Le Mot Soignant permet de soigner un allié.

Mot Stimulant

Le Mot Stimulant peut augmenter les PA de plusieurs joueurs, mais blesse le lanceur.

Mot de Frayeur

Le Mot de Frayeur repousse les ennemis.

Mot de Régénération

Ce Mot permet au lanceur du sort d'avoir la faculté de se régénérer.

Eniripsa

Mot d'Epine

Le Mot d'Epine permet à son lanceur de renvoyer des dégâts magiques ou physiques.

Mot Vampirique

Le Mot Vampirique blesse un ennemi et lui vole un peu de vie.

Mot d'Amitié

Le Mot d'Amitié permet d'invoquer un Lapin Guérisseur.

Mot d'Envol

Le Mot d'Envol permet de s'élever dans les airs un bref instant afin d'augmenter sa portée.

Mot d'Altruisme

Le Mot d'Altruisme soigne toute l'équipe, mais le lanceur du sort donne sa vie en échange.

Mot de Jouvence

Ce sort permet de faire disparaître les envoûtements lancés sur un allié.

Mot de Sacrifice

Ce Mot permet de sacrifier une partie de ses PDV pour les transférer à quelqu'un.

Mot d'Immobilisation

Le Mot d'Immobilisation permet d'empêcher un joueur de se déplacer.

Mot de Silence

Le Mot de Silence réduit considérablement les PA d'un ennemi.

Mot de Reconstitution

Le Mot de Reconstitution permet de restaurer de façon conséquente la vie d'un joueur.

Les doigts d'Enutrof

Le doigt fièrement levé

Il y a longtemps de cela, les Enutrofs ont mis au point un langage des signes, uniquement basé sur les mouvements et les figures tracés grâce à leurs doigts. La raison d'un tel langage reste obscure. Cependant, certains soutiennent que les Enutrofs peuvent ainsi communiquer à l'insu des créatures qui rôdent dans les abîmes. D'autres pensent que c'est en combinant les figures géométriques faites avec leurs doigts que les Enutrofs codent l'accès à leurs trésors. D'autres enfin, disent qu'il s'agit de rituels destinés à écarter les déflagrations nauséabondes des gaz souterrains, les fameux pets de grisou qui ont laissé plus d'un aventurier inanimé. Toujours est-il que cette habitude a laissé son nom au culte Enutrof.

A deux doigts du roulage de pelle

L'Enutrof est intéressé par toute denrée, objet, ou créature dont il pourra tirer des kamas. D'ailleurs la première chose que fait un Enutrof lorsqu'il rencontre un autre aventurier, c'est de le soupeser du regard. C'est vrai : aux yeux d'un Enutrof, un aventurier c'est une *créature* chargée de *denrées*, et qui est souvent bardée d'*objets*... Ensuite, il se met à bavarder abondamment, de tout et de rien, mais aussi de choses qui l'intéressent : le cours de la laine de Bouftou à Astrub, si on peut trouver de l'ambre d'Abraknyde à bon prix du côté de Bonta, ce genre de choses... Si l'aventurier prête une oreille attentive aux propos de l'Enutrof, il se verra offrir tout un tas de bibelots et breloques (contre menue monnaie, naturellement).

Le Dieu Enutrof

Grand Dragon divin, son corps est un mélange de magma en fusion et d'or fondu. Il a le pouvoir de transformer en or flamboyant tout ce qu'il désire. C'est pour cela que ses disciples gardent en eux cette envie profonde de trouver de l'or et des trésors. Chercheur insatiable, il parcourt le vaste Univers et ses multiples mondes à la recherche de matières précieuses et rares. Il connaît bien l'âme des Dragons, pour être apparenté à eux.

Casser sa pipe

Le Temple Enutrof

Le dieu Enutrof est un pragmatique. Il n'est donc pas étonnant que ses fidèles aient reconverti une partie de leur temple en mine. Ils en ont d'ailleurs fait un lieu consacré à la Connaissance des mondes souterrains. Avec un sûr instinct d'explorateur des abîmes, les Enutrofs ont donc commencé à sillonner les entrailles du Monde. Zigzaguer entre les mottes terreuses et les blocs d'argile, se frayer un passage dans les masses de schiste et de manganèse, disséquer les blocs de minéraux était un travail de titan que nul, sinon les Enutrofs, n'aurait pu entreprendre. Le peuple des abîmes apprit ainsi à faire parler les pierres, pour son plus grand profit. Car les carcasses des créatures qu'ils rencontraient lors de leurs expéditions, enfouies depuis des lustres, gardaient bien souvent leurs trésors… Dressant le grand inventaire de leurs découvertes, les Enutrofs devinrent donc experts dans la récupération des objets.

Paroles d'un disciple d'Enutrof

A vue de nez, un érudit tel que vous, équipé comme vous l'êtes, ça va chercher dans les vingt mille kamas, pas plus ! Et je pèse mes mots, mon bon Herdegrize : car l'équipement sagesse, ça n'a plus la côte comme autrefois. Malheureusement pour vous, vous n'avez que ça sur le dos ! Remarquez, moi, je vois pas de mal à ça. Mais ça vaut pas une tripotée de testicules de Mulous, c'est sûr ! Et puis, vos bouquins là, reliés pleine peau de Bouftou, y n'sont pas terribles… Allez, c'est mon jour de bonté : disons avec votre paire de bottes je vous les prends à deux mille kamas. Comment ça « pas assez ? ». Vous n'avez que ces mots-là à la bouche, vous autres ! Vous voulez me ruiner ma parole ! Honte à vous ! Disons deux mille, auquel j'ajoute un kama, mais ça vaut pas plus, hein…. (Ça peut durer des heures comme ça).

Se prendre une pelle

Parler l'Enutrof

Les Enutrof d'Astrub ont un drôle d'accent, utilisant parfois des mots de patois :

• ***M'est avis que… :*** lorsqu'un Enutrof vous donne son avis, c'est qu'il y trouve un intérêt quelque part. Méfiez-vous.

• ***Ma foi, on dirait bien que vous n'z'êtes point d'ici, j'men va vous répéter l'tout :*** les Enutrofs d'Astrub emploient un patois parfois difficile à saisir pour les étrangers. Demandez leur de répéter ne serait-ce qu'une seule fois leur phrase, et ils vous feront amicalement ressentir qu'il faut vraiment sortir d'un patelin paumé pour ne pas comprendre le patois d'Astrub.

• ***Blague à deux kamas :*** se dit d'une histoire censée être drôle… pour les Enutrofs.

• ***Parle à ma pelle, ma tête est malade :*** marque un désintérêt profond.

• ***Casser sa pipe :*** mourir, ou être sérieusement blessé : « Un combat contre le Dark Vlad ? T'étais à deux doigts de casser ta pipe, camarade ! »

Craqueler le sac

• ***Craqueler le sac :*** exagérer. Rappelons que les Enutrofs vouent aux sacs une passion immodérée. Voir un sac abîmé est pour eux une véritable souffrance.

• ***Sac de nœuds :*** se dit d'une affaire ou d'une négociation mal menée. Fait peu connu, c'est aussi le nom d'une posture amoureuse typiquement enutrofesque.

• ***Si tu craques, tu raques ! :*** formule qui met un terme à une négociation marchande.

• ***Se prendre une pelle :*** exprime un revers amoureux, ou un échec lors d'une négociation

• ***Rouler une pelle :*** invitation à danser. Les Enutrofs ont de nombreuses danses folkloriques dans lesquelles interviennent des pelles qu'il faut brandir ou rouler. Attention toutefois, ces danses peuvent s'avérer dangereuses pour les non Enutrof. Variante :

• ***Roulage de pelle dans la farine :*** invitation à se déhancher lubriquement sur une musique entraînante, entouré d'Enutrofettes déchaînées, de pelles pleines d'ardeur et de sacs emplis de farine. Les Enutrofs ont des mœurs étranges, n'est-ce pas ?

Roulage de pelle dans la farine

- Les Sorts d'

Chance

Ce sort permet au lanceur d'augmenter sa chance.

Désinvocation

La Désinvocation permet d'infliger d'énormes dégâts aux invocations.

Sac Animé

Ce sort permet à son lanceur de donner vie à son Sac. Ce dernier protégera un de ses alliés jusqu'à sa destruction.

Remblai

Le remblai permet d'ensevelir les ennemis sous une pelletée de terre...

Force de l'Age

Ce sort inflige des dégâts d'Air au corps à corps.

Lancer de Pelle

Le Lancer de Pelle inflige des dégâts de Terre.

Clé Réductrice

La Clé Réductrice permet de réduire la portée des attaques d'un ennemi.

Boîte de Pandore

La Boîte de Pandore peut rendre des PDV ou augmenter les coups critiques.

Pelle Fantomatique

La Pelle Fantomatique inflige des dégâts de Feu et peut retirer les effets qui enchantent la cible.

Lancer de Pièces

Ce sort permet de lancer de très loin des pièces d'or factices sur un ennemi, et lui inflige des dégâts d'Eau.

Enutrof -

Pelle Animée

Ce sort permet de donner vie à une pelle qui augmentera la chance de son maître.

Roulage de Pelle

Le Roulage de Pelle ne nécessite pas de ligne de vue et inflige des dégâts de Feu.

Maladresse de Masse

La Maladresse de Masse fait perdre des PA à tous les ennemis.

Pelle du Jugement

la Pelle du Jugement occasionne de faibles dégâts d'Eau et retire des PM sur un coup critique.

Corruption

La Corruption fait perdre un tour à un ennemi mais lui rend énormement de PDV.

Cupidité

La Cupidité rend fou et augmente les dégâts de tous les guerriers, amis comme ennemis.

Maladresse

La Maladresse enlève des PM à un ennemi.

Accélération

L'Accélération permet d'augmenter les PM du lanceur ou d'un allié.

Pelle Massacrante

La Pelle Massacrante inflige de terrible dégâts d'Eau à un ennemi.

Coffre Animé

Ce sort fait apparaître un coffre qui permet de récupérer davantage d'objets sur une créature. Plus le Coffre évolue, plus il a de chance de récupérer pour vous des objets.

Le bouclier Féca

Garde-toi et Féca t'aidera

Les Fécas font d'excellents gardiens. D'ailleurs, des générations de Fécas s'enorgueillissent d'être des protecteurs hors pair, à qui les Sages confient les objets les plus précieux qui soient, en toute confiance. Leur réputation n'est d'ailleurs plus à faire en ce domaine, même s'ils ne cherchent ni les honneurs, ni la gloire et préfèrent rester dans l'ombre.
Honnêtes, loyaux et droits, les Fécas n'ont qu'un seul défaut : ils ne supportent pas qu'on se moque d'eux. N'allez pas comparer un disciple de Féca à une consigne ambulante ou un coffre de banque, vous pourriez vous prendre un coup de bâton en travers de la figure, voire même en travers du fondement, ce qui est beaucoup plus douloureux et très inesthétique.

Bâton de berger

J'ai déjà dit que les Fécas aimaient la discrétion. C'est l'évidence même, Bougretudieu ! Lorsqu'on est chargé de la protection d'objets précieux par des Sages barbus, on ne va pas le claironner sur les toits de tout Amakna. En accord avec leur nature profonde, les Fécas font donc de bons bergers, et par extension de bons prêtres et guides spirituels, ramenant les brebis égarées dans le droit chemin, ou à l'abattoir.
Les Fécas sont appréciés dans les groupes à cause de leurs pouvoirs de protection, mais aussi parce qu'ils manient le bâton comme pas deux.

Compter les Bouftons d'Allister

La Déesse Féca

Si ses disciples la surprennent parfois à s'admirer dans les reflets de son bouclier, ils se gardent bien de lui faire la moindre remarque. La déesse Féca est coquette, mais aussi extrêmement susceptible et prompte à s'enflammer. Elle est d'une méfiance extrême vis-à-vis de Rushu, le souverain des démons, qu'elle soupçonne toujours de préparer un mauvais coup sous ses airs innocents (enfin, un démon avec un air innocent, ça cache toujours quelque chose).

Le Temple Féca

Le temple Féca se dresse en bordure de la Côte d'Asse. Les disciples de Féca ont pris soin de mettre alentours quelques Bouftous et autres Bouftons en guise de sentinelles. Ceux qui ont approché ces bestioles d'un peu trop près savent à quel point leur morsure est douloureuse. Vous qui ne les connaissez pas encore, vous veillerez à garder hors de portée les parties les plus charnues de votre anatomie, sous peine de voir mastiquer à pleines dents vos attributs virils ou féminins.

Paroles d'un disciple de Féca

Pour sûr que nous sommes des gardiens redoutables, la déesse me garde de dire le contraire ! A ce sujet, la tradition dit que les Sages d'Amakna confièrent jadis un Dofus à un maître Féca nommé Crail. C'est dire si nous sommes craints et respectés. Je crois savoir qu'il l'a protégé jusqu'à son dernier souffle. Un brave parmi les braves, croyez moi, maître Herdegrize ! Sans vouloir me vanter, j'ai moi-même usé de subterfuges pour tromper ceux qui voulaient me dérober les biens que l'on m'avait confié. Avec un peu de réflexion, beaucoup d'huile de palme et une pince à nez, c'est fou ce qu'on peut introduire dans un Bouftou. Je n'en dirai pas plus, les secrets Fécas se doivent d'être bien gardés !

Parler le Féca

• ***Que la déesse te garde à l'ombre de son bouclier :*** formule de politesse des Fécas.

Féca pure laine

• ***A la force du bouclier :*** se dit d'une action pénible ou qui nécessite d'importants efforts pour être mené à bien.

• ***Bon comme du boudin bouilli de Bouftou:*** éloge gastronomique. Le boudin bouilli de Bouftou est un mets apprécié par les Fécas.

• ***Le Boufton du Roi :*** se dit d'une personne qui cherche à faire rire par ses plaisanteries.

• ***Une bergère en slip du capitaine Chafer :*** se moquer d'une personne malhabile. « T'es pas capable de tuer une Arakne ? Arrête de faire ta bergère en slip du capitaine Chafer ! »

Avoir mangé du Bouftou enragé

A la force du bouclier

• ***Compter les Bouftons d'Allister :*** astuce pour endormir les enfants Fécas récalcitrants.

• ***Avoir mangé du Bouftou enragé :*** être particulièrement énervé.

• ***Féca pure laine :*** être un digne représentant des Fécas.

• ***C'est blanc Boufton et Boufton blanc :*** désigne la similitude de caractère entre deux personnes. « Djaul et Rushu ? C'est blanc Boufton et Boufton blanc ».

• ***Pousser le boufton trop loin :*** exagérer au-delà du raisonnable.

Armure Incandescente

Cette armure prévient des dégâts de Feu.

Attaque Naturelle

L'Attaque Naturelle occasionne des dégâts de Feu.

Glyphe Agressif

Ce glyphe occasionne des dégâts à tous les guerriers.

Attaque Nuageuse

L'Attaque Nuageuse occasionne de sérieux dégâts.

Immunité

L'Immunité permet de rendre le lanceur ou un allié invincible prendant quelques tours.

Aveuglement

L'Aveuglement fait perdre des PA et des PDV à la cible.

Renvoi de Sort

Le Renvoi de Sorts permet de renvoyer un sort occasionnant une perte de PDV ou de PA.

Armure Terrestre

Cette armure prévient des dégâts Neutres et de Terre.

Armure Aqueuse

Cette armure prévient des dégâts d'Eau et octroie une résistance à la perte de PA.

Armure Venteuse

Cette armure prévient des dégâts d'Air et octroie une résistance à la perte de PM.

de Féca

Bulle

Ce sort permet d'infliger des dégâts de type Eau.

Science du bâton

Ce sort permet aux disciples de Féca d'augmenter leurs dégâts physiques.

Glyphe d'Aveuglement

Ce glyphe fait perdre des PA.

Glyphe Enflammé

Ce glyphe brûle les personnes se trouvant dans sa zone.

Glyphe d'immobilisation

Ce glyphe immobilise tous les joueurs, alliés comme ennemis.

Trêve

Ce sort permet de protéger tous les joueurs présents sur la carte.

Retour du bâton

Sort d'attaque au corps à corps infligeant des dégâts Neutres.

Téléportation

La Téléportation permet à un joueur de se déplacer rapidement.

Bouclier Féca

Ce bouclier réduit (en pourcentage) les dégâts reçus.

Glyphe de Silence

Ce glyphe empêche les joueurs se trouvant dans sa zone de lancer des sorts.

Le Coeur de Iop

Une épée, un ennemi : la belle vie !

Il faut bien se faire une raison : les Iops sont irrécupérables ! Une fois qu'on le sait et qu'on a en bien pris conscience, ça va beaucoup mieux. Pour plus d'efficacité, et pour gagner du temps, certains Iops ont réduit leur vocabulaire à une vingtaine de mots - qui suffisent à satisfaire leurs besoins quotidiens : manger, boire, dormir, se battre. Re-manger, re-boire, re-dormir, et se re-battre. Ré-re-manger, et ré-re-boire et surtout se ré-re-battre. Disons simplement qu'ils savent faire parler les armes, et que cela suffit à leur bonheur. En revanche, ils ont un large éventail d'insultes dans lequel ils puisent volontiers, surtout lorsqu'ils sont au combat : Boufton galeux, foie de Larve, lèche Blop, fiente de Trool, j'en passe et des meilleures... Crénom d'un dragon, en voilà qui savent vivre, pas vrai ?

Splendeur et noirceur du Iop

Leur tempérament impétueux fait des Iops des guerriers de l'extrême, capables du pire comme du meilleur. Certains Iops, tels que le paladin Rish Claymore, sont connus pour leur force et leur bravoure. D'autres se délectent dans la violence et la barbarie et ont inscrit leur nom en lettres de sang dans l'histoire du Monde : Eratz le revendicateur est de ceux-là.

Ça casse pas trois pattes à un Tofu

Le Dieu Iop

Le nom « cœur de Iop » en a trompé plus d'un. Car penser qu'un Iop a du cœur, c'est se tromper lourdement, Vertubleu ! Pour certains, le cœur est le symbole de l'amour, de la fraternité et des petites filles qui courent dans les champs de fleurs. Mais pas pour Iop, ni pour ses disciples d'ailleurs : s'ils s'intéressent aux viscères palpitantes, c'est uniquement pour les arracher de la poitrine de leurs ennemis ! Autre trait caractéristique : le dieu Iop méprise les faibles. Personne n'y peut rien, il est comme ça. Et surtout, il n'est pas prêt de changer.

Le Temple Iop

Selon la légende, ce temple a été édifié en un jour par Iop lui-même. Encore une histoire à dormir debout inventée par un Iop imbu de sa religion me direz-vous. Et vous n'aurez peut-être pas tort... Quelques recherches dans les archives d'Amakna me permettraient sans doute de déduire que cet édifice a été construit par des fidèles courageux. Je les imagine, ces fiers bâtisseurs : ruisselants de sueur, les muscles douloureux, harcelés par les Moskitos, manquant de se casser la figure en dérapant sur une Larve trop molle, puant l'Arakne à plein nez, et combattant pied à pied toute la vermine environnante afin d'œuvrer pour la grandeur de Iop... avec pour seule récompense l'espoir que Iop les illumine de sa sagesse divine, du genre : « Abondance de gnons voilà ce qui est bon ! » ou « Ravages et carnages donnent de la force et vous mettent la rage ! ». Faut vraiment être un Iop pour apprécier cette philosophie-là.

Paroles d'un disciple de Iop

Une chose à savoir avec les Iops : méfiez-vous de ce que vous leur racontez. Prenez garde à vos histoires, surtout si elles sont drôles. J'ai connu plus d'un comique qui a eu le cou brisé à cause d'une mauvaise chute... On ne le dit pas assez, mais raconter des blagues sur les Iops vous fait courir un péril mortel... Alors si vous tenez absolument à détendre l'atmosphère, préférez une bonne vieille blague sur les Bworks. Ça, c'est drôle, et sans danger : 'C'est l'histoire de Paf le Bwork qui rencontre un Iop et puis paf le Bwork'. Elle est bien celle-là, hein ? J'en ai une autre : 'C'est l'histoire de deux Porkass. L'un des deux se retourne et fait 'groin groin'. Et l'autre dit : 'tiens c'est ce que j'allais dire'. Ça, c'est drôle, mais c'est beaucoup plus que ça : c'est sans danger.

Avoir le sang à la bouche

Parler le Iop

Le vocabulaire des Iops est assez restreint, mais ils emploient volontiers des expressions imagées non dénuées de charme.

• ***Hardi et lame au clair ! :*** cri de guerre typique des Iops montant à l'assaut.

• ***Il avait la lame à l'œil :*** lorsqu'un ennemi se rend trop vite, sans combattre suffisamment aux yeux du Iop, il est pourchassé jusqu'à lui mettre la lame sous le nez, voire dans l'œil.

• ***Ça casse pas trois pattes à un Tofu :*** exprime la déception : « chasser les Araknes, ça casse pas trois pattes à un Tofu ».

• ***Agonise toujours, tu m'intéresses :*** réplique à adresser à l'adversaire qui implore la pitié.

• ***J'en ai le sang à la bouche :*** exprime l'impatience.

• ***Allez, fais gicler ! :*** cri d'enthousiasme au moment d'achever un ennemi.

• ***Avoir une cervelle de Iop, ou avoir la cervelle comme un Iop :*** pour un Iop, le fait d'être étourdi. Pour un fidèle d'une autre religion, le fait d'être estourbi : « Je suis tout massacré là, j'ai la cervelle comme un Iop. »

• ***Je frappe donc je suis :*** axiome de la philosophie iopesque

• ***On verra ça à la saint Bworker :*** remettre les choses à plus tard.

• ***Djaul en Descendre, année pleine de gnons :*** proverbe iop, en référence à Descendre et son gardien : lorsqu'il paraît, l'hiver est empli de dangers.

Avoir une cervelle de Iop

- Les Sorts

Pression

La Pression inflige des dégâts de Terre sur une courte distance.

Intimidation

Ce sort inflige des dégâts Neutres et fait reculer l'ennemi.

Epée Divine

Ce sort inflige des dégâts d'Air et augmente les dégâts du lanceur.

Guide de Bravoure

Le Guide de Bravoure permet d'augmenter les points de dégâts physiques du lanceur et de ses alliés.

Epée Destructrice

L'Épée Destructrice inflige des dégâts de Feu à un ennemi.

Bond

Ce sort permet de sauter.

Compulsion

La Compulsion permet d'augmenter les dégâts d'un allié.

Epée du destin

Epée du Destin attaque en croix et peut toucher plusieurs ennemis en infligeant des dégâts de Feu.

Amplification

L'Amplification permet à son lanceur d'augmenter les dégâts qu'il inflige à ses ennemis pendant son tour.

Couper

Le sort Couper permet de frapper un ennemi et de le ralentir en infligeant des dégâts de type Feu.

de Iop -

Souffle

Le sort Souffle est une variante plus efficace du sort Intimidation.

Epée du Jugement

L'Epée du Jugement inflige des dégâts de type Air.

Mutilation

Ce sort permet de multiplier considérablement les dégâts physiques infligés dans ce tour, mais le lanceur perd des PDV.

Epée Céleste

L'Épée Céleste inflige des dégâts d'Air en lançant des éclairs sur tous les joueurs se trouvant dans sa zone d'effet.

Epée de Iop

L'Épée de Iop permet d'infliger énormément de dégâts de Terre à plusieurs ennemis.

Vitalité

Cet envoûtement permet d'augmenter la vitalité de son lanceur.

Puissance

La Puissance permet d'augmenter (en pourcentage) les dégâts infligés par le lanceur ou un allié.

Tempête de Puissance

La Tempête de Puissance inflige des dégâts de Feu.

Concentration

Concentration permet de faire des dégâts de Terre pour peu de PA.

Colère de Iop

La Colère de Iop permet d'infliger des dégâts de Terre monstrueux, mais se lance rarement.

Le Fouet d'Osamodas

En avoir ou pas... (des invocations)

Les Osamodas sont sans doute les seuls à pouvoir rester la nuit dans la forêt maléfique sans être impressionnés par les cris lugubres qu'on y entend. Les messes basses des Corbacs ? Le murmure des Tofus maléfiques ? Les œillades des Noeuls ? Rien ne les effraie. Tout simplement parce qu'aucune créature n'a de secret pour eux... Ils lisent dans le cœur des bêtes comme dans un livre ouvert. D'ailleurs, toute créature douée d'un peu de raison évitera de croiser le regard d'un Osamodas, de peur de se livrer corps et âme. Et qui sait ce qu'un Osamodas pourra faire d'une créature consentante...

Les fidèles d'Osamodas ont un pouvoir envié, celui d'invoquer des créatures (qu'ils destinent le plus souvent au combat). Ils font d'ailleurs de remarquables dresseurs. Une rumeur prétend qu'ils taillent leurs vêtements dans la peau de leurs ennemis, mais allez donc demander à un Osamodas ce qu'il en est... Vous verrez bien si vous terminez votre vie sous la forme d'une botte ou d'un bonnet fourré.

Bien élever son Dragonnet

Les Osamodas revendiquent une ascendance draconique, non sans raison d'ailleurs. Leur queue rappelle celle de certains Dragons – comme leurs cornes, et leur haleine (tous ces attributs leur permettent de gagner plus facilement la confiance des animaux). Les fidèles d'Osamodas vénèrent les dragons, ces créatures magiques dont trois statues trônent à l'entrée de leur temple. Leur dieu ne prend pas ombrage de ce culte car il les apprécie lui aussi. Pour preuve, l'invocation la plus puissante des fidèles d'Osamodas est un Dragonnet, une créature connue pour ses facéties. Pour la plus grande joie de son propriétaire, il réduit ses ennemis en purée le lundi, et en brochettes grillées le dimanche, parce que c'est jour de fête.

Le Dieu Osamodas

Taciturne et solitaire, le dieu Osamodas préfère la compagnie des créatures à celles des gens. Il a d'ailleurs légué ce goût des monstres à ses disciples. Il a le pouvoir d'invoquer n'importe quelle créature de l'Univers, car il les connaît toutes et parle leur langage. Autrefois il était un dieu belliqueux, qui s'emportait facilement, et il a derrière lui un long passé de conquérant de Mondes. Une légende tenace dit qu'il s'est taillé son manteau, qu'il a fort long, dans la peau de ses ennemis, et même sans cette légende, sa réputation suffit à tenir les importuns éloignés.

Sonner la larve

Le Temple Osamodas

Trois statues de dragons gardent l'entrée du temple d'Osamodas. On dit qu'à l'origine, les trois dragons étaient peints l'un en blanc, l'autre en noir, et que le troisième était multicolore. Mais lors d'une célébration en l'honneur du dieu, une grande course organisée dans le champ des Ingalsse dégénéra tant et si bien que les dresseurs s'affrontèrent dans la haine et la mauvaise humeur. Par tous les Saints ! Les combats eurent lieu à coup de Tofus et Bouftous invoqués, et se poursuivirent jusque du côté du Temple. Et très rapidement, les statues furent rouges du sang des volatiles... Le champ des Ingals garde la mémoire du tracé de la course, deux cercles reliés par une ligne droite, (curiosité qui ravira les amateurs de curiosités touristiques). Les Forgeurs de Marteaux trouveront un intérêt certain à discuter avec Zeurg, qui officie dans le Temple et possède les outils qui conviennent à ce type de métier.

Paroles d'un disciple d'Osamodas

Alors comme ça, je trouve un Blop sur la route qui mène d'Astrub à Bonta... Drôle d'endroit pour un Blop que je me dis, et je le mets dans ma poche... et voilà que cinq minutes plus tard, le Blop remue... Je le prends dans ma main et le Blop me dit : « Je ne suis pas un Blop, je suis une princesse : si tu m'embrasses je redeviendrai la BELLE princesse que j'étais ! ». Alors je le remets dans ma poche et continue mon chemin. Cinq minutes après le Blop remue à nouveau. Je le reprends dans ma main et le Blop me dit : « Je ne suis pas un Blop, je suis une princesse, si tu m'embrasses je redeviendrai la princesse sublimement belle que j'étais... ». Alors je la remets dans ma poche et continue mon chemin. Cinq minutes se passent encore et le Blop remue derechef. Je le prends et le Blop dit en clignant langoureusement des yeux : « Je ne suis pas un Blop, je suis une princesse, si tu m'embrasses je redeviendrai la sublime princesse que j'étais et je FERAI TOUS CE QUE TU DESIRES ». Alors je la regarde et je lui réponds : « T'es dingue ! Un Blop qui parle : tu es un familier trop classe ! ».

Avoir des yeux de Goujon frit

Parler l'Osamodas

- ***Pousser grand-mère dans les Prespics :*** pratique courante chez les mamies Osamodas, qui adorent se faire des cures de piqûres.

- ***Avoir d'autres Chachats à fouetter*** : avoir d'autres choses à faire.

- ***Avoir des yeux de Goujon frit :*** être malade ou fatigué.

- ***Doux comme un Tofu :*** expression ironique, le Tofu dressé étant une bête âpre au combat, impitoyable et sanguinaire.

- ***Pleuvoir comme Blop qui pisse :*** se dit du mauvais temps. On dit aussi « pleurer comme Blop qui pisse », pour se moquer des pleurnicheurs.

- ***Crier au Mulou :*** donner l'alerte.

- ***J'ai une faim de Mulou :*** être affamé.

Avoir d'autres Chachats à fouetter

Doux comme un Tofu

- ***Comme un Moskito sans ailes :*** être démuni ou dépossédé de ses biens.

- ***Travaille comme deux Craqueleurs, réussi comme un Bwak :*** se dit d'un Osamodas laborieux dont les efforts ne sont pas couronnés de succès.

- ***Avoir la larve à l'œil :*** être ému.

- ***Sonner la larve :*** se servir d'une larve comme d'un instrument de musique, l'idée étant de la palper jusqu'à ce qu'elle émette une série de sons musicaux.

- Les Sorts d'

Griffe Spectrale

La Griffe Spectrale inflige
des dégâts de Feu.

Invocation de Tofu

Ce sort permet d'invoquer un Tofu
qui partira au combat pour vous.

Déplacement Félin

Ce sort permet d'augmenter
les PM des invocations.

Crapaud

Le Crapaud permet de réduire
les dommages reçus par les invocations.

Fouet

Ce sort permet de punir une invocation,
qu'elle soit amie ou ennemie.

Cri de l'Ours

Le Cri de l'Ours augmente
les dégâts des invocations.

Corbeau

Le Corbeau inflige des dégats de Feu à l'ennemi,
et n'a pas besoin de ligne de vue pour être lancé.

Invocation de Bouftou

Permet d'invoquer un Bouftou agressif.

Invocation de Prespic

Invoque un Prespic spécialisé
dans la perte de PA.

Piqûre Motivante

Ce sort permet d'augmenter
les PA des invocations.

Osamodas

Bénédiction Animale

La Bénédiction Animale permet d'invoquer plus d'une créature en même temps.

Soin Animal

Le Soin Animal permet de rendre un peu de PDV perdus aux invocations blessées.

Frappe du Craqueleur

Ce sort inflige des dégâts de Feu et frappe un ennemi avec tant de puissance qu'il blesse également tous les joueurs autour.

Crocs du Mulou

Les Crocs du Mulou augmentent les dégâts (en pourcentage) des invocations.

Invocation de Craqueleur

Invoque un Craqueleur puissant qui occasionne de nombreux dégâts et étourdit l'ennemi.

Griffe Cinglante

Ce sort permet d'infliger des dégâts d'Eau.

Invocation de Sanglier

Invoque un Sanglier très puissant qui repousse ses ennemis au corps à corps.

Résistance Naturelle

La Résistance Naturelle permet d'augmenter la vitalité des invocations.

Invocation de Bwork Mage

Le Bwork Mage permet de lancer des sorts magiques à distance.

Invocation de Dragonnet Rouge

Ce sort permet d'invoquer un dragonnet rouge cracheur de flammes.

Le sang de Sacrieur

Sacrieur est un bon camaradeuh !

Les Sacrieurs recherchent souvent la compagnie d'autres aventuriers, même si leur physique ne joue pas en leur faveur. Non pas qu'ils soient laids, bien au contraire : les Sacrieuses ont ce genre de beauté qui fait dresser le poil... Mais au premier abord, ce n'est pas gagné... Crénom ! Il ne faut pas se fier à la première impression, même si croiser un Sacrieur au clair de lune mets les nerfs à rude épreuve : sa silhouette fière, musculeuse et nerveuse, ses avant-bras copieusement maculés de sang, ses yeux vitreux droit plantés dans les vôtres... On se dit : celui-là, mieux vaut l'avoir de son côté que d'avoir à l'affronter ! Heureusement, leur sens de l'humour les rend très sympathiques ! Rien de plus jouasse qu'un Sacrieur, toujours à demander qu'on le frappe, et à faire craquer ses os en souriant (pas que les siens d'ailleurs). En société, il racontera des blagues dans lesquelles on saigne beaucoup. Joyeux convive, il enchantera la compagnie en jonglant avec les organes de ses ennemis. Bref, le Sacrieur est vraiment le compagnon idéal pour vos longues soirées guerrières.

C'est fou ce qu'on peut faire avec de la viande

Curieux de nature, le Sacrieur voue une véritable passion à l'anatomie. Les mauvaises langues disent d'ailleurs que c'est plutôt une obsession. D'où une drôle de réputation : il est vrai qu'admirer le gonflement d'un muscle ou le jeu d'une articulation est un drôle de passe-temps ! Et plus d'un Sacrieur a été surpris à palper, tâter, et fourrer ses doigts partout, ce qui en a réjouit certains et affolé certaines. Si leur manie prête souvent à confusion... elle est très utile pour la magie qu'ils pratiquent !
Ils font naturellement de bons bouchers, passionnés par le hachage de viande et l'art de désosser une carcasse à mains nues. S'ils embrassent la voie spirituelle, ils deviendront des haruspices habiles. N'ayant pas peur de recevoir des coups, ni de s'exposer aux blessures, ils sont en première ligne, et très appréciés par les groupes d'aventuriers.

Faire de gros bleus

La Déesse Sacrieur

L'une des dernières arrivée au panthéon des dieux. Belle, rebelle et un brin opportuniste. Les souffrances qui lui sont infligées, elle les endure tout en restant sereine. Paradoxe, elle ne supporte pas que les êtres vivants souffrent, et ses élans miséricordieux envers les faibles et les opprimés sont souvent suivis d'une colère vengeresse envers les forts et les oppresseurs.

Sa grande beauté, et son art consommé du combat, en font une déesse vénérée avec ferveur. Elle apparaît parfois sur les champs de bataille, lorsqu'ils sont désertés. Elle vient verser une larme de compassion sur la terre gorgée par le sang des vaincus.

Le Temple Sacrieur

Le temple Sacrieur a été édifié sous une cascade. Seule une marque, peinte sur une roche en surplomb, laisse deviner son entrée. Un Sacrieur taira la raison de ce choix, et le secret est bien gardé, croyez-moi ! Mais je me suis laissé dire qu'ils ont de bonnes raisons pour s'être donné tout ce mal. Et lorsqu'on sait que la venue de la déesse Sacrieur en notre Monde a suscité la colère de Rushu, on peut se demander si ses fidèles n'ont pas cherché à protéger leur lieu de culte de la vengeance du démon…

Paroles d'un disciple de Sacrieur

Comment ça ? Vous raconter une anecdote de ma vie de Sacrieur ? Pourquoi pas… Vous savez, je passe le plus clair de mon temps à chercher des bestioles pour leur refiler des coups de pied. Entre Sacrieurs, on appelle ça le tatanage. Comme le tannage, mais à coup de tatane en somme… Mais laissez-moi réfléchir… Il y a bien la fois où je me suis fait une petite poupée gonflable sadida. D'un coup de pied, je te l'ai envoyé valser celle-là !! Pardon ? Non, ça n'a vraiment rien de lubrique ! Alors, une autre fois, j'en étais à ma quatorzième estafilade, ça giclait de partout, j'envoyais mon Pied de Sacrieur à travers tout ce qui bougeait, et il y avait ce Mulou qui n'arrêtait pas de me lacérer la jambe, à croire qu'il n'avait pas mangé de viande depuis longtemps celui-là. Bref, d'une main, celle qui avait encore tous ses doigts, j'ai rattrapé mes tripes qui se faisaient la malle, et de l'autre… Oui ? Vous avez envie de vomir ? Et mon histoire alors ?

Voir son sang bouillir

Parler le Sacrieur

Le mot « sang » est naturellement présent dans le vocabulaire qu'emploient les Sacrieurs, bien qu'ils n'en aient pas l'exclusivité. Voici un florilège d'expressions de la langue Sacrieur qui bien souvent, parlent d'elles-mêmes :

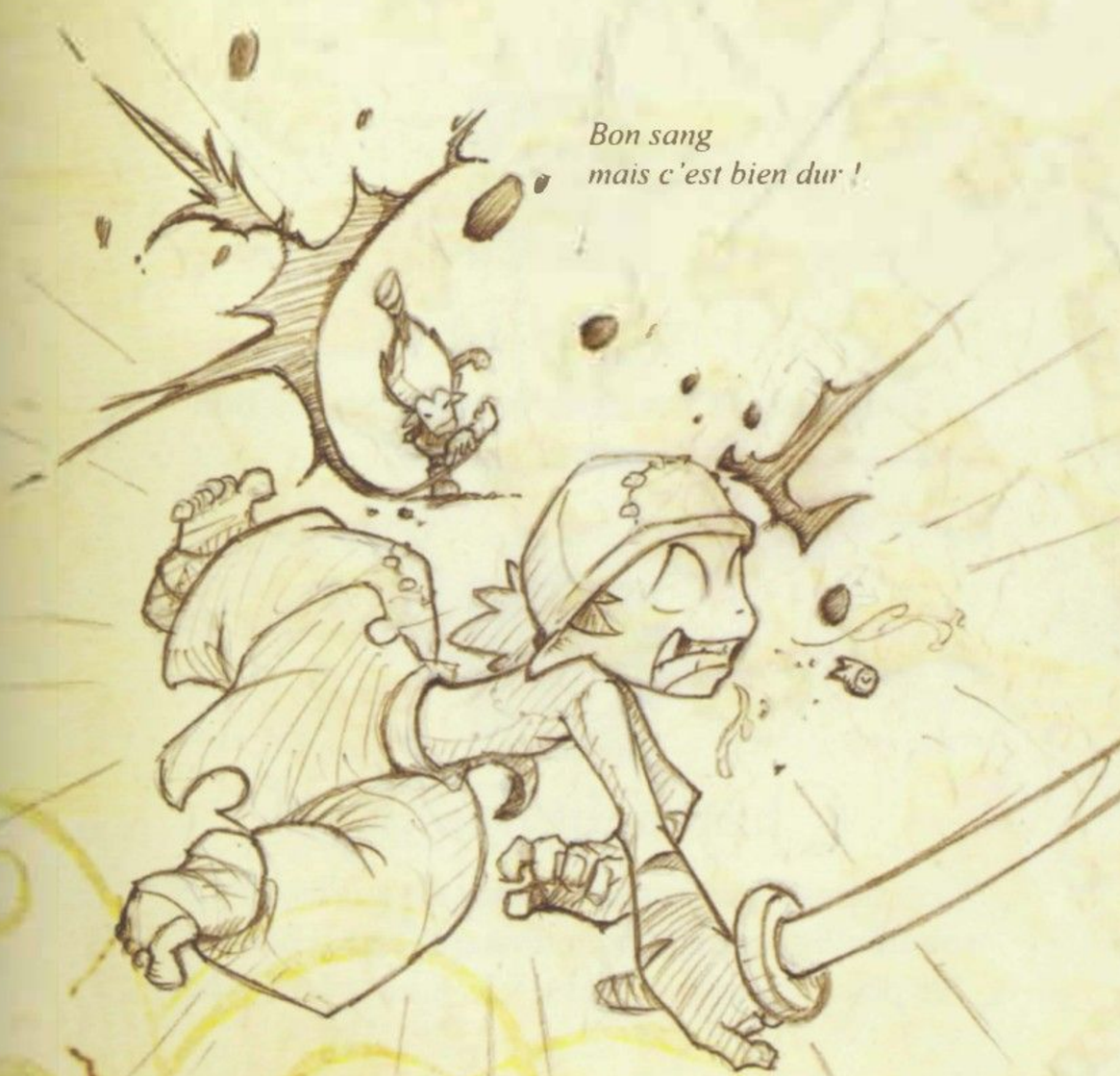
- ***A cœur saignant rien d'impossible ! :*** Cri de guerre lancé en début de combat

- ***Ton sang ne saurait mentir :*** réplique d'un Sacrieur qui place en vous sa confiance.

- ***Ton sang n'a plus qu'un tour à faire :*** Si un Sacrieur s'adresse à vous en ces termes, c'est qu'il pense que vous lui mentez. Courir serait sage...

- ***Avoir les artères qui se touchent :*** se dit d'un adversaire étripé au raisonnement altéré.

- ***Suer sang et eau :*** exclamation de joie, après un combat rondement mené par exemple : « Rhaaa, ce que je lui ai mis ! J'ai sué sang et eau ! »



Bon sang mais c'est bien dur !

Glacer le sang

- ***Bon sang mais c'est bien dur ! :*** Exclamation enjouée du Sacrieur lorsqu'il vient de se faire châtier par ses camarades d'aventures, et qu'il admire la puissance qu'il en retire.

- ***Verser le premier sang :*** se dit d'un Sacrieur amicalement châtié par ses camarades.

- ***Faire de gros bleus :*** salut amical qui consiste à se frapper une partie molle du corps avec une autre partie (dure de préférence). Par exemple : frapper la joue avec le coude, le ventre avec le genou, toutes les variations sont possibles…

- ***Glacer le sang :*** s'ennuyer. « Y'a plus un seul Bouftou, j'ai rien à faire, là… Ça me glace le sang ». Expression contraire à :

- ***Voir son sang bouillir :*** L'énervement, comme l'excitation ont des effets physiologiques particuliers chez les Sacrieurs. Pour preuve l'expression très usitée : « Lorsque j'ai le sang qui bout, j'ai souvent le bout qui sent ».

- Les Sorts de

Châtiment Forcé

Ce sort permet au lanceur d'augmenter sa force
à chaque fois qu'il perd des PDV.
Ne peut être lancé qu'une fois durant le combat.

Châtiment Osé

Ce sort permet au lanceur d'augmenter sa chance à
chaque fois qu'il perd des PDV.
Ne peut être lancé qu'une fois durant le combat.

Transfert de Vie

Ce sort permet au lanceur de transférer
une partie de ses points de vie à ses alliés.

Châtiment Agile

Ce sort permet au lanceur d'augmenter son agilité
à chaque fois qu'il perd des PDV.
Ne peut être lancé qu'une fois durant le combat.

Epée dansante

Le sacrieur invoque une épée qui danse tout autour
de lui en décrivant de larges courbes,
ce qui ne manque pas de le blesser au passage.

Pied du Sacrieur

Ce sort d'attaque au corps à corps inflige
des dégâts de type Terre.

Attirance

Ce sort permet au lanceur de ramener vers lui
un ennemi se trouvant à distance.

Assaut

Assaut permet de frapper un ennemi à distance
et de lui infliger des dégâts de type Air.

Transposition

Transposition permet d'échanger sa position
avec celle d'un allié.

Châtiment Spirituel

Ce sort permet au lanceur d'augmenter
son intelligence à chaque fois qu'il perd des PDV.
Ne peut être lancé qu'une fois durant le combat.

Sacrieur -

Sacrifice

Ce sort permet de choisir un allié
et de prendre les coups à sa place.

Châtiment Sage

Ce sort permet au lanceur d'augmenter sa sagesse
à chaque fois qu'il perd des points de vie.
Ne peut être lancé qu'une fois par partie.

Coopération

Ce sort permet au lanceur d'échanger
sa position avec celle d'un ennemi.

Furie

Ce sort permet au lanceur d'augmenter
ses dommages.

Coagulation

Ce sort permet au lanceur de surpasser la douleur
et d'y trouver même un certain réconfort.

Absorption

Ce sort permet à son lanceur de voler la vie
d'un ennemi en infligeant des dégâts de Feu.

Dérobade

Ce sort permet à son lanceur de faire
un jet d'esquive à chaque attaque qu'il subit.

Punition

La punition inflige des dégâts de type neutre
à un ennemi. Les blessures infligées
dépendent de la vie du lanceur.

Epée volante

Le sacrieur invoque une épée magique
qui foncera droit vers l'ennemi
afin de l'embrocher.

Folie sanguinaire

Le sacrieur absorbe le sang d'un de ses alliés
afin de retrouver des forces.
Mais il peut aller jusqu'à le tuer.

Le Soulier de Sadida

Un nom étrange

Les fidèles du dieu Sadida se groupent sous le nom de « Soulier de Sadida », ce qui en langage Sadida signifie approximativement : « Ceux dont les souliers aux semelles de vent, et lacés par de verdoyants feuillages, font éclore la rosée et la joie sur le cœur du dieu Sadida, du tréfonds jusqu'à l'orée des bois, parfumés de senteurs exquises et musquées ». Cette curieuse expression en a intrigué plus d'un. Avant toute chose, il faut savoir que les Sadidas sont extrêmement susceptibles quant à ce qui touche leur plante de pieds. Certains disent qu'ils l'ont dure comme de la corne. D'autres disent que cette partie de leur anatomie est plutôt fragile. D'autres enfin qu'elle a une drôle d'odeur. Mais nul ne sait (à moins d'être Sadida) ce qu'il en est vraiment. Toutefois, ne posez jamais la question à un fidèle du dieu feuillu : il pourrait vous en coûter cher, car les Sadidas détestent qu'on parle de leurs pieds ! Aussi se garde-t-on généralement de demander le comment du pourquoi du Soulier, de peur de se prendre un coup de bâton bien placé.

[1] Ce sort permet aux Sadidas de se transformer en arbre.

Passeurs de songes & Gardiens des lieux

On pense souvent que les Sadidas dorment tout le long du jour. A vrai dire, ce qui est pris pour un sommeil profond est en réalité une activité intense… qui s'apparente au rêve. Les Sadidas nomment cela « faire le passeur de songes ». Un Sadida qui rêve peut se démener dans l'Ether pour capter les énergies qui donneront vie à ses poupées. Il est aussi friand des enseignements prodigués par les esprits de la forêt et les petits dieux, il apprendra d'eux où se trouvent les plantes dont il a besoin pour ses onguents et ses poisons. Cet état végétatif lui permet aussi de converser avec les plantes et les arbres : si un Sadida a besoin de cueillir une plante, voire de couper un arbre, il lui demandera la permission au préalable. Tout simplement parce que le Sadida est en parfaite harmonie avec la nature. (Les esprits chagrins signalent que c'est surtout parce qu'ils ont le pouvoir de se métamorphoser en arbre. Et que refiler un coup de hache à son pareil, ça ne se fait pas).

Certains Sadidas s'érigent en gardien des lieux. Ils usent de leur *Puissance Sylvestre*[1] pour se fondre dans le paysage, et restent ainsi, vigilants, scrutant les alentours. Si certains lieux, bordés d'arbres, donnent l'impression de vous observer, vous pouvez être sûrs que les Sadidas vous surveillent !

Donner une volée de bois vert

Le Dieu Sadida

Comme je l'ai entendu un jour lors d'un de mes voyages astraux, « Ni le soleil, ni Sadida ne peuvent se regarder en face ». Je me suis laissé dire que c'est pour cela qu'il porte un masque : afin que tous, dieux comme mortels, puissent converser avec lui. Sadida est le dieu végétal par excellence : faire germer, éclore et fleurir est sa principale source de plaisir ; ses fidèles tirent leurs pouvoirs de la vie végétale, qu'ils détournent à leur avantage. On l'aperçoit de temps à autre durant les nuits printanières, lorsque la lune est ronde, dansant sur les crêtes, suivi par une ribambelle de bourgeons et de fleurs…

Le Temple Sadida

Les fidèles de Sadida édifièrent leur temple à proximité de la forêt maléfique. Le temple et les fidèles forment un rempart sacré contre la malédiction qui toucha jadis cette forêt, et dont on sait peu de choses au demeurant… si ce n'est que des créatures peu fréquentables s'y terrent : les Sentinelles Sadida veillent à ce qu'elles ne s'en échappent pas !
Un arbre colossal siège dans le temple. Certains disent qu'il est le frère de sève du Chêne Mou ; il est au moins aussi vieux que lui. D'autres pensent qu'il est un avatar de Sadida, qui attend paisiblement que le dieu vienne s'incarner en lui…

Paroles d'un disciple de Sadida

Je peux bien vous raconter comment je suis devenu Sadida, allez… J'étais une âme qui dérivait dans l'Ether céleste entourant le Monde, porté par les marées célestielles. Bercé par les étoiles, je me retrouvais caressé par de longs cordons végétaux, qui s'enroulèrent lentement autour de moi. Bientôt emmêlé malgré moi, quelle ne fut pas ma surprise de voir un doigt effilé et gigantesque se mettre à fourrager dans les végétaux comme s'il fouillait à la recherche de …
- Par tous les morpions de l'astral ! Que fais-tu emberlificoté dans mon pagne ? ».
On aurait dit la voix de milliers de feuilles bruissantes, agitées par un vent d'orage, et dans laquelle pointait une légère irritation. Je restai muet de stupeur lorsqu'il me prit entre son pouce et son index. C'était un être immense qui se penchait sur moi, si grand que je ne pouvais voir de lui que son masque au sourire crénelé.
- Es-tu en quête d'un dieu auquel vouer ta foi ?
- Oui ! » hurlais-je. (A ma place, vous en auriez fait autant).

Le dieu Sadida sut se montrer très convaincant. Et là, ballotant au bout de son pouce et de son index, je lui jurai fidélité, persuadé que devenir son disciple était la meilleure chose qui pouvait m'arriver à cet instant !
- Fidèle Sadida ! Tu seras craint des végétaux sauvages et indomptés, même les Abraknydes connaîtront ton nom. Quant à celles que l'on ne peut domestiquer, les Ronces rebelles et les Herbes Folles, elles seront tes alliées ! », je passe les détails, mais c'est à peu près ce que m'a dit mon dieu… Ça donne envie, hein ?

Sortir du bois

Parler le Sadida

Les Sadidas emploient volontiers des expressions qui évoquent le règne végétal, et la nature : frapper comme la foudre, être né de la dernière pluie… En voici quelques autres :

- ***Avoir la main verte :*** se dit d'un Sadida qui est habile dans l'art floral et arboricole. Compliment.
- ***Avoir du pot :*** se dit d'un Sadida chanceux.
- ***Avoir des montées de sève :*** se dit d'un Sadida amoureux.
- ***Avoir la broussaille en feu :*** être irrité.
- ***Etre une belle plante :*** se dit d'une Sadidette qui a du charme.
- ***A fleur de Ronce :*** se dit d'un Sadida impulsif, prêt à se battre.

Avoir du pot

Etre une belle plante

- ***Couper l'herbe sous le pied :*** se dit d'un Sadida passé maître dans l'art de faire pousser des ronces aux pieds de ses ennemis.
- ***Donner une volée de bois vert :*** infliger une correction sévère.
- ***Faire feu de tout bois :*** se dit d'un Sadida qui se bat au péril de sa vie. On dit aussi : Montrer de quel bois on se chauffe.
- ***Je donne ma langue de bois :*** donner sa parole.
- ***Casser la graine :*** se dit d'un Sadida qui a interrompu l'enseignement prodigué par son maître, ou n'écoute plus les esprits de la nature.
- ***Sortir du bois :*** période initiatique durant laquelle le Sadida adolescent quitte son foyer pour parcourir le Monde et vivre sa vie d'adulte.
- ***Avoir passé le coin du bois :*** Perdre la raison. Se dit des Sadidas qui sont restés trop longtemps hors des forêts.

- Les Sorts de

Tremblement

Le Tremblement inflige des dégâts à tous les joueurs.

Ronce

La Ronce inflige des dégâts physiques à un ennemi.

Larme

Ce sort permet d'infliger des dégâts de type Eau.

Ronce Apaisante

La Ronce Apaisante permet de ralentir un ennemi mais lui rend des PDV.

La Sacrifiée

Cette poupée se jette sur l'ennemi en explosant.

La Folle

La Folle est une poupée créée avec des ossements de Chafer. Elle se fera un plaisir d'énerver les ennemis du lanceur.

Poison Paralysant

Le Poison Paralysant inflige des dégâts lorsque des PA sont utilisés.

La Bloqueuse

La Bloqueuse, comme son nom l'indique, gêne les adversaires en se plaçant sur leur trajectoire.

Puissance Sylvestre

Ce sort permet au lanceur de se transformer en arbre afin d'être protégé quelques tours.

Sacrifice Poupesque

Ce sort permet de regagner de la vie en punissant une invocation.

Sadida

Connaissance des Poupées

La Connaissance des Poupées permet d'invoquer plusieurs poupées.

Arbre

Ce sort permet de faire grandir un arbre à vos pieds. L'arbre bloque le passage et gêne la ligne de vue.

La Gonflable

La Poupée Gonflable augmente les points de mouvement et peut guérir un allié ou le lanceur.

Herbe Folle

L'Herbe Folle inflige des dégâts et fait perdre des points de mouvement.

Ronce Insolente

La Ronce Insolente s'enfonce dans le sol pour ressortir et retirer tous les envoûtements d'un guerrier.

Ronces Multiples

La Ronce Multiple peut toucher plusieurs joueurs.

Vent Empoisonné

Le Vent Empoisonné empoisonne tous les joueurs présents sur la carte, amis comme ennemis, et leur retire de l'intelligence pendant plusieurs tours.

Ronces Agressives

Les Ronces Agressives infligent d'énormes dégâts, mais ne peuvent être lancées qu'une fois par combat.

Feu de Brousse

Ce sort permet d'infliger des dégâts de type Feu et Terre.

La Surpuissante

La Poupée Surpuissante peut invoquer de petites poupées fourbes qui aiment réduire la portée ou les points de mouvement des ennemis.

L'ombre de Sram

Pas d'amour. Pas de gloire.
Quant à la beauté, faut pas rêver

Méfiez-vous d'un Sram qui vous jette un soupçon de regard intéressé : avant que nous n'ayez le temps de pousser un soupir, vous risquez d'être dépouillé de ce qui vous est le plus cher, voire de ce qui est cher tout court ! Assénons une vérité sur les fidèles du dieu à tête de mort : tout ce qui pendouille les attire ! Les bourses, rebondies de préférence, mais aussi les langues : nul Sram n'ignore qu'une langue bien pendue est une source de renseignements qui peuvent s'avérer très lucratifs. Trousser les pans d'une tunique, tâter le fond d'une poche, faire preuve de doigté, palper enfin des bijoux tant convoités, voilà qui réjouit les Srams.
Dérobeurs, détrousseurs, voleurs, chapardeurs, coupe-bourses, pilleurs et tricheurs ! Ils se trouvent souvent là où on ne voudrait pas les voir : dans les coffres des banques, les recoins sombres, au bout des lacets de votre porte-monnaie...

Qu'est ce qu'elle a ma goule ?

Pour exceller dans leur art, les Srams s'imposent un entraînement qui ferait pâlir n'importe quel mortel. A vrai dire, lorsque pour la première fois, les néophytes Srams découvrent les exercices qui les attendent, ils pâlissent eux aussi. Mais leur teint étant souvent blafard, cela passe inaperçu... Le but du néophyte : obtenir une souplesse hors du commun, un contrôle parfait de ses sens et de ses Chakras. Et c'est ma foi fort utile, crénom ! Cette maîtrise leur permettra de se luxer volontairement une articulation pour se faufiler dans un espace étroit... Aucun trou ne les effraiera plus, pourvu qu'il recèle des Kamas. Cet ensemble de techniques secrètes est appelé *le Kama Sutroud.*

Am Sram Gram

Le Dieu Sram

Le dieu Sram est imperturbable. Il ne se laisse jamais trahir par ses émotions, et parlera toujours d'un ton égal, sans jamais se départir de son calme. Une qualité qu'il a d'ailleurs léguée à ses disciples. Comme son physique, mais là, c'est quand même moins enviable. Ne pas se fier aux apparences, en présence du dieu Sram, car il peut laisser croire énormément de choses sur son compte, pourvu que cela serve ses intérêts. Passer pour une sombre andouille à peine sortie de sa cambrousse cosmique ne le dérange absolument pas. En vérité, il est calculateur, manipulateur et sans pitié. Qu'on se le dise.

Le Temple Sram

Semblable à ces vieilles pyramides à degrés qui virent le sang des sacrifices couler sur leurs pierres, le Temple de Sram se dresse dans la montagne des Craqueleurs. Il paraît rongé par la pénombre et la végétation, et l'ombre qu'il recèle en ses murs est bien plus profonde que celle projetée par le soleil. Les fidèles qui fréquentent le temple ont d'ailleurs ce curieux pouvoir de faire jaillir des pièges de l'ombre, ou de s'y enfoncer pour devenir invisible. Cette dernière possibilité offre d'ailleurs à l'esprit malicieux des Srams une source infinie de joies et de plaisirs.

Paroles d'un disciple de Sram

Mon nom est Ogivol Scalarcin, et je suis assez célèbre dans les environs d'Astrub. A l'époque, je convoitais les trésors de la prêtresse de Xélor, la belle Montrakwartz. Je le savais : plus d'un Sram, attiré par la perspective de mettre la main sur les trésors de la prêtresse, avait perdu plus que l'honneur dans l'aventure... Je décidais alors de réunir trois Srams qui avaient tenté de détrousser la belle, et de les questionner.

Le premier, larmoyant, me montra l'un de ses doigts, percé d'aiguilles, mais ne put dire un seul mot...

- La douleur te rend muet... », dis-je, légèrement intrigué.

Avec le deuxième Sram, je n'eus pas plus de chance : lui aussi avait l'un des doigts percé de part en part. Et il ne soufflait mot : ses silences étaient entrecoupés de sanglots dignes d'une Mama Bwork privée de dessert.

- Arrête de pleurer !! Ne sais-tu pas parler ?! », et je murmurais pour moi-même : cette prêtresse cache quelque chose de terrible... Vint enfin le troisième larron. A ma grande joie, ses mains étaient lisses comme au premier jour !

- Camarade ! Loué sois-tu ! Aucune Aiguille ne t'aura privé de parole ! Dis-moi tout ! ».

Alors le troisième Sram fit une grimace. Il tira la langue, et je vis qu'elle était couverte d'aiguilles !

Montrakwartz gardait ses trésors à l'abri des importuns, bien cachés... Je devinais qu'elle les portait sans doute sur elle, et ses trésors étaient ensorcelés avec le sort Aiguille ! J'approchais de la vérité, mais j'étais loin de me douter de ce qui m'attendais ! Je m'arrêterai là dans mon histoire... Pour ma propre sécurité, je ne tiens pas à ce que cette histoire soit consignée dans ton livre, Herdegrize !

Parler le Sram

Une vieille légende dit que les Srams n'ont peur de rien. En fait, ils ont aussi souvent peur que les autres, mais cela se voit moins. D'où une flopée d'expressions parmi celles-là :

• ***Au nez et à la barbe du Sram :*** être berné - le comble du Sram, les Srams n'ayant ni nez, ni barbe…

• ***Menteur comme un Sram :*** les Srams sont connus pour leur habileté à manipuler les autres. Mentir est l'une de leur spécialité.

• ***Qui vole un Tofu vole un Bouftou :*** proverbe inculqué aux jeunes Srams dès leur plus jeune âge, pour les inciter aux larcins.

• ***Y a un os dans le potage :*** il y a quelque chose d'anormal, de bizarre, voire de carrément louche.

• ***Avoir le nez creux :*** se dit d'un Sram, lorsque ses intuitions sont justes.

Qui vole un Tofu vole un Bouftou

Y a un os dans le potage

• ***Faire de vieux os :*** « Il ne fera pas de vieux os, celui-là ». Sa conduite aventureuse risque de lui coûter la vie.

• ***Am Sram Gram :*** avant une mission périlleuse, tirage au sort pour désigner des heureux volontaires. On dit : « Tirer à Am Sram Gram ».

• ***Avoir les yeux au fond des trous :*** pour un Sram, la vigilance est une qualité vitale. L'expression s'emploie aussi pour signifier la distraction : « il n'a pas les yeux en face des trous ! »

• ***Sram en touche une sans faire bouger l'autre :*** le flegme et l'immobilité sont des qualités premières pour les Srams espions. C'est la réplique sramesque par excellence en cas de provocation : « - Je vais t'exploser le crâne ! - Sram m'en touche une sans faire bouger l'autre… »

• ***Sram met l'os à la bouche :*** réplique typique d'un Sram qui a envie d'action.

Sram met l'os à la bouche

Sournoiserie

La Sournoiserie est l'une des rares attaques à distance de cette classe, elle inflige des dégâts de Terre.

Piège Sournois

Le Piège Sournois inflige des dégâts de Terre à celui qui le déclenche.

Fourvoiement

Le Fourvoiement permet d'augmenter la force et l'agilité du Lanceur, tout en infligeant des dégâts Air à un ennemi.

Double

Ce sort permet d'invoquer un double de soi possédant les mêmes caractéristiques que le lanceur mais ne pouvant attaquer.

Piège de Masse

Le Piège de Masse inflige de sérieux dégâts de Terre à celui qui le déclenche et aux joueurs alentours.

Repérage

Le Repérage permet de détecter les pièges et les personnages cachés.

Attaque Trompeuse

Ce sort inflige des dégats de Feu.

Coup Sournois

Ce sort inflige des dégâts de Terre à l'adversaire et le fait reculer de plusieurs cases.

Invisibilité

L'Invisibilité permet de se rendre invisible.

Invisibilité d'Autrui

L'Invisibilité d'Autrui permet de rendre invisible un joueur.

Piège Empoisonné

Le Piège Empoisonné empoisonne le joueur qui le déclenche.

Piège d'Immobilisation

Le Piège d'Immobilisation paralyse tous les joueurs dans sa zone d'effet.

Piège Désinvocateur

Le Piège Désinvocateur tue les invocations qui le déclenchent.

Arnaque

L'Arnaque permet de voler des Kamas à un ennemi.

Attaque mortelle

L'Attaque Mortelle inflige énormément de dégâts de Terre à un ennemi et peut le tuer sur un coup critique.

Concentration de Chakra

La Concentration de Chakra permet au lanceur d'augmenter considérablement sa force.

Piège de Silence

Le Piège de Silence fait perdre des PA au joueur qui le déclenche.

Peur

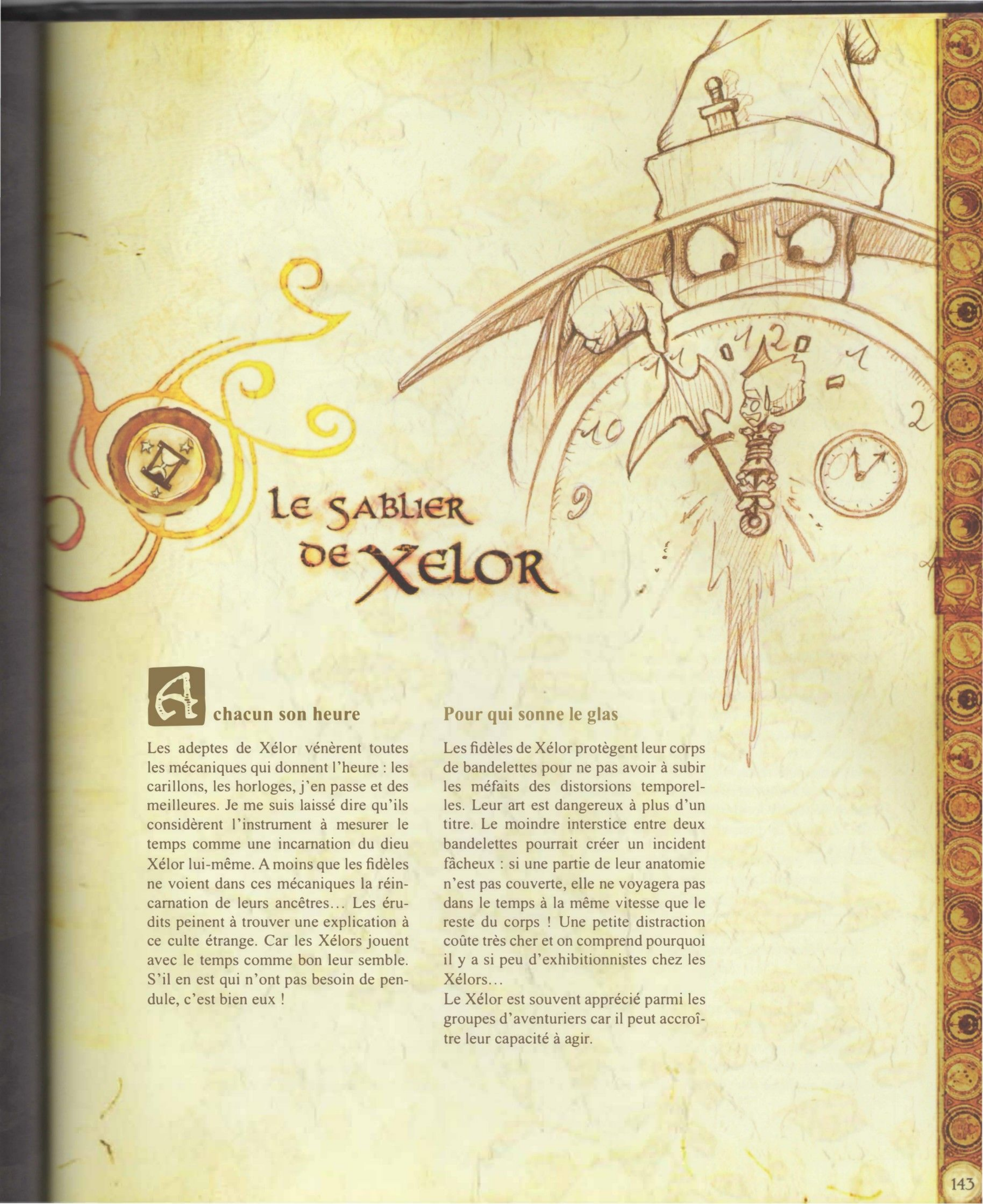
Ce sort permet de repousser un ennemi.

Pulsion de Chakra

La Pulsion de Chakra permet d'augmenter les coups critiques du lanceur.

Piège Mortel

Le Piège Mortel est capable de tuer un adversaire lorsqu'il marche dessus.



Le Sablier de Xelor

A chacun son heure

Les adeptes de Xélor vénèrent toutes les mécaniques qui donnent l'heure : les carillons, les horloges, j'en passe et des meilleures. Je me suis laissé dire qu'ils considèrent l'instrument à mesurer le temps comme une incarnation du dieu Xélor lui-même. A moins que les fidèles ne voient dans ces mécaniques la réincarnation de leurs ancêtres... Les érudits peinent à trouver une explication à ce culte étrange. Car les Xélors jouent avec le temps comme bon leur semble. S'il en est qui n'ont pas besoin de pendule, c'est bien eux !

Pour qui sonne le glas

Les fidèles de Xélor protègent leur corps de bandelettes pour ne pas avoir à subir les méfaits des distorsions temporelles. Leur art est dangereux à plus d'un titre. Le moindre interstice entre deux bandelettes pourrait créer un incident fâcheux : si une partie de leur anatomie n'est pas couverte, elle ne voyagera pas dans le temps à la même vitesse que le reste du corps ! Une petite distraction coûte très cher et on comprend pourquoi il y a si peu d'exhibitionnistes chez les Xélors...

Le Xélor est souvent apprécié parmi les groupes d'aventuriers car il peut accroître leur capacité à agir.

Le Dieu Xélor

Xélor est le maître du Temps. Il a sous sa garde l'Horloge Divine qui décompte le temps du Monde. Sa face reste invisible, dissimulée par une coiffe cornue et son marteau est marqué du sceau de l'infini.
Son apparence est menaçante ! Et il le faut, car les démons des heures, qui n'hésitent pas à jouer avec le temps pour tromper leur ennui, seraient intenables sinon ! Comme ses disciples, il est vêtu de bandelettes, mais les siennes partent en poussières (temporelles) au moindre mouvement…

Le temps ne tourne pas rond dans les Horloges carrées

Le Temple Xélor

Le Temple de Xélor jouit d'une excellente situation. A quelques minutes du centre d'Amakna, il offre toutes les commodités pour faciliter la vie des disciples de Xélor : bibliothèque, banque, place marchande, sans oublier la taverne, réputée pour sa bière et ses soirées animées. A l'Est du Temple, le Port de Madrestam offrira des allers pour l'île des Wabbits aux Xélors en mal d'aventure. Les plus casaniers resteront dans le Temple à se ressourcer auprès des horloges et autres pendules de toutes formes qui ornent l'intérieur de l'édifice. Ils pensent vraiment à tout ces Xélors !

Paroles d'un disciple de Xélor

Sieur Herdegrize, notre Monde a subi une distorsion temporelle il y a quelques temps. Et ce n'est pas la dernière, croyez-moi… C'est terrible ! Il me semble que ces évènements sont liés aux bouleversements qui touche les Dofus… Les œufs sacrés sont chamboulés, et si l'un d'entre eux craque, on peut dire que ça fera une belle omelette, bien baveuse. Et devinez qui seront les lardons ? Nous autres ! Je prédis que des pluies de Gelées s'abattront sur le Monde, en faisant plaf, plif et même plof… Nous autres Xélors sommes sans doute les seuls à le savoir… Pardon ? Ah, vous savez vous aussi que les Dofus sont directement liés à l'Horloge Divine de Xélor ? Et vous écrivez un livre sur la question, très intéressant… Et il sera disponible dans toutes les bonnes bibliothèques de notre Monde… pour une somme modique dites-vous ? Herdegrize, vous vous faites des kamas sur le dos de vos lecteurs crédules, est-ce bien digne d'un sage ?

Pour qui sonne le glas

Parler le Xélor

• ***L'aiguille est dans la motte :*** se dit d'une situation inextricable.

• ***Ta dernière heure a sonné :*** réplique d'intimidation, ou présage, cela dépend des pouvoirs du Xélor en question. Semblable à :

• ***Pour qui sonne le glas :*** désigne l'heure du trépas à ne pas confondre avec « pour qui sonne le gras », prendre du poids.

• ***Remettre les pendules à l'heure :*** mettre les choses au point.

• ***La vingt cinquième heure :*** remettre à plus tard. « On verra ça à la vingt cinquième heure ».

Ta dernière heure a sonné

• ***Personne n'a jamais tout à fait tort. Même une Horloge arrêtée donne l'heure juste deux fois par jour :*** bribe de philosophie xélor.

• ***Il est plus aisé de faire passer un Craqueleur par le chas d'une aiguille que pour Djaul d'entrer au royaume de Xélor :*** se dit d'un cas désespéré.

• ***Que vous jetiez la Mer d'Asse ou un verre d'eau sur le trou d'une aiguille, il n'y passera toujours qu'une goutte d'eau :*** il ne faut pas s'attendre à des merveilles. Etre modeste.

• ***L'Horloge est une belle invention pour rappeler l'heure des repas :*** belle preuve du sens de l'observation des Xélors.

• ***Le temps ne tourne pas rond dans les Horloges carrées :*** autrement dit, si c'est impossible, c'est impossible.

L'Horloge est une belle invention pour rappeler l'heure des repas

Ralentissement

Le Ralentissement retire des PA à un ennemi.
Un même joueur ne peut être ciblé
qu'une fois par tour.

Aiguille

Ce sort projette une grande aiguille sur l'adversaire
pour lui infliger des dégâts de Feu.

Flou

Le Flou baisse les PA de tous les joueurs
pour une courte durée.

Téléportation

La Téléportation permet à un joueur
de se déplacer rapidement.

Sablier de Xélor

Le Sablier de Xélor inflige des dégâts de Feu
et fait perdre des PA à un ennemi.

Contre

Le Contre permet à son lanceur
de renvoyer des dégâts.

Gelure

La Gelure inflige des dégâts d'Air
et fait perdre des PA.

Rayon Obscur

Le Rayon Obscur occasionne
des dégâts de Feu importants.

Flétrissement

Ce sort permet d'infliger
des dégâts d'Air à un ennemi.

Poussière Temporelle

La Poussière Temporelle inflige des dégâts de Feu
et fait perdre des PA à plusieurs joueurs.

de Xélor -

Vol du Temps

Ce sort vol des PA à un ennemi pour les donner au lanceur.

Dévouement

Ce sort permet d'augmenter les PA des alliés du lanceur.

Démotivation

La Démotivation permet de baisser les résistances aux pertes de PA d'un ennemi.

Momification

Ce sort permet à son lanceur de se transformer en momie pour bénéficier de certaines résistances.

Frappe de Xélor

La Frappe de Xélor inflige des dégâts de type Terre.

Aiguille Chercheuse

Ce sort permet de lancer une aiguille qui va exploser sur l'ennemi le plus proche.

Fuite

La Fuite permet de s'éloigner très vite des zones dangereuses.

Protection Aveuglante

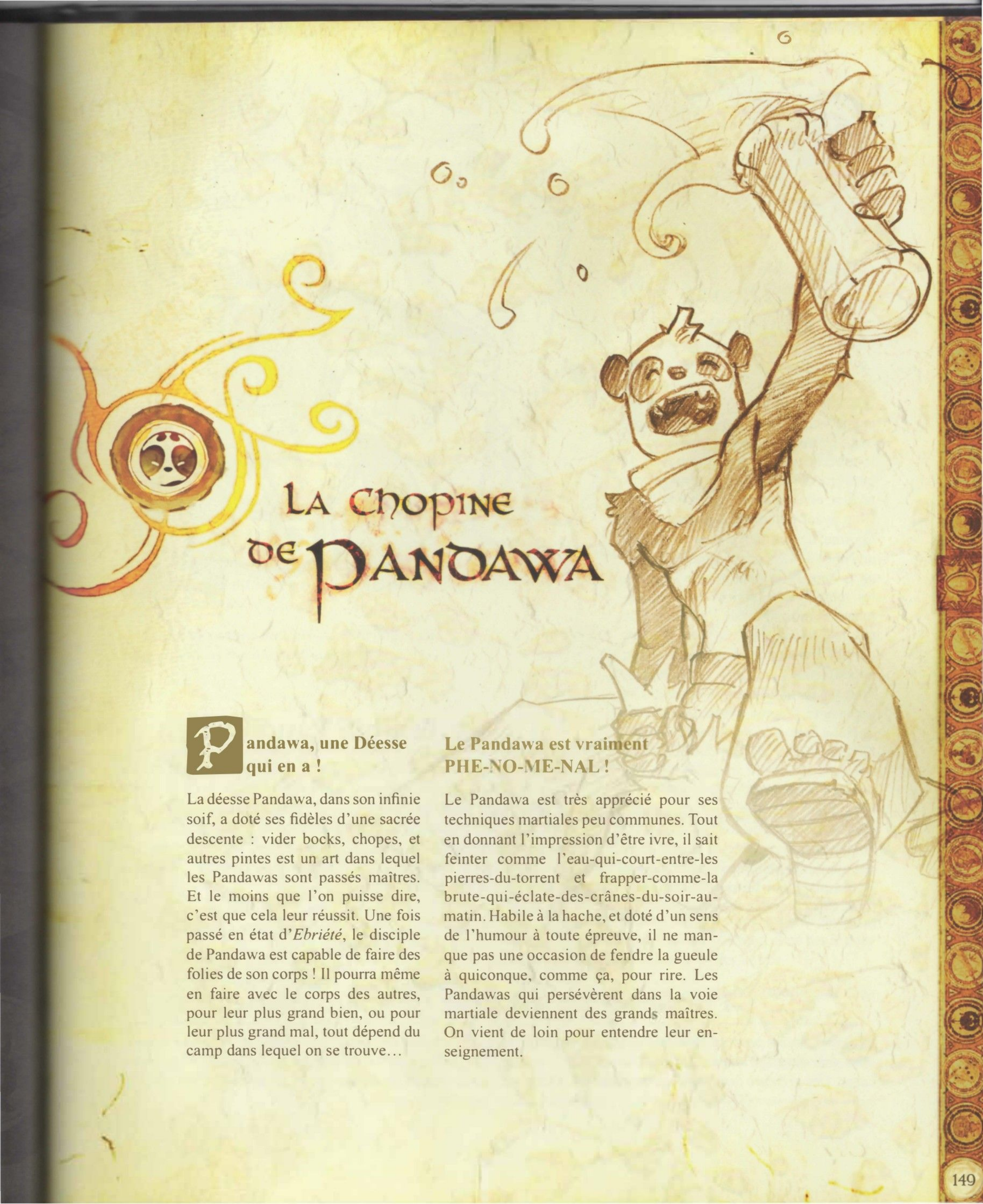
La protection aveuglante permet au lanceur d'esquiver la perte de PA (en pourcentage).

Horloge

Ce sort inflige des dégâts de type Eau et vole des PA à la cible.

Cadran de Xélor

Ce sort permet de placer un écran de protection devant le lanceur.



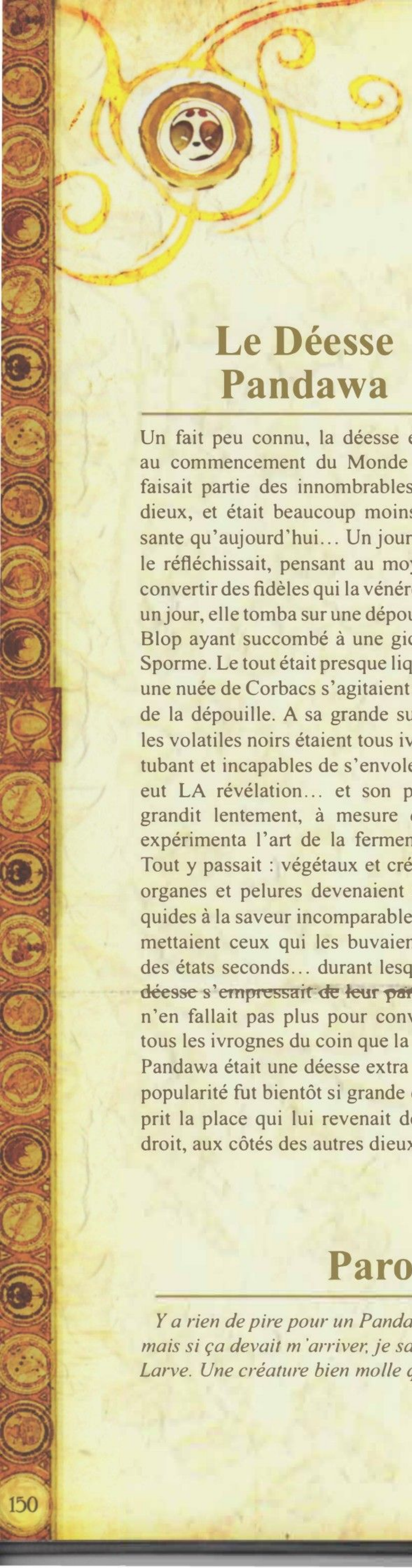
La Chopine de Pandawa

Pandawa, une Déesse qui en a !

La déesse Pandawa, dans son infinie soif, a doté ses fidèles d'une sacrée descente : vider bocks, chopes, et autres pintes est un art dans lequel les Pandawas sont passés maîtres. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que cela leur réussit. Une fois passé en état d'*Ebriété*, le disciple de Pandawa est capable de faire des folies de son corps ! Il pourra même en faire avec le corps des autres, pour leur plus grand bien, ou pour leur plus grand mal, tout dépend du camp dans lequel on se trouve…

Le Pandawa est vraiment PHE-NO-ME-NAL !

Le Pandawa est très apprécié pour ses techniques martiales peu communes. Tout en donnant l'impression d'être ivre, il sait feinter comme l'eau-qui-court-entre-les pierres-du-torrent et frapper-comme-la brute-qui-éclate-des-crânes-du-soir-au-matin. Habile à la hache, et doté d'un sens de l'humour à toute épreuve, il ne manque pas une occasion de fendre la gueule à quiconque, comme ça, pour rire. Les Pandawas qui persévèrent dans la voie martiale deviennent des grands maîtres. On vient de loin pour entendre leur enseignement.



Avoir de la bouteille

Le Déesse Pandawa

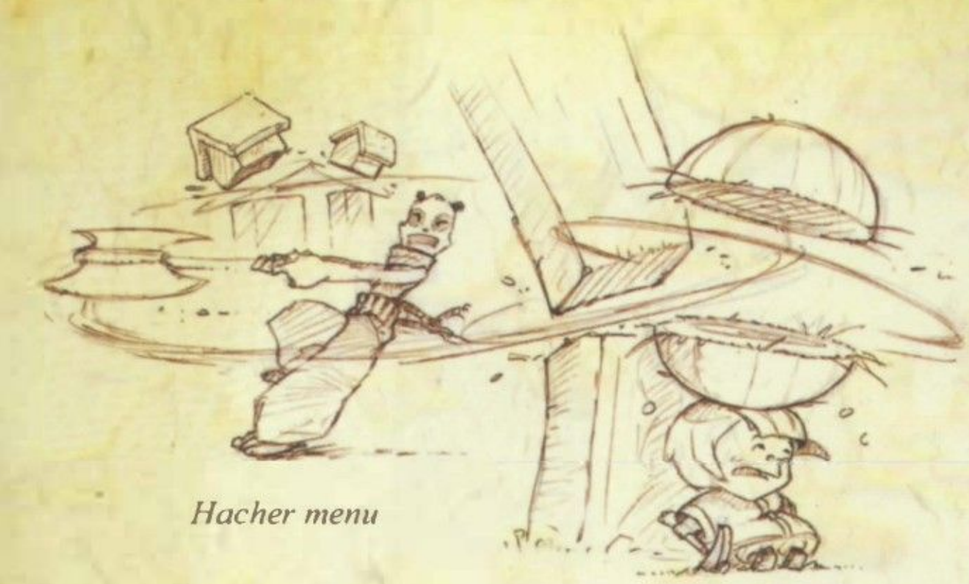
Un fait peu connu, la déesse était là au commencement du Monde ! Elle faisait partie des innombrables petits dieux, et était beaucoup moins puissante qu'aujourd'hui… Un jour qu'elle réfléchissait, pensant au moyen de convertir des fidèles qui la vénéreraient un jour, elle tomba sur une dépouille de Blop ayant succombé à une giclée de Sporme. Le tout était presque liquide et une nuée de Corbacs s'agitaient autour de la dépouille. A sa grande surprise, les volatiles noirs étaient tous ivres, titubant et incapables de s'envoler. Elle eut LA révélation… et son pouvoir grandit lentement, à mesure qu'elle expérimenta l'art de la fermentation. Tout y passait : végétaux et créatures, organes et pelures devenaient des liquides à la saveur incomparable, et qui mettaient ceux qui les buvaient dans des états seconds… durant lesquels la déesse s'empressait de leur parler ! Il n'en fallait pas plus pour convaincre tous les ivrognes du coin que la déesse Pandawa était une déesse extra ! Et sa popularité fut bientôt si grande qu'elle prit la place qui lui revenait de plein droit, aux côtés des autres dieux !

Le Temple Pandawa

Dès que leur île s'est ouverte au monde extérieur, les Pandawas ont érigé un Temple sur le continent. Ce lieu saint, consacré à leur déesse, est habité par l'esprit de Pandawa. A tel point que des spécimens de la flore de l'île de Pandala poussent à proximité du Temple, ce qui est un phénomène étrange d'un point de vue botanique. Il paraît même que les vapeurs qui se dégagent alentours rendent euphorique… L'aura de la déesse est d'une puissance rare !

Paroles d'un disciple de Pandawa

Y a rien de pire pour un Pandawa que de se retrouver contraint de boire de l'eau. Pour sûr, ça m'est jamais arrivé, mais si ça devait m'arriver, je sais ce que je ferai : trouver deux ou trois trucs à faire fermenter, genre un Blop, ou une Larve. Une créature bien molle qu'on laisse au soleil quelques heures. Le jus qui sort de là, je te raconte pas comment ça parfume bien l'eau. Un délice !



Hacher menu

Une cuite à décorner un Minotoror

Parler le Pandawa

- ***Flasque :*** flacon, mais aussi petit mot d'amour échangé entre Pandawas consentants. « Ma peluche, j'aime tes petites fesses flasques ! », « Mate-moi cette petite gueule de flasque ! ».

- ***Hacher menu :*** faire un usage intensif de sa hache.

- ***Une dernière pinte pour la déroute :*** lorsqu'un Pandawa est en état d'ébriété.

- ***Etre clair comme de l'eau de roche :*** se dit d'une situation difficile à comprendre, surtout pour un Pandawa.

- ***Etre noir comme un Corbac :*** être ivre… de rage, d'amour (ou ivre tout court).

Une dernière pinte pour la déroute

- ***Gosier assoiffé n'a point d'oreilles :*** autrement dit, un Pandawa qui a soif restera sourd à vos paroles.

- ***Payer sa tournée :*** se défaire de ses adversaires avec brio.

- ***Une cuite à décorner un Minotoror :*** se dit d'un moment festif particulièrement réussi.

- ***Tant va la cruche à l'eau qu'à la fin on a plus soif :*** être modéré en tout, et ne pas abuser des bonnes choses, ni des autres.

- ***Avoir de la bouteille :*** être expérimenté dans l'art guerrier.

- ***Voix de rogomme :*** se dit d'un Pandawa dont la voix est usée par l'ingestion des boissons fermentées.

- Les Sorts de

Picole

Picole permet au lanceur d'être en état d'ébriété, passage obligatoire pour lancer certains sorts.

Vulnérabilité Incandescente

Ce sort permet de baisser les résistances "Feu" d'un ennemi.

Souffle Alcoolisé

Ce sort permet d'infliger des dégâts de type Air. L'état d'ébriété est nécessaire pour lancer ce sort.

Gueule de Bois

La Gueule de Bois permet de mettre un coup de tête à une ennemi, lui infligeant des dégâts de type Terre. L'état d'ébriété est nécessaire pour lancer ce sort.

Vulnérabilité Venteuse

Ce sort permet de baisser les résistances "Air" d'un ennemi.

Poing Enflammé

Le Poing Enflammé inflige des dégâts de Feu. L'état d'ébriété est nécessaire pour lancer ce sort.

Epouvante

Epouvante agit sur les peurs des monstres, les rendant ainsi craintifs et lâches.

Vulnérabilité Acqueuse

Ce sort permet de baisser les résistances "Eau" d'un ennemi.

Karcham

Ce sort permet de porter un allié.

Stabilisation

Ce sort permet à son lanceur de ne plus être repoussé.

Pandawa -

Chamrak

Permet de lancer un personnage porté.

Souillure

Ce sort lance un effet aléatoire afin de déconcentrer l'ennemi. L'état d'ébriété est nécessaire pour lancer ce sort.

Vague à Lame

Ce sort permet d'infliger des dégâts d'Eau.

Flasque Explosive

Ce sort permet de lancer une bouteille d'alcool qui explose en touchant le sol, infligeant des dégâts de Feu à tous les joueurs se trouvant dans la zone d'effet.

Pandanlku

Ce sort permet aléatoirement de doubler les blessures, ou de donner des points de vie à vos adversaires.

Vulnérabilité Terrestre

Ce sort permet de baisser les resistances "Terre" d'un ennemi.

Lait de Bambou

Ce sort permet de désenvoûter le lanceur et de lui rendre son état "normal".

Karzam

Ce sort permet de porter un ennemi.

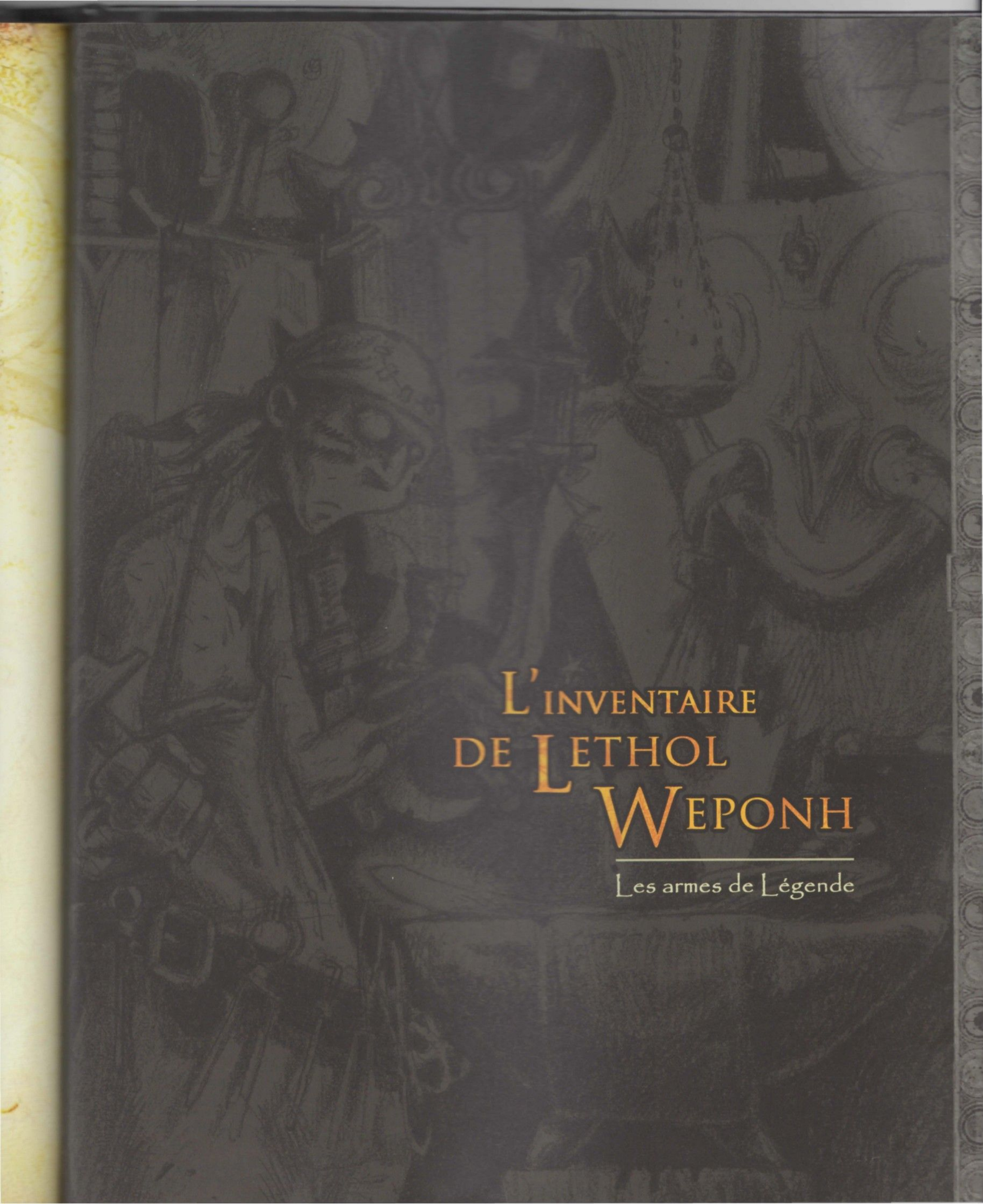
Pandatak

Ce sort permet de solliciter des Pandawas (infligeant des dégâts de type Terre) de la famille du lanceur afin qu'ils l'aident contre ses ennemis.

Lien Spiritueux

Ce sort permet d'invoquer un vieux maître Pandawa. L'état d'ébriété est nécessaire pour lancer ce sort.

« le dieu Phénix dont les statues ornent les abords des églises »


L'inventaire
de Lethol
Weponh
Les armes de Légende

J'en ai passé des heures à tremper l'acier aux premières lueurs de l'aube, à polir des lames jusqu'au crépuscule, et à couler des bronzes au clair de lune. J'ai consacré ma vie à dompter l'enclume et le fer, pour que d'autres puissent se farcir des Trools , et j'en ai retiré une grande sagesse, que j'ai résumée ainsi :

Les armes, on peut les tenir à une main, à deux mains, voire à huit pattes si l'on est une Arakne (mais rares sont celles qui s'en vantent), l'essentiel, c'est de pointer le bout qui fait mal en direction de quelqu'un qui ne te veut pas du bien.

Se battre à la loyale, c'est bien, mais planter son ennemi juré dans le dos, c'est pas mal non plus, surtout s'il est grand, fort, et qu'il a hurlé de rire en te voyant.

Face à toi, ton ennemi se dresse : c'est un colosse carrément moche, et patibulaire mais un peu quand même. Que ton courage jaillisse telle la flamme du Dragon, et que ta cervelle répète ces quelques mots : « si c'est pas encore mort, ça le sera bientôt », et « si ça peut saigner, ça peut mourir ». Tu te sentiras beaucoup mieux à défaut d'autre chose.

Le reste de la sagesse de Léthol Weponh se trouve dans chacune des armes que j'ai forgées !

Bâton du Yondanwa

Ce bâton est en règle générale utilisé par les disciples Pandawushuka qui ont réussi à atteindre le grade de Yondanwa sans perdre l'usage de leurs bras entre-temps.

Bâton du Féca

Les habitants d'Amakna en avaient assez d'entendre les disciples Fécas se plaindre à longueur de journée de leurs armures. Ils ont donc conçu ce bâton pour espérer les voir parler d'autre chose à la taverne.

Pelle Hébuse

Le forgeur de cette pelle a voulu rester anonyme pour faire le modeste, mais il a pris soin de laisser un indice dans le nom de cette pelle.
Certains artisans sont vraiment irrécupérables...

Baguette Velue

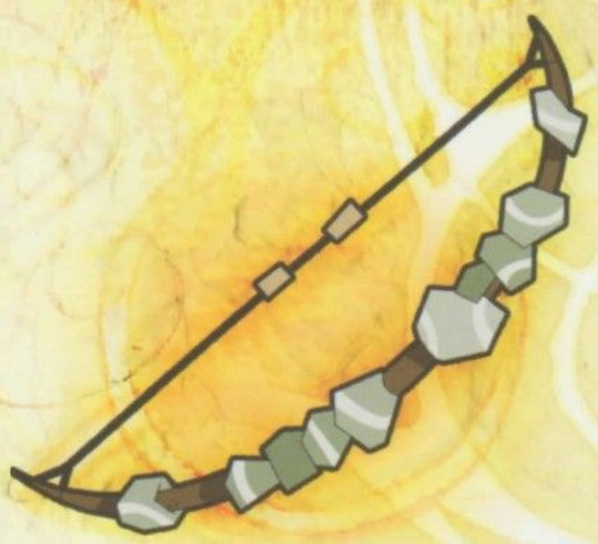
Cette baguette n'est pas qu'un vulgaire amas de poils. Le coeur même de la baguette absorbe l'essence magique des touffes qui passent à sa portée et les fusionne entre elles. Aussi aberrant que cela puisse paraître, ça marche !

Fausse Griffe de Ceangal

Une forgeuse écaflipette eut l'idée de forger cette épée après son échec à maitriser la technique ancestrale du même nom. Elle se disait qu'au moins cette griffe ne lui ferait pas faux bond.

Dague Rafeuse

C'est le célèbre artisan Daguiero qui eut l'idée de créer une telle dague. Plutôt versé dans les jeux d'argents et activités peu recommandables, ce fut sa dernière création réellement digne d'intérêt.
On peut imaginer pire comme fin de carrière.

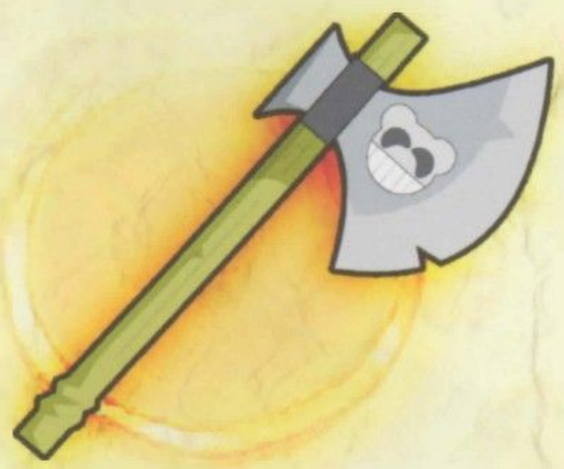


Arc Anum

Cet arc est la preuve que l'association de la technologie et de la magie peut donner d'excellents résultats. Pourtant, cet arc est tout de même tombé rapidement dans l'oubli pour des raisons encore méconnues. L'artisan à l'origine de cette arc a d'ailleurs été contraint de fermer sa boutique.

Hache de Lookabeer

Cette hache est réputée pour son efficacité à terminer définitivement et très rapidement une querelle entre Enutrofs ivres.



Hache du Yondanwa

Cette hache est utilisée par les disciples Pandawushuka, lorsqu'ils obtiennent le grade de Yondanwa. Elle est également très pratique pour ravager les forêts de Bambous et tous ceux qui s'y cachent.

Canne de Mamie Bonbon

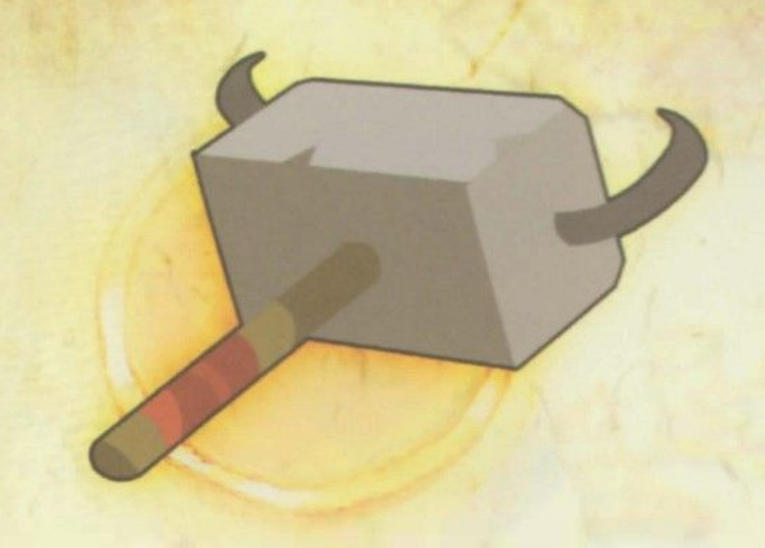
Cette canne appartenait à Mamie Bonbon en personne, une des trois terribles prêtresses de l'amour Affûtée à une extrémité et lustrée à une autre, cette canne était surtout célèbre pour sa polyvalence et sa capacité à pouvoir se fourrer n'importe où. Personne ne pouvait y rester insensible.

Halle de Barde

Cette hache tire son nom de l'épreuve qui servit à prouver sa terrible efficacité : affronter une hache géante, un mythophobiaque et une halle remplie de bardes, voilà qui ne laisse personne indifférent.

Lame du Chef Bwork

Tranchante comme une larme de Bwork, cette lame du Chef Bwork a l'avantage de peser beaucoup plus lourd. Elle est certes moins maniable, mais il suffit de la laisser tomber sur son adversaire pour le trancher en deux, telle une vulgaire tranche de Tronknyde. Si votre ennemi ne meurt pas de douleur, il mourra de honte, et vous de rire.



Marteau Réhadaure

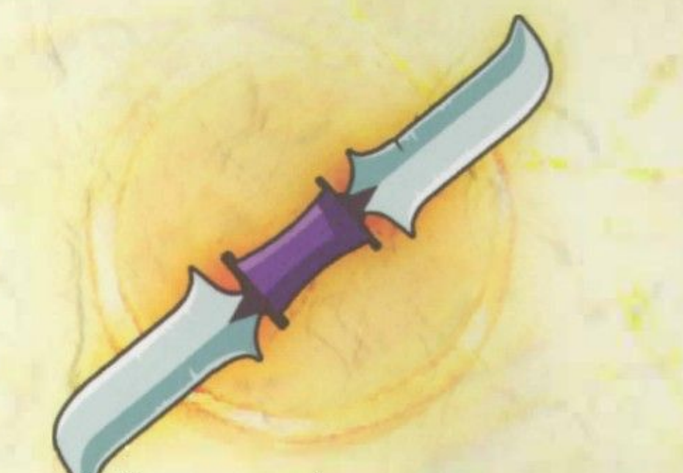
Pour lutter contre les bêtes à cornes, ce marteau est idéal. En revanche, pour planter des clous, ou des choux, même à la mode de chez nous, c'est une tout autre histoire.

Griffe Rose

Cette épée, d'une couleur peu commune, permet d'attendrir l'ennemi avant d'attendrir sa chair. Comme le ferait une douce Ecaflipette. Sa teinte particulière est obtenue en trempant la lame dans des viscères de monstres pendant plusieurs centaines d'années.

Dagues Maydhyn China

Ces dagues sublimes ont été confectionnées sur mesure, pour une Sramette en manque de sensations fortes. En effet, déçue de ne pas trouver de dagues à sa convenance, elle lança un défi à tous les forgeurs de dagues d'Amakna. Mais elle dut attendre une centaine d'années, pour qu'un forgeur de dagues Enutrop à la retraite, exauce son souhait...



Lorsotheuses

Imprégnées du sang du terrible Lordsoth, ces dagues lui ont permis de terrasser le roi des Chafers lors du célèbre concours de lancer de dagues de la foire du Trool. Le roi des Chafers n'a plus jamais osé, depuis ce jour, montrer le bout de son slip en cuir, et s'est exilé avec l'illustre Captain Chafer dans les environs du cimetière de Pandala.

Racine Hécure

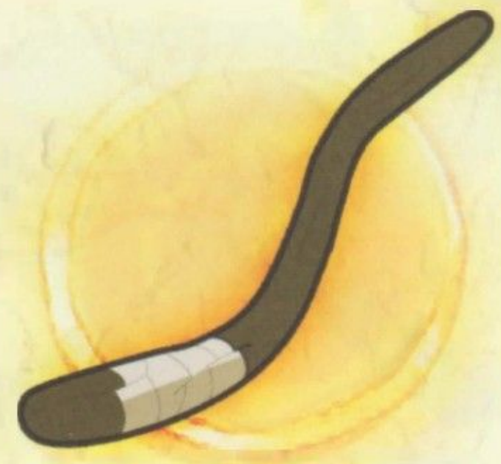
Utiliser cette racine en combat est censé être assez simple. Parfois, elle reprend vie et décide de n'en faire qu'à sa tête. C'est dans ces moments-là qu'il est possible d'entendre son propriétaire crier : "Mais ce n'est pas une Racine Hécure" Et pourtant si, c'en est bien une.

Racine Hécouanone

Le mari d'Hécouanone était si fainéant que sa femme lui imposait des conditions à tout bout de champ : "Tu auras ta Gelée Fraise, si tu vas faucher les céréales" ou encore "Tu pourras fumer des Champs quand tu auras tondu les Bouftous" Cette histoire n'a aucun rapport avec cette racine très puissante, à moins qu'elle aussi, à force de côtoyer sa maîtresse, ne vous impose trop de conditions...

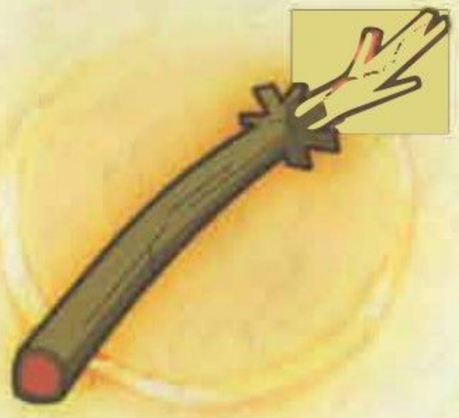
La Baguette des Limbes

Cette baguette provient des Limbes de Syrastass. La légende raconte qu'elle permet de faire fleurir des champs entiers de pâquerettes à la simple demande de son porteur



Baguette Rhon

Cette baguette magique est encore de nos jours utilisée pour vider les fosses sceptiques, curer les fossés, et accessoirement pour se curer le nez. Les sculpteurs les plus avertis, vous expliquerons qu'elle tire toute sa magie, des immondices qu'elle a pu côtoyer, surtout celles présentes dans votre nez.

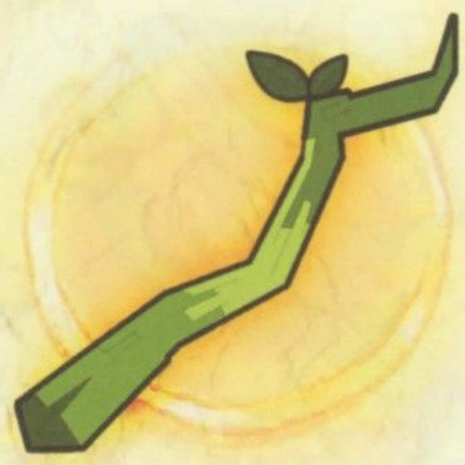


Baguette Nah

Cette baguette explosive a été trempée dans la lave d'un volcan en éruption avant d'être sculptée, puis enchantée. Il va sans dire qu'elle semble très puissante, malgré son apparence ridicule.

Razoir du Soir

Tous les vieux Enutrofs vous le diront, une belle barbe est une barbe entretenue. La lame de ce rasoir est si finement aiguisée, qu'il conviendra même aux dames un peu trop poilues.



Racine Sémilla

Sémilla était une jeune Sadidette, très intéressée par le jardinage et accessoirement, une piètre chanteuse. Elle prenait d'ailleurs régulièrement un malin plaisir à recevoir des râteaux, mais bizarrement, beaucoup moins de pelles.

Arc Assin

Cet arc était avant tout utilisé pour chasser les Sangliers des Plaines. En effet, il est si puissant, qu'il permet, à l'aide d'une seule flèche, de tuer plusieurs petits marcassins, à condition qu'ils soient correctement alignés.

Marteau M'Pouce

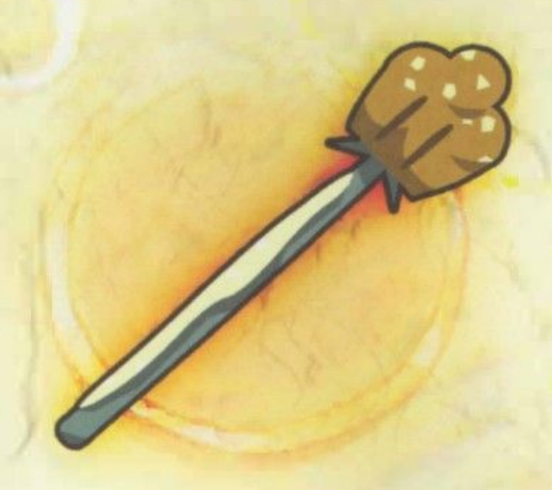
Ce léger marteau, était destiné à la base aux petits êtres : les Xélors utilisaient le manche, et les Araknes recevaient la masse sur la tête. Il a vite était détourné de son usage et constitue un petit jouet pour les jeunes Iops bricoleurs.

Marteau Ronto

Ce marteau rouillé est parfait pour éclater les érables, ou les Moskitos.

Griffe de Grizmine

Grizmine n'a jamais réussi à utiliser correctement cette griffe. A force de jouer aux cartes et aux jeux d'argent tout en buvant de la bière, ses muscles ont vite fini par s'atrophier Chez certaines personnes, il semblerait que ce type de loisirs puisse même atrophier d'autres organes.



Baguette Houffe-Craitien

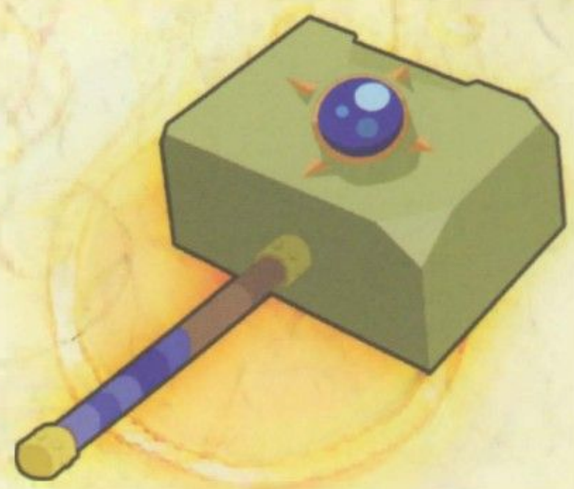
Houffe le pâtissier était fou au point de se marier avec la bûcheronne Craitien, et de l'étouffer le lendemain avec ses pâtisseries trop grasses. On parle donc depuis cet événement, "d'histoire de Houffe", pour relater les événements les plus fous.

Bâton de Marie Aigue

Marie Aigue savait y faire avec les hommes, et son bâton savait repousser les avances des plus grands chevaliers Iops. Ce fut bien plus tard que l'on découvrit que Marie Aigue n'était autre qu'un garçon, habillé en fille.

Marteau Nairedeubrest

Le célèbre Capitaine Kradoc a utilisé pendant des dizaines d'années ce marteau afin d'occir tous ceux qui se mettaient en travers de son chemin. Son mauvais caractère et son goût prononcé pour l'alcool, en ont tout de même fait une personne très respectée des différents corps d'armée, ennemis, comme alliés.

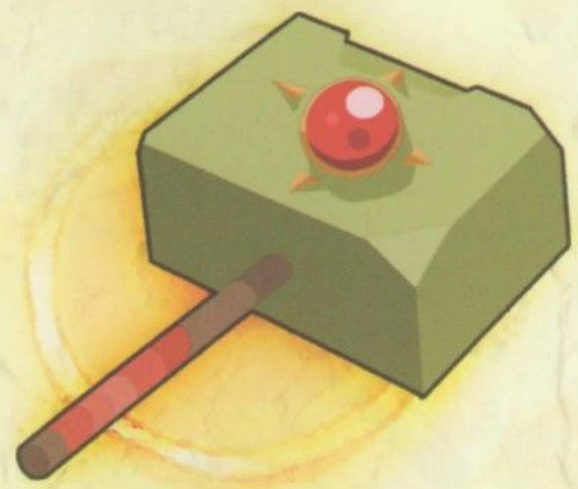


Marteau Kahr

Kahr était vraiment à la masse lorsqu'il s'agissait de combattre avec un marteau. Heureusement pour lui, il reçut en héritage cette véritable merveille, qui fit de lui une personne respectée et jalousée. Le succès ne tient parfois à rien.

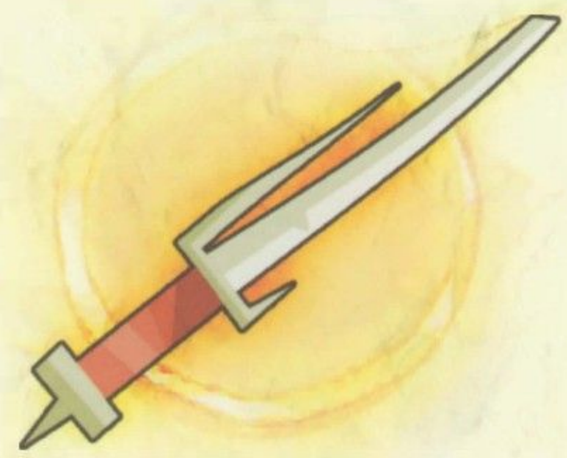
Bâton de Sangroku

Ce bâton appartenait au grand-père de Sangroku, Sangrokrane, réputé pour avoir la grosse tête. La légende raconte que ce bâton magique est capable de s'allonger pour atteindre n'importe quel ennemi, ou tout simplement pour compenser certains complexes d'infériorité.



Marteau Ridhe

C'est le marteau parfait des moments chauds, vous aurez un succès énorme parmi votre entourage si vous savez vous y prendre correctement. De toute évidence, à ne pas mettre entre toutes les mains...



Dagues R'Hoh

Aucun Sram ne peut résister à l'envie d'agresser un ami avec ces sublimes dagues. Leur principal intérêt est donc de faire baisser de manière considérable l'insécurité en Amakna, en supprimant un à un les derniers Srams restants.

Pelle Hikule

Cette étrange pelle multi-usages, servait à tuer les poux des jeunes Iops, à leur enlever les pellicules, et à leur faire rentrer dans le crâne les bases de l'arithmétique.

Marteau Ksain

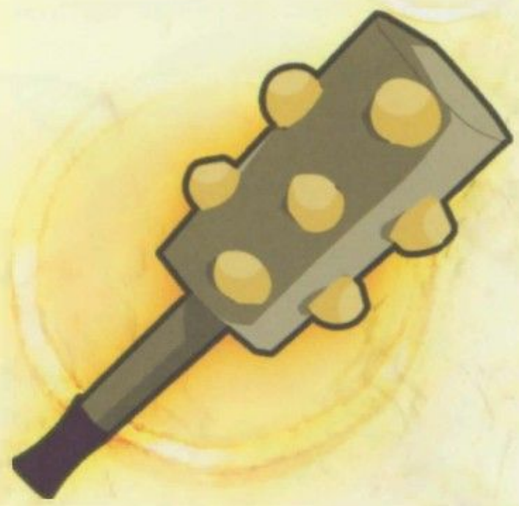
Ce marteau était autrefois utilisé pour faire sonner la cloche de l'église d'Amakna. De nos jours, il sert toujours à faire de la musique, en broyant les os des imprudents par exemple.

Arc Huledela

Cet arc était avant tout utilisée comme une arme de dissuasion. Son propriétaire expliquait à qui voulait l'entendre que ses flèches étaient empoisonnées, ce qui ne manquait pas d'effrayer la population locale. Ainsi, il arrivait à faire reculer tous les pleutres qui se mettaient en travers de son chemin.

Jakchir Arc

Cet arc est réputé pour voler l'argent du peuple à distance, et en toute discrétion. Le plus surprenant c'est qu'il reste tout de même très populaire au fil des années. Heureusement pour le peuple, il commence déjà à s'user



Marteau Hubohu

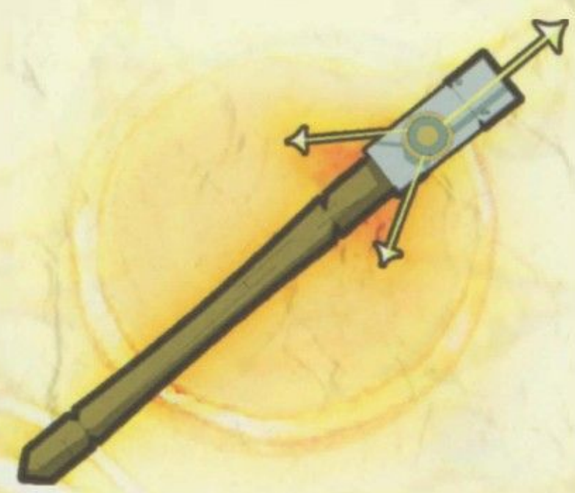
Cet énorme marteau fait un bruit incroyable lorsqu'il tape sur un crâne de Iop, car il a tendance à amplifier les résonnances. Surprenant, mais terriblement efficace.

Epée du Dark Vlad

Seul le Dark Vlad en personne est à même de faire ressurgir toute la magie de cette épée, pour la rendre réellement étincelante. En la portant, vous pourrez fièrement montrer que vous n'avez pas fini comme ces ridicules aventuriers qui ont péri sous sa lame.

Baguette Houalle

Le sculpteur de cette baguette voulait qu'elle puisse détruire les étoiles filantes qui l'empêchaient de dormir la nuit. Un soir en sortant de la taverne, complètement ivre, il voulut essayer sa baguette, mais a confondu la lune avec une étoile filante. Il aurait cassé la lune en deux, et une des deux parties serait tombée en pleine Mer d'Asse, donnant ainsi naissance à l'île de Moon. Encore une légende de plus, à raconter entre amis, les soirs de beuverie .



Baguette Ourderie

Le sculpteur de cette baguette avait la fâcheuse habitude d'oublier ses enfants à l'école. Sa femme, une mère indigne, s'en réjouissait. Conscient d'être trop étourdi, il sculpta cette baguette qui tous les jours, prenait vie et lui rappelait d'aller chercher ses enfants. Il a par la suite tenté de faire des baguettes similaires pour rappeler à sa femme d'aller faire le ménage, mais la baguette ne fut jamais assez puissante pour relever ce défi.

Kelinobranche

On raconte que ce bâton permet de faire rougir une femelle Abraknyde, ou de chatouiller les parties intimes du Chêne Mou pour mieux le séduire. Dans tous les cas, on vous déconseille d'essayer, le Chêne Mou est vraiment très possessif...

Arc Lavoine

Cet arc appartenait à un ménestrel célèbre pour détruire les oreilles de ses ennemis avec ses chants de guerre. Il fut exilé pendant plusieurs années sur Pandala. Après avoir rendu fous plusieurs générations de Pandawas, il fut tout simplement livré vivant au grand Sorlok, pour être digéré lentement pendant plus de 752 années. Il y découvrit une nouvelle forme de plaisir intense.

Marteau Pinière

Ce marteau de mineur est utilisable comme une pelle ou une pioche, selon vos besoins. Son utilisation en jardinage est cependant proscrite, car il a tendance à détruire de manière définitive les pelouses.

Glaive Icération

Ce glaive appartenait à Metzger le boucher Il s'en servait pour récupérer les entrailles de ses ennemis afin d'en faire de la chair à saucisse qu'il revendait à bon prix sur les marchés de Bonta.

Pelle Rhon

Cette pelle est censée fendre l'air à une vitesse assez incroyable. Ceux qui savent correctement s'en servir, fendent surtout les crânes de leurs ennemis avec.

Dagues Réceuses

Affûtées une fois par décennie seulement, ces dagues n'en restent pas moins mortelles. Animées d'une magie des plus obscures, elles se déplacent parfois toutes seules la nuit, pour aller se planter dans le meilleur des cas, dans le derrière des imprudents... Encore une histoire que l'on raconte aux jeunes Iops pour leur faire peur

Racine Cithi

C'est un certain Frank, sculpteur de bâtons de son état, qui serait à l'origine de cette petite merveille, capable d'assombrir le ciel et de faire couler le sang en moins de deux. On raconte qu'il aurait mis plus de mille heures pour la sculpter. Même vos ennemis ne pourront y rester indifférents.

Marteau Lahre

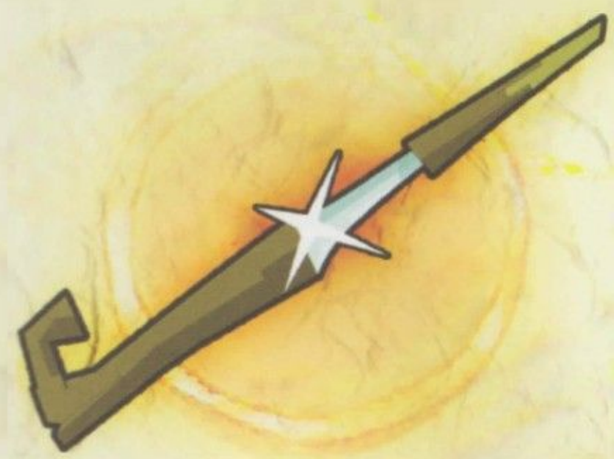
Conçu par un alchimiste de renom pendant un séjour dans les prisons de Brâkmar, ce marteau devait à l'origine servir à casser le matériel d'alchimie de ses concurrents.

Marteau Bleuronne

Ce marteau servait à l'origine a casser les tablettes de chocolat, pour en faire de la poudre. Il a donc acquis au fil des années, une odeur et un goût délicieux. Une raison de plus, pour aller le faire goûter à vos ennemis.

Arc Hisedaisange

Cet arc léger et fragile a séduit bon nombre d'aventuriers, plus attachés aux apparences qu'à l'efficacité.

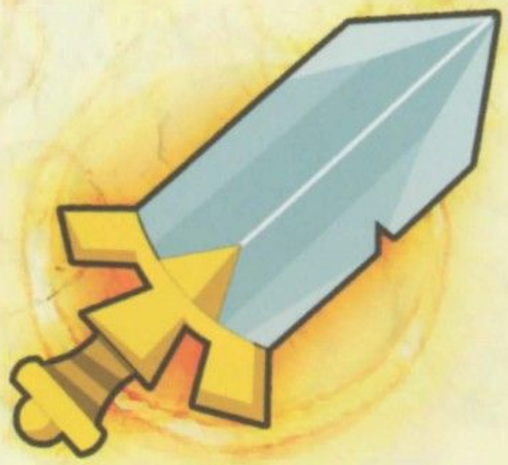


La Xyothine

Cette baguette servait à décapiter tous les ploucs d'Amakna. Autant dire qu'elle a beaucoup servi. Il est intéressant de constater qu'elle ressemble à s'y méprendre à un bâton, et même peut-être à une canne... Peut-être était-elle utilisée pour assouvir les vieux fantasmes de son propriétaire, qui a fini par lui donner son nom. Personne ne saura jamais le fin mot de cette histoire sordide.

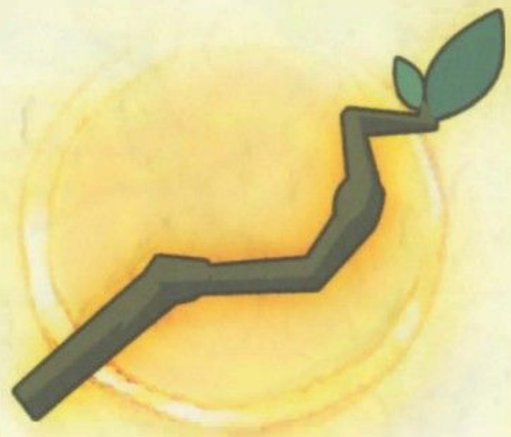
Dagues Lassay

La lame de ces dagues est en glace, ce qui est très pratique pour rafraîchir l'haleine de vos ennemis : ouvrez-leur la bouche, plantez-y votre grosse dague glacée, et le tour est joué.



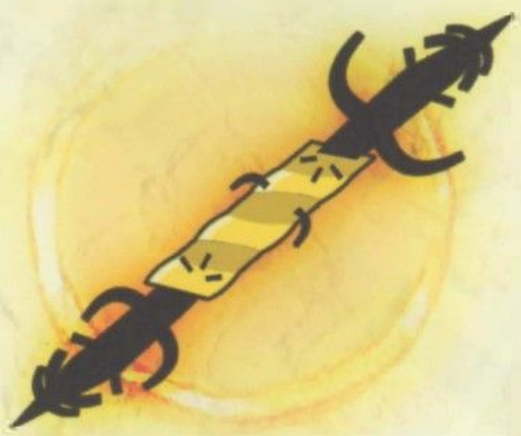
Karnak

Cette épée légendaire a été forgée au petit matin, par une armée d'Enutrofs saouls, dans le fond des mines de Grimoth. Elle dégage une aura de puissance surprenante, mais aussi une odeur de bière éventée.



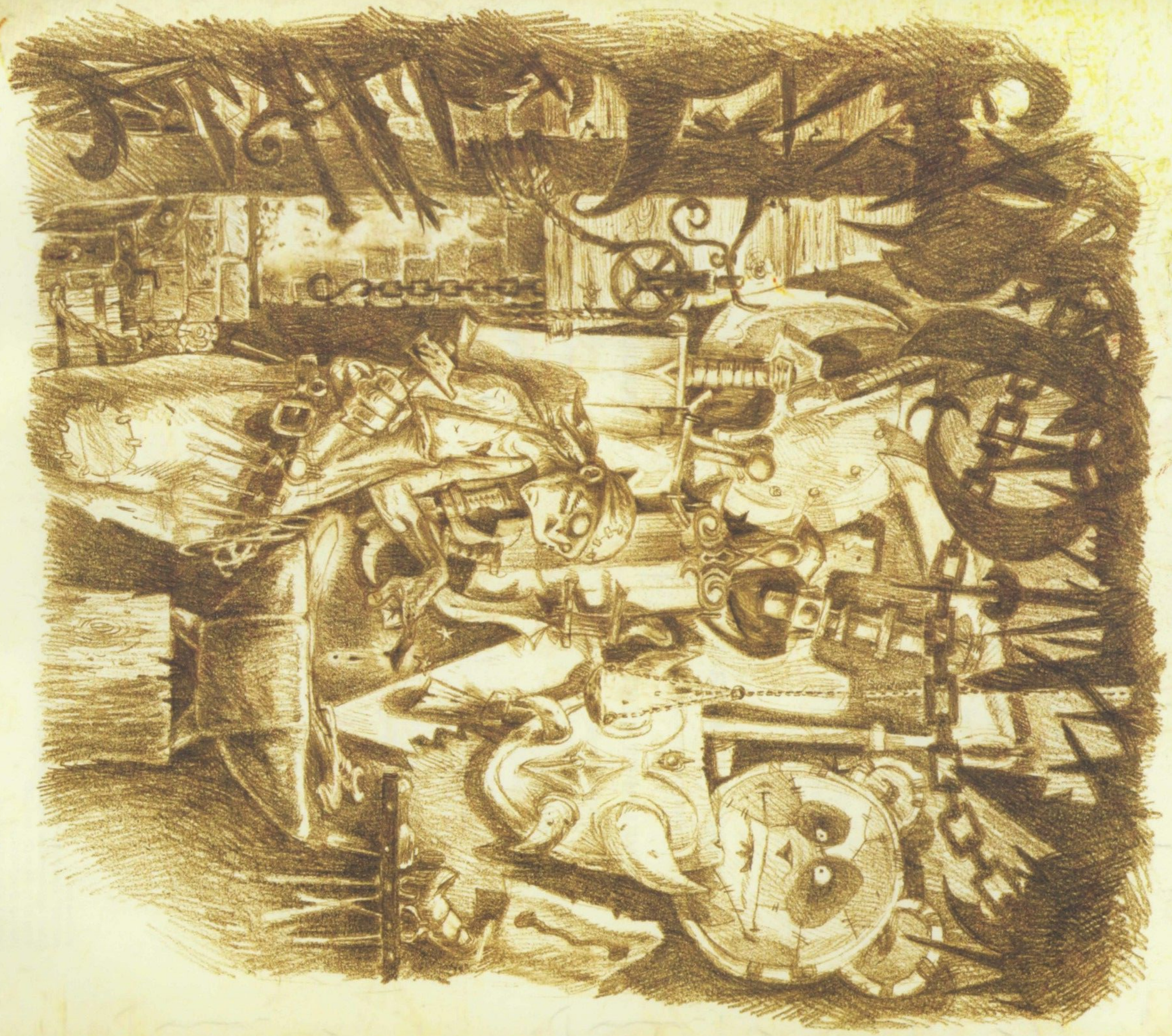
Baguette du Chêne Mou

Fabriquée à partir de restes du Chêne Mou ayant repris vie, cette baguette est tout simplement surpuissante. Il suffit de l'agiter à droite puis à gauche avec le bon rythme, pour déclencher des pluies de crapauds ou passer pour un idiot notoire.



Rod Gerse

Ce bâton étrange, est une version améliorée du célèbre God Rod. En effet, ce bâton a été imaginé et confectionné après les nombreux tests du God Rod effectués par les Prêtresses de l'Amour Ce modèle a même été utilisé et usé par Kuri en personne, ce qui en fait en quelque sorte une pièce unique.



CREDITS

REMERCIEMENTS

CREDITS

CONCEPTION ARTISTIQUE :

Anthony Roux
Audrey Lecompte
Arnaud Dewaele
Christophe Bulteel
Xavier Houssin
Severin Baclet
Jérôme Bretzner
Bertrand Hottin
Vincent Deruyck
Sylvain Trabut
Benoît Laigle

COMPOSITION GRAPHIQUE :

François Houssin

DEVELOPPEMENT :

Camille Chafer
Maxime Plantady
Boris Beaulant
Matthieu Blin
Julien Drouard
Sébastien Pelassa
Frédéric Denis
Laurent Bocquet
Nicolas Gardien

GAME DESIGN :

Anthony Roux
Maxime Plantady
Matthieu Blin
Mathieu Bourgain

SCENARIO :

Anthony Roux
Nicolas Devos

EDITION :

Emmanuel Darras
Thomas Bahon
Céline Wertbrouck
Carmelo Di Bella

TRADUCTION :

Céline Gorce
Stephan Grondel

COMPOSITION MUSICALE :

Guillaume Pladys

COMPOSITION SONORE :

Sylvain Delescluse

REMERCIEMENTS

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

Imprimé par
PROOST-TURNHOUT (Belgium)
Dépôt légal du premier tirage : juillet 2006
Suite du 1er tirage (2) avril 2007
ISBN10 2-9524509-3-5
ISBN13 978-2-9524509-3-5
Prix 25 €

©2003-2006 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 . 2 9524509 3 5

All rights reserved
Tous droits réservés
© 2003-2006 Ankama-éditions