

Dofus

LE GUIDE DU KROSMOZ





Un guide DOFUS ! En voilà une excellente idée !

La philosophie des créatifs d'ANKAMA par rapport à cet univers qu'est le KROSMOZ est de ne jamais raconter deux fois la même histoire. Des centaines de personnes ont travaillé sur nos jeux vidéo, bandes-dessinées, séries TV, et chacun a apporté sa petite pierre à l'édifice. Il s'agit d'une œuvre collective travaillée par des passionnés pour des passionnés.

Alors qu'Ankama se lance dans un premier long metrage Dofus, le moment est idéal pour faire un point sur sa mythologie, son bestiaire et sa cosmologie.

Que vous soyez spectateur, joueur ou lecteur aguerris, ce guide vous permettra d'en savoir plus et donnera aux débutants les clefs pour s'immerger en douceur dans un monde vaste et en constante évolution. J'en profite pour remercier nos amis de chez BAYARD qui nous suivent et nous soutiennent maintenant depuis de nombreuses années. Nous sommes fiers d'avoir comme partenaires des gens à l'écoute et mettant une énergie colossale à bien comprendre notre (étrange et loufoque) univers.

Et, une nouvelle fois, merci à vous, membres de la communauté du KROSMOZ. Sans vous, rien de tout cela ne serait possible.

Bonne lecture,

Tot

Directeur Général d'Ankama

Illustration de couverture : Xa

D'après l'univers du MMORPG DOFUS.

Ankama © 2015. Tous droits réservés.



Pour la présente édition :

© 2015, Bayard Éditions

Dépôt légal : octobre 2015 - ISBN : 978-2-7470-5879-7

Imprimé en Slovénie

Loi n° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse.



TEXTE DE FANNY LAIGLE

Chapitre 1 : L'ÂGE PRIMITIF

I.	Le Krosmoz : univers onirique et fantastique	12
•	Dofus et Dragons	14
•	Bienvenue dans le Krosmoz	26
II.	Une mythologie haute en couleur	36
III.	Et le Krosmoz prend vie	46
•	Les Eliatropes	46
•	Le Monde des Douze	57

Chapitre 2 : L'ÂGE DES DOFUS

I.	L'Harmonie	64
•	Les 6 Dofus Primordiaux	66
•	L'Horloge de Xélor	71
•	Les Protecteurs des Mois	76

II.	Quand les Démons s'en mêlent	86
•	Les Démons des Heures	86
•	L'Hormonde	98
•	La Rupture	102
III.	Goultard, un héros intemporel	106
IV.	Bonta VS Brakmar	114
V.	Du Monde des Dix au Monde des Douze	118

Chapitre 3 :
L'ÈRE DU WAKFU

I.	L'île d'Otomaï	126
•	Otomaï	126
•	Dathura	131
•	Ogrest	132
II.	Le chaos d'Ogrest	136
III.	La Confrérie du Tofu	142



*Indie

Indie est le meilleur ennemi de Kerubim, que ce dernier prend un malin plaisir à surnommer « gobe-croquette ». Héros comme son père et son grand-père avant lui, cet Ouginak est en perpétuelle rivalité avec Kerubim, surtout quand il s'agit de gagner le cœur de Lou !



Nom d'un OUGINAK* !
Mais c'est ce vieux débris de Mage
Ax* ! Alors ça, c'est poilu !

*Ouginak

Les Ouginaks sont des chiens humanoïdes. On dit d'eux et des Ecaflops qu'ils s'entendent comme chienchiens et chachas !

*Le Mage Ax

Le Mage Ax est un magicien spécialiste des voyages astraux et des arts divinatoires. Il est également le créateur de l'Almanax, un almanach qui rassemble ses découvertes sur chaque jour du calendrier krosnique.

Mon cher Kélé,

Je t'écris en direct d'une petite planète perdue au beau milieu du Krosmoz. Elle ressemble d'ailleurs étrangement à la nôtre. J'ignore encore où je me trouve. Ce dont je suis sûr, c'est que nous sommes en 969 et que ça fait bien longtemps que tu as cassé ta pipe !

Ah ah ah ! Le temps est un peu humide, une histoire de cataclysme à ce que j'ai cru comprendre... Mais de toute manière, je ne suis pas là pour faire bronzette ! Mes recherches sur notre merveilleux univers m'occupent toujours autant et j'ai hâte de te faire part de mes nouvelles découvertes !

J'espère que tout va bien pour toi.
Embrasse fort Jojo et Simone de ma part !

À très vite,

Ton fidèle ami le Mage Ax.



KERUBIM CRÉPIN
BOUTIQUE D'ANTIQUITÉS
AUX TRÉSORS DE KERUBIM

ASTRUB

C'est quoi le Krosmoz,
Papycha ?



Mon Jojo, va donc nous chercher deux lailaits à la fraise et viens t'asseoir à côté de moi ! Je crois qu'il est temps pour toi de faire connaissance avec l'univers dans lequel nous vivons :

le Krosmoz...

- LE KROSMOZ -





Chapitre 1 : L'ÂGE PRIMITIF

Le « **Krosmoz** ». C'est ainsi que s'appelle l'univers qui a vu naître, entre autres, **Kerubim** et **Joris**. Quel drôle de nom, n'est-ce pas ? Et ce qu'il renferme est tout aussi surprenant ! Préparez-vous à y rencontrer des **créatures extraordinaires**, des **planètes et paysages atypiques** ainsi que d'**illustres héros**. Le tout sur fond de quêtes légendaires et d'aventures épiques. Comme tout ça est excitant ! Mais... attendez ! Vous enfilez déjà votre panoplie ?? Vous ne perdez pas de temps ! Calmez-vous ! Car avant d'être peuplé d'aventuriers, le Krosmoz a dû commencer par le commencement : exister. Et ça ne s'est pas fait en un claquement de doigts ! En réalité, à l'origine, il n'y avait rien... Pas la moindre touffe d'herbe, ni même une goutte d'eau ! Le Krosmoz n'était encore qu'un lointain « à venir », une promesse que chuchotait le néant... À la place, une étendue infinie de vide n'attendait qu'une chose : donner la vie. Et puis un jour, **l'Âge Primitif** fut l'annonciateur d'un heureux évènement. Quelque chose était sur le point d'arriver, quelque chose de grand, le début d'une incroyable aventure... Chut ! Ça commence ! Installez-vous confortablement, ouvrez grand les yeux et les oreilles et laissez-vous conter les premiers pas du Krosmoz !



*brâkmarienne

Brâkmarien/Brâkmarienne est le qualificatif donné aux habitants et à tout ce qui provient de la cité de Brâkmar.

. DOFUS ET DRAGONS

Le KROSMOZ n'est ni un monstre, ni une spécialité culinaire **brâkmarienne***, mais le nom donné à notre univers. Certains l'appellent aussi « œuf-univers ». Et s'il possède la forme d'un œuf, ce n'est pas par hasard, mais simplement parce qu'il en est un !

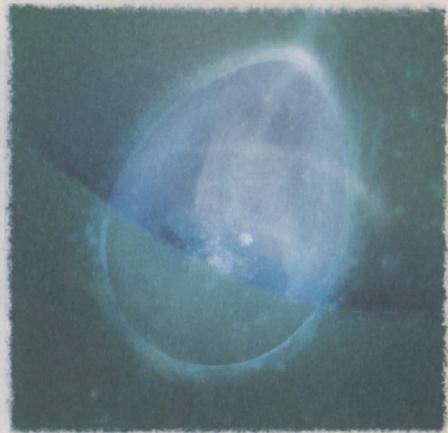
*frigostienne

Frigostien/frigostienne est le qualificatif employé pour désigner ce qui provient de l'île de Frigost. Avant d'être réduit à l'état d'immense continent gelé, Frigost affichait des prairies fleuries et des forêts luxuriantes. Mais un jour, le Comte Harebourg provoqua la colère de Djaul. Celui-ci devint complètement givré et jeta littéralement un froid sur l'île !



Mais attention ! Il ne s'agit pas d'un œuf comme les autres ! Pas l'un de ceux qu'on utilise pour préparer une omelette **frigostienne*** ! Celui-ci est né d'un amour démesuré : celui du Grand Dragon pour la Grande Déesse...

Car c'est comme ça que ça se passe dans le Krosmoz. Quand un Dragon est amoureux, il pond un œuf !



INVITATION

Le Grand Dragon et la Grande Déesse Eliatropé ont l'immense joie de vous annoncer la naissance de leur adorable et adoré Krosmoz, fruit de leur amour inconditionnel.

Pour fêter la venue de l'œuf univers, tous deux vous invitent à vous y incarner dès que possible !
Pour cela, rendez-vous en Incarnam !

COMMENT DRAGUER UN DRAGON ?

Votre cœur s'est enflammé pour un Dragon ?
Vous aimeriez qu'à son tour il n'ait d'yeux et
d'œufs que pour vous ? Alors suivez les conseils
de **Don Rouann***, votre coach amoureux,
et apprenez comment draguer un Dragon !

*Don Rouann

Don Rouann est un Douzien réputé pour ses talents de séducteur. Ses conquêtes se comptent d'ailleurs par milliers ! C'est auprès de lui que les joueurs se rendent pour obtenir l'emote « bisou ».

*Francisque Kabroule

Francisque Kabroule est un ménestrel du Monde des Douze aussi célèbre pour ses chansons que pour ses multiples morts et retours à la vie. On raconte que c'est le pain phecte, dont le goût et l'odeur sont si insoutenables qu'ils réveilleraient un mort, qui est à l'origine de ses nombreuses résurrections.



1 - Commencez par trouver un prétexte pour aborder le Dragon qui fait chavirer votre cœur. Demandez-lui par exemple s'il vient souvent dans cette taverne.



2 - N'hésitez pas à le flatter sur la brillance de ses écailles et sur la puissance de son grognement. Le tout à grands coups de battements de cils.



3 - Demandez au DJ de passer le dernier tube de **Francisque Kabroule***, puis proposez une danse à l'élu de votre cœur.



4 - Laissez le charme opérer.



Le « Krosmoz », une « omelette frigostienne » et maintenant un « Grand Dragon »... Vous pensez sûrement que cette vieille boule de poil de Papycha a une **arakne*** au plafond. Et pourtant, non ! Âmes fraîchement incarnées, cet extrait du **Krosmag**, un magazine enseignant le B.A. BA krosmique, va éclairer vos lanternes... Mieux qu'un **Guide du Broutard*** ou qu'une encyclopédie **Dibô la Rousse**, vous y trouverez les enseignements du Mage Ax qui vous seront d'une aide précieuse au cours de vos pérégrinations dans le Monde des Douze. Et peut-être même ailleurs dans le Krosmoz !



*arakne

Une arakne est une araignée au regard attendrissant et au sourire enjôleur... dont il vaut mieux se méfier !



*Guide du Broutard

Le Guide du Broutard est un guide touristique donnant des indications sur les endroits à visiter dans le Monde des Douze.



*bouftou

Les bouftous sont des moutons qui ont la particularité de dégager une odeur forte et nauséabonde. Ils sont aussi réputés pour leur appétit insatiable qui les pousse à manger tout et n'importe quoi. Alors prudence !





BONJOUR LES AMIS !

JE ME PRÉSENTE, JE SUIS LE MAGE AX, MAGICIEN ET VOYAGEUR INTERSIDÉRAL. J'IMAGINE DÉJÀ VOS MINES DÉCONFITES ET MÉDUSÉES LORSQUE VOUS ÊTES TOMBÉS NEZ À NEZ AVEC VOTRE PREMIER **bouftou***. N'AYEZ CRAINTE, C'EST TOUT À FAIT NORMAL! GÉNÉRALEMENT, LES PREMIERS JOURS DANS LE MONDE DES DOUZE NE LAISSENT PAS INDEMNE... ET LES SUIVANTS NON PLUS D'AILLEURS ! CAR SACHEZ-LE : J'AIS BEAU Y TRAÎNER MES GUÊTRES DEPUIS DES DÉCENNIES, IL M'ARRIVE ENCORE D'ÊTRE SURPRIS ! À PRÉSENT, LAISSEZ-MOI VOUS PARLER D'UN INGRÉDIENT ESSENTIEL À L'ÉQUILIBRE DU MONDE DES DOUZE...



Le Dofus Primordial Émeraude

Inutile de perdre votre temps à essayer de casser cet œuf pour en faire une omelette ! Il s'agit d'un **Dofus***, autrement dit, un œuf pondu par un Dragon dont le cœur est pris et surtout épris. Voyez-vous, les Dofus jouent un rôle considérable dans notre univers. Si en apparence ils n'ont l'air que de jolis œufs finement décorés, il n'en est rien ! En réalité, les Dofus renferment de grands pouvoirs.

*Dofus

Un Dofus est un œuf de Dragon qui procure de grands pouvoirs à qui le détient.

Au total, ce ne sont pas moins de 6 œufs qui garantissent la stabilité du monde. Car oui, sans eux (ou sans œufs, ah ah ah !) le Monde des Douze courrait à sa perte... Le secret du pouvoir des Dofus est secrètement gardé par les Dieux. Et croyez-moi, ce n'est pas faute d'avoir essayé de leur tirer les vers du nez ! Mais les divinités sont têtues et tiennent à leur part de mystère... Une chose est sûre en tout cas : pour faire un monde harmonieux, il FAUT des Dofus.

Néanmoins, les premiers Dofus à avoir vu le jour, hormis l'œuf-univers qu'est le Krosmoz, ce ne sont pas ceux-là... Il s'agit des Dofus Eliatropes.



Les Dofus Eliatropes

Après que le Grand Dragon lui eut offert un univers entier en guise de preuve d'amour, à savoir le Krosmoz, on aurait pu croire la Grande Déesse Eliatropé comblée. Mais vous savez comment sont les femmes : couvrez-les de roses et de **Sains**

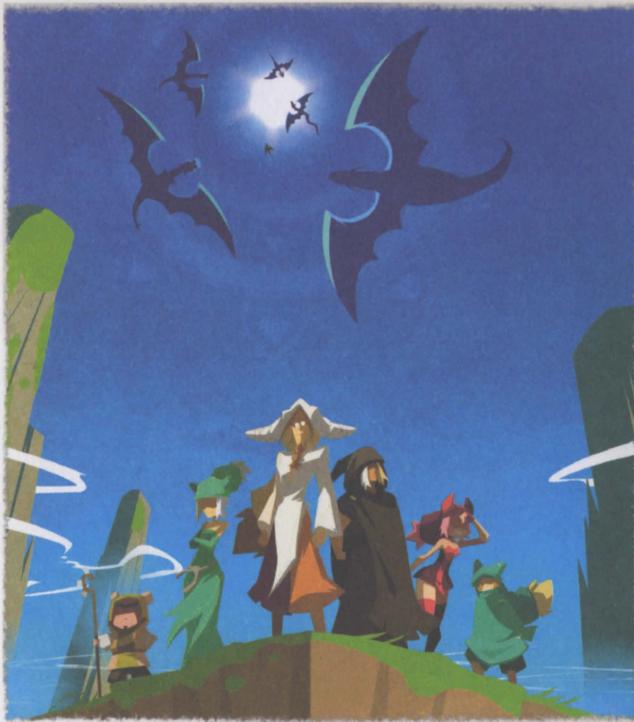
Ballotins*, et elles finiront tôt ou tard par s'ennuyer ! C'est justement ce qui est arrivé à la Grande Déesse, peu après que le Krosmoz est né.



*Sains Ballotins

Les Sains Ballotins sont des ballotins de chocolats conçus par l'alchimiste Otomaï et visant à inciter les bouftous à se reproduire. En plus de donner l'irrépressible envie de conter fleurette à son voisin, les Sains Ballotins sont à l'origine d'une maladie étrange et extrêmement contagieuse qui teint le corps en rose : la rosissure.





Le Conseil des Six

Alors, pour passer le temps, elle décida de séduire une nouvelle fois le Grand Dragon. Déjà complètement envoûté par les charmes et les atouts de la Grande Déesse, ce dernier ne fut pas bien difficile à convaincre. Après une danse un peu collée-serrée, hop : six Dofus étaient nés. Ah ça, on peut dire que les Dragons ne font pas les choses à moitié ! Ces six Dofus, certains d'entre vous en ont peut-être déjà entendu parler. Le Conseil des Six, ça vous dit quelque chose... ?



Yugo l'Eliatrophe et son frère jumeau **Adamaï** font partie de ceux qu'on appelle les « premiers-nés ». Les Dofus Eliatropes ont cette particularité de renfermer chacun un Dragon et un Eliatrophe, unis par des liens que rien ni personne ne peut rompre.

Organisés en assemblée,
ces premiers-nés forment
le Conseil des Six.
Ensemble, ils gouvernent
le peuple des Eliatropes, nés
eux de façon naturelle.

Futurs **Douziens***, futurs
Douziennes, j'espère avoir pu
répondre à quelques-unes de vos
interrogations ! Dans le prochain
numéro du Krosmag, je vous
apprendrai à différencier un faux
Dofus d'un vrai. Mon petit doigt
(ou plutôt mon bâton de magicien)
me dit que ça pourrait vous être
utile...

**À plus tard et bon voyage
dans le Krosmoz !**



***Douziens**

*Les Douziens sont
les habitants du
Monde des Douze.*

. BIENVENUE DANS LE KROSMOZ

Approche-toi mon Jojo et regarde comme notre univers est bien fait. Il se découpe en plusieurs plans, chacun ayant une fonction propre et abritant des êtres bien distincts de ceux vivant dans les autres plans. Chaque chose à sa place et les bouftous seront bien gardés !



KROSMOZ





Khan Karkass* ?

Incarnam* : c'est ici que tout commence... Ton âme, celles de **Lilotte***, de **Crocosec*** ou encore de **Simone*** et même la mienne : c'est ici qu'elles apparaissent et s'incarnent pour la première fois, dans le Krosmoz ! Juste en dessous, il y a l'Ingloriom. Et sais-tu ce qu'on y trouve mon Jojo ?

*Incarnam

Incarnam est l'une des dimensions du Krosmoz. C'est ici que toutes les âmes s'incarnent, que ce soit celles des aventuriers, mais aussi des Dieux et même des Démons. En résumé : c'est ici que tout commence...



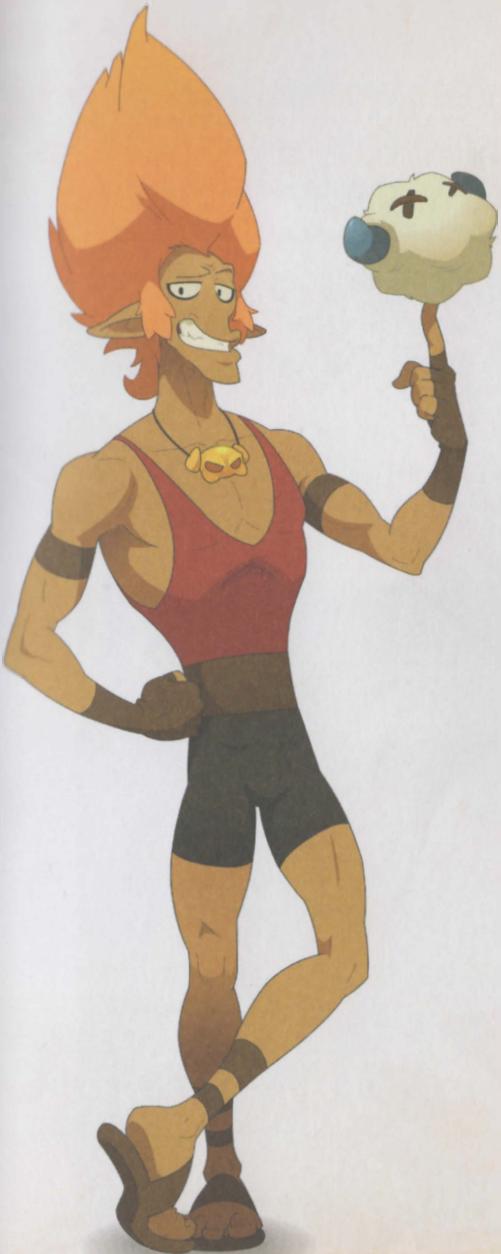
*Lilotte

Lilotte est une petite Ouginak très garçon manqué et amie de Joris.



*Crocosec

Crocosec est un ami de Kerubim adepte du déguisement. Le pauvre est victime d'une terrible maladie incurable qui le pousse à trahir constamment ses ennemis tout comme ses amis !



Ah ah ah ! Non mon Jojo ! Je sais bien que Khan est comme un Dieu pour toi, mais pas au point d'habiter l'Ingloriom ! Car oui, ce sont bel et bien les Dieux qui vivent dans cette partie du Krosmoz.

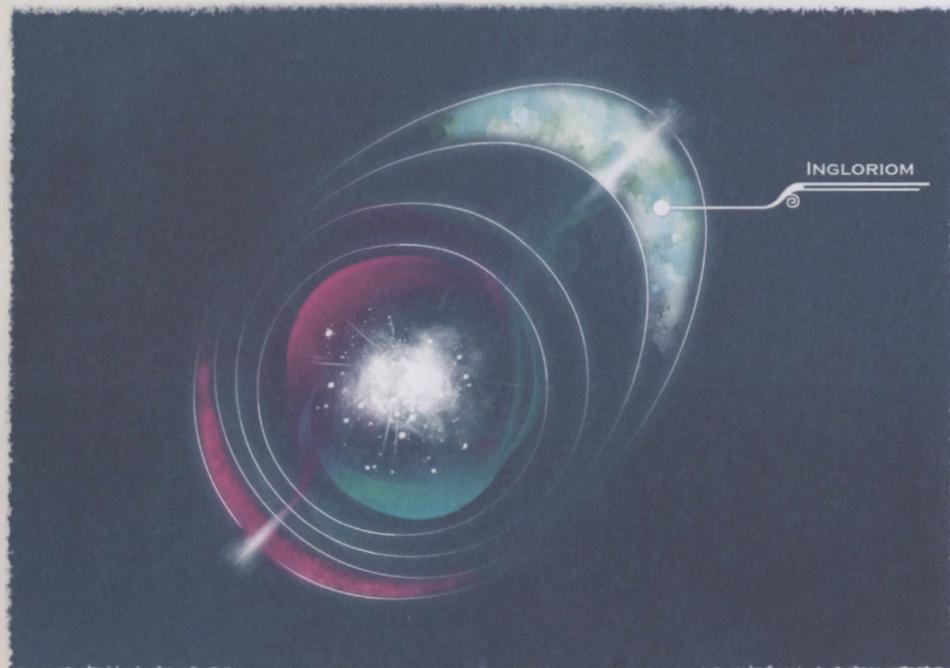
*Simone

 Simone est la gouvernante de Kerubim. Quand elle n'astique pas les coins et recoins poussiéreux de Luis*, elle n'hésite pas à remettre son maître dans le droit chemin ! Car travailler pour cette vieille boule de poils de Kéké n'est pas toujours de tout repos...

*Khan Karkass

 Khan Karkass est un joueur de Boufbowl talentueux et imbu de lui-même. Il est également adulé par des milliers de femmes (souvent hystériques) pour son physique très avantageux.

Et notamment ce bon vieil Ecaflip : mon Dieu !





Si les Dieux ont élu domicile dans l'**Ingloriom**, c'est avant tout parce qu'au moment d'arriver dans le Krosmoz, leurs âmes, tellement légères, ne descendirent pas plus loin. Ça tombe bien, car ces derniers doivent prendre de la hauteur, pour voir le monde de haut pour savoir ce qui s'y passe et intervenir si besoin. Et puis, les Dieux sont bien plus grands et bien plus forts que nous, il leur faut donc davantage d'espace !



Malheureusement, les Dieux ne sont pas les seuls à profiter de cette vue imprenable sur le Monde des Douze. La partie inférieure du Krosmoz, elle, abrite un tout autre genre de créatures... Tout en bas. C'est là que sévissent les Démons : la **Shukrute***... Ici, ça comploté, ça manigance et ça conspire...

Et puis il y a nous ! Là, dans le **plan matériel**.

*Shukrute

*La Shukrute est l'une des dimensions du Krosmoz.
Située dans la partie inférieure de l'œuf krosmique, elle abrite les pires créatures qui soient : les Démons.*



C'est ici que se trouve notre belle planète, le Monde des Douze, et nous par la même occasion : les **Douziens**.

Si on l'appelle ainsi c'est en raison des Dieux qui ont découvert notre planète et grâce auxquels elle est ce qu'elle est aujourd'hui.
Aaah les Dieux...
On leur reproche souvent leur autorité, mais finalement, que serions-nous sans eux ?





II. Une mythologie haute en couleur

Ainsi, c'est grâce à ces Dieux que le Monde des Douze existe.
Douze Dieux, autant de personnalités et autant d'habiletés
qui ont fait de cette planète, au départ vide,
le monde riche et unique d'aujourd'hui.
Et pour mieux comprendre ce monde, la première étape ne
serait-elle pas de faire connaissance avec ses créateurs ?



*kamas

Le kama est la monnaie officielle du Monde des Douze. Elle est particulièrement appréciée des Enutrofs, mais aussi des Srams et des Roublards.



SCANDALES, PASSIONS AMOUREUSES, TRAHISONS : *OK INGLORIOM MAGAZINE* VOUS EMMÈNE DANS LES COULISSES DU KROSMOZ ! DÉCOUVREZ L'ENVERS DU DÉCOR, L'INGLORIOM COMME VOUS NE L'AVEZ JAMAIS VU... ET LES DIEUX COMME VOUS NE LES AVEZ JAMAIS CONNUS !

SCANDALE DANS L'INGLORIOM : SRAM VOLÉ DES DISCIPLES À ENUTROF !

Son compte est bon ! Celui d'Enutrof en revanche, une fois n'est pas coutume, est dans le rouge... Sram, Dieu de la sournoiserie et expert en larcin, s'est fait prendre la main dans le sac !

« Pas de chance pour lui, je fais mes comptes toutes les deux heures ! » témoigne le Dieu de la fortune, connu pour être particulièrement près de ses **kamas***. « À 10 heures ce matin, j'avais cumulé pas moins de 30 000 disciples. Deux heures plus tard, la moitié s'était envolée, comme par magie ! »

La crise touche tout le monde on dirait, même les Dieux ! On raconte en effet que, depuis quelque temps, Sram connaîtrait quelques difficul-

tés à rassembler des adeptes. Dans le box des accusés, le Dieu fait preuve d'une franchise déconcertante : « L'appât du gain, s'il y a bien une chose qui nous rapproche ce vieux pingre d'Enutrof et moi, c'est ça ! Avec tout c'qu'il amasse, il va pas nous faire croire qu'il est à quelques milliers de disciples près ! » Le procès aura lieu aujourd'hui.



FASHION FAUX PAS : LA NOUVELLE COUPE DE CHEVEUX DE IOP FAIT JASER !

On ne l'y reprendra plus ! Le Dieu de la force et du courage a eu l'impétueuse audace de tester le nouveau gel fixation béton armé Vivel Iop. Et autant dire qu'il le regrette amèrement ! Car c'est peu de le dire : cette coupe de cheveux frise le ridicule ! J. Defrange, qui n'a de cesse de vanter les mérites de sa dernière invention, en reste pantois.

« Je ne comprends pas ! Il devrait être content, c'est une coiffure à la pointe de la mode ! »

Au lieu de ça, le résultat fit plutôt dresser les cheveux du Dieu Iop, particulièrement soucieux de son apparence...

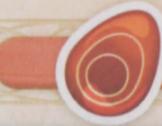
« C'est scandaleux ! Je suis sûr que ce maudit coiffeur est de mèche avec les autres Dieux, tous jaloux de ma chevelure de rêve ! »



Depuis, Iop est victime des sarcasmes de ses congénères : « D'ordinaire, c'est plutôt la Déesse Pandawa qui a mal aux cheveux ! Ah ah ah ! »

« S'il veut séduire la Déesse avec une tête pareille, il peut toujours aller se brosser ! »

Une chose est sûre : cette histoire a mis le Dieu de mauvais poil.

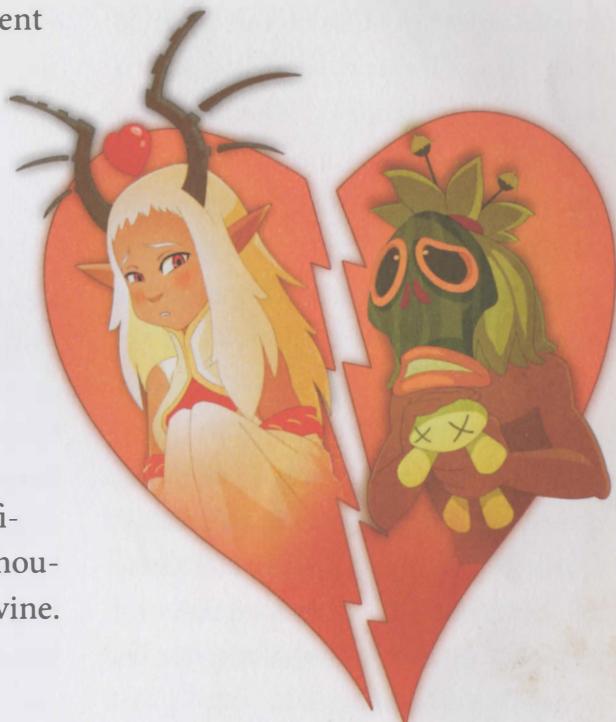


DIVINE IDYLLE : ENIRIPSA ET SADIDA : C'EST FINI !

Les histoires d'amour finissent mal, en général... Et il semblerait que même l'Inglo-riom ne soit pas épargné ! Préparez vos mouchoirs, car oui, le couple qu'on avait coutume de qualifier de « couple parfaitement krosmique » n'est désormais plus qu'un souvenir !

Le Dieu de la faune aurait officiellement annoncé la triste nouvelle, hier, en pleine réunion divine. La raison de leur rupture ?

« J'en avais assez de le voir jouer à la poupée toute la journée ! J'ai besoin d'un homme, un vrai ! », aurait lancé la Déesse du soin et de la guérison après qu'on le lui eut demandé.



Dommage pour Sadida qui va avoir besoin, plus que jamais, qu'on lui répare son pauvre petit cœur brisé...

SACRIEUR, CRÂ OU FÉCA : QUI SERA LA MISS KROSMOZ DE L'ANNÉE ?

Les paris sont lancés ! Les piques aussi d'ailleurs... Car on sait qu'entre elles, les Déesses de l'Inglorion ne sont pas tendres ! Quand Crâ, Déesse des archers, ne décoche pas ses remarques acerbes sur le tour de cuisse de Sacrieur, elle vise ailleurs. Et souvent là où ça fait encore plus mal !

Heureusement, si sur le ring Sacrieur a le sang chaud, elle sait, quand il le faut, garder son sang-froid. N'oublions pas que la Déesse se nourrit des coups qu'on lui inflige... et c'est le cas aussi pour les attaques verbales !

De son côté, Féca réagit comme elle le fait toujours : en se préservant des provocations de ses concurrentes. Rien d'étonnant de la part de la Déesse de la protection !



Quoi qu'il en soit, rien n'est joué et les votes sont toujours ouverts ! Alors tous à vos urnes et rendez-vous dans le bureau de vote de votre quartier le 26 **descendre*** pour élire la Miss Krosmoz de l'année !

Que la meilleure gagne !

*descendre

Descendre est le nom donné au douzième mois de l'année.

LE LAIT DE BAMBOU FERMENTÉ : LA DÉESSE PANDAWA NOUS DIT TOUT SUR SON SECRET DE BEAUTÉ !

N'écoutez plus les discours enjôleurs de l'Auréol et des autres qui ventent les mérites de leurs crèmes antirides à l'extrait de mucus de larve, au concentré de gelée royale ou encore aux noyaux de pousses de pistil d'ortie !

Pour dire stop aux pointes sèches et aux cheveux cassants, et faire disparaître les signes de l'âge, un seul remède efficace existe : le lait de bambou fermenté ! Testé et approuvé par la Déesse Pandawa en personne, il redonne vie aux cheveux ternes et repulpe l'épiderme.

« Chaque matin, j'avale une grande rasade de hic ! une grande rasade de lait de bambou ferment hic ! de lait de bambou fermenté ! Regardez comme mon teint est écla hic ! éclatant ! »

Ses principes actifs ciblent les rides et ridules, et attaquent le mal à la



racine en libérant des concentrés hyper, euh... concentrés ! Votre peau est plus belle, plus jeune, plus belle... euh... bref : c'est prouvé !

Le lait de bambou fermenté, votre peau et vos cheveux lui disent santé ! Euh... merci !

Pour tout achat de 10 **kalitres*** de lait de bambou fermenté, recevez une photo dédicacée de la Déesse de l'ivresse !

*kalitres

le kalitre est une unité de mesure permettant de calculer une quantité de liquide.

ECAFLIP VEUT MENER UNE VIE DE CHÂTEAU... DE CARTES !

S'il y a bien un Dieu qu'on peut qualifier de grand enfant, c'est lui ! Ecaflip, Dieu du jeu et du hasard, a encore frappé... On aurait pu croire qu'édifier la légendaire cité du jeu « **Ecaflip City*** » aurait suffi à calmer ses caprices. Que nenni ! C'est un projet bien plus ambitieux que le malicieux félin a en tête ! Une idée qui, d'ailleurs, n'est pas forcément du goût de ses colocataires...

« Oui ouiii, c'est joli l'Ingloriom ! Je n'ai jamais dit le contraire ! Mais... ça manque un peu de piment et d'amusement, vous ne trouvez pas ? Pourquoi faut-il toujours être si sérieux ? J'ai donc décidé de faire de notre quotidien une gigantesque salle de jeu ! Génial pas vrai?! Qu'est-ce qu'on va s'amuser ! »



Une roulette géante pour remplacer la triste et morne salle où se déroulent les réunions divines, des machines à sous à la place de la banque divine gérée par Enutrof, un jeu de petites Dragodindes format géant pour organiser des courses entre Dieux, un gigantesque grand huit pour se déplacer d'un endroit à l'autre de l'Ingloriom : telles sont les idées farfelues sorties tout droit de la tête du Dieu Ecaflip !

Une vision de l'Ingloriom qui ne fait pas l'unanimité auprès des autres divinités. Enutrof parle de gaspillage d'argent, Sadida de gaspillage d'énergie, quant au Dieu Iop, il cherche encore ce que le mot « gaspillage » signifie.

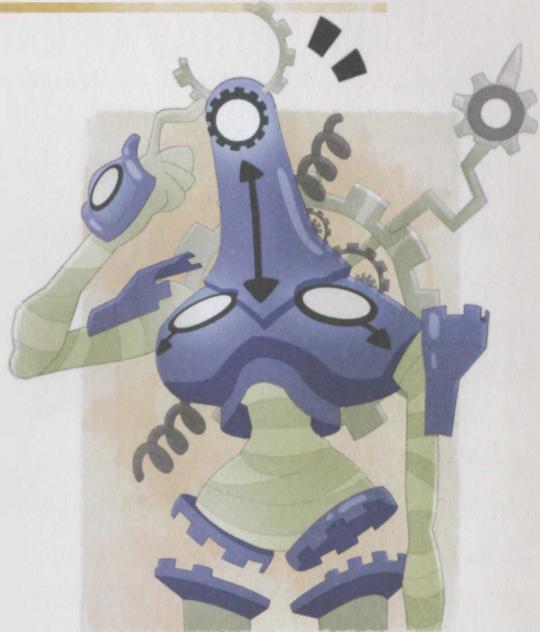
Affaire à suivre...



XÉLOR A LA TÊTE DANS LE KROSMOZ!

C'est l'affolement dans l'Ingloriom : Xélor s'est emmêlé les pinceaux ! Ou plus exactement les aiguilles. Plongé dans ses pensées, le Dieu du temps aurait oublié de remettre les pendules à l'heure, comme il est censé le faire chaque été !

« Oh ça va, ils vont pas nous pondre une pendule ! », aurait rétorqué le Dieu, agacé par les remarques désobligeantes de ses congénères. « De toute façon, ils sont jamais fichus d'être à l'heure ! »



Ces derniers parlent de relâchement de la part du Dieu. « Il fut un temps, que les moins de 100 ans ne peuvent pas connaître, ça ne serait pas arrivé ! » fut la première réaction du Dieu Enutrof, jamais avare en critiques.

Un rassemblement divin est prévu pour régler le problème. Seul souci : personne ne sait à quelle heure celui-ci aura lieu...

*Ecafip City

Ecafip City est une gigantesque cité du jeu dans laquelle tous les Ecafips rêvent d'aller. Kerubim fait partie de ceux qui ont eu la chance de s'y rendre.



PANIQUE DANS L'INGLORIOM : OSAMODAS A PERDU SA CHACHATTE.

Voilà une bien drôle d'histoire ! Minouchette, la petite **chachatte*** d'Osamodas, s'est volatilisée comme par enchantement ! Inutile de préciser que le Dieu de la faune est au 36^e dessous...

L'animal aurait été aperçu en début de matinée aux alentours de là où demeure Ecaflip. Le félin Dieu se serait-il pris d'affection pour sa version miniature ? On l'ignore encore, mais ce dont on est sûr, c'est que certaines divinités ne vont pas la regretter...

« Cette sale bête ? Oh non, elle ne risque pas de me manquer ! Elle faisait constamment ses griffes sur mon arc ! », fut la réaction pour le moins virulente de la Déesse Crâ à l'annonce de la nouvelle.

« Oooh, moi si, elle va beaucoup me

manquer... J'aimais bien mettre des coups d'pieds dedans ! Muahaha-hah ! », s'exclama le Dieu Iop, fidèle à lui-même.

La Déesse de la guérison l'avait soignée à maintes reprises, dit-on. À peine l'avait-elle vue qu'Eniripsa avait jeté son dévolu sur l'animal !

« Entre Minouchette et Eniripsa, c'était une véritable histoire d'amour » confie Osamodas, entre deux sanglots. « Elles étaient inséparables. À tel point qu'Eniripsa me répétait souvent : « Attention ! Un jour je risque de te la voler tant elle est mignonne ! Je ne pourrai pas m'en empêcher, hihih ! Je t'aurais prévenu ! »

Le mystère de cette disparition reste définitivement entier...



AVIS DE RECHERCHE



Si vous apercevez Minouchette, n'intervenez pas directement et contactez Osamodas au plus vite !

*chachatte

La chachatte est la femelle du chacha.

Une petite boule touffue constamment en recherche d'affection... mais qui peut aussi vous sauter à la gorge si elle est de mauvais poil !



II. Et le Krosmoz prend vie

• LES ELIATROPES :

Des Iops, des Sadidas, des Crâs et bien sûr des Ecaflips. Aujourd'hui, les disciples des 12 Dieux grouillent partout dans le Monde des Douze et envahissent les rues d'**Astrub***, de **Bonta*** de **Brâkmar*** et d'ailleurs. Mais il n'en a pas toujours été ainsi ! Bien avant nous, à une époque très reculée, y vivait un autre peuple civilisé : les Eliatropes. Ces étranges créatures à bonnet étaient peut-être les premiers à débarquer dans le Krosmoz, mais ils n'allaien pas être seuls bien longtemps.



***Astrub**

Deuxième ville la plus populaire après Bonta, Astrub est notamment célèbre pour sa prison. Elle est aussi appelée la « Cité des Mercenaires ».

***Bonta**

Ville du bien et de la justice, Bonta est le lieu de rassemblement de tous les défenseurs de l'ordre et de la paix.



Et une chose est sûre, ils auraient souhaité avoir des voisins plus charmants... Très vite, les **Mechasmes**, des créatures robotiques venues d'ailleurs, s'invitent sur leur planète. Il faut dire qu'elle dispose d'une ressource dont ils raffolent plus que tout : le **Wakfu**.

*Brâkmar

Cité du vice, du mal et de tout ce qui a trait à la débauche, Brâkmar a été construite par les Démons dans le but d'imposer la souveraineté de Djaul sur le Monde des Douze.



Le Wakfu, c'est cette énergie créatrice que l'on trouve en toute chose et qu'incarne la Grande Déesse Eliatrophe. L'univers et tout ce qui le compose sont formés de deux énergies : le Wakfu et la **Stasis**. La première crée, la seconde détruit. On pourrait croire que l'une est une bonne chose et l'autre à fuir comme la **myxomawose***.

Mais c'est plus compliqué que ça ! Car aussi étonnant que ça puisse paraître, l'une et l'autre de ces deux énergies sont nécessaires pour que le Krosmoz existe. Elles sont complémentaires, tout simplement !

*myxomawose

La myxomawose est une maladie qui touche les wabbits. Elle a été conçue par le Méryde Capt dans le but de dissuader quiconque de s'approcher de ces créatures qui, selon lui, s'apprêtaient à détruire l'humanité.*



L'Eliacube

Les Mechasmes convoitaient la terre des Eliatropes, car elle était gorgée de Wakfu. Au début, la cohabitation se passait bien, les deux peuples vivaient en harmonie. Jusqu'au jour où les Eliatropes furent accusés d'un terrible larcin...

L'Eliacube, le cœur d'**Orgonax***, le plus jeune des Mechasmes. C'est lui, que les Eliatropes avaient dérobé. Enfin, un Eliatrope en particulier.

*Orgonax

Orgonax est le plus jeune des Mechasmes, des créatures robotiques de l'Âge Primitif attirées par le Wakfu.





Qilby*, un des membres du Conseil des Six, particulièrement intrigué par les propriétés du Wakfu...

La paix aura été de courte durée ! Elle laissa aussitôt place à une guerre sans merci qui obligea les Eliatropes à fuir. Ils parcoururent ainsi toutes les galaxies et le Krosmoz entier à la recherche d'un refuge. Et quelle fut leur terre d'accueil... ?

Le Monde des Douze, évidemment ! Enfin... Pas tout à fait. Car à l'époque, on ne l'appelait pas ainsi. À vrai dire, on ne l'appelait pas tout court, puisque personne ne l'avait encore découvert !

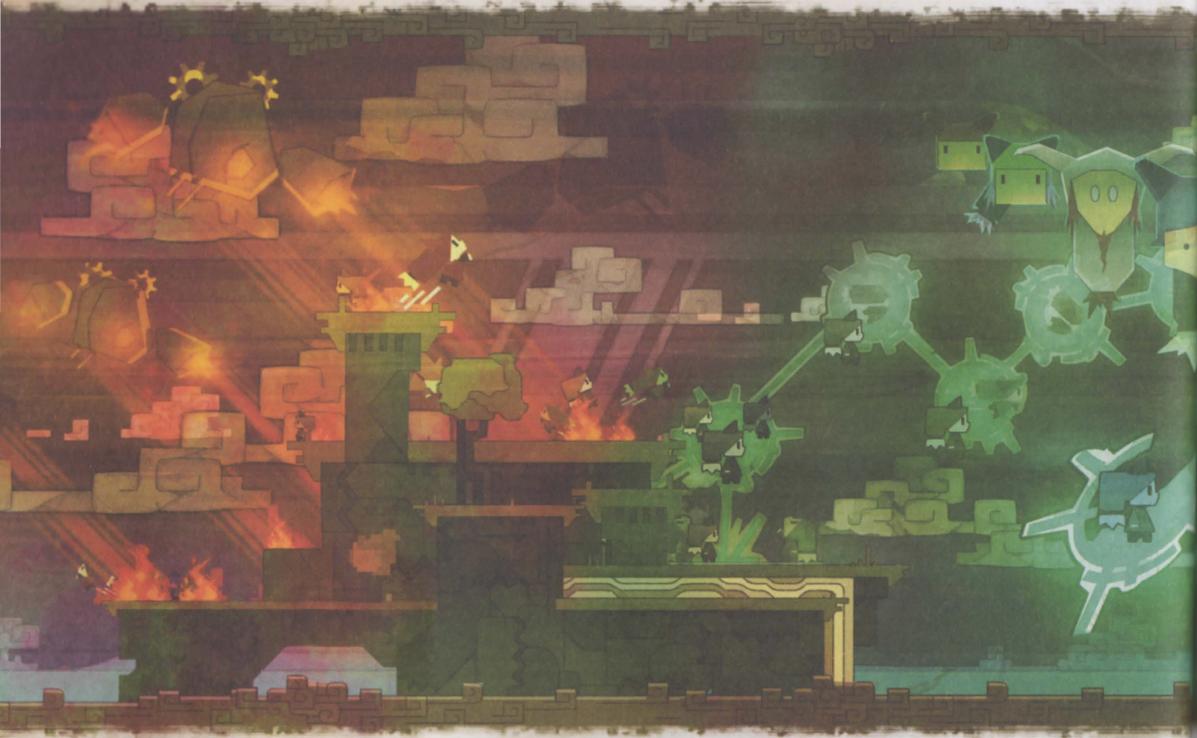


Et les Eliatropes ?
Ils sont où maintenant, Papycha ?

Ah, ça... C'est une longue et bien triste histoire... Je vais à présent parler d'un temps que les moins de 120 ans ne peuvent pas connaître...

*Qilby

Qilby est l'un des membres du Conseil des Six, formé par les premiers Eliatropes vivant à l'Âge Primitif. Il est obsédé par le Wakfu, ce qui finit par le rendre complètement fou ! En volant le cœur d'Orgonax dont il se sert ensuite comme catalyseur de Wakfu, Qilby déclenche une guerre entre son peuple et celui des Mechasmes.



À l'époque où les Eliatropes cherchaient à échapper aux Mechasmes, nombreux sont ceux qui perdirent la vie. Seuls les membres du Conseil des Six survécurent et parvinrent à sauver les enfants de leur peuple. Mais tandis que la civilisation Eliatrope se reconstruisait à peine, l'heure de la vengeance se mit à sonner. Orgonax, désormais sans cœur et donc sans pitié, retrouva la trace de ceux qui



l'avaient dépouillé. Et il comptait bien s'en donner... à cœur joie ! Fou de rage, il massacra tout bonnement le peuple Eliatrophe. Malheureusement, cette fois-ci, les premiers-nés ne furent pas épargnés... Seule et unique consolation : s'ils succombèrent tous les uns après les autres, leurs âmes elles restèrent intactes et regagnèrent leurs Dofus respectifs.





De cette hécatombe, seul le Dragon **Grougaloragran** parvint à se tirer, emmenant avec lui le Dofus Émeraude contenant les âmes de Yugo et Adamaï. Et les Eliatropes ? À ce moment précis de l'histoire, ils ne sont déjà plus qu'un lointain souvenir... Avant de rejoindre son œuf, devant l'affreux spectacle qui s'offrait à ses yeux et totalement dépourvue d'espoir, **Nora*** supplia la Grande Déesse de mettre fin aux souffrances de son peuple et, par la même occasion, de se débarrasser de son bourreau : Orgonax.

La Grande Déesse Eliatrophe entendit l'appel au secours de la première-née. Elle prit son courage à deux mains et bombarda le futur Monde des Douze d'une quantité de Wakfu phénoménale. Une quantité qu'aucune chose, dans le Krosmoz, n'est prête à recevoir. On raconte que l'explosion fut telle qu'aujourd'hui encore, l'écho de la détonation résonne dans les oreilles de la Déesse...

*Nora

A l'Âge Primitif, Nora est une Eliatrophe membre du Conseil des Six. Elle meurt dans la première attaque des Mechasmes contre son peuple. Plus tard, elle renaît de son Dofus Eliatrophe Turquoise, puis confie l'Eliacube et le Dofus Eliatrophe Émeraude contenant Yugo et Adamaï à Grougaloragran. Malheureusement, elle meurt à nouveau, cette fois-ci dans l'explosion qui ravage la planète où elle vit avec les siens.



Certes, la planète ne sortit pas indemne de cette histoire, mais elle ne fut pas détruite pour autant. Suite à cet évènement tragique, le Monde des Douze fut recouvert de poussière de Wakfu pendant des centaines et des centaines d'années. Jusqu'au jour où nos divinités tombèrent dessus, par hasard, et décidèrent d'y insuffler à nouveau la vie...





. LE MONDE DES DOUZE

Le Monde des Douze regorge d'aventuriers aux aptitudes diverses. Certains sont doués pour forger des armes solides et tranchantes qui feront le bonheur des Iops. D'autres, comme **Jean-Trool Grospied***, sont capables de confectionner des vêtements à la fois chics et pratiques pour arpenter le Monde des Douze avec classe et distinction. D'autres encore savent mieux que quiconque faire germer les graines qui donneront des beaux épis de blé qui, à leur tour, permettront aux meilleurs boulangers de préparer des délicieux pains dorés. C'est simple : chacun a son domaine de prédilection et met la main à la pâte ! Parmi les plus créatifs et habiles d'entre tous, il y a ceux qui façonnèrent un monde avec autant de facilité que s'ils avaient dû préparer une blanquette de bouftou : les Douze Dieux de l'Ingloriom. Aujourd'hui, ils vous dévoilent leur **recette secrète**, plus si secrète, d'un monde où la magie et l'aventure sont le lot quotidien de chacun.

*Jean-Trool Grospied

Jean-Trool Grospied est un célèbre et talentueux tailleur du Monde des Douze.





**Douziens, Douziennes,
bonjour !** Vous aussi vous rêvez de confectionner votre propre petite planète rien qu'à vous ? Ça tombe bien ! Aujourd'hui, une recette simple et efficace pour redonner un coup de peps à un astre mal en point ! C'est parti.

Pour commencer, prenez une planète sur laquelle la vie a été fraîchement anéantie (pour vous donner un ordre d'idée, « fraîchement » dans le vocabulaire intergalactique signifie quelques milliers d'années environ). Secouez-la énergiquement pour retirer les éventuels restes de poussière de Wakfu ou autres débris dus à la dévastation dont elle a été victime. Faites en sorte qu'au détour d'un système solaire, le **Dieu Osamodas**, alors sorti promener ses trois Dragons, tombe nez à nez avec elle. Laissez ces derniers y insuffler la vie, puis faites reposer quelque temps.

Attendez que les neuf autres

Dieux découvrent à leur tour l'astre désormais plus accueillant, puis soufflez-leur quelques suggestions de décoration (vous pouvez d'ailleurs faire appel à **Valy Domidat*** si vous manquez d'inspiration). Dites au Dieu Sadida d'y mettre plusieurs forêts bien touffues ici et là, au Dieu Enutrof d'y dissimuler des minerais précieux dans la roche, à la Déesse Féca d'y ajouter un peu d'atmosphère pour protéger le tout, puis laissez la magie opérer. Réservez. Attendez que les premières âmes viennent s'y incarner. C'est prêt ! Vous voilà avec un Monde des Dix flambant neuf, prêt à vivre un tas d'aventures plus palpitantes les unes que les autres ! Maintenant, c'est à vous de jouer !



***Valy Domidat**

Valy Domidat est une célèbre décoratrice d'intérieur aux goûts parfois douteux...

Une chose est sûre : elle n'est pas réputée pour sa sobriété.

BONUS

L'Almanax du Mage Ax

Alchimiste, théologien, professeur de magie et maître des voyages astraux : le Mage Ax a autant de casquettes que de cheveux blancs ! Et quand on lui dit de se ménager, celui-ci a coutume de répondre qu'il aura tout le temps de se reposer quand il aura ravalé son bulletin d'incarnation ! Ce qui, tout le monde le sait, n'est pas près d'arriver... Car non content de traverser les dimensions, le vieux savant se joue également du temps et des âges en les parcourant avec autant de facilité que le **Corbeau Noir*** transperce les nuages !

Après des années de labeur, avec pour seule compagnie sa plume et son carnet, le Mage Ax a enfin pu terminer ce qu'il appelle avec affection « l'œuvre de sa vie » : l'Almanax.

Au cours de ses multiples voyages astraux, il n'a cessé de prendre des notes, d'étudier, d'examiner, de scruter, de fouiller, de méditer, puis



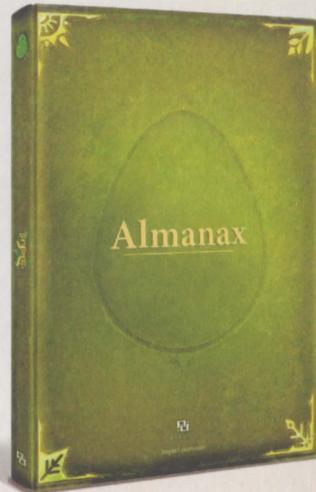
*Le Corbeau Noir

Le Corbeau Noir est un guerrier légendaire et un bandit notoire du Monde des Douze. Il ne s'agit pas d'un seul et unique personnage, mais d'une identité et d'un costume qui se transmettent à travers les âges.



d'étudier à nouveau et ainsi de suite, chaque couche et sous-couche de l'univers. Jusqu'à ce que certaines de ses innombrables questions trouvent enfin une réponse. Les découvertes qu'il fit, le Mage Ax ne pouvait pas se résoudre à les garder pour lui. Aussi décida-t-il de toutes les compiler, avec autant de détails et de précisions que possible dans un seul et même ouvrage, disponible à tous les Douziens qui le souhaitaient.

Bien plus qu'un récit de voyage riche en rencontres ou qu'un journal intime (ne soyez pas déçu, le Mage Ax est de nature assez pudique), l'Almanax détient de précieuses informations d'ordre krosmique. Et par « krosmique », il faut entendre « en provenance de tout là-haut ». Oui oui, l'Ingloriom et ses dépendances, c'est bien de ça dont il est question !



BONUS L'Almanax du Mage Ax



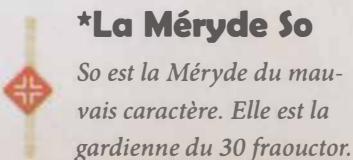
L'une des plus grandes découvertes du Mage Ax est sans conteste l'existence des gardiens des jours : les **Mérydes**. Jusqu'alors, ces divinités œuvraient dans l'ombre, sans qu'aucun Douzien n'ait la moindre idée de leur existence. Ils coulaient des jours tranquilles, à l'abri du feu des projecteurs, accomplissant leur besogne dans la discrétion la plus feutrée... Mais c'était sans compter sur la curiosité maladive du Mage Ax qui les a débusqués ! Grâce à lui, nous savons désormais que chaque 21 fraouctor, le Méryde Theomak répand l'espoir partout sur le Monde des Douze. Nous savons également que le 12 septange, il risque d'y avoir plus de querelles dans les ménages que d'ordinaire, que le 2 javian, les estomacs crient famine ou encore que le 18 martalo se présente, chaque année, sous le signe de la créativité ! Eh oui, les Mérydes ont beau



être qualifiés de « petits Dieux », au quotidien, ils ont leur importance et font leur petit effet ! Tous ces Mérydes, ainsi que les caractères et pouvoirs qui leur sont attribués, sont regroupés dans l’Almanax du Mage Ax. Ainsi, les habitants du Monde des Douze peuvent avoir une idée de la « tendance » qu’aura chaque journée du calendrier krosmique, et pourront, s’ils le veulent, incriminer la **Méryde So*** pour leur mauvaise humeur du 30 fraouctor ! En levant le voile sur l’existence de ces Mérydes, le Mage Ax a permis à tout un chacun de mieux connaître le monde dans lequel il vit, d’appréhender les évènements et les comportements des jours à venir et ainsi de mieux s’y préparer.

Mais le Mage Ax le sait bien : nulle découverte n’est jamais vraiment achevée. Aussi, le vieux magicien continue de garder les oreilles et les yeux grands ouverts pour ne pas perdre une miette des nouvelles informations que le Krosmoz pourrait lui apporter ! En attendant d’en avoir connaissance, vous pouvez d’ores et déjà aller feuilleter son Almanax et ainsi savoir sous quelle tendance vous êtes né !

*La Méryde So



So est la Méryde du mauvais caractère. Elle est la gardienne du 30 fraouctor.



Chapitre 2 : L'ÂGE DES DOFUS

La création du **Krosmoz** n'a désormais plus aucun secret pour vous, lecteurs ! Mais rassurez-vous, votre voyage initiatique dans les différentes sphères de « l'œuf univers » ne s'arrête pas là !

L'Âge Primitif n'est jamais que les balbutiements d'un monde qui a encore un tas de choses à vous faire découvrir... Car si les mots « Dofus », « Shukrute », « Inglorion », « Stasis » ou encore « Wakfu » ne sonnent plus à vos oreilles comme le cri d'un troupeau de porkass qu'on chasserait, ne vous croyez pas pour autant prêts à fouler le sol du **Monde des Douze** ! Vous trépignez sûrement d'impatience à l'idée de figurer au rang des plus grands aventuriers du Krosmoz (si si, ne niez pas, ça se voit comme une pustule au milieu d'un visage de bwork !) mais il vous reste encore un tas de choses à apprendre !

Le Monde des Douze peut se montrer parfois hostile et mieux vaut y être préparé... Alors prenez place et préparez-vous à découvrir le Krosmoz d'un autre temps, destination : **l'Âge des Dofus**.

I. L'Harmonie

. LES SIX DOFUS PRIMORDIAUX

Et toi, Papycha ? Tu es né tout de suite après que les Dieux ont créé le Monde des Douze ?



*Moskito

Un moskito est un insecte qui a soif du sang des aventuriers !

Oulah ! Minute **moskito*** ! Comme le disait ma pauvre mère : Astrub ne s'est pas faite en un jour... Et ça, les Dieux l'ont bien compris ! Car pour avoir un monde viable, il leur restait encore beaucoup de pain sur la planche... Vois-tu, il y a un élément primordial qui garantit l'équilibre du Monde des Douze. Et justement, cet élément primordial, ce sont les Dofus Primordiaux !



- Les 6 Dofus Primordiaux -



Le Dofus Ocre



le Dofus Émeraude



Le Dofus Turquoise



Le Dofus Pourpre



Le Dofus Ébène



Le Dofus Ivoire

Même s'ils ignorent pourquoi, les Dieux savent qu'on ne fait pas de planète sans « casser » des Dofus ! Malheureusement, les Dofus ne se trouvent pas dans le... enfin, ils ne sont pas pondus par les **poulettes*** ! Seul un Dragon éperdument amoureux peut engendrer ces œufs. Seulement voilà, depuis la Déesse Eliatrophe, aucune autre divinité du Krosmoz n'avait éprouvé de sentiment pour quelque Dragon que ce soit. Pas d'amour, pas de Dofus et pas de Dofus, pas de monde stable. Les Dieux se trouvaient face à un terrible dilemme. Jusqu'à ce que Sadida ait une idée de génie ! Car s'il y a un Dieu capable de



s'entourer des plus jolies poupées qui soient, c'est bien lui ! Du fil, une aiguille et quelques formules magiques plus tard, dix poupées prêtes à dire « oui oui oui oui oui ouiii » étaient nées. Sadida leur souffla le b.a-ba de l'art de la séduction et le pria de faire leur plus beau sourire au premier Dragon qu'elles croiseraient. Le résultat fut immédiat : sur les dix poupées, six parvinrent à jouer de leurs charmes et de leurs atouts. Le Monde des Douze passa de l'Âge Primitif à celui des Dofus et allait enfin pouvoir tourner rond. Enfin, c'est ce que les Dieux croyaient... Évidemment, ça aurait été trop poilu pour être vrai !



*pioulette, piou

Un piou est un petit oiseau aux plumes colorées. Restez sur vos gardes, car il lui arrive parfois de picorer les aventuriers avec son petit bec acéré !

Chuuut ! Tu entends mon Jojo... ? POPOM POPOM POPOM...
Ce sont les pulsations des Dofus. Tends bien l'oreille et tu les entendras palpiter à l'unisson... Car ce sont les battements de cœur des Dofus qui garantissent l'harmonie du monde dans lequel nous vivons.

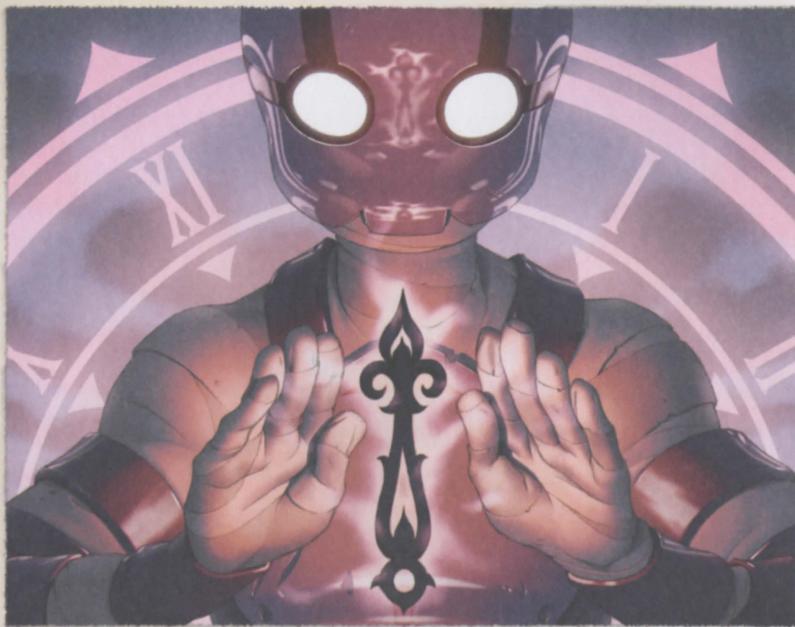




• L'HORLOGE DE XÉLOR

Petit à petit, les Dieux commencèrent à trouver leurs marques sur cette planète qu'ils chouchoutaient du mieux qu'ils le pouvaient. Tous étaient fiers du résultat et de la pierre qu'ils avaient apportée à ce bel édifice. Tous ? Presque... Car tandis qu'il essayait de tuer le temps, bercé par le son quasi hypnotique des pulsations des Dofus, Xélor eut un déclic. Le temps, le temps, c'était bien beau d'en être le Dieu, mais encore fallait-il qu'il soit le même pour tous ! Et jusqu'à présent, les Douziens n'avaient pas su se mettre d'accord sur la manière dont il fallait le mesurer ! Ce qui, au quotidien, posait quelques soucis d'organisation...





Frustré de ne pas avoir encore apporté sa petite touche au Monde des Dix, Xélor s'intéressa de plus près aux battements de cœur des Dofus. Il trouva leur rythme si apaisant et agréable à entendre qu'il décida de mesurer le temps en se basant sur leur cadence. POPOM une seconde, POPOM, deux secondes, POPOM, trois secondes... En deux temps trois mouvements, il fabriqua une gigantesque horloge (quand on est un Dieu, on se doit d'en mettre plein la vue à ses disciples !) : la fameuse **Horloge de Xélor**.



L'Horloge de Xélor

Dès lors, le temps n'était plus une valeur abstraite que chacun définissait à sa guise. Les Douziens n'avaient donc plus aucune excuse pour ne pas être à l'heure aux rendez-vous qu'ils se fixaient ! Pour officialiser la chose, Xélor prit le temps d'en informer tous les habitants du Monde des Douze à l'aide d'un **communiqué officiel**.



*wapin

Un wapin est une petite créature à la queue duveteuse et aux longues oreilles.

Douziens, Douziennes, Le Dieu Xélor remet les pendules à l'heure !

À compter de ce jour, vous allez devoir vivre dans l'ère du temps !

Depuis que le monde est monde, l'importante diversité des créneaux horaires est à l'origine d'un grand nombre de préjudices, plus ou moins graves.

Hier, une réunion de crise a eu lieu là-haut, dans l'Inglorion.

Le constat est édifiant. Jugez plutôt par vous-même !

À ce jour, nous dénombrons pas moins de :

- > 12 755 wapins* involontairement posés (et par conséquent un nombre égal d'histoires d'amour manquées).
- > 49 802 blanquettes de boutou trop cuites, voire cramées.
- > Au moins 3 minutes de sommeil perdues par an pour chaque Sadida et 2 kamás par Enutrot (Hé oui, le temps c'est de l'argent !)

Face à ce bilan catastrophique, Xélor a donc décidé de vous sonner les cloches ! À partir d'aujourd'hui, minutes, heures, jours et mois seront calculés sur la base des pulsations des six Dofus Primordiaux.

Alors c'est parti : synchronisation des montres !

Bonne journée à tous.
Votre bienveillant Dieu Xélor.

. LES PROTECTEURS DES MOIS

Secondes, minutes, heures, jours : le moins qu'on puisse dire c'est que Xélor avait un emploi du temps bien chargé ! Sans parler des activités propres à la fonction de Dieu et qui demandent elles aussi beaucoup d'implication. Protéger le monde des tentatives d'invasion de Démons, flatter ses disciples pour faire accroître leur foi en vous, prouver aux autres Dieux que vous êtes le plus puissant ou encore tenter de remporter le prix de Miss & Mister Ingloriom de l'année : être une divinité n'est pas de tout repos ! Pour ne pas risquer de faire les choses à moitié (et aussi, il faut l'avouer, parce qu'il ne voulait pas s'encombrer de tâches rébarbatives), Xélor décida de « déléguer ».



NOUS AVONS BESOIN DE VOUS ! L'INGLORIOM EMBAUCHE !

Nous recherchons de toute urgence des âmes charitables (et de préférence non corrompues par les Démons) pour veiller sur les 12 mois du calendrier krosmique. Gloire, prestige et amour des Dieux à la clef!

Compétences et expériences requises :

Vous devrez simplement faire preuve de rigueur et d'organisation dans votre travail et être disponible à chaque début de mois, quoi qu'il en soit ! Une première expérience dans le milieu divin est un plus.

Votre mission :

Vous êtes chargé de veiller au bon déroulement du mois dont vous avez la garde, de son premier à son dernier jour (week-ends et jours fériés ou de fête inclus). À l'écoute de vos collègues eux aussi Protecteurs des Mois, vous vous engagez à ne pas empiéter sur leurs plates-bandes une fois la fin de votre mission venue. Tout vol de jour sera sévèrement puni par le Dieu Xélor en personne ! Bien évidemment, vous tâcherez de veiller au climat ainsi qu'aux particularités biologiques et d'écosystèmes du mois qui vous aura été confié.

Salaire :

L'argent, toujours l'argent ! Xélor vous propose bien mieux qu'un coffre rempli de kamás, la plus belle récompense que tout Douzien rêve d'acquérir : l'amour et la reconnaissance des Dieux.



Il aura fallu moins d'une journée au Dieu du temps pour recruter sa petite armée de Protecteurs. Malheureusement, tous n'étaient pas motivés par des intentions nobles et louables... Aussi, qu'elle ne fut pas la surprise de Xélor quand il vit se présenter, face à lui, l'un de ses pires ennemis : **Djaul**, le bras droit de **Rushu*** en personne !



Un Démon à la tête d'un des mois du calendrier krosmique ? La belle affaire ! Et le pire dans tout ça, c'est que ce dernier insista si grossièrement que le Dieu du temps finit par céder ! L'histoire ne le dit pas, mais sans doute a-t-il proféré des menaces à l'encontre de Xélor pour parvenir à ses fins... Certains y virent une stratégie des Dieux pour occuper l'un des plus dangereux Démons que le Krosmoz ait jamais connus, et ainsi lui laisser moins de temps pour comploter. D'autres, de l'inconscience et de la folie pure ! Quoi qu'il en soit, Rushu avait désormais un pied dans le Monde des Dix et, pour sûr, il comptait bien en faire profiter son maître...

*Rushu

Rushu est le plus vieux des Démons et par conséquent le seigneur et maître de la Shukrute.



- Les 12 Protecteurs des Mois -

JIVA



Fonction : Protectrice
du mois de javian

Particularité : Chaque année, Jiva concentre toutes ses forces dans un seul et même but : repousser le froid de descendre en combattant son protecteur Djaul.

SILVOSSE



Fonction : Protecteur
du mois de florov

Particularité : Silvosse libère les âmes des plantes épuisées par le froid, puis sème des bourgeons ici et là en prévision des beaux jours.



ULGRUDE



Fonction : Protecteur
du mois de martalo

Particularité : En un éclair
(au sens propre !), Ulgrude
insuffle à nouveau la vie dans
les germes encore endormis.

SILOUATE



Fonction : Protecteur
du mois d'aperirel

Particularité : Grâce
à son haleine sulfureuse,
Silouate fait fondre le givre
qui recouvre le Monde
des Douze.

ROSAL



Fonction : Protecteur
du mois de maisial

Particularité : Ses dons de télépathie permettent à Rosal de lire dans les pensées des êtres vivants.

SUMENS



Fonction : Protecteur
du mois de juinssidor

Particularité : Fervent serviteur d'Enutrof, Sumens a le pouvoir étrange de transformer en pierres précieuses tout ce qu'il mange.



HECATE



Fonction : Protectrice
du mois de joullier

Particularité : Capable
de se métamorphoser en
n'importe quelle créature,
Hecate arpente le Monde
des Douze pour chasser les
mosquitos assoiffés de sang.

POUCHECOT



Fonction : Protecteur
du mois de fraouctor

Particularité : Chaque
année, Pouchebot veille à la
maturation des fruits. « Le
Grand Fruité » comme on
l'appelle, est aussi réputé pour
son sens de l'humour hors du
commun.

RAVAL



*Fonction : Protecteur
du mois de septange*

Particularité : Raval est chargé de soutirer le fluide vital de la faune et de la flore. Si cette tâche n'est pas la plus réjouissante qui soit, elle n'en est pas moins nécessaire !

MAIMANE



*Fonction : Protecteur
du mois d'octolliard*

Particularité : Maimane prépare l'arrivée de novembre tout en douceur en accordant au Monde des Douze ses dernières chaleurs.



BRUMAIRE



Fonction : Protecteur du mois de novembre

Particularité : Brumaire s'occupe de répandre le froid partout sur le Monde des Douze, sans épargner la moindre parcelle de terre.

DJAUL



Fonction : Protecteur du mois de descendre

Particularité : Djaul est un Démon qui rêve de plonger le monde dans un hiver éternel. Chaque année, il tente de prolonger le mois de descendre. Mais Jiva n'est pas prête à le laisser piétiner ses plates-bandes !

. LES DÉMONS DES HEURES

La garde des mois était désormais une affaire classée, Xélor n'aurait plus à s'en soucier !
Néanmoins, il restait encore un tas de choses dont il devait s'occuper, notamment des heures.
Et là encore, Xélor décida de faire appel à la bonne volonté des âmes peuplant le Krosmoz.
Mais... pas n'importe lesquelles...



Les démons des heures

XÉLOR AURAIT-IL PÉTÉ UN BOULON ?

Pas la peine de chercher midi à quatorze heure : il semblerait que notre bon vieux Xélor ait perdu la tête ! Pour alléger son emploi du temps, le Dieu aurait fait appel à une main d'œuvre quelque peu inattendue...

Douziens, douziennes : soyez sur vos gardes ! Car ce sont désormais des Démons qui ont la main (ou plus exactement la griffe) mise sur votre temps ! Vous aviez crié au scandale lorsque Djaul fut nommé gardien du mois de descendre, que direz-vous en apprenant que 24 des Démons peuplant la

Shukrute, autrefois sous le joug du terrible SAIGNEUR Démon Rushu, graissent à présent la mécanique de l'Horloge de Xélor ?? Vous avez bien lu ! Ce dernier leur a confié la garde des 24 heures qui composent chaque journée. Oui, chacune de VOS journées !

Le Dieu Xélor aurait-il signé un pacte avec les Démons ?? Aurait-il les rouages rouillés et les engrenages enrayés ?

Douziens, douziennes, on ignore encore laquelle, mais on dirait bien que notre heure est venue !



Un pacte ? Les Douziens n'avaient pas tout à fait tort ! Un **pacte de non-invasion** pour être exact ! Car si Xélor prenait des risques, il prenait aussi des précautions...



Par la présente, nous soussignés,
les Shushus de Rushu et autres Démons peulant la Shukurute,
attestons avoir pris connaissance des conditions relatives
aux postes de Démons des Heures et à toutes les responsabilités
qui par conséquent nous incombent.

Nous nous engageons à saccager, ne pas envahir
le Monde des Dix et profiter de la situ à assurer nos fonctions
de Protecteur du Mois de descendre pour Djaul,
et de Démons des Heures pour les autres.

Veuillez agréer nos,
perfides, sincères sarcasmes salutations.
Sournoisement Cordialement,

Vos futurs ~~mâitre~~ dévoués Démons.

Refourguer la garde des heures à des Démons ? Inutile de préciser que les habitants du Monde des Douze n'ont pas vu cette nouvelle d'un très bon œil ! Mais contre toute attente, la collaboration avec ces créatures cornues s'est plutôt bien passée. Bien sûr, comme toute âme maléfique qui se respecte, les Démons des Heures tentèrent à plusieurs reprises de transgresser les règles établies par le Dieu Xélor...

*Hormonde

L'Hormonde est la dimension dans laquelle vivent les Démons des Heures. On y trouve également des arènes dans lesquelles combattent des gladiateurs appartenant à ces Démons.



*tofu

Un tofu est une créature à mi-chemin entre un oiseau et un poussin. Le plus célèbre d'entre tous est sans conteste Az, le familier de Yugo.



- Toute tentative d'envahissement du Monde des Douze sera punie par le bannissement pur et simple de l'**Hormonde***.
- Chaque Démon des Heures s'engage à ne pas empiéter sur l'heure de son successeur.
- Aucun retard, même d'une seconde, ne sera toléré.
- Chaque Démon est responsable de ce qui se déroule durant l'heure dont il a la garde.
- Les Démons des Heures devront se partager les corvées de poubelles et de linge sale de manière équitable en tenant compte du tableau de répartition des tâches.
- Une assemblée aura lieu chaque semaine pour faire le point sur les problèmes rencontrés par chacun. La nourriture, les jeux d'argent, de combats de piou et de lancer de **tofu*** y sont formellement interdits.
- Les mots et expressions « complot », « trahison », « massacre », « souffrance », « bain de sang », « envahir le Monde des Dix », « Xelor c'est qu'un gros nul » ou encore « je fais c'que j'veux d'abord » sont désormais bannis du langage démonique.

- Fiche démon des heures -

I

Fonction :

Démon de la première heure du jour

Description :

Il est le plus jeune, mais aussi le plus intelligent des Démons. Ce qui a tendance à agacer ses semblables.

II

Fonction : Démon

de la deuxième heure du jour

Description : Il est la

concurrente officielle de la Démone Minuit. C'est une espionne qui prend l'apparence d'autres Démons pour collecter des infos et tenter de renverser le pouvoir, aux mains de Minuit. Mais ses déguisements ne sont rien de plus que des postiches approximatifs qui ne laissent dupe aucun Démon.

III

Fonction :

Démon de la troisième heure du jour

Description :

III est un Démon adolescent. Il porte à sa ceinture une horloge qui décompte le « temps d'amour » restant à sa Démone bien-aimée du moment, avant qu'il n'en choisisse une autre.

IV

Fonction :

Démone de la quatrième heure du jour

Description :

IV est une jeune Démone capricieuse qui collectionne les gladiateurs. Et quand elle ne les fait pas combattre, elle s'en sert comme bijoux.



V

Fonction :

Démon de la cinquième heure du jour

Description : V est le cerveau du Démon XVII. Il trouve des moyens mnémotechniques et fait des noeuds dans les cordes qui entourent les cornes de XVII pour que ce dernier se souvienne de ce qu'il a à faire ou à dire. C'est aussi un calligraphe.

VI

Fonction :

Démon de la sixième heure du jour

Description : VI incarne l'opposition au pouvoir établi par Minuit.

VII

Fonction :

Démone de la septième heure du jour

Description :

VII est une Démone au physique époustouflant. Malheureusement, son intelligence est inversement proportionnelle à sa beauté...

VIII

Fonction :

Démone de la huitième heure du jour

Description :

VIII est une Démone guerrière dotée d'un caractère militaire et orgueilleux.

IX

Fonction :

Démon de la neuvième heure du jour

Description :

IX et XXI sont inséparables. Là où lui a un rôle d'exécutant, XXI, elle, représente l'ordre et la réflexion.

X

Fonction :

Démon de la dixième heure du jour

Description :

Ennemi juré de la Démone IV, X est un enfant emprisonné dans un corps d'adulte. Son temps, il le passe à fabriquer des gigantesques donjons truffés de pièges.

XI

Fonction :

Démone de la onzième heure du jour

Description :

XI est une Démone qui enseigne la « zen attitude » et la paix à ses gladiateurs. Les amener dans les arènes pour qu'ils combattent est chaque fois un véritable supplice pour elle.

MIDI

Fonction : Démon

de la douzième heure du jour

Description : Midi est le mari de Minuit. Les tentacules noirs qui encerclent son crâne sont un véritable indicateur de son humeur. Lorsqu'ils pendent mollement, c'est qu'il est déprimé. Lorsqu'ils se dressent, c'est qu'il est en colère. Et un Démon en colère est forcément un Démon heureux !



XIII

Fonction :

Démone de la treizième heure du jour

Description :

XIII est une Démone marchande de poisse. Elle déambule dans l'Hormonde pour y vendre des porte-malheur.

XIV

Fonction :

Démon de la quatorzième heure du jour

Description :

Ce Démon a eu la tête coupée par Minuit et la porte désormais dans sa main. Lui et le Démon XVI forment un duo comique.

XV

Fonction :

Démon de la quinzième heure du jour

Description :

XV est le Frère du Démon III. Il porte un heaume doté d'un cadran qui décompte le temps qu'il reste à vivre à ses adversaires.

XVI

Fonction :

Démon de la seizeième heure du jour

Description :

XVI est un comique raté qui tente vainement de faire rire ses congénères. Les seules fois où il y parvient, c'est lorsqu'il chute et se prend des coups !

XVII

Fonction :

Démon de la dix-septième heure du jour

Description :

XVII a la mémoire d'un pichon* rouge ! Heureusement, son ami le Démon V est là pour la lui rafraîchir si nécessaire.

XVIII

Fonction : Démon

de la dix-huitième heure du jour

Description : XVIII est un véritable estomac sur pattes ! Rien d'étonnant à ce qu'il soit chargé d'organiser les banquets qui ont lieu dans l'Hormonde. Et dans lesquels on trouve bien souvent des plats étranges avec des gladiateurs pour ingrédient principal...

XIX

Fonction :

Démon de la dix-neuvième heure du jour

Description :

Malgré son âge avancé, XIX n'en reste pas moins le Démon le plus séduisant de l'Hormonde. À tel point qu'il est l'heureux gagnant du concours de mister Hormonde depuis de nombreuses années !

XX

Fonction :

Démone de la vingtième heure du jour

Description :

XX est une Démone aux origines mystérieuses. Son physique, à mi-chemin entre une Démone et une créature étrange, intrigue les autres Démons qui eux-mêmes ne semblent pas savoir qui elle est véritablement.



XXI

Fonction :

Démon de la vingt-et-unième heure du jour

Description :

XXI est une marionnette qui ne quitte pas la main de IX. Personne ne sait si elle est véritablement possédée par l'esprit de XXI ou si elle est l'expression de la schizophrénie de IX.

XXII

Fonction :

Démon de la vingt-deuxième heure du jour

Description :

XXII gère les grandes assemblées lors desquelles se réunissent les Démons. Le gardien de la paperasserie démoniaque, c'est lui ! Il est également le garant des règles et des lois qui régissent l'Hormonde.

XXIII

Fonction :

Démone de la vingt-troisième heure du jour

Description :

XXIII est une Démone âgée et robuste. Il s'agit d'une pythie qu'aucun Démon ne prend au sérieux... et à tort !

MINUIT

Fonction :

Démone de la vingt-quatrième heure du jour

Description :

Minuit est la chef des Démons des Heures. C'est elle qui, suite à la maladresse du Démon X, décida d'enlever davantage d'aventuriers pour les faire combattre dans des arènes.

• L'HORMONDE

La collaboration des Démons des Heures avec Xélor était maintenant officielle. Une fois leur contrat signé, ils se retranchèrent dans un coin de leur dimension appelé l'**Hormonde**. Quel soulagement pour eux d'être libérés de l'emprise du tyrannique Rushu. Car si ces viles créatures aiment commettre le mal dès qu'elles en ont l'occasion, en revanche elles détestent en être victimes ! Mais c'est bien connu : offrez un soupçon de liberté à un Démon et il en abusera nécessairement... Peu de temps après qu'ils eurent été embauchés par Xélor, l'un d'eux commit l'irréparable. Coupez la maladresse d'un Iop avec la délicatesse d'un **bwork*** et vous obtiendrez **X, Démon de la dixième heure**.



*bwork

Un bwork est une créature au physique disgracieux et à la peau recouverte de pustules.



*la trame du temps

La trame du temps est un enchevêtrement dont seul Xélor a le secret. Elle sépare l'Hormonde et les Démons des Heures de la manifestation même du temps dans le Monde des Douze, quelle que soit l'époque. En la trouant, X ouvrit un passage vers d'autres dimensions temporelles, ce qui permit aux Démons des Heures de kidnapper des aventuriers venus de partout dans le Monde des Douze, toutes époques confondues.



Alors qu'il s'amusait à faire tournoyer un gourdin dans les airs (sans doute pour épater la charmante Démone VII dont il était fou amoureux), X déchira malencontreusement la **trame du temps***. Oops ! Un trou béant s'ouvrira désormais au-dessus de leurs grosses têtes cornues, offrant une vue imprenable sur le Monde des Douze. Le choc fut tel qu'un pauvre aventurier n'ayant rien demandé à personne fut happé à l'intérieur ! **Zwiip** ! Les Démons l'ignoraient encore, et pourtant l'Hormonde s'apprêtait à devenir le théâtre de combats d'un genre nouveau, à la fois sanglants et divertissants : ceux de leurs arènes de gladiateurs.



Car quand il s'agit de sétriper de manière un peu plus originale que d'ordinaire, il faut bien avouer que les Démons savent faire preuve d'imagination... Dès lors, ils régleraient leurs conflits dans des arènes en faisant se battre des gladiateurs qui porteraient leurs couleurs. Chacun disposerait d'une petite troupe de guerriers et les ferait se battre contre ceux de ses congénères. Le Démon dont les gladiateurs ressortiraient vainqueurs aurait alors son honneur sauf...

En découvrant ce que ses nouvelles recrues manigançaient, Xélor fut fou de rage, il débarqua dans l'Hormonde avec l'intention de leur filer une bonne correction ! Quand soudain... Des monuments, des rivières, des forêts... Tout cet environnement lui rappelait quelque chose. Ou plus exactement plusieurs choses à la fois. Astrub, **Brâkmar***, **Amakna***...

Mais oui ! Les Démons des Heures ne se contentaient pas d'enlever des aventuriers, ils dérobaient également, ici et là, des parcelles du Monde des Douze entier !



Surpris, Xélor le fut et agréablement qui plus est ! Face à ce fabuleux spectacle, ému, le Dieu décida de lever leur punition. Mais à une condition ! Qu'ils cessent immédiatement de vider le Monde des Douze de ses plus valeureux guerriers. Une promesse, bien évidemment, que les Démons n'ont pas respectée...

*Brâkmar

Cité du vice, du mal et de tout ce qui a trait à la débauche, Brâkmar a été construite par les Démons dans le but d'imposer la souveraineté de Djaul sur le Monde des Douze. Elle se démarque de sa rivale, Bonta la Blanche, par une architecture lugubre, une flore aux couleurs flamboyantes et une propension à la malhonnêteté qui se répand jusqu'au Boufbowl, où la triche est une règle de jeu obligatoire !



*Amakna

Avec ses vastes étendues verdoyantes, ses forêts et ses petits villages pleins de charme, Amakna est une cité paisible où il fait bon vivre. On y trouve notamment le château de son grand roi Allister, puis, à l'Ère du Wakfu, des personnalités notables comme Alibert, tenancier de l'Auberge du Bouftou Croustillant et père adoptif de Hugo. Amakna est aussi réputée pour sa gastronomie que le Monde des Douze entier lui envie !



• LA RUPTURE

Si Xélor parvint à canaliser les pulsions dévastatrices des Démons des Heures, il restait des milliers d'autres créatures mal intentionnées prêtes et disposées à concrétiser le projet de leur maître Rushu : conquérir le Monde des Douze. Jusqu'au jour où certaines d'entre elles, les Shushus de Rushu, mirent l'un de leurs nombreux plans à exécution...





LA GAZETTE DU KROSMOZ

DEVINE
QUI VIENT
PILLER
CE SOIR ?

PANIQUE DANS
LE MONDE DES DIX !

LE PACTE DE
NON-INVASION ROMPU !

FALLAIT PAS
LES INVITER !

QUIZZ :
POURRIEZ-VOUS TOMBER
AMOUREUX/SE D'UN SHUSHU ?

LES DÉMONS
DÉBARQUENT !

TÉMOIGNAGE :
IL EST TOMBÉ NEZ À NEZ
AVEC UN DÉMON...
SOUS SA DOUCHE !



Eh oui, il fallait s'en douter ! On ne tient pas les Démons en laisse comme de vulgaires **chienchiens*** ! Par chance, l'invasion a rapidement été stoppée grâce à l'intervention d'un des plus grands héros que le Monde des Douze ait jamais connus. Sais-tu de qui je veux parler mon Jojo ?



J'ai affronté une armée de **gelées***.



J'ai fait rire le Yech'Ti.



J'ai même été champion de **Dragokart***.



*chienchiens

Un chienchien est une créature que l'on qualifie souvent du meilleur ami de l'aventurier... et du pire ennemi du chacha !



Mais assez parlé de moi, car ici, c'est de Goultard qu'il s'agit. Ou plus exactement de **Dark Vlad**...

Faudrait savoir Papycha!
C'est Goultard ou Dark Vlad ?



Aaah, c'est une histoire compliquée, mon Jojo. Un peu des deux à vrai dire ! Vois-tu, il arrive parfois que les plus grands défenseurs du Monde des Douze soient en proie à des troubles de la personnalité. Les aventures et mésaventures auxquelles ils doivent faire face ne les laissent généralement pas indemnes. Et Goultard en est la preuve vivante ! Mais crois-moi, avec toutes les menaces qui pèsent sur notre jolie planète, heureusement que nous pouvons compter sur des héros, parfois fous certes, mais toujours prêts à nous défendre !



*gelée

Une gelée est une petite créature aux coloris acidulés et à croquer. Mais ne vous avisez pas d'essayer, car elle risquerait de répondre avec beaucoup de mordant !



*Dragokart

Un Dragokart est une Dragodinde équipée pour des courses déchaînées ! Kerubim Crépin et Indie Delagrandaventure ont participé à l'une d'elles aux côtés d'un championne appelée Jenny.

J'ai pour habitude de dire qu'il y a, dans le Monde des Douze, autant de menaces que de héros.
Et... il fut un temps où j'en faisais partie ! Des héros bien sûr ! Aaah, c'était la belle époque ! C'était palpitant, c'était... bref, ce n'est pas le sujet. Car je dois bien admettre que celui grâce à qui l'équilibre du monde a pu être préservé, c'est lui : **Goultard**, le fils du Dieu Iop en personne. Eh oui, rien que ça !





Quelle classe... Quelle prestance... Quelle allure... Ah ça, c'est du héros ! Pas comme ce gobe-croquette d'Indie ! Ah ah ah ! Et puis ces cheveux... Comment peut-on avoir d'aussi beaux che... ahum... bref. Goultard est sans conteste le plus grand héros que le Monde des Douze ait jamais connu. Et pourtant, la vie ne lui a pas fait de cadeaux...

Sans lui, à l'heure qu'il est nous ne serions rien de plus que de vulgaires esclaves au service des Démons ! Ils nous ordonneraient de leur lustrer les cornes ou, pire encore, de leur manucurer les orteils ! Brrr, rien que d'y penser, j'ai les poils comme un **prespic*** Heureusement, Goultard stoppa *in extremis* l'attaque des Shushus de Rushu. Mais par malheur, sa bien-aimée Algathe mourra sous ses yeux lors du combat. Un triste évènement qui résonna comme un écho tragique dans le cœur du guerrier...



*prespic

Un prespic est une créature dotée d'une carapace recouverte de pics. Certains Osamodas s'en servent pour se gratter à des endroits autrement inaccessibles, comme le dos ou entre les orteils.





En effet, quelques années auparavant, c'est un premier deuil qui frappa le Iop. Et pas des moindres... Un certain Katar, possédé par un Shushu, avait assassiné ses trois femmes ainsi que ses trois enfants ! Goultard ne fut plus jamais le même homme. Et c'est peu de le dire ! Car à partir de ce jour, celui qu'on surnommait déjà Goultard le Barbare laissa place au terrible **Dark Vlad...**



Beaucoup moins sympathique, pas vrai ? Et je ne parle même pas de ses cheveux... Psychopathe, cruel et sadique : Dark Vlad se nourrit de toute la tristesse et de toute la haine concentrées en Goultard. Une énergie négative qu'il transforme en force à laquelle mieux vaut ne pas avoir affaire...



Jamais deux sans trois ! Goultard le fier guerrier, Dark Vlad le fou furieux et maintenant Vald le jeune aventurier, plus Iop que jamais ! Gérer autant de personnalités complexes n'est pas de tout repos ! C'est pourquoi « l'arrivée » de Vald a été pour Goultard une véritable bénédiction. Insouciant et prompt à la bagarre, ce jeune Iop aux allures d'adolescent ignore tout de sa véritable identité et n'a aucun souvenir de son sombre passé...





Lui et son ami **Arty*** sillonnent le Monde des Douze et vont d'aventure en mésaventure, réussissant toujours à tirer leur épingle du jeu.

Les héros et les Dieux d'un côté, les bandits et les Démons de l'autre : difficile de faire cohabiter tout ce p'tit monde ! Les uns n'ont cessé et, aujourd'hui encore, ne cessent d'essayer de soumettre les autres. Ce qui n'est pas forcément une si mauvaise chose, car c'est entre autres grâce à ça qu'a été construite la cité de Bonta !



*Arty

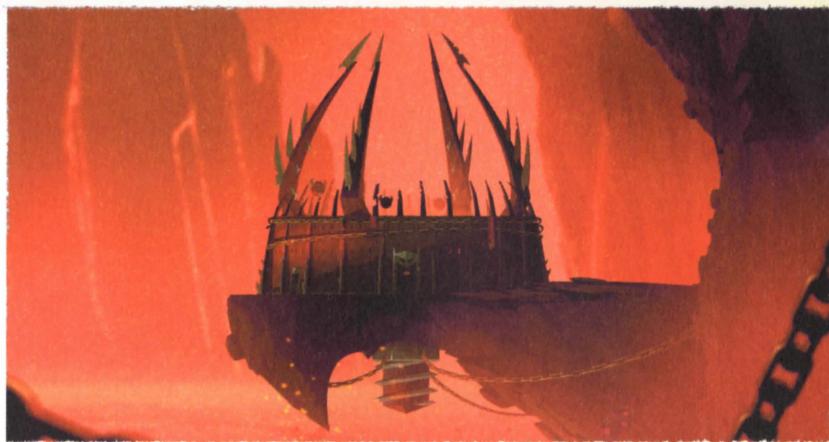
*Arty est un berger Féca originaire d'Amakna.
Il est aussi un Dragon appelé Ignemikhal,
mais ça, il l'ignore ! Lui et son fidèle
compagnon Vald forment un duo de choc.*





Pendant que certains, comme Goultard, tentaient de préserver ou de rétablir l'équilibre du monde, d'autres mettaient tout en œuvre pour semer le mal partout où ils allaient.

C'est le cas de Rushu et de son bras droit Djaul qui redoublaient d'efforts pour asseoir leur pouvoir ! Le problème avec les Démons, c'est que leurs échecs les rendent encore plus ambitieux et pernicieux qu'ils ne l'étaient déjà... Après avoir rompu le pacte de non-invasion, ces derniers n'ont rien trouvé de mieux que de construire une ville à leur image : **Brâkmar**.



Berceau du vice et du mal, Brâkmar a été fondée dans le but d'imposer la souveraineté de Djaul. On y trouve les pires bandits et les plus redoutables brigands ! Sa flore flamboyante, son architecture lugubre, ses forêts sombres et ses marchands douteux ne laissent aucun doute. Ici, la fortune règne en maître et les plus faibles ne font pas long feu ! Pour résumer : tout n'est que triche et mensonge !



Même au Boufbowl,
Papycha ?

SURTOUT au Boufbowl, mon Jojo ! Elle fait partie des règles essentielles à appliquer quand on intègre une équipe brâkmarienne.



Par chance, les ennemis des Démons furent réactifs. Rapidement, une autre cité aux valeurs plus honorables se dressa face à Brâkmar la Sombre. Érigée par les Protecteurs des Mois Jiva, Menalt et Poucheicot, **Bonta** est une vaste cité fortifiée qui n'a qu'un seul mot d'ordre : répandre le bien et la justice. Mais la corruption ne connaît pas de frontières et je crains qu'un jour, Bonta la Blanche ne soit plus le refuge des défenseurs de la paix...



À partir de ce moment, le Bien et le Mal se matérialisèrent en deux cités, ce qui donna lieu à de terribles guerres dont la plus connue est sans nul doute l'**Aurore Pourpre**.

L'affrontement fut si violent, que Bonta et Brâkmar furent littéralement rayées de la carte ! Mais il en faut bien plus pour décourager un Douzien. Et encore plus pour décourager Démons, Dieux et Protecteurs ! Les deux cités furent reconstruites, ni vu, ni connu !



Oh, mais... qu'est-ce qui t'arrive, mon Jojo ? Pourquoi fais-tu cette tête ?

C'est toutes ces histoires
de Démons, Papycha,
ça me fait peur...



Ah ah ah ! Pas de panique, mon grand ! Même si collaborer avec les Démons est un pari risqué, il faut savoir faire confiance à nos Dieux ! Après tout, ils sont suffisamment nombreux et puissants pour nous protéger des dangers qui nous menacent. Et qui sait, peut-être que d'autres divinités les rejoindront pour renforcer leurs rangs ! Car oui, c'est déjà arrivé !

Deux nouvelles recrues dans l'Inglorion !
Bienvenue aux Déesses Sacrieur et Pandawa !

Afin de célébrer leur avènement, les divinités
paient leur tournée ! Pour l'occasion, Enutrot a l'extrême
gentillesse d'ouvrir les portes de son fastueux temple
où aura lieu, ce soir, une fête de folie !

(Par conséquent l'entrée sera payante, bien évidemment...
Quant à Xélor, il offre à tous la permission de minuit !

Venez nombreux !

¹Tenue céleste exigée

Très peu de Douziens eurent vent de cette mésaventure, et pourtant, il y eut un jour où les Dofus ont bel et bien failli disparaître de la surface du Monde des Douze ! Pire : sans l'intervention d'un héros du nom de Rykke Errel, ceux-ci auraient été littéralement digérés ! À l'époque, la soif de pouvoir de Djaul était telle qu'il se mit en tête d'avoir son propre Dofus. L'intervention d'une ondine au charme irrésistible couplée à la naïveté du **Dragon Aguabrial*** permirent au cruel Démon d'arriver à ses fins... De cet amour (si l'on peut vraiment l'appeler ainsi) naquit un Dofus qui, par malheur, a éclos prématurément. La naissance de Bolgrot le Dragon signa la fin de l'Harmonie et surtout... le début des ennuis !

*Dragon Aguabrial

Aguabrial est le Dragon Primordial turquois charmé par l'une des poupees créées par Sadida pour instaurer l'Harmonie sur le Monde des Dix.



Redouté de tous, **Bolgrot** n'était pas le bienvenu en Amakna où il prenait un malin plaisir à semer la terreur et la panique. Il n'y en a qu'un, à qui le souffle sulfureux du Dragon ne fit pas peur : Rykke Errel. Aventurier intrépide, ce dernier n'hésita pas une seconde à se frotter aux écailles de Bolgrot. Et alors que les Douziens s'apprêtaient à assister au plus sanglant des duels, à leur grande surprise, ils se retrouvèrent témoins de la naissance d'une amitié solide.

BONUS Un Dragon qui en avait dans le ventre



Du moins... jusqu'à ce qu'une jeune femme vienne y fourrer son nez ! Car quand le cœur du Dragon et celui du guerrier vinrent à battre avec autant d'ardeur pour Helséphine, une belle guérisseuse, les choses commencèrent à se compliquer...



Au terme d'un combat titanesque où tous les trois perdirent la vie, les sages d'Amakna firent une surprenante découverte. Avant de s'éteindre, il semblerait que Bolgrot ait eu droit à un «dernier repas du condamné» plutôt copieux ! Les six Dofus Primordiaux se trouvaient là, bien au chaud, dans les entrailles de la bête ! Voilà qui expliquait pourquoi cette dernière était si puissante...

Ah, on peut dire qu'il en avait dans le ventre !

À partir de ce jour, il fut solennellement déclaré que chacun des Dofus serait confié à un gardien, tous dispersés aux quatre coins du Monde des Douze. Mais de tout temps, les œufs de Dragons ont été convoités par les plus honnêtes comme les plus perfides créatures ou guerriers... Et croyez-le, ce n'est pas près de changer !



Chapitre 3

L'ÈRE DU WAKFU

On l'a vu, durant l'Âge des Dofus, l'Harmonie durement acquise du Monde des Douze a été de nombreuses fois mise à rude épreuve. Multiples tentatives d'invasion des **Démons**, création de **Brâkmar** et plus encore : disparition des Dofus ! Heureusement, le Monde des Douze peut compter sur ses nombreux héros et fidèles guerriers qui, jour et nuit, arpencent ses routes, gravissent ses montagnes et s'enfoncent dans ses forêts touffues en quête d'une nouvelle bonne action à mener. Ou d'un Dofus à dénicher ! Car, par un beau matin de l'an 634, ces derniers ont été dérobés ! Si l'Harmonie demeurait, elle était menacée... Des créatures, plus féroces les unes que les autres, avaient subtilisé les œufs de Dragons autrefois précieusement protégés par une confrérie de gardiens triés sur le volet. Le **Dragon Cochon***, le **Minotoror*** ou encore Dark Vlad : ce sont eux qui, désormais, les détenaient. Du moins, pour un temps... Car bientôt, une créature, mue par un amour incommensurables s'empara de tous les Dofus. Oui, TOUS ! Un acte qui lui donna des pouvoirs semblables à ceux des Dieux. Des pouvoirs que peu sont capables de maîtriser ou d'utiliser à bon escient. Et pour preuve...

I. L'Île d'Otomaï

*Dragon Cochon

À l'instar du Corbeau Noir, le Dragon Cochon est un titre porté par les membres d'une dynastie de créatures ayant l'apparence de cochons.

*Le Minotoror

Le Minotoror est une créature dotée d'imposantes cornes. Il se terre dans un labyrinthe avec les autres membres de sa famille.

. OTOMAÏ

De l'autre côté du continent amaknéen* s'étend une île encore méconnue par la plupart des Douziens. Pourtant, ce qui s'y prépare est sur le point de bouleverser leur quotidien... On l'appelle l'île d'Otomaï, une île qui porte le nom d'un alchimiste de taille.





Nom : Otomaï

Classe : Féca

Métier : Alchimiste

Particularités :

Métamorphe. Capable de se transformer en animal et notamment en oiseau, ou de prendre la même apparence que son adversaire.

Descriptif :

Otomaï est un alchimiste que l'on peut qualifier de farfelu. Son temps, il le passe à étudier les créatures du vivant, mais surtout à en créer de nouvelles. Un jour, il découvre une île peuplée d'espèces jamais vues ailleurs ! Cette île, qu'il baptisera aussitôt l'île d'Otomaï, deviendra ni plus ni moins qu'un gigantesque laboratoire pour l'enchanteur. Mais ses mystérieuses expériences ne sont pas toujours vues d'un très bon œil et lui donnent parfois mauvaise réputation...

***continent amaknéen**

Le continent amaknéen est le seul et unique continent connu à ce jour sur le Monde des Douze. Autour, on trouve : l'île de Nowel, l'archipel de Pandala et l'île de Grobe, l'île des Wabbits, l'île de Moon, l'île de Vulkania, l'île d'Otomaï, l'île du Minotoror, l'île de Sakaï et l'île de Frigost.







L'une de ces expériences donna d'ailleurs lieu à une maladie étrange et contagieuse, qui, chaque année à la même époque, fait des milliers de victimes : la rosissure. Si de prime abord ces bouftous ont l'air heureux et qui plus est amoureux, ils n'en sont pas moins malades pour autant !

La raison de ce teint rosé comme une cuisse de **dragodinde*** : un ballotin de chocolats.



*dragodinde

Une dragodinde est une monture qui, comme les familiers, offre des bonus à celui qui la possède. La dragodinde est également très appréciée une fois les fêtes de Ganks Fivingue et Fanks Guivingue venues. À son grand désespoir...

Ne vous faites pas avoir comme un bleu : dites non à la vie en rose !

Avis aux amoureux qui se bécotent sur les bancs publics.

Prenez garde, car depuis qu'Otomaï y a mis son grain de sel
(et sans doute quelques autres ingrédients étranges),
l'amour n'est plus ce qu'il était !

Ses sains ballotins en apparence délicieux et bénins
(sauf peut-être pour les rondeurs de certains) ont des effets
indésirables sur ceux qui ont le malheur d'en manger !

Alors tout comme eux,

laissez votre gourmandise au placard !

Initialement conçus pour inciter les bouffous
à se reproduire, ces petites douceurs fourrées, pralinées,
croquantes, fondantes, voire alcoolisées en font voir
de toutes les couleurs aux bouffous. Mais pas que !

Car il semblerait que l'amour soit contagieux...

La rosissure touche également celles et ceux
qui s'aventurent à toucher un bouffou déjà contaminé !

Prudence alors !

Si votre peau prend une couleur inhabituellement rosée
et si vous sentez monter en vous l'irrépressible envie
de conter fleurette à votre voisin, prenez immédiatement
rendez-vous avec votre Eniripsa de famille.



• DATHURA

Échaudé par cet échec, Otomaï décide d'orienter ses recherches sur les propriétés de l'ogrine, du Wakfu concentré et cristallisé.

Dathura, c'est sur elle qu'Otomaï jette son dévolu pour entamer ses expériences. Cette poupée Sadida créée par le Dieu dans le but de charmer les Dragons Primordiaux a été façonnée à partir d'ogrine, une

substance particulièrement rare.
Mais si autrefois
le cœur de la jolie poupée battait
pour son amour de Dragon
Aguabrial, aujourd'hui il ne tourne
plus qu'au ralenti. Plongée dans un
profond coma, Dathura intrigue
l'alchimiste qui se donne corps et
âme pour la réveiller. En vain...



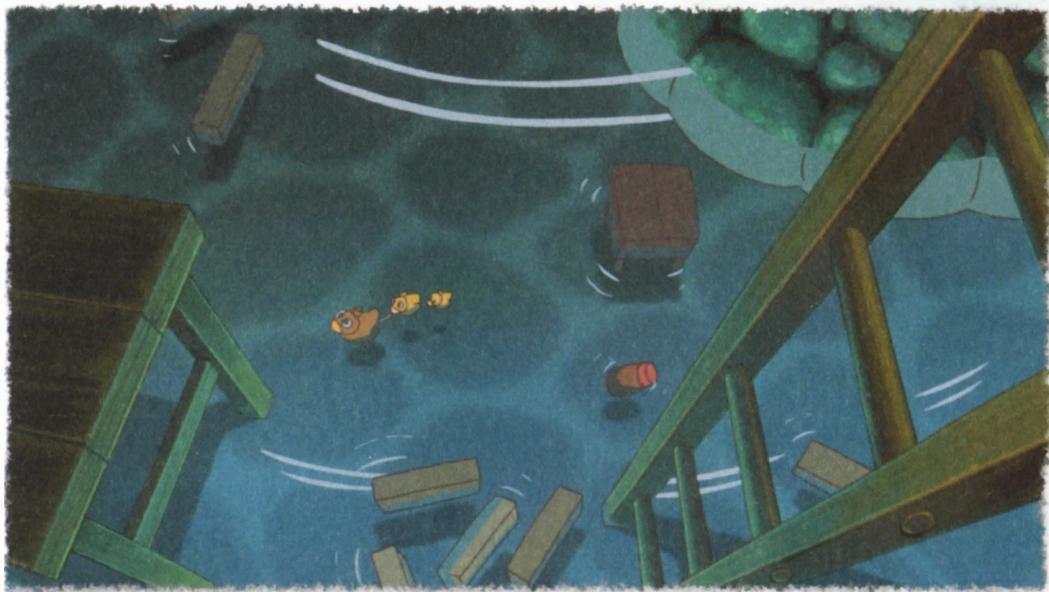
. OGREST



Un jour, Otomaï et ses assistants font malencontreusement tomber des ingrédients dans une préparation d'ogrines. Le résultat fut aussi immédiat qu'inattendu : Ogress, petite créature faite d'ogrine, était née !

S'il ne s'attendait pas à être père si vite, Otomaï prit son rôle très à cœur. Il éduqua le petit ogre avec beaucoup d'attention et ne tarda pas à découvrir que ce dernier possédait des caractéristiques pour le moins insolites...





En effet, Ogrest avait un appétit... d'ogre ! Son estomac semblait n'avoir aucune limite, lui donnant la capacité d'engloutir des **kilotonnes*** de nourriture sans jamais être rassasié. Et parce que visiblement le petit être avait décidé de faire dans la démesure, lorsqu'il était triste, ses larmes elles aussi coulaient comme un robinet qu'on aurait oublié de fermer ! Une particularité pas toujours facile à gérer au quotidien...

*kilotonne



Le kilotonne est une unité de mesure permettant de calculer un poids.



Éperdument amoureux de Dathura, Ogrest va tout faire pour sortir la poupée de son profond sommeil. Un jour, il se met en tête de parcourir l'île en long en large et en travers dans l'espoir d'y trouver de l'ogrine et ainsi de fabriquer un nouveau cœur à celle pour qui bat le sien. Mais la petite escapade tourne

mal et Ogrest se retrouve aux mains de dangereux pirates. Voyant qu'Ogrest a disparu, Otomaï emmène Dathura avec lui dans un sac et part à sa recherche. Malheur ! Lors de sa confrontation avec **les frères Flush***, le cœur de la poupée se brise en mille morceaux.



Si les larmes d'Ogrest pouvaient avoir des effets dévastateurs, elles possédaient également des vertus extraordinaires. Malade de chagrin, la créature laisse échapper une larme qui s'infiltra dans la blessure de la poupée. Un battement de cils, une pulsation : hourra ! Dathura est réveillée ! Pour le remercier, cette dernière offre à l'ogre un baiser.

*les frères Flush

Longue-Queue, Moyenne-Queue et Courte-Queue sont trois pirates Ecaflops plus connus sous le nom des Frères Flush. Ils parcourent le Monde des Douze à bord de leur bateau et deviennent tour à tour chef, en fonction des paris qu'ils se lancent.



Au fil du temps, Dathura finit par tomber amoureuse de celui qui lui redonna la vie. L'ogre et la poupée filaient des jours heureux, jusqu'à ce que cet amour profond ne suffise plus à Dathura. Devenir humaine, tel était désormais son souhait le plus cher. Mais pour y parvenir, il n'y avait qu'un seul moyen : réunir les six Dofus Primordiaux.





Son amour sans commune mesure pour Dathura
prit le pas sur sa raison : Ogrest parcourut le Monde
des Douze en entier à la recherche des fameux œufs
de Dragons. Oui, TOUS les œufs de Dragons ! Et
contre toute attente, il parvint à les rassembler.



Sa force décuplée, Ogrest devint l'égal d'un Dieu. Une créature si puissante que les Douze eux-mêmes ne parvinrent pas à la maîtriser. Quoi ? Les Dieux auraient affaire à plus puissant qu'eux ? Une grande première dans l'Ingloriom ! Quant à Dathura, elle ne reconnaissait désormais plus son cher et tendre ogre. Très vite, l'amour laissa place à l'effroi...



*abraknyde

Un abraknyde est un arbre vivant à l'aspect lugubre. Il n'hésitera d'ailleurs pas à vous planter une branche dans l'œil s'il se sent en danger !

Ogrest VS les Dieux : qui sortira vainqueur ?

Venez assister à l'affrontement du siècle, ce soir !

Rien ne va plus dans l'Inglorion !

Les Dieux ont affaire à un concurrent de taille.

Ogrest a réussi l'impossible par amour :
s'emparer des six Dotus Primordiaux ! On connaît les pouvoirs immenses
que procurent les célèbres œufs de Dragon à celui qui les possède.

Le petit ogre devenu grand (et surtout effrayant) est désormais
aussi puissant qu'un Dieu. De quoi donner froid dans le dos
au plus vigoureux des Frigostiens !

Il n'en fallait pas plus pour motiver les Dieux à descendre de leur piédestal
pour un combat au corps à corps et d'égal à égal !

L'Ogre n'a qu'à bien se tenir !

On entend déjà le fouet d'Osamodas claquer, les flèches de Crâ
transpercer l'air et l'armée de ronces de Sadida se faufiler à travers la terre !

Pas de doute : les Dieux sont fin prêts à montrer
de quel **abraxnyde*** ils se chauffent.

Les Douziens sont en liesse ! Car c'est un spectacle extraordinaire
qui est sur le point de se dérouler,
sous leurs yeux ébahis.

Vous aussi, venez soutenir vos Dieux !

Et que le meilleur gagne !



Une fois n'est pas coutume, les Dieux ne sortirent pas vainqueurs de ce combat. Mais à bien y regarder, Ogrest non plus... Car, dans des circonstances aujourd'hui encore mystérieuses, Dathura tomba dans une crevasse. Sa disparition brutale plongea Ogrest dans un profond désespoir. Effondré, il partit se réfugier au sommet du **Mont Zinit*** et se mit

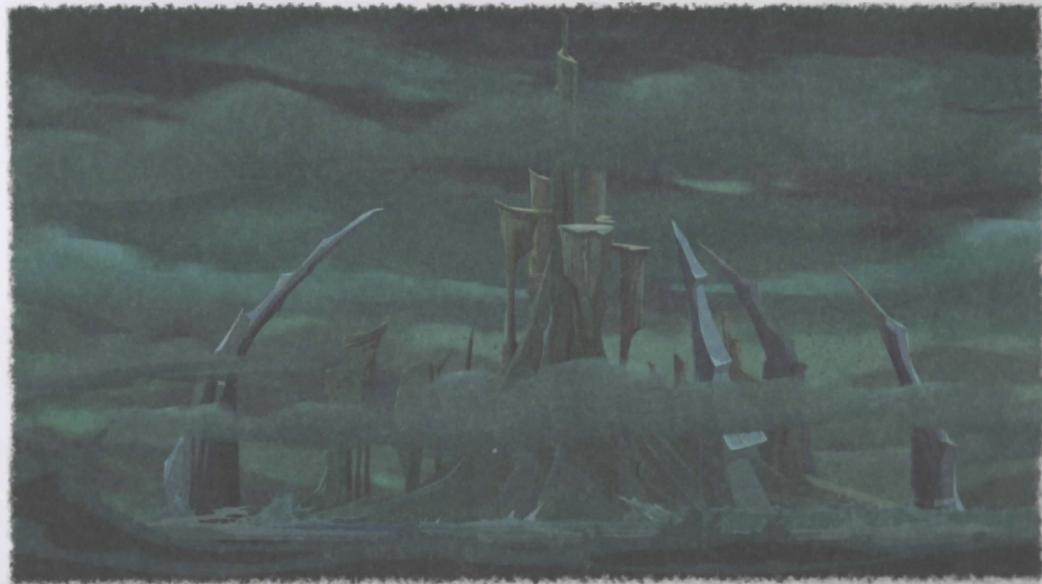
à pleurer toute les larmes de son corps. Ah ça, c'est ce qu'on pouvait appeler un gros chagrin ! Des torrents de larmes se déversèrent sur le Monde des Douze et le dévastèrent tel un cataclysme. Le Chaos d'Ogrest venait de s'abattre sur le monde et avec lui, les Douziens assistèrent à l'émergence d'un nouvel âge : **l'Ère du Wakfu.**



La montée des eaux balaya tout sur son passage. L'écosystème fut bouleversé, la géographie du Monde des Douze métamorphosée et un grand nombre de ses habitants, ceux qui ne savaient pas nager ou n'avaient pas de bouée, périrent. Les autres, après avoir bu la tasse, durent faire face à un monde complètement nouveau et tentèrent de sortir la tête de l'eau du mieux qu'ils le pouvaient. Une chose était sûre : plus rien ne serait comme avant désormais.

*Mont Zinit

Le Mont Zinit est un immense volcan au cœur duquel se cache le vaisseau Zinit. Construit par Qilby, ce vaisseau permet aux Eliatropes de voyager à travers le Krosmoz lors de leur exode, à l'époque où ils sont pourchassés par les Méchasmes. C'est également au sommet du Mont Zinit que se réfugie Ogrest pour pleurer sa bien-aimée Dathura, à l'Ère du Wakfu.



Les années passèrent et Ogrest, craint de tous, était toujours perché au sommet du Mont Zinit. Si aujourd’hui ses larmes se font plus rares, ne provoquant « que » des « petits déluges » occasionnels, son chagrin lui est toujours présent. Ici et là, le Monde des Douze porte les stigmates d’un chaos qui marqua le début de l’Ère du Wakfu. Sous la pression de l’eau, les continents ont laissé place à des îles à la dérive. De nouveaux monstres ont également fait leur apparition, amenant avec eux de nouveaux dangers…

Mais les Douziens n’allaient pas laisser tomber leur monde, si cher à leurs yeux, aussi facilement ! Ils remontèrent leurs manches et usèrent d’un précieux ingrédient qui ne leur coûta pourtant pas un kama : de l’huile de coude, en veux-tu en voilà !

Au fil des mois, les villes devinrent des Nations, disposant de systèmes hiérarchiques alors inédits. Parallèlement, des factions aux croyances bien spécifiques se mirent en place.

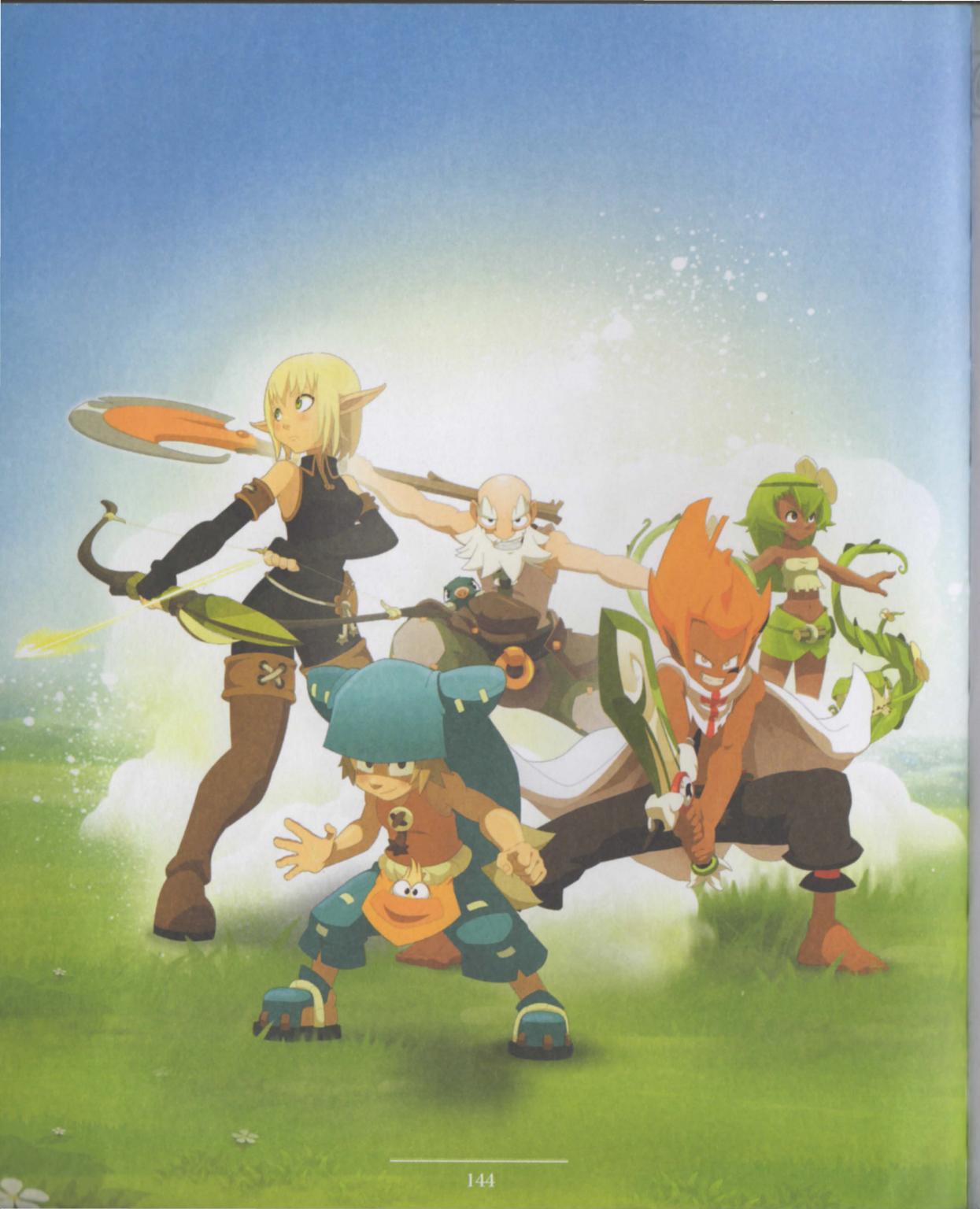


Certaines vouèrent un véritable culte à Ogrest, d'autres se consacrèrent à la recherche de Dathura, d'autres encore, plus proches d'Otomaï, ne jurèrent qu'en la technologie et la raison. Finalement, chacun tenta, à sa manière, de réapprivoiser un monde brutalement transformé.

Parmi ces troupes d'aventuriers en figure une, plus célèbre que d'autres : **La Confrérie du Tofu**.

Peut-être avez-vous déjà entendu parler de Yugo et de ses amis.

Si ce n'est pas le cas, laissez-nous vous les présenter.





Yugo, Amalia, Evangelyne, Tristepin et Ruel : les noms de ces cinq aventuriers vous disent sûrement quelque chose ! Leur mission ? Lever le voile sur les origines de Yugo l'Eliatrophe, un jeune garçon aux pouvoirs incroyables, capable de se téléporter d'un endroit à l'autre à l'aide de portails.

Au fil de leurs aventures, leur amitié devient de plus en plus forte, au point qu'ils décident de sceller leur alliance par un pacte d'amitié solennel. Désormais, ils seront réunis sous un seul et même nom :

la Confrérie du Tofu.



Ensemble, les cinq amis sont plus forts pour affronter de redoutables adversaires comme **Nox**, **Rushu** et bien d'autres.

Des aventuriers aussi courageux et déterminés, il en existe des milliers d'autres dans le Monde des Douze. Réunis au sein de guildes ou progressant en solitaire, ils sont souvent motivés par un seul et même but : figurer au rang des plus grands héros du Krosmoz !



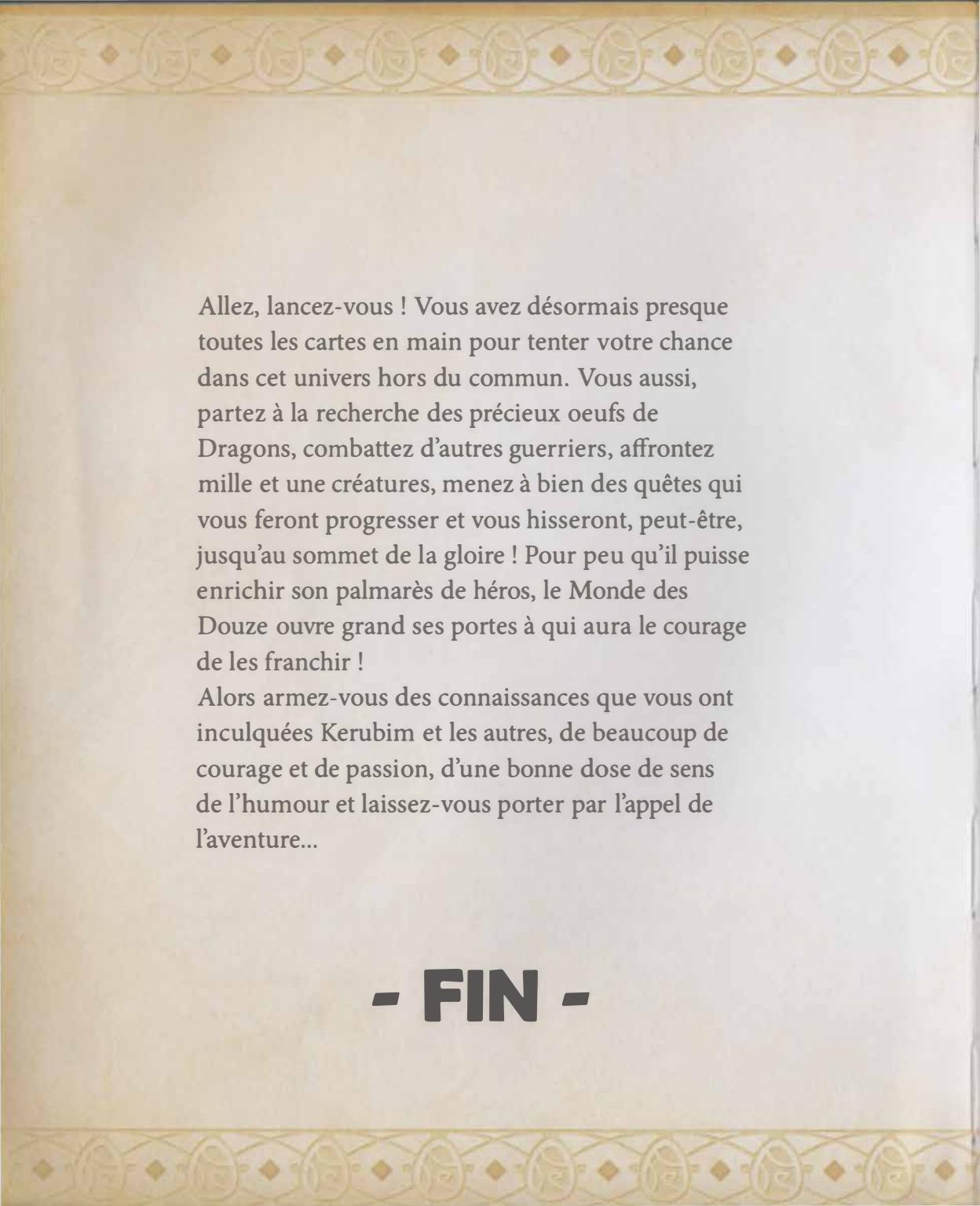
Pour d'autres, la soif de gloire va plus loin et emprunte parfois des chemins sombres, sinueux et peu engageants... Mais que voulez-vous, il faut de tout pour faire un monde !

Il a traversé des moments glorieux, d'autres plus pénibles, et a vu naître les plus nobles aventuriers comme les pires crapules. Pourtant, le Krosmoz a encore un tas de choses à vivre. Qui sait ce que l'avenir lui réserve ? Vous ? Oui, vous ! Peut-être ferez-vous partie de ceux qui auront la chance d'assister à la suite de ses aventures, tandis que commenceront les vôtres !

*Nox

Nox est un ancien horloger devenu fou suite à la perte de sa famille, lors du Chaos d'Ogrest. Depuis, il passe son temps à tenter de maîtriser le temps (justement !), ce qui le pousse à puiser sans relâche dans les réserves de Wakfu du Monde des Douze. La Confrérie du Tofu l'affronte à de nombreuses reprises et fait tout pour lui faire entendre raison.

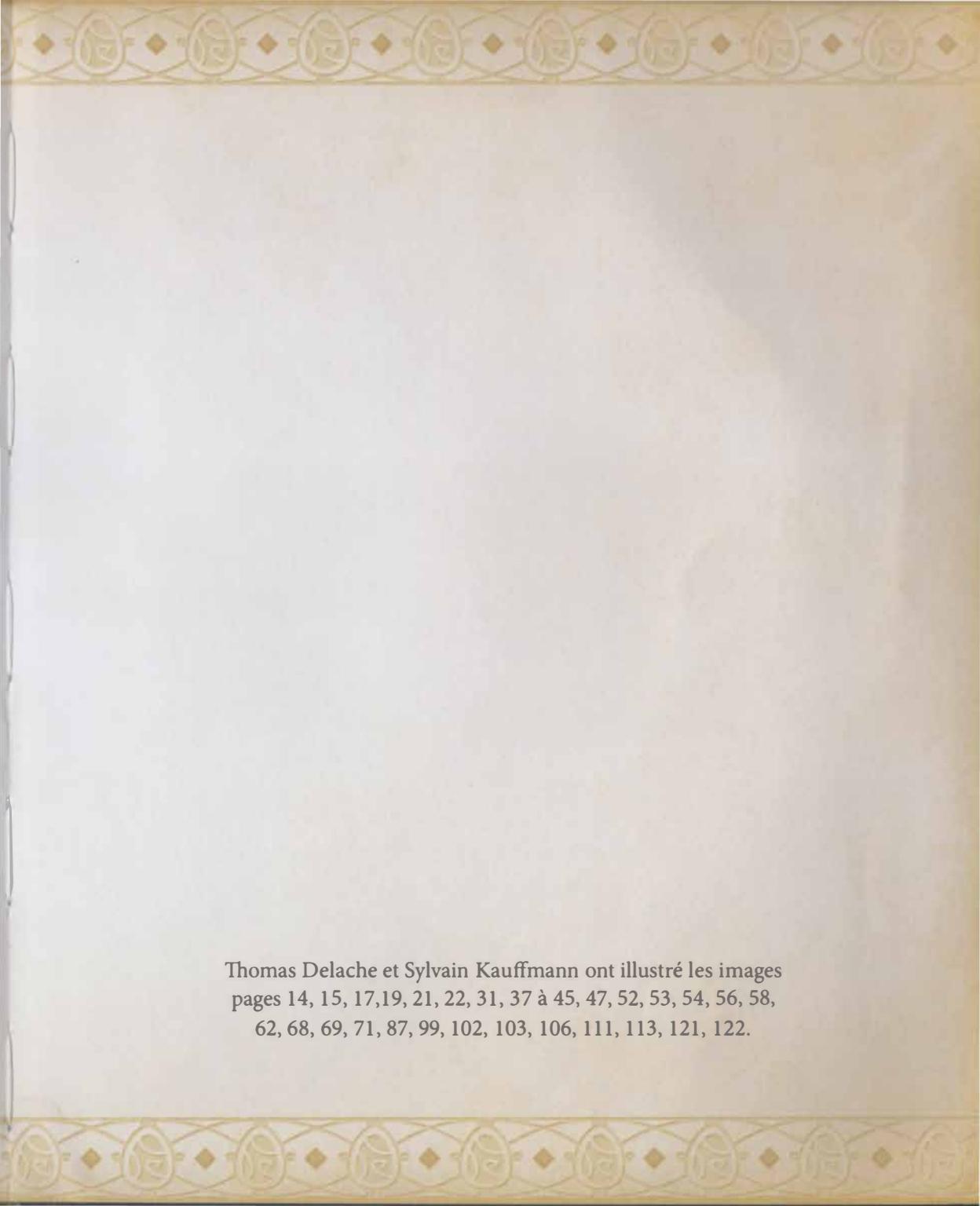




Allez, lancez-vous ! Vous avez désormais presque toutes les cartes en main pour tenter votre chance dans cet univers hors du commun. Vous aussi, partez à la recherche des précieux oeufs de Dragons, combattez d'autres guerriers, affrontez mille et une créatures, menez à bien des quêtes qui vous feront progresser et vous hisseront, peut-être, jusqu'au sommet de la gloire ! Pour peu qu'il puisse enrichir son palmarès de héros, le Monde des Douze ouvre grand ses portes à qui aura le courage de les franchir !

Alors armez-vous des connaissances que vous ont inculquées Kerubim et les autres, de beaucoup de courage et de passion, d'une bonne dose de sens de l'humour et laissez-vous porter par l'appel de l'aventure...

- FIN -



Thomas Delache et Sylvain Kauffmann ont illustré les images
pages 14, 15, 17, 19, 21, 22, 31, 37 à 45, 47, 52, 53, 54, 56, 58,
62, 68, 69, 71, 87, 99, 102, 103, 106, 111, 113, 121, 122.



VOUS ÊTES LE MAÎTRE DU RÉCIT !
Découvrez la nouvelle application Dofus !



Tome 1

Partez en quête du
Dofus Emeraude
dans une aventure dont
VOUS ÊTES LE HÉROS !

Disponible sur
App Store

**DÉCOUVREZ ÉGALEMENT LES AUTRES LIVRES
DE L'UNIVERS DOFUS !**







À quoi ressemble la coiffure d'un Iop
au réveil ? Qui du Dofus ou du Dragon est arrivé
en premier ? Pourquoi les bouftous bouffent tout ?
Quelle est la couleur du Dofus Turquoise d'Aguabrial ?

Ce Guide répond à toutes les questions
que vous vous posez sur le Krosmoz !

De l'âge primitif à l'Ère du Wakfu,
sans oublier l'Âge du Dofus, une fabuleuse épopée
racontée par Kerubim, le genial papy Ecafip.

Devenez incollable sur l'univers de Dofus
et brillez en soirée en étalant votre science krosmique
au grand jour !



www.bayard-editions.com

ISBN : 978-2-7470-5879-7



13,90 €



ankama