

\* pas sûr

Astrub :

Cité autrefois difficile d'accès, dont les seuls habitants étaient les Mercenaires qui y concoctaient leurs plans (« la Bande à Brutus »), ça n'est que lorsqu'ils aspirèrent à une retraite paisible après une vie bien remplie que la cité commença à se peupler.

Caractéristiques :

On raconte que les âmes viennent s'incarner au pied de leurs statues de Classe, représentant souvent leurs Dieux, sauf dans le cas des Roublards et des Zobals.

Une odeur pestilentielle peut être sentie dans tout le village, celle-ci viendrait des souterrains qui renferment d'ailleurs des créatures peu chaleureuses.

Frigost :

Septange 551 : Frigost = île paisible, pas encore enneigée mais saison froide → les habitants veulent que le Compte Harebourg raccourcisse la saison froide pour « rendre leurs terres plus prospères ». Jiva, protectrice de *Javian* donne au Compte Harebourg le *Dofus des Glaces* qui lui permet de répandre le beau temps sur l'île.

Djaul, protecteur de Descendre, poussa Jiva à abandonner Harebourg et se vengea (car Jiva a volé des jours au mois de Descendre en faisant venir les beaux jours plus tôt) en semant la glaciation sur toute l'île + « **les enfants qui vinrent au monde ce jour-là furent sourds pour toujours** »

640 : l'île obtient l'aide du Continent [Maire Cantile, Qu. La fatalité]

Ilyzaelle : (chef des centaures après que Ménalt fut mort) Autre aspect /incarnation/ (sœur\*) de Jiva (?) //screen célèbre Djaul vs Ilyzaelle ou Jiva (?) dans la tour de Gisgoul



Ménalt : « dieu » des percepteurs, dirigeant de l'ordre du Cœur *Vaillant* de Bonta, protecteur de Martalo. Une statue à son effigie à Bonta. Tué pendant la Bataille de l'*Aurore Pourpre* par *Hyrkul*. *Ulgrude* lui succède à la tête de *Martalo*.



Jiva : Protectrice de Javian, une des 3 protectrices de Bonta.



Ku'Tan : puissant démon, disciple de Uk'Not'Allag. (Pendant démoniaque d'Ilyzaelle\*)



Fallanster : (source : discours d'officialisation d'un clan mercenaire, prononcé par Fallanster)

Titre de Frère du Roi Allister

Statut de chef du Conseil des 12 d'Astrub et responsable des mercenaires depuis l'an 614.

Goultard : (source : quête « Le divin Enfant » et associées qui nous fait chercher différents extraits de la biographie de Goultard)

« Petit Iop turbulent [qui] passait son temps à désobéir à sa mère, Cabotine »

A passé son enfance à Gisgoul

A vaincu Lagoon, « monstre à la force colossale et à l'haleine putride », fils du redoutable Kriture (Krituris Profundis...) (même que Lagoon en plus fort) qui risque de venir venger son fils → le village de Gisgoul est menacé.

Certains habitants voulaient livrer Goultard et sa mère à Kriture pour préserver Gisgoul, d'autres « trouvaient cela cruel et injuste ».

Goultard mit tout le monde d'accord en vainquant Lagoon une seconde fois ; en faisant preuve d'une telle force, il paraissait assez puissant pour protéger Gisgoul et devint le héros (« le bienfaiteur ») de Gisgoul.

Auteur : H. Mambillin

Démone Minuit (chef de Léthaline Sigisbul de la quête « Laisse pas traîner tes fils »)

Léthaline Sigisbul obéit à Rushu qui veut convertir Goultard à sa cause

Les protecteurs des mois à la bibli de Brâkmar :

Jiva, gardienne de Javian : « Jiva la Sage », fidèle et loyale envers les dieux, et surtout envers Xélor. Très rapide, se déplace à la vitesse de la pensée (c'est elle qui informe les Dieux de ce qui se passe dans le Monde des 12).

Tâche : Empêcher le mois de Descendre de se prolonger au-delà du temps qui lui est imparti.

La cité de Brâkmar :

cf. Aurore Pourpre / Rushu / Djaul

Construite sur un sol volcanique

[Non, c'est Rushu !] Hyrkul, adorateur de Djaul, construisit cette cité pour imposer la souveraineté de Djaul.

Attire les ex-Bontariens déçus par la politique répressive et l'autoritarisme des autorités

Rasée en 140 à cause de la déesse Sacrieur

### La cité de Bonta :

Un Grand Conseil dirige la ville de Bonta, avec à la tête de l'exécutif l'intendant Danathor. Le pouvoir militaire est aux mains d'Amayiro (chef de la milice).

Nommé intendant de la ville à vie par Jiva, Danathor possède les pleins pouvoirs en attendant que la ville soit pleinement rétablie. Danathor est un fourbe et compte bien obtenir le poste de maire lors des élections municipales à venir, quel que soit le moyen pour parvenir à ses fins. Disciple de Jiva, c'est un extrémiste prêt à tout pour détruire Brâkmar ; il n'agit jamais ouvertement contre ses opposants bontariens (partisans de Tédéor, membre du Grand Conseil et probablement affilié à Ménalt, et partisans d'Amayiro, affilié à Silvosse) mais saisit toutes les occasions possibles pour leur nuire en douce.

Amayiro, maître d'arme et membre du Grand Conseil de Bonta, affilié à Silvosse. Il a créé une milice pour la défense et la sécurité de Bonta ; encore vif d'esprit malgré son grand âge. Il chaperonne les trois maîtres des trois ordres et s'oppose à tous les extrémismes (particulièrement Danathor dont il cherche à limiter l'influence) ; juste en toute circonstance, sauf lorsqu'il s'agit de défendre sa famille. Il s'oppose évidemment à Oto Mustam de la cité adverse.

Maître de l'ordre de l'Esprit Salvateur, Elviana Tirips fait partie des trois personnes élues à vie par le Grand Conseil, pour diriger les ordres et accueillir de nouveaux adeptes ; son rôle peut sembler mineur à première vue, sa présence est en réalité essentielle lors des combats pour que les effectifs bontariens ne diminuent pas trop face à ceux de Brâkmar. Ce partisan de Jiva est plus modéré que Danathor car son rôle de prêtre tempère son désir de destruction totale de la Cité Pourpre ; Elviana reste neutre dans le conflit qui oppose les partisans de la destruction totale de Brâkmar et les modérés.

Maître de l'ordre de l'œil attentif, Ebru of Hel est de fait un disciple de Silvosse très apprécié par Amayiro. Très secret, il ne parle pratiquement pas et se manifeste le moins souvent possible. Pour autant, il est loin d'être une figure secondaire de Bonta, il agit en effet beaucoup dans l'ombre. Si pour l'instant il reste fidèle à Amayiro, il n'est pas à exclure qu'il finisse par le trahir et se rallier à Danathor.

Jerhyn Gholein est l'actuel maître de l'ordre du cœur vaillant. Belliqueux malgré son grand âge, digne en cela de son maître Ménalt. Prêt à partir au combat à tout moment, prêt également à y mener toutes ses troupes, il est d'un esprit sanguinaire rare à cet âge.

Satirev Onivin est le juge de Bonta. Il est l'équivalent de Satirev Refibrom à Brâkmar (ils sont en réalité frères mais ont inversé leur nom et leur prénom pour brouiller les pistes). Onivin est généralement jovial et rend ses verdicts avec le sourire, même si la sentence est terrible à entendre. Il préfère avoir les aveux des coupables que les longues quêtes interminables. C'est pourquoi il adore discuter avec les détenus une fois que ceux-ci sont complètement saouls... En général, c'est de cette façon qu'il mène l'enquête.

### cf. Aurore Pourpre

Construite un peu après Brâkmar

Minée par la corruption

Fanatisme des dirigeants qui ont cherché à enrôler de force les indécis.

Scission entre les groupes armés de Bonta, plusieurs milices apparaissent.

### Point commun entre les 2 cités :

Les responsables des 2 cités ont fait passer leurs intérêts personnels avant ceux de leurs cités.

### Dopeuls :

Auraient renié leurs propres dieux dans le but de vénérer Rushu qui avait voulu levé une armée afin de faire main basse sur le Monde des Douze.

Cependant se seraient montré incapables de servir correctement le Seigneur Démon. Ont été

incapable de faire face à la résistance des habitants d'Amakna qui, en guise de pénitence, viennent les capturer dans leur village pour les enfermer dans les Temples de Classe, ils servent alors de Poutch Ingball aux aventuriers avides de puissance.

#### Sufokia :

Ne serait que la partie immergée d'une immense ville. Pas de preuves mais les anciens habitants affirment que la cité n'a pas fini de surprendre. Les érudits pensent que l'actuelle cité de Sufokia n'est que le vestige d'une ancienne et gigantesque ville qui s'étendait autrefois jusque sous les flots. La récente découverte d'une sorte de véhicule sous-marin et la multiplication des conversions en Steamers ne peut que leur donner raison. (Dofus Mag 28)

#### Allister :

A vaincu le démon Uk'Not'Allag, envoyé de Rushu au cours d'un combat épique qui ne l'aurait pas laissé indemne.

Semble éternellement fatigué de ce combat, au point que ses apparitions publiques sont très rares et qu'il semble se soucier davantage de ses danseuses et de ses victuailles que de la condition de son peuple.

Ne vit plus que pour sa Nièce Allisteria qu'il veut marier au Prince d'Wa et pour ses Bouftous dont il supervise l'élevage à proximité du Château.

Les souterrains du Château sont un véritable dédale qui, outre abriter une prison, permet de rejoindre Astrub et Madrestam sans voir la lumière du jour.

#### Presqu'île des Dragoeux :

C'est ici que les premiers habitants d'Amakna ont construit leur village, qui fut donc le tout premier d'Amakna (« village primordial »)

On raconte que les villageois auraient élevé des Dragoeux pour créer un Dofus : ils sélectionnaient les meilleures Dragueuses et obtinrent un jour un œuf écarlate qu'ils prirent pour un Dofus. C'est lorsqu'ils le prirent à sa mère pour l'examiner que les Dragoeux se revolèrent ; on raconte même que Grozilla & Grasmara sortirent de leur tanière pour participer à la boucherie. C'est alors que les villageois ont fui et n'ont jamais remis les pieds sur la presqu'île. C'est ce qui aurait provoqué la colère du Dieu Osamodas qui s'empressa de les faire payer.

On raconte que cette révolte des Dragoeux fut orchestrée par le dieu Osamodas pour punir les habitants.

#### Pandala :

Lorsque les explorateurs venus du Continent découvrirent l'île, une épidémie de nouvelles maladies se répandit sur Amakna (on raconte que c'est le fait de la déesse Pandawa pour faire découvrir son territoire).

La légende veut que 6 Dofus y soient dissimulés.

Le centre est le domaine des bulbes et des autochtones avides de boisson, il est dirigé par Grandapan, par ailleurs chef du Conseil de Panada (c'est lui qui décida d'ouvrir l'île aux touristes en 636, s'attirant les foudres d'un grand nombre, notamment des Pandikazes séparatistes qui auraient détruit le pont [croisement source site officiel et discours du PNJ du pont])

Les Pandawas sont initiés au Pandawushu dès leur plus jeune âge, un art martial sophistiqué qui consiste à rester gracieux et combattif tout en étant gravement ivre.

Nord-Est : Presqu'île de Grobe, hantée par des fantômes de Pandawas et de Lenald [cf Wa].

Les villages d'Aerdala, d'Akwadala, de Terrdala et de Feudala sont convoités par les guerriers de Bonta et de Brâkmar pour les richesses qu'ils contiennent, tant minières (Silicate, Dolomite) qu'agricoles (riz) + bois (Orme, Bambou)

#### Île des Wabbits :

Wa Wabbit gouverne l'île, est dégoûté par tout ce qui ne ressemble pas à un Wabbit ou une Cawotte, souvent de mauvaise humeur.

#### Uk'Not'Allag :

« Ce grand démon a été capturé par le roi Allister il y a 150 ans environ, après avoir fait subir des années de terreurs à la province d'Amakna (cette capture est la raison pour laquelle Allister a été couronné roi), mais réussit à s'échapper grâce aux bandits du clan des Rogues (QG dans le cimetière d'Amakna, dirigés par le Vil Smisse) et Lethaline Sigisbul (Quête de capture à Astrub) qui se sont infiltrés dans la prison où il était retenu captif. Il fut libéré par amour du chaos et de la destruction. »



#### Clan des Rogues :

QG dans le cimetière d'Amakna, dirigé par Vil Smisse

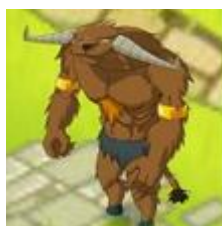
#### Vil Smisse :

#### Sumens :



#### Silouate :

Le gardien d'Aperirel a pour mission de veiller chaque jour à ce que le froid de l'hiver se retire des contrées du Monde des 12. C'est grâce à un puissant liquide dégivrant qu'il consomme avant chacune de ses interventions, ensuite contenu dans ses naseaux, qu'il répand son souffle sur l'herbe encore gelée, faisant fondre la glace de façon quasi instantanée — d'où son haleine sulfureuse car ce liquide est un mélange d'herbe fermentée et de fluides taurins non identifiés, qu'il appelle « liquide de réchauffement ». D'ailleurs, Silouate en garde toujours en stock pour pouvoir le partager avec son grand ami Sumens lorsqu'ils se font une petite virée nocturne. Cette addiction à ce liquide faillit le conduire à sa perte lorsque Brumaire, désireux de prolonger la froideur de l'hiver, sabota sa réserve de liquide de réchauffement, croyant pouvoir la priver de son pouvoir dégivrant ; en réalité, l'effet ne fut pas celui escompté mais arrangea bien Brumaire : en effet, après en avoir avalé un plein tonneau, Silouate fut pris d'une faim insatiable qui dura deux années, années durant lesquelles Silouate se transforma en véritable Trooll boulimique dévorant tout sur son passage : plaines, champs et même villages. Rosal, afin de protéger le monde végétal dont il est le maître, trouva finalement un moyen de lever le maléfice de Brumaire (voir Rosal)



Histoire : En Apériere 463, la peste noire frappa non pas les habitants de Terra Amakna mais leurs familiers (symptômes terribles, tout commençait par un déséquilibre de leur organisme : certains devinrent énormes, mais eurent la peau à vif. D'autres devinrent rapides comme le vent, mais frileux à l'extrême. Mais tous mourraient inexorablement.)

Silouate, gardien d'Aperirel, tenta alors de jeter un sort pour sauver ces pauvres bêtes. Tous les familiers frappés de près ou de loin par la maladie subirent une sorte de renaissance. Seule solution pour lutter contre le fléau qui les touchait petit à petit. Mais Silouate ne s'arrêta pas là. Pour prévenir une future hécatombe comme celle-ci, il décida de lier une partie de la résistance aux maladies de ces petites bêtes à celle, bien plus élevée et endurente, des habitants d'Amakna. Ce que Silouate n'avait pas prévu, c'est que son sort allait renforcer les liens entre familiers et habitants. En l'espace de deux semaines, ils devinrent totalement dépendants de leur maître. C'est pourquoi, aujourd'hui, un familier n'a pas de grande chance de survie sans l'attention particulière de son maître, et son amour. [Croum, bien l'élever – Oshimo Li'Kross Babine

Maimane :



Brumaire : Dirige l'Ordre de l'Oeil Putride [Brâkmar]



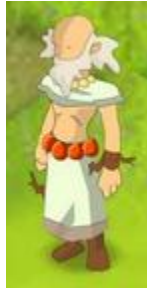
Djaul :



Ulgrude : Protecteur de Martalo depuis que Ménalt est mort dans la bataille de l'Aurore Pourpre.



Pouchecot :

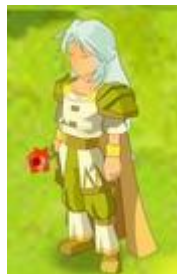


Rosal : Maître des Fleurs, toujours la rose à la main, facultés d'empathie, de télépathie, peut devenir l'élément maîtrisé par une personne. Son rôle est de surveiller la croissance des plantes, des légumes et de toutes sortes de créatures, quelque chose de facile pour lui. Rosal ne se soucie pas beaucoup du bien et du mal, quelles que soient les intentions des créatures, il doit assurer leur croissance.

Caractère : Assez vantard et fier de ses pouvoirs, à tel point que Pouhecot, lassé par ses manifestations d'orgueil, le surnomme avec Malice « le Coq empathie »

Histoire : Rosal vint en aide à Silouate qui souffrait alors d'une faim perpétuelle, incurable. Du fait de ses pouvoirs d'empathie (Rosal peut se mettre à la place des autres), le Maître des Fleurs imita à son insu Silouate et se mit à s'empiffrer sans raison d'herbe grasse et d'engrais naturels. Ce n'est que deux ans et quelques kilos superflus en trop que Rosal comprit que son appétit soudain faisait en fait écho à celui de Silouate, il se rendit également compte qu'il s'agissait en réalité d'un maléfice de Brumaire, toujours à l'affût d'une occasion de prolonger le froid de l'hiver, et qui avait changé le contenu de ses tonneaux de liquide de réchauffement (voir Silouate). Afin de rassasier définitivement le gardien d'Aperirel, Rosal fit pousser une immense plaine et lui offrit une véritable orgie de verdure.

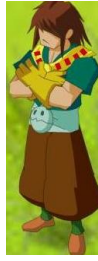
Sources : Dofus Mag 9, p. 8-9, article rédigé par Théomak de l'équipe Ankama. Description des serveurs. Artbook Dofus T3



Raval : gardien de Septange, cf Aurore Pourpre



Silvosse : proche du Chêne Mou, cf III de la Chronologie



### Crocabulia :

2 relations

Avec Grougalorasalar (dragon noir) avec lequel elle aura Crocoburio

Avec le rival de Grougalorasalar, Croulaklakoss (dragon blanc) avec lequel elle aura G&G

### Domen :

n'aime pas Ulgrude (protecteur de Martalo qui a battu Hyrkul) qui a battu Djaul

### Aurore Pourpre :

- Rushu broie l'un des quartiers de l'Horloge de Xélor et crée un douzième mois impose Djaul comme gardien de Descendre, celui-ci terrorise le Monde des 12 (Solar en meurt?\*). Djaul fait naître un dragon – Bolgrot -, « colérique et imprévisible » → quiétude du monde des 12 troublée, aura protectrice des Dofus entachée
- Rushu est toutefois insatisfait, il veut lui aussi devenir un dieu, il l'avait demandé mais c'est la déesse Sacrieur qui lui vola la place. En guise de compensation, Rushu demande à Djaul qu'il construise une ville entière, qui serait son temple, il pourrait ainsi avoir ses fidèles → naissance de Brâkmar en une nuit
- Xélor place Jiva à la succession de Solar (ancien protecteur de Javian) et Ménalt (guerrier centaure et commandeur de l'Ordre du Coeur Vaillant) à la place de protecteur de Martalo, mois des tempêtes et des giboulées. Ménalt élit domicile, comme Jiva et Pouhecot (pr. Javian, Frauactor - Août) à Bonta, nouvelle ville, qu'ils bâtirent en un mois avec l'aide de 10 Dieux. Ville faite pour s'opposer à l'ascension de la ville de Rushu
- 12 Septange 26 : Des cris pendant la nuit. Des troupes déferlent des Monts de Sidimote sur les avant-postes Bontariens ; l'alerte est sonnée à Bonta par Jiva, les miliciens sont galvanisés : il leur faudra tenir si l'attaque parvenait jusqu'à la cité. Ménalt et Pouhecot rejoignent Jiva, ils prennent la tête de 2 escouades de 50 chevaliers de l'Ordre du Coeur Vaillant (dont la moitié = centaures), Jiva dirige la défense de la ville.
- Les renforts arrivent trop tard, les avant-postes sont décimés par les hordes de gobelins, Ménalt voit « un Iop sombre » diriger ses troupes Brâkmariennes à l'écart. Les escouades de Bonta font une boucherie avec les Gobelins et les Chevaucheurs de Karne, mais ça n'est qu'une mise en bouche.
- Horde de Chafers en deuxième ligne, Ménalt veut neutraliser leur chef, ce Iop Sombre, avant tout, il s'avance vers lui et s'aperçoit qu'il utilise le feu d'Ouronigrade pour combattre. Il s'agit en fait d'Hyrkul. Il tue Ménalt au combat et les chevaliers de Bonta par une explosion de magie noire, Pouhecot survit grâce à sa magie blanche (il se transforme en arbre), Hyrkul le laisse en plan car il veut pendre la tête de Jiva à ses branches.
- Raval est responsable devant Xélor du mois de Septange ; or Hyrkul lui a volé 5 heures d'ensoleillement, il doit donc se venger. Il ramène à la vie (sous forme de fantômes) les guerriers de l'Ordre du Coeur Vaillant (il en a le pouvoir en tant qu'il le fait chaque année avec les végétaux au sortir de Frauactor), les prend sous son commandement et se dirige vers les portes de Bonta, qui commencent alors à craquer sous les attaques des troupes d'Hyrkul.
- Jiva ouvre les portes et lâche les miliciens, si bien que les troupes d'Hyrkul sont prises en étau entre Coeur Vaillant et Milice. Les chevaliers fantômes massacrent les troupes d'Hyrkul. Hyrkul fuit vers la Forêt des Abraknydes, ayant la certitude que Bonta ne possédait pas de Dofus (Jiva les aurait utilisés dans le cas contraire). Ulgrude le pourchasse et le tue.

→ L'aurore est enfin là, mais elle est nacrée d'un pourpre rappelant le sang versé dans la bataille. Début de la période dite de « La Guerre des Cités ».

Bolgrot : Dragon gay. Cf. Rykke Errel

Rykke Errel, Helséphine, Bolgrot :

Alors que Bolgrot (né d'un Dofus Turquoise), fils d'Aguabrial, terrorise la population, un jeune Iop nommé Rykke Errel décide d'aller défier l'animal. Contre toute attente, Bolgrot se prosterna devant le jeune guerrier et lui jure fidélité + naissance d'une amitié entre le dragon et le Iop.

Rykke Errel tombe amoureux d'une jeune Iop, Helséphine. Lorsqu'il la présente à son ami le dragon, Bolgrot la tue de jalousie puis s'enfuit et ravage tout sur son passage. Rykke Errel le poursuit et ils s'engagent dans un combat épique.

Rykke terrasse le dragon mais succombe de ses blessures.

Lors de l'autopsie de Bolgrot, on découvre qu'il portait 6 Dofus dans son ventre, ils les cachent pour éviter que quiconque ne s'en empare, jusqu'au jour où ils disparaurent.

Comte Harebourg :

552 : trahit la bourgade pour « assouvir des desseins personnels » [Maire Cantile, La fatalité]

Ordre du Cul Botté :

Fondé en 617 par Hogmeiser — Bowisse semble en être le Chef aujourd'hui

(<http://guildabp.wordpress.com/>)

598 : Hogmeiser découvre 3 des 4 fragments de la Quadraforce en triomphant d'un Dragon Cochon.

cf [http://clandesroublards.free.fr/index.php?mod=page&ac=page&id\\_page=10](http://clandesroublards.free.fr/index.php?mod=page&ac=page&id_page=10)

Hogmeiser a fondé l'Ordre du Cul Botté, spécialité martiale des cordonniers d'Amakna. Derrière ce nom ridicule et des actions comme le remplacement des Surpuissantes Bottes de Klime, se cache une organisation très secrète et qui a pour but de protéger le monde. Rien moins que ça.

Hogmeiser n'a jamais perdu ses bottes (mais il a déjà touché à des substances aux effets peu communs), il était en mission chez les crocodailles. Comme les Dragoenfs, les habitants des marais sont proches du folklore draconique, mais contrairement à eux, ils ont des archives, et c'est cela que cherchait Hogmeiser. Pour prix de l'accès aux archives, il a apparemment dû leur expliquer l'anatomie humaine en détails et en couleurs.

Il cherche plus précisément le 4e fragment de la Quadraforce, dont l'emblème incomplet orne la cape et le bouclier de Bowisse, et il est désormais en possession d'informations cruciales sur ce dernier morceau et sa cachette. Ne croyez pas qu'il cherche le pouvoir, non, il veut le retrouver pour le mettre à l'abri. En effet, le moindre fragment de la Quadraforce serait presque aussi puissant qu'un Dofus ; mais surtout, il rend fou quiconque tenterait de l'utiliser.

Hogmeiser a mis Bowisse dans le secret, mais ne lui a pas révélé l'endroit exact où il a caché les 3 fragments en sa possession. Bowisse sait qu'il doit faire attention aux alentours de sa boutique et c'est tout. Si Hogmeiser disparaît, le secret disparaîtra avec lui...

Hogmeiser, tout jeune et aventureux, était allé taquiner du Dragon-Cochon pour récupérer du cuir : dans un passage oublié qu'il a pris soin de reboucher depuis, il a trouvé les 3 fragments actuellement en sa possession. Bien que d'apparence ordinaire, il les a gardés et s'est renseigné à leur sujet. Voilà ce qu'il a appris au cours de ses recherches.

Apparemment, la 1ère dynastie des Dragons-Cochons s'est éteinte avec Kaiser. C'est Otomaï, de crainte que l'écosystème ne soit alors perturbé, qui a réintroduit l'espèce en Amakna. La 2e dynastie ne sait rien de la Quadraforce, c'est pourquoi Hogmeiser a pu s'en saisir si facilement.

Or Kaiser était devenu fou en touchant la Quadraforce, contrairement à la tradition de la famille de garder le trésor mais de ne pas y poser patte. Il a dévasté le village de Bounkaïda. Là, la tribu Xélor des Aj Taye, connu pour ses Forgeurs de Marteaux, a récupéré nombre des morceaux de la bête, dont le fragment qu'il serrait dans une patte.

Lors de la reconstruction du village, l'ancien des Aj Taye a décidé de construire un village à part, afin de conserver plus facilement le secret du fragment. Quelque années plus tard, il ont été attaqués par Outar Grand Bwork. Les quelques survivants, fous de rage, ont voulu utilisé le fragment et sont devenus fous tout court. Ils sont également devenus les Falistos dans le processus. Ils ont fini par se replier sous terre, gardant jalousement leur fragment.

C'est eux que Hogmeiser cherche depuis plusieurs années.

**Bounkaïda** : Aujourd'hui Territoire des Porcos, ex-village détruit en 467 par le Dragon Cochon Kaiser

Gisgoul :

Village construit par Hyrkul et les survivants de la destruction de Brâkmar (an 135, Aurore Pourpre\*) en 327 pour montrer leur dévotion envers Djaul, celui-ci lui ayant donné quelques

pouvoirs quelques années auparavant. Village dominé par sa tour.

342 : Katar, ennemi juré de Hyrkul, ne veut pas que la cité sombre ne soit reconstruite et décide d'aller saccager le village avec l'aide de l'Ordre du Cœur Vaillant de Bonta.

#### Tour de Gisgoul / Tour de Rushu

Monument principal de l'ex-village, on y trouve un autel de sacrifices et une statue de Rushu.

Katar : ennemi juré de Hyrkul, détruit Gisgoul.

#### Hyrkul, Lukryh Leuk:

cf. Aurore Pourpre, Brâkmar, Gisgoul, Katar ; fondateur de la Milice de Brâkmar.

Hyrkul est en réalité un jeune berger Féca du nom de Lukryh Leuk, guerrier prometteur qui décide de s'engager dans l'Ordre du Cœur Vaillant pour contrer la menace représentée par Djaul et Rushu ; il doit faire acte de bravoure pour entrer dans les rangs de cet Ordre, il jure donc à Ménalt, qui dirige l'Ordre, qu'il lui ramènera un trophée exceptionnel, il s'enfonce dans la forêt des Abraknydes et personne ne le revit jamais.

*ce qui suit est sujet a débats en tant qu'il s'agit des écrits de domen le sombre, qui affirme avoir écrit sous la dictée de l'esprit de lukryh [lire L'avènement d'Hyrkul] :*

[An 24] Dans la forêt, il suit des empreintes qu'il prend pour celles de la créature qui terrifie Amakna. Fatigué, absorbé par des terres boueuses, alors que la nuit était tombée, une voie résonne dans les ténèbres autour du Féca : « Je t'attendais, Hyrkul... » « Je vais te donner plus de pouvoirs que tu n'en rêveras jamais... Tu seras un seigneur de guerre mais, en contrepartie, je serai avec toi, chaque jour, chaque nuit... ». Il s'évanouit. Lukryh est mort, Hyrkul est né. Cette voie était celle du dragon « Celui dont on tait le nom », qui prend possession de son corps. « Celui dont on tait le nom » a en fait passé un pacte avec Djaul pour utiliser ce guerrier pour Brâkmar, Djaul lui confie de nombreux pouvoirs, Rushu lui offre l'immortalité et d'autres pouvoirs, il devient alors Hyrkul le Tendancieux et reçoit l'ordre d'anéantir Bonta.

#### Ordre du Cœur Vaillant :

Ordre fondé par Ménalt, nommé par Xélor, placé sous la protection d'Helioboros le Blanc, l'un des dragons d'Osamodas. Les chevaliers de l'Ordre sont chargés de la surveillance des temples, des routes et des chemins. Le but de l'ordre était de contrebalancer le pouvoir et la menace que représentaient Djaul et Rushu, qui terrorisaient la population. Cet ordre a participé à la fondation de Bonta et en devint le bras armé pour protéger la cité des harcèlements Brâkmariens.

#### Ixa Mustam : Père d'Oto Mustam

Oto Mustam : né en 579, chef des guerriers de Brâkmar, représentant du parti de Djaul qui vise à la destruction de toute chose non pro-démoniaque. Rushu lui apparaît dans ses rêves étant enfant. N'a jamais aimé Domen qui le gênait dans ses plans, a fini par le jeter en prison, de même que Ralgen et Kalfen, autres membres du Triumvirat. Colérique, impulsif et très agressif, Mustam est toujours prompt à lancer ses troupes au combat, quand bien même l'issue de celui-ci serait défavorable à Brâkmar. Il est un chef de guerre difficile à gérer en temps de paix. Il estime que les Brâkmariens se ramollissent et qu'il est temps d'éradiquer Bonta du Monde des 12, Amakna et les neutres en général devant être mis à genoux.



Ancien Brâkmarien : Ancienne langue de la ville, exemple : « Guo'rhalys ! »

Guiltes :

rgrpmt d'av., première connue = Guilde d'Allister (an 512)

La Bande à Brutus :

cf. Astrub

Roublard :

Yen-adertal

Ambre de la Métamorphose :

Relique mystérieuse qui serait capable d'offrir à son propriétaire la forme qu'il désire. En réalité ses propriétés n'ont pas été vérifiées car il s'est avéré qu'il s'agissait d'un subterfuge de Djaul : ouvrir le coffre la contenant aurait fait chuter les températures du mois de Joullier, c'est la raison pour laquelle Hécate est intervenue pour empêcher l'ouverture du coffre. [Joullier 641]

Kalfen :

Discret au Triumvirat, difficulté à saisir ses opinions (ne les affirme pas), disciple d'Hécate. c'était le plus discret, celui qui s'amusait des querelles entre Domen et Ralgen et cherchait en même temps à mettre d'accord les deux autres

Il rassemblait plein d'informations sur ses adversaires dans le but d'asseoir le pouvoir d'Hecate sur Brâkmar mais ses espoirs ont été réduits à néant avec le coup d'état d'Oto

"Depuis le fond de sa geôle, il se sent abandonné et trahi par tous. La dépression le guette. Mais qui sait, peut-être un jour aura-t-il sa revanche ? »

Hécate :

Hécate :

Hécate la Mystificatrice

Protectrice de Joullier  
 Son amour pour Ulgrude,  
 protecteur de Martalo  
 serait à l'origine de la chaleur de  
 Joullier.  
 Possède un pouvoir de métamorphose important.



Les neutres ne la dérangent pas, du moment qu'ils n'empêchent aucun plan correspondant aux desseins d'Hécate en Brâkmar.

## L'évasion d'Uk'Not'Allag

Grâce à une lime à ongles, petit à petit, Uk'Not'Allag réussit à desceller les pierres de sa cellule. Cela lui prit plusieurs années, et pourtant il trompa la vigilance de ses surveillants et réussit même à prendre contact avec ceux qui lui étaient restés fidèles sans que nul ne sache comment il accomplit ce tour de force.

Un plan d'évasion fut donc mis au point dans le plus grand secret. Le vendredi 21 Apéirel 636, la mercenaire d'Astrub **Léthaline Sigisbul** mit ses talents d'invocatrice au service des démons. **Vil Smisse** missionna l'un de ses Roublards pour seconder les forces Brâkmariennes. Et, le jour dit, les silhouettes massives des Minotorors dressés par Sigisbul se dressaient près de la prison d'Amakna, bientôt rejointes par les Brâkmariens. La prison fut prise d'assaut et Uk'Not'Allag fut libéré.

Toutefois, les organisateurs de l'évasion durent faire face à l'intervention des forces Bontariennes dont le soupçon avait été éveillé par l'agitation roubiarde à proximité ; les forces de Bonta furent déployées sur deux fronts : celui de Brâkmar et celui de la prison d'Amakna. Repoussés une première fois dans la prison, les Brâkmariens ne durent leur salut qu'à la présence d'esprit de **Sigisbul**, qui lâcha une armée de Dopeuls sur les troupes aux ailes blanches. Pendant ce temps, un contingent de Bontariens avait enfoncé les lignes brâkmariennes mais leur progression fut ralentie par des Brâkmariens en faction, et stoppée aux portes de la ville.

Pendant ce temps, Uk'Not'Allag avait pu rejoindre **Astrub** en passant par le **Champ du Repos** et longeant la **Forêt des Abraknydes**. Après avoir pris le cap du **Village des Brigandins**, il bifurqua vers le Sud en direction de **Brâkmar** où il était attendu, d'abord par les Bontariens qui avaient formé un barrage à la frontière entre **Sidimote** et les **Plaines de Cania** ; le barrage fut en partie contourné car Uk'Not'Allag' longea la montagne, de nombreux combats eurent toutefois lieu et l'on peut retrouver encore aujourd'hui les tombes des combattants décédés.

Épuisé, Uk'Not'Allag réussit finalement à rejoindre **Brâkmar** où il fut accueilli en héros. Il se dirigea vers la **Tour de Brâkmar**, espérant y trouver un moyen de se débarrasser de ses entraves ; quelques admiratrices tombèrent sur son passage, effrayés par sa laideur et sa puanteur — il ne s'était pas lavé depuis plusieurs centaines d'années.

## Retour parmi les démons

Uk'Not'Allag fut convoqué un beau jour par **Rushu**, Uk' pensait qu'il allait lui révéler un moyen de se débarrasser de ses entraves mais il n'en fut rien ; au contraire il eut à subir la colère de son seigneur car il avait brisé le pacte de non-agression entre les habitants du Monde et la horde des démons sur laquelle régnait Rushu. Uk' avait désobéi à son maître mais il s'en tira à bon compte car Rushu avait besoin de toutes les mauvaises âmes disponibles. Il comptait en effet se servir d'Uk'Not'Allag pour tenter d'obtenir une place au **Panthéon des Dieux** comme il le souhaite depuis bien longtemps sans que cela soit rendu possible — **Sacrieur** et **Pandala** lui ont "damé le pion" selon sa propre expression.

**Dragons Primordiaux d'Osamodas = Ouronigrade, Helioboros & Spiritia, immortels, à l'origine du monde, ont pour zone de jeu le Krosmoz tout entier, à l'origine du Monde des 12. Immortels, familiers du Dieu Osamodas.**

Source = <http://forum.dofus.com/fr/1172-fontaine-questions/400984-dragons-monde-douze?poid=4382135>

**Spiritia : 4 enfants : Aerafal (pond un Dofus), Aguabrial (pond un Dofus), Terrakourial (pond un Dofus), Ignemikhal (pond un Dofus)**

**Helioboros : 3 enfants : Dardondakal (pond un Dofus), Croulakrakoss (feu blanc, infertile),**

Gresgaoudian (feu blanc, infertile)

Ouronigrade : 3 enfant : Grougalorasalar (pond un Dofus), Gargoylone (feu noir, infertile),  
Celui-dont-on-tait-le-nom (feu noir, infertile)

Vol des Dofus (année ?) : perte de leur harmonie et donc d'une partie de leur pouvoir

### **Prologue :**

Plusieurs siècles avant la naissance de notre monde, Osamodas ainsi que ses trois dragons primordiaux eurent l'idée de créer un monde, un monde d'amour et de paix, où ils pourraient avoir des disciples et des fidèles ; alors les neuf autres dieux accoururent, Crâ, Feca, Enutrof, Xelor, Iop, Eniripsa, Sadida, Sram et Ecaflip, ensemble ils créèrent au milieu de notre univers, le Monde des Dix.

Les trois dragons d'Osamodas donnèrent naissance à trois dragons blancs, trois dragons noirs et les quatre dragons élémentaires qui, chargés de pouvoirs et de magie, donnèrent vie à ce nouveau monde ; grâce à la malice de Sadida, Enutrof et Sram, les dragons donnèrent naissance aux six Dofus chargés de pouvoir incommensurable.

### **Chapitre I : Le commencement**

[an -9] La première année, Rushu démon suprême, n'avait aucun fidèle en ce nouveau monde, alors chargé d'un désir de vengeance et de conquête, il imposa un nouveau mois au calendrier de Xelor, le mois de Descendre dont le protecteur sera son lige, Djaul.

[0] Neuf ans plus tard [an 0], Xelor entreprit la construction de l'horloge divine basé sur la pulsation cardiaque des six dofus, et nomma un protecteur pour chaque mois. Rushu, fou de rage de n'avoir pu accéder au panthéon de ce nouveau monde, griffe l'horloge divine et y rajoute le mois de son plus fidèle démon, les dieux accèdent à cette requête et consentent l'ajout d'un XIIème mois, dont Djaul sera le Pataugeur. [Patojeur]

Les mois furent donc inscrits et leurs protecteurs aussi :

- Javian sera protégé par Solar, gardien de l'ordre de Iop.
- Flovor sera protégé par Silvosse, héros humain, maître des boutures.
- Martalo sera protégé par Ménalt, guerrier centaure de l'Ordre du Cœur Vaillant de Bonta.
- Aperirel sera protégé par Silouate le Minotoror.
- Maisial sera protégé par Rosal, maître des fleurs.
- Juinssidor sera protégé par Sumens, fervent du dieu Enutrof.
- Joullier sera protégé par Hécate la Mystificatrice, démons mineure.
- Fraouctor sera protégé par Pouchecot le grand fruité.
- Septange sera protégé par Raval le terrible.
- Octolliard sera protégé par Maimane [Maïmane] le Stabilisateur.
- Novamaire sera protégé par Brumaire le seigneur macabre.
- Descendre sera protégé par Djaul le Pataugeur [Patojeur], fidèle démon de Rushu.

[11 ? - Naissance du Dofus Turquoise] Djaul essaya de séduire Aguabrial, le dragon élémentaire de l'eau ; il transforma un succube [fantôme qui vient coucher avec les mortels] en Ondine dont le dragon tomba éperdument amoureux. Il fait naître un nouveau Dofus qui détraqua un peu plus l'harmonie de ce monde, le Dofus Turquoise. Aguabrial découvrit peu après la supercherie du vicieux Démon et tenta par tous les moyens de se venger ; épris de colère, il submergea le monde d'une pluie torrentielle. Djaul avait fui la colère du dragon afin de survivre mais malheureusement il n'eut pas le temps de récupérer le précieux œuf magique.

### **Chapitre II : Le début des guerres**

[11-12] L'année suivante, Solar vint prendre sa place de protecteur de mois de Javian au début de celui-ci mais au crépuscule, Djaul l'attaqua par surprise et, épris d'une violence inouïe, il massacra le pauvre disciple de Iop qui périt sous les griffes du lige de Rushu [31 Descendre 11]. Le mois de Descendre fut donc prolongé jusqu'à la fin de l'ancien mois de Javian.

[12] Cette même année [12], un prophète apparut dans les contrées du monde des dix, il clamait haut et

fort à qui voulait l'entendre — et à qui ne le voulait pas d'ailleurs — la venue d'une nouvelle déesse qui vouait un culte à la souffrance qui rendait ses fidèles plus fort et plus résistant. Cette déesse conquiert de plus en plus de fidèle, elle était si connue et si adorée qu'elle accéda au panthéon divin et le monde des dix devint le monde des XI. [Mythe du Bûcheron]

[22-23] En Novamaire de l'an 22, Aguabrial donna naissance à un nouveau dragon nommé Bolgrot [né du Dofus Turquoise ?], un terrible dragon contrôlant le même élément que son aïeul [l'eau]. L'année suivante, le 12 Flovor [23], Jiva devint la protectrice du mois de Javian afin de remplacer l'ancien protecteur, le défunt Solar assassiné par Djaul le 31 Descendre de l'an 11 au passage à la nouvelle année du calendrier de Xelor. Le 15 Flovor [23], le dieu de l'Espace et du Temps — Xelor — fonda les premiers temples des dix dieux et créa « L'ordre du cœur vaillant » afin d'intensifier la puissance des temples sous la protection de Ménalt. Lukryh Leuk, en formation pour devenir un Chevalier du nouvel ordre Bontarien, devient « Hyrkul » en se faisant posséder par l'âme d'un dragon noir [« Celui dont on tait le nom »]

[24-25] Le 12 Descendre de l'an 24, la ville de Brâkmar fut érigée en une nuit par Rushu lui-même, consacrée au culte démoniaque du suprême démon. Hyrkul obtient le don d'immortalité [24] offert par Rushu pour son entrée en Brâkmar. Puis en l'an 25, Djaul fait don d'une partie de ses pouvoirs à ses serviteurs les plus dévoués. Hyrkul est consumé d'une grande puissance offerte par le seigneur démon et s'empresse de les utiliser à des fins ténébreuses [but = anéantir Bonta]. On l'appellera désormais Hyrkul le Tendancieux [25->]. Pouchecot, Jiva et Ménalt incitèrent leurs fidèles à édifier Bonta afin de créer un rempart contre la barbarie et l'abomination des démons Brakmariens. [D'autres sources indiquent l'érection de Bonta avant celle de Brâkmar.]

[26] À la fin de l'année 26, le 12 Septange, prenant conscience de la position stratégique de Bonta, Hyrkul lança une terrible offensive contre la ville de lumière [Aurore Pourpre]. Les démons impétueux sont repoussés hors des murailles et de la ville de paix notamment grâce à l'intervention de Raval. Ménalt, chef de l'ordre du Cœur Vaillant, l'un des gardiens de Bonta, perd la vie face à Hyrkul et ses miliciens brâkmariens. Ulgrude pourchassa Hyrkul jusque dans les landes de Sidimote et ôta la vie à Hyrkul [pas exactement]. Il fut réduit à une forme spectrale ténébreuse et impalpable. [Il reste vivant sous forme de liche et réapparaît en 128-135.] Cette bataille est connue sous le nom de « L'Aurore Pourpre ».

### Chapitre III : Les monstres et leurs histoires

[68] En l'an 68, Silvosse punit la famille Boulgoure, une famille bûcheronne venu raser une partie de la forêt d'Amakna. Pour les punir, il transféra leurs âmes dans les troncs d'arbres qu'ils avaient coupés. Ainsi naquit l'étrange espèce des Abraknydes. Peu après, il rencontra le Chêne Mou ; un lien très fort se lia entre la créature et le gardien.

[~70/80/90s] À la fin du premier siècle, Grougalorasalar — le dragon noir — fut séduit par Crocabulia. Un fils naquit de cette union, ils le nommèrent Crocoburio. Ce dernier dévora tous les crocodailles mâles et s'appropriâ toutes les femelles. À force d'accouplements avec toutes les femelles crocodailles, Crocoburio donna naissance à une nouvelle génération de crocodailles, plus vifs, plus forts et capables d'utiliser des armes [Chefs Crocodailles].

Crocoburio retrouva son père [Grougalorasalar] qui, impressionné par son fils, lui offrit une épée céleste aussi légendaire que puissante, l'épée de Crocobur.

Crocoburio et ses armées, aidés par Grougalorasalar, déferlèrent sur le monde des XI. Ils tuèrent, pillèrent et réduisirent les populations vaincues en esclavage. Lors de leur attaque de Bonta, le dragon blanc Croulaklakoss décida de rejoindre les défenseurs de la cité blanche. Crocoburio mourut, percé de toutes parts par les flèches des archers de la Cité Blanche. Les deux dragons, Croukalaklakoss et Grougalorasalar se livrèrent à une bataille acharnée et sans merci, à la fin seul Croukalaklakoss était en vie, le dragon noir était bel et bien mort. Épris de peur, les crocodailles se réfugièrent dans les marais.

[Naissance du village des Dragœufs — fin Ier siècle] Peu après, des disciples d'Osamodas construisirent un sanctuaire souterrain, caché sous la surface du village d'Amakna et tentèrent de créer des œufs de Dofus en faisant s'accoupler des dragons qu'ils avaient apprivoisés. Ils donnèrent naissance aux dragœufs, une terrible et féroce espèce de dragon. Les Osamodas disparurent dans des circonstances alors encore inconnues [fuite

suite à Grozilla et Gramera qui se réveillent ?] et laissèrent les dragoeux sombrer dans une profonde hibernation...

#### Chapitre IV : Une nouvelle histoire

[128] C'était en l'an 128, l'heure du grand retour d'Hyrkul avait sonné. Battu par Ulgrude suite à une longue traque, tous le croyaient mort. Peu savaient qu'en vérité, il subsistait sous la forme d'une forme spectrale [une liche]. Il décida d'aller trouver Dardondakal le sage pour obtenir de lui le secret du Dofus Ocre, et reprendre un corps de chair. La voix de Lukryh se fit entendre pour amadouer le dragon, et lui demander de l'aide. Il réussit et se réincarne dans un corps aussi jeune que fort, une chance digne d'Enutrof !

[130] En l'an 130, un dragon du nom de Bolgrot [dragon homosexuel !], descendant d'Aguabrial, arriva dans la province éternelle d'Amakna. Le jeune Rykke Errel était le seul à avoir assez de courage pour faire face à la créature. Au lieu de le réduire en poussière comme cela lui aurait été très facile, le dragon porta estime au paladin et une amitié aussi étrange que forte lia les deux protagonistes. Les mois passèrent. Un beau jour, Rykke rencontra Helséphine et en tomba éperdument amoureux. En présentant Helséphine à Bolgrot, Rykke ne pouvait imaginer ce qui allait arriver... Le dragon, fou d'amour pour la belle et douce Helséphine, la tua dans un accès de colère ; il s'envola au loin et ravagea tout sur son passage. [D'autres sources indiquent que c'est par jalousie et non par amour.] Rykke se lança dès lors à la poursuite du dragon. Lorsqu'il le retrouva, les deux anciens amis s'affrontèrent dans un combat titanesque, les armes et la magie de Rykke parvinrent à terrasser le dragon [mort de Bolgrot]. Mortellement blessé, le jeune héros mourut peu après. À la recherche d'une explication à propos de la violence soudaine de Bolgrot, les sages d'Amakna découvrirent, dans les entrailles du dragon, trois œufs aux couleurs étranges. Un prophète déclara que lorsque six de ces œufs seront réunis, ils conféreront à leur possesseur une puissance absolue. Absolue, mais aussi instable. Les sages prirent la décision tout aussi sage de conserver à l'abri et dans le plus grand secret ces terribles reliques...

#### Chapitre V : Brâkmar à l'apogée de sa puissance

En cette triste année de l'an 132,

[132] Galvanisé par ses succès et ceux de ses fidèles, Djaul, grâce à un brillant subterfuge, prit l'apparence du dieu Xélor. Sous cette apparence, il parvint à capturer et à emprisonner la protectrice de Javian, Jiva. Djaul parvint pour la seconde fois à dépasser les 31 jours de Descendre... l'année n'en finissait donc pas...

[132-133] Délaissant les tâches nécessaires à la bonne marche de son propre mois, Ulgrude [protecteur de Flovor] courut au secours de Jiva. Il retrouva cette dernière dans l'antichambre [?] du seigneur démon, Djaul...

Jiva était méconnaissable, et si Djaul ne l'avait pas tué, c'était pour avoir le privilège de la torturer ! Ulgrude la ramena chez elle, dans les montagnes froides.

Fou de rage, il partit attaquer Djaul le 1er Flovor [132 ou 133]. La différence de puissance entre Djaul et Ulgrude était nette, mais la rage du héros fut telle qu'il mit Djaul à bas, déversant sur lui une pluie d'éclairs d'une puissance encore jamais ressentie en nos provinces. Cette dépense d'énergie obligea certes Djaul à prendre la fuite, mais coûta bien cher à Ulgrude.

Plongé dans un état proche de la catatonie, il fut soigné par Hécate, pourtant démonne, et amené auprès du dieu Iop par Xélor, dans l'attente de son jugement. [Car Hécate est éprise d'un amour secret pour Ulgrude.]

Deux années passèrent,

[135] Avec la perte de puissance de Djaul et les tensions de plus en plus fortes entre les deux cités, Vil Smisse, un des personnages importants de la ville de Brâkmar, sentit venir la fin de sa cité. Entraîné par Raval, il quitta les landes de Sidimote pour s'installer au cimetière d'Amakna ; à l'aide de quelques fidèles de Raval, il créa le « Clan des Roublards ». Ils restèrent fort discrets pendant une longue période, de peur des représailles du démon.

[135] Mais en l'an 135, Hyrkul et ses troupes se ruèrent à l'assaut de Bonta. Le chef de guerre sombre savait qu'il n'aurait pas le soutien de Djaul, affaibli par son dernier combat. Mais ni Jiva ni Ulgrude [épuisés par leurs aventures récentes en terres Brâkmariennes] n'étaient en mesure de protéger la cité de Lumière. Hyrkul y vit un signe du destin. Il espérait [certes] prendre la cité, mais il ne se doutait pas que Raval et Brumaire ne lui prêteraient main forte. Le carnage et les destructions durèrent pendant plusieurs années.

Il semblait que Brâkmar dut obtenir la victoire, malgré de très lourdes pertes. Pourtant, de cette guerre il ne resta rien. Les deux cités ne furent plus que ruines. Destinée d'Hyrkul et de l'âme du Dragon noir, à relier à Goultard.

[Quelques années après 135] Maimane le Stabilisateur décida de sceller les émotions dans des Totems. En les enfouissant, Maimane comptait atténuer la violence, la haine et les sentiments de vengeance qui agitaient les esprits. Il précipitait également des émotions telles que la joie et l'amour sous terre... Guerres et tueries prirent fin... Maimane était mécontent et peiné de tous les enfants innocents qui avaient péri dans la chute des cités ; pour équilibrer cela, il décida de planter un totem stabilisateur et "bloquant" dans un bosquet des plaines, seul lieu de nature, sorte d'oasis.

Il décida que ce [serait] une oasis pour les enfants malheureux. Il protège encore le lieu avec un totem stabilisateur qu'il incarne en figure maternelle...

## **Chapitre VI : La Quadraforce**

[467] En l'an 467, Kaiser mit fin à la 1ère dynastie des Dragons Cochons, s'empara d'un des fragments de la Quadraforce que le dernier représentant de l'espèce gardait. La puissance du fragment rendit Kaiser fou, il dévasta le village de Bounkaïda et y abandonna le fragment.

[468] L'année suivante, les villageois entreprirent de reconstruire le village de Bounkaïda et d'y enfouir en secret le fragment de la Quadraforce.

[473] Cinq ans plus tard, Outar, un grand chef Bwork fit piller Bounkaïda ; pour se venger, les survivants usèrent du fragment et en devinrent fous. Ils devinrent les « Falistos » ; abandonnant leur vengeance, ils se replièrent sous terre, gardant jalousement leur fragment...

[475] Deux ans passèrent, Otomaï réintroduisit un Dragon Cochon en Amakna ce fut la 2ème dynastie des Dragons Cochons.

## **Chapitre VII : Amakna le village perdu**

[493] En l'an 493, les dragœufs sortirent de leur profonde hibernation, ils mirent à sac le temple et réussirent à forcer les portes pour remonter à la surface ; les dragœufs étaient bel et bien libérés. Une fois à la surface, ils dévastèrent le village d'Amakna ; les habitants, impuissants, n'eurent d'autre choix que de s'enfuir en laissant leurs maisons derrière eux.

[494 - 497] Une année passa, Allister vit le jour et, trois ans plus tard [497], son frère Fallanster naquit pendant qu'un orage déferlait dans les cieux du monde des XI.

[506 ?] Le pacte qui liait les démons et les dieux a été brisé par Uk' Not' Allag' qui envahit Amakna et convoitait les Dofus dissimulés par les sages. Terreur et désolation régnèrent désormais sur Amakna qui était tombée aux mains d'Uk' Not' Allag' et de ses sbires démoniaques. Épris de cruauté, il décida de réduire la population en esclavage.

[506-513 ?] Après 7 années de tyrannie, un petit groupe composé de Crâs, d'Ecaflips et de Iops menés par le jeune Féca nommé Allister réussit à berner le démon. C'est historiquement la première guilde du monde d'Amakna, connue sous le nom de « Guilde d'Allister ».

[513] Le 24 Descendre 513 : Allister fit prisonnier Uk' Not' Allag'. Célébré comme le digne sauveur d'Amakna, Allister fut nommé roi des provinces Amaknéennes. Amakna redevient une terre où règne paix, harmonie et abondance. Au fond de sa geôle, Uk' attend son heure.

## **Chapitre VIII : Les naissances**

[577] L'année 577 fut l'année de naissance d'Amayiro, qui deviendra le chef de la milice de Bonta.

[579] Suivi de la naissance d'Oto Mustam [père = Ixa Mustam] en l'an 579, futur chef de la milice de Brâkmar donc, son futur rival.

[581] En l'an 581, Amakna célébrait [?] la naissance d'Hogmeiser.

Suivi de la naissance de Farle Ingalsse.  
Ainsi que la naissance de Shika (Qui deviendra la femme de Farle Ingalsse).

[597] Puis en l'an 597, Danathor vit le jour, il deviendra plus tard l'intendant de Bonta.

## Chapitre IX : La survie du monde

[?] Hogmeiser découvrit trois des quatre fragments de la Quadraforce en triomphant d'un Dragon Cochon de la seconde Dynastie.

[601] Bonta et Brâkmar furent reconstruites par les hommes. Les cités furent chacune dirigées par un conseil d'hommes influents et de haut rang. Les escarmouches entre milices des Cités revinrent vite à l'ordre du jour.

Au début du VII<sup>ème</sup> siècle, Otomaï, le célèbre alchimiste, découvrit l'existence d'une île déserte dont il garde le secret, il entreprit la construction d'un laboratoire en haut du plus grand des arbres, l'arbre Hakam.

[614] Puis en l'an 614, Fallanster devint le dirigeant de la cité des mercenaires, Astrub [Conseil des 12]. Le Wa Wabbit et son peuple, demeurant dans des tunnels sous ce qui restait [alors] de la forêt d'Amakna, commençaient à être très sérieusement inquiets de ces coupes de bois intensives et permanentes et commencent à envisager de déménager.

## Chapitre X : Une nouvelle source de problème

[634] Le 1er Septange de l'an 634, un jour maudit entre tous, les gardiens du secret, les sages d'Amakna, s'aperçurent de la disparition des Dofus. Cette nouvelle-là ne tarde pas à se répandre comme une traînée de poudre. Il ne fallut pas attendre pour voir arriver en Amakna de nombreux aventuriers attirés par la gloire ou la rapine. Le destin d'Amakna était désormais incertain... L'apparition de nombreuses créatures aussi inconnues que terrifiantes ajoutait à la confusion générale. Rumeurs et intrigues fleurissaient comme les Champs Champs dans les plaines de Cania.

[634] Le 11 Octolliard : Le monde de Dofus suscite également la convoitise des Dieux : plus les fidèles affluent, plus les dieux deviennent puissants. Il était dit que les dieux révéleront désormais régulièrement de nouvelles terres aux habitants du monde.

[634] Le 15 Descendre : L'apparition de nouvelles terres se fait parfois dans la douleur tectonique : brèches, failles, montagnes, volcans, plaines se succèdent, les îles émergent... Tous ces bouleversements mettent les éléments sens dessus dessous.

Conséquence : toutes les créatures vivantes deviennent sensibles aux quatre éléments primordiaux [eau, air, feu, terre].

Les dieux révélèrent une nouvelle terre : Tainéla.

Le pouvoir des dieux augmentait en même temps que celui des prêtres. La célébration du mariage fut placée sous leur autorité.

En pleine expansion des exploitations minières, un Enutrof du nom de Terra Cogita découvrit plusieurs totems étranges, dont ceux où étaient renfermées la colère, la peur et la fierté, etc. [Émotions enfouies par Maimane en 135 ? Amplification des conflits intercités ?]

Les Wabbits avaient fui le continent suite aux ravages commis par la famille Boulgoure, qui avait décimé une partie de la forêt d'Amakna. Parcourant des tunnels qu'ils creusaient sous terre, ils parvinrent d'abord sur l'île de Moon puis jusqu'à l'île des Lenalds.

## Chapitre XI : Un monde qui change

[635] Le 7 Flovor 635 : Le Monde est encore jeune et fragile : un choc dans l'espace et le temps de l'univers ébranle ses fondements... Comble de malchance, les runes de transport furent détruites, mais bien vite remplacées par les zaaps qui rendaient l'exploration des terres plus difficile et coûteuse.

Il était notoire qu'Allister était resté enfermé dans son château depuis des lustres, entouré de danseuses et de victuailles, ne se souciant que fort peu de la population d'Amakna. Las d'entendre les bardes pousser la chansonnette en raillant son attitude, il prit une mesure exceptionnelle : en souvenir de ses exploits passés,

les aventuriers pouvaient désormais se liquer entre eux, comme au temps de la Guilde d'Allister [autorisation des guildes].

[635] 19 Aperirel : Les nouveaux aventuriers se convertissaient en masse et chaque classe honorait son dieu avec une ferveur et une dévotion jamais vue jusqu'alors. Le nombre de fidèles allait croissant ainsi que les pouvoirs divins. Cependant, l'équilibre était très fragile ! L'équité entre les dieux, symbolisée jusqu'ici par les douze quartiers de l'horloge de Xélor, était menacée. En effet, l'afflux de fidèles attisait la convoitise de Rushu. Ce démon majeur voulait convertir des âmes lui-aussi, posséder des créatures à son image et convertir des fidèles...

[635] Du côté de Brâkmar : Les partisans voyaient là un moyen de renouer avec leurs origines. Le cartel des 3 têtes dirige la cité [Erreur, Oto défait le Triumvirat quelques années avant 635 et la réouverture au reste du monde de la Cité Pourpre]. Ils avaient chacun été élu par leur disciples. Domen était la tête du parti de Brumaire, on ne connaissait pas le nom des deux autres [Kalfen pour Hécate et Ralgen pour Djaul]. Oto Mustam était le représentant le plus visible du parti de Djaul.

[635] Du côté de Bonta : Les adeptes s'organisent pour repeupler les villes, rétablir ses défenses, et établir une hiérarchie politique pour la diriger. La milice de Bonta fut créée ; à sa tête Amayiro, maître d'arme et membre du grand conseil. Cette milice avait pour but de défendre la ville des envahisseurs Brâkmariens, mais également de s'occuper de sa sécurité interne. Maimane décida que le village des brigandins ne serait pas neutre mais obligatoirement Brâkmarien ou Bontarien pour garder l'équilibre. Ce fut le début de l'implantation des transporteurs brigandins...

[635] 3 Maisial : Les craintes des dieux étaient fondées. L'ombre de Rushu plane sur Brâkmar. Les actions guerrières se font plus nombreuses que jamais. Bonta de son côté multiplie les actions pour contrer sa rivale de toujours.

[635] 12 Joullier : Apparition de la Foire du Trol dans les Plaines de Cania.

[635] Lethaline Sigisbul, dresseuse hors pair originaire d'Amakna Sud, est recherchée à Astrub... alors même qu'elle officie dans la cité en tant que professeur à l'école de Magie... C'est une ruse étrange de sa part ! Qui sait ce qu'elle prépare... Une rumeur dit qu'elle a été capturée par des Chafers dans les plaines de Sidimote.

## Chapitre XII : Le monde des XII

[636] En l'an 636, les dieux révèlent une nouvelle île aux aventuriers du monde, l'île de Pandala. Les Pandawas prirent la décision de mettre fin à leur vie en autarcie et construisent un pont reliant Pandala au continent et leur déesse, Pandawa, accède désormais au Panthéon Divin.

[636] Le 21 Apéirel 636 : Une Osamodas, mercenaire d'Astrub, fut recrutée pour libérer Uk'Not'Allag. Léthaline Sigisbul, de son nom, mit ses talents au service des démons. Cette crapule de Vil Smisse quant à lui avait choisi des Roublards pour le seconder et les envoya à l'aide des Minotorors dressés par Sigisbul vers la prison d'Amakna. La prison fut prise d'assaut et Uk'Not'Allag fut libéré et escorté jusqu'à la Grande Tour de Brâkmar.

[636] Malheureusement les phénomènes ténébreux s'intensifiaient, les créatures engendrées par Otomaï deviennent incontrôlables et Otomaï fut forcé de dévoiler son île aux aventuriers du monde des XII afin d'implorer l'aide des aventuriers d'Amakna.

Source : Elskink <http://kin-mes.forumactif.us/t658-genese-l-histoire-du-monde-des-xii>

*Kaiser, et les fragments fallistos quadraforce.*

Apparemment, la première dynastie des dragons porcs a pris fin après l'épisode de la folie de l'empereur. Otomaï, inquiets de l'extinction de la race en raison de problèmes possibles qui pourraient se produire à l'écosystème Kaiser a décidé de cloner donnant lieu à la seconde dynastie du Dragon Cochon qui ne sait rien à propos quadraforce, peut-être à cause de cette Hogmeiser avaient facilement accès à des fragments.

Kaiser est devenu fou après avoir rompu la tradition familiale de seulement protéger les fragments sans les toucher, sa curiosité l'a amené à devenir fou à cause de leur puissance et le résultat a été l'extinction de la race des dragons et des porcs destruction bonkaida du village.

Le village a été habité par la tribu Taye xelor Aj, connu pour être le meilleur marteau des forgerons existé, les Xélors un fragment trouvé dans les restes du dragon après la bataille qui a eu lieu, le chef du village xelor pour réaliser la puissance émanant du fragment a décidé de le cacher pour éviter les problèmes futurs.

Lors de la reconstruction du village chef tribal Aj Taye a décidé de créer un village séparé appelé Fallistos afin de préserver le secret de certains le fragment étrange. Des années plus tard son village a été attaqué par le roi Bwork et ses troupes, les quelques survivants, rempli de haine dans leurs cœurs, a décidé d'utiliser la puissance du fragment de venger leurs proches et des camarades tombés au combat, et a fini par devenir fou. Ils n'ont pas réussi à atteindre son objectif de vengeance et de peu de temps après la sanglante bataille a décidé de se cacher dans le sous-sol, en prenant le quatrième fragment qui reste caché jusqu'à ce jour.

Rushu :

#### **Famille:**

Rushu avait des frères qu'il a tués (le démon de la même chose »- ') le seul frère dont il ne peut pas mettre fin à la vie était un ancien dieu oublié (Merodosiam peu que nous savons). En dépit d'être négligé est donné tel que mentionné dans certains rares fichiers qui Merodosiam était un dieu à une tête de fer et détruit par inadvertance la barrière entre le monde des démons et le monde des dieux (plus tard il avait signé un pacte pour empêcher démons errent librement dans notre monde).

#### **L'endroit où les démons vivent, Shukrute:**

Rushu n'était pas le premier ni le démon deuxième à être déclaré roi des êtres abyssaux, mais le troisième, le roi démon premier était rien de moins que Sram (oui, Dieu), le second est inconnue, mais certains chercheurs soupçonnent a Merodosiam été le règne de son frère et est actuellement Rushu. Ses champs sont compris à environ Shukrute et les lieux où vivent les démons et ils doivent tous respecter et servir Rushu (sauf pour ~~les démons qui vivent dans le monde des douze~~ et les démons qui peuplent l'échelle des heures, ils sont considérés comme des traîtres ayant fui la tyrannie de Rushu et a juré de servir Xélor).

#### **D'autres types de démons:**

Il y a aussi un genre un peu particulier de démon existe, ils sont connus comme Fab'uritus. Ces créatures ne sont rien moins que les démons emprisonnés dans les bras de la peine que pour son maître, un exemple peut être vu dans le Wakfu anime, l'rubilax, un démon qui a été emprisonné pour Goultard une épée qui plus tard a été donné à son disciple Tristepin.

#### **Parce que Rushu pas monté au panthéon?**

Très simple, parce qu'il n'était pas mal (comme beaucoup le pensent) de toute façon dans le panthéon du monde de douze il n'y a pas ce type de restriction, la vraie raison de Rushu ne pouvait s'élever au panthéon de douze du monde c'est parce qu'il n'a pas le niveau de puissance ou le nombre de fidèles comme d'autres dieux, qui est la même raison que Moon (vénéré comme un dieu par des cannibales sur l'île de la lune) et Ougah (loué par le champignon) ne sont également pas partie du panthéon (si ce serait cool de jouer avec un champignon classe Kanibal ou '-')

L'histoire dit que des siècles avant Osamodas créer le monde de douze ans et Xélor écouter les battements de l'horloge divine Rushu ont regardé de loin, il avait un intérêt à se joindre aux six Dofus et de monter au panthéon, mais il a été rejeté par les dieux après avoir annoncé qu'il avait l'intention de dominer le monde des dieux et en faire leur nouveau domicile.

*Remarque: Sram est un démon que Rushu et l'une des principales raisons de son ascension vers le panthéon, c'est que le monde de Dofus doit être un équilibre là où il ya une bonne, il faut aussi être mal.*

### **Rushu divine et l'horloge:**



Une fois rejetée par les dieux Rushu attendant patiemment le jour de la vengeance (le temps pour lui et rien c'est la même chose, le gars ne vieillit pas de la même '-'), ce moment arrive quand la construction finition Xélor de son horloge divine, une horloge divisée dans 11 segments (mois) serait responsable de la documentation tout ce qui se passe dans le monde de douze ans.

Une fois que le monde a été créé, les dieux font un pacte avec Rushu, ils ne comportent pas le monde des démons et des diables dans l'échange n'implique pas le monde des douze, la raison de cette affaire est très simple: Un affrontement entre les dieux et le roi des démons sûrement finir avec le monde de douze ans.

Une décennie [9 ans] s'est écoulée et Rushu demanda aux dieux d'être acceptés dans le panthéon et de nouveau rejeté sa demande, prise par la fureur du roi démon utilise presque toute sa puissance et l'horloge sonne un coup, divine la puissance destructrice des rayures d'attaque horloge et il finit par l'ajout d'un douzième mois de l'année, décide alors de créer des gardes Xélor pour prendre soin de chaque mois et de suivre ainsi les activités du roi démon dans le monde de douze ans, son seul problème n'est pas le contrôle du douzième mois, cela appartient à Rushu diable, et il attribuait son decendre la protection la plus fidèle du mois (Décembre), ce démon est Djaul son meilleur soldat.

*À propos de Djaul Je parlerai plus tard, plus précisément dans le poste Décembre sur la protection du mois.*

### **Le culte de Rushu et ses disciples:**

Les dieux obtenir le pouvoir par le biais de leurs adorateurs, la forme la plus commune est de perdre les fidèles à rejoindre les rangs de Brâkmar.

Brâkmar Rushu est le maître-autel, lorsque vous affilié à l'alignement de Brâkmar Rushu donc être l'adoration de Dieu, et oubliant son lui faisant perdre un peu de puissance, Rushu tire parti de ces nouveaux adeptes d'amasser plus de puissance et un jour déclarer la guerre aux dieux en ouvrant des portails dans le monde de Shukrute douze ans et amenant ses troupes démoniaques ici.

#### **Brâkmar:**

Comme je l'ai mentionné, Brâkmar est une ville qui sert d'autel à Rushu, il a été construit très rapidement, du jour au lendemain après Rushu soulevé le premier temple pour le culte. Grâce à la puissance de Dieu et aussi regarder la sienne, il a construit la ville en une nuit et trois jours de Brâkmar était plein d'aventuriers qui ont décidé d'abandonner leurs dieux et après que le roi des démons.

Les deux meilleures acquisitions étaient Rushu brumaire et Hécate, protecteurs des mois de Novembre et Juillet, respectivement. Une partie de la puissance obtenue par ces nouvelles recrues ont reçu Djaul, le protecteur du mois de Décembre.

#### **Oto Mustam:**

Entre 0 et 26, recherche pour Rushu d'autre alternative possible pour mener à bien leurs plans, car ils ont été ruinés, puis le roi des démons à sa recherche pour l'âme des choses les plus mauvais, cruel, noir et d'autres dans le monde de 11 ans, après un certain temps à chercher, il a finalement trouvé son âme à la recherche d'un enfant appelé Oto Mustam.

Son âme est assimilé à un démon en termes de cruauté et la seule différence entre Oto et un démon, c'est qu'il a un corps humain, Rushu commence à apparaître dans les rêves de l'enfant parle à son maître et que quand il grandir pour devenir le commandant de ses troupes quand il a mis en place dans le monde de douze ans.

*La mission est la Mustam Otto: 11 transformer le monde d'un lieu décent pour l'arrivée de Rushu.*

#### **Goultard et Rushu:**

Eh bien, comment peu de gens savent est un demi-dieu Goultard pourquoi il a tant de pouvoir et ne semble pas à l'âge au fil des ans, son père est le dieu lui-même la PIO et sa mère a été appelée Cabotine.

Qu'est-ce qu'ils ont tous les deux à faire?

Comme mentionné dans le DOFUS MANGA 8, Rushu réalisé avec l'aide de jumeaux humains ouvrir un portail pour l'invoquer démoniaque et à travers elle en 1000 (en milliers) démons Shukrute directement à partir du monde physique, mais ces démons sont vaincus facilement et rapidement et que leurs âmes piégées dans armes (l'un d'eux est rubilax0. Une des personnes qui ont participé à cette bataille a été lui-même Goultard, celui qui emprisonné Rubilax l'épée qui est maintenant utilisé par Tristepin.

Vers l'anime, la deuxième saison de Wakfu est parlé d'un Goultard reçu de l'aide des dieux, afin de gagner Rushu, c'est la première fois que je mentionner que Rushu est apparu dans sa forme originale.

Mille ans plus tard, était dans Wakfu, Yugo et ses amis sont transportés à l'Shukrute et de briser l'alliance faite entre les dieux et les démons.

Par conséquent Rushu décide que le pacte est terminé et retourne à concevoir votre plan pour ouvrir un nouveau portail à l'autre et encore une fois envahir le monde avec ses forces démoniaques, avec l'aide de Qilby, responsable de la fin de Selatrops que lesdits la découverte de nouveaux mondes et les secrets de l'univers étaient plus importants que leur race, le roi des démons a ouvert un nouveau portail et a commencé une nouvelle invasion.

Venir et Rushu Goultard se sont affrontés à nouveau, et le roi des démons utilisés sous leur forme originale dans la bataille. Après une lutte longue et âpre, Goultard Rushu lancé avec succès à travers le portail que le diable avait ouvert, puis fermé la porte.

#### **La crainte de Rushu:**

Malgré toute sa puissance et la taille de Rushu ont une peur terrible de chats (oui chats Oo) dans un épisode de la deuxième saison de Wakfu, le chat Remington Smiss (fils du créateur de la Roublard clan) saute dans la face de Rushu et le roi des démons a une attaque de panique.

#### **Le repentir de Rushu:**

Enfin, parlons pourquoi Rushu veut mettre fin à l'alliance avec les dieux:

Tout le monde sait que les démons envie de tuer, piller et détruire. Et Rushu n'est pas différent des autres, le gros problème est maintenant que les démons n'ont plus à détruire ce qu'il s'est débarrassé de tout dans votre monde et deviennent très contrarié à ce sujet, en dépit d'un tournoi où vous vous battez pour la mort de nombreux démons sont s'ennuyer et attendre que le jour où l'alliance est rompue et ils peuvent casser dans notre monde et ont tout détruit ici.

**Steamers :** Ancienne civilisation longtemps disparue qui fit sa réapparition en Juinssidor 642 après que des fouilles archéologiques eurent permis de découvrir un sanctuaire. Le culte se renouvela, essentiellement composé de Sufokiens qui veulent renouer des liens avec leur passé. Ce nouveau culte a pour ambition d'améliorer encore un peu plus sa maîtrise de la technologie, ou plutôt de la technomagie (« savant mélange d'expérimentation audacieuse, de mécanique incertaine et de magie maritime, le tout enveloppé de grands nuages de vapeur... sans oublier une petite touche divine, un peu d'huile pour graisser les rouages, et une petite pincée de sel ». En combat, les Steamers se servent de la technomagie pour construire des tourelles de guerre qu'ils font évoluer en fonction de la situation. Ils emploient également des techniques ancestrales fondées sur leur lien privilégié avec l'Océan.

Les Steamers sont également des explorateurs dans l'âme ; on compte dans leurs rangs nombre de navigateurs, cartographes et autres capitaines. Curieux, optimistes et obstinés, « les Steamers sont de véritables mariventeurs au regard tourné vers le large. Les mauvaises langues ajoutent qu'ils marchent en crabe, qu'ils sentent la Greu-Vette, qu'ils sont allergiques à la rouille et qu'ils sont sujets au mal de terre »... Maîtres de la vapeur, ils sont capables d'animer des machines et des outils.

**Conseil de la Mer de Sufokia :** Siège dans une salle à l'intérieur du sanctuaire Steamer, dirigé par **Victorie Penk** [13,26] ; son trésorier est **Vasca Degamo**

**Temple Steamer :** Immergé sous un îlot rocheux au large la Cité, le sanctuaire Steamer est accessible par un sous-marin tout juste sorti des ateliers Steamers. L'engin a été construit sur le modèle de l'ancien **Vaisseau des Anciens** présent dans le temple (un second sous-marin navigue dans les eaux de la rivière Kawaii,

permettant de rejoindre le temple depuis Amakna. Le sanctuaire contient un réfectoire où ne sont servis que des produits de la mer (beignets de greu-vette, têtes de Pichon au court-bouillon...)

Grand Oktapodas : Kralamoure Divin protecteur des Océans (en réalité = Osamodas)

**Viktorie Penk [13,26]**: Première dame de Sufokia, elle dirige le **Conseil de la Mer** qui administre la cité, arbitre les conflits et gère les relations avec les régions voisines. Surnommée « la dame de cuivre » par les Sufokiens en raison de son tempérament. Elle prend très à cœur son rôle à la tête du Conseil. Son franc-parler est tempéré par la sagesse de **Jelus Vern**, son mentor. Viktorie a été l'une des premières à suivre la voie des Steamers et veut à la fois préserver et développer l'héritage laissé par les anciens. Intelligente et attachante, elle est appréciée de la majorité des Sufokiens.

**Jelus Vern [26,22]** : Maître du Temple d'Oktapodas, ce patriarche charismatique est le guide spirituel des Steamers, aucune décision du Conseil de la Mer ne peut se prendre sans lui. Jelus aime à conserver une certaine aura mystérieuse autour de son passé dont il ne parle que rarement — bien que celui-ci semble bien rempli. À la fois marin accompli et technomage sans égal, il est également un érudit aux connaissances très étendues — quoiqu'il ne les étale pas. De nombreux ingénieurs Sufokiens le consultent pour des questions techniques et pour lui soumettre leurs inventions. Son tempérament est à l'inverse de celui de sa protégée Viktorie : calme et posé, le maître du temple aime prendre son temps ; il veille toutefois à ce que les choses avancent selon la volonté d'Oktapodas.

**Ada Blablage** : Mathématicienne Steamer qui pense avoir mis au point une machine permettant de résoudre des problèmes complexes — mais elle n'est pas encore au point.

**Pam Chollion** : Supervise les fouilles archéologiques qui ont lieu au large de la baie de Sufokia. Grâce à ses connaissances des cryptogrammes, elle a pu déchiffrer une inscription présente dans le sanctuaire d'Oktapodas, ce qui lui a permis de révéler l'existence d'un ancien tunnel immergé. C'est en explorant des salles reliées à ce tunnel qu'elle a découvert des vestiges datant de l'époque des gens de la mer. Appuyée par le **Conseil de la ville**, elle a aussitôt mis en place un chantier de fouilles. Très respectée de la communauté sufokienne, elle peut se montrer très autoritaire mais sait faire preuve de diplomatie quand la situation le nécessite. « Sévère mais juste », c'est ainsi que la décrivent la plupart de ceux qui vivent avec elle.

**Estave Guiffel** : Considéré comme un visionnaire malgré sa mauvaise vue, Estave Guiffel est un ingénieur des plus prometteurs. Il aime travailler le métal, concevoir de grands projets et compte bien ériger un jour des monuments à la gloire des Steamers. L'ingénieur participe aux fouilles archéologiques supervisées par **Pom Chollion** et espère découvrir parmi les vestiges des plans ou d'antiques machines construites par les gens de la mer. Idéaliste, rêveur et optimiste, il est convaincu que la technomagie va résoudre tous les problèmes, et qu'elle apportera une nouvelle ère de progrès et de prospérité.

**Vasca Degamo** : Ronchon, pragmatique et économe, cet ancien capitaine de navire marchand est un gestionnaire hors-du-commun. Il est le trésorier du **Conseil de la Mer**, et le responsable de l'approvisionnement sur le site archéologique. Les ouvriers redoutent ses colères mais ils lui font entièrement confiance : c'est grâce à son intransigeance qu'ils peuvent travailler dans de bonnes conditions, et avec le meilleur matériel ; il fait appel quotidiennement à des récolteurs indépendants pour renouveler ses stocks de ressources.

**Mage Hellan** : Ce vieux Steamer à la barbe blanche est l'astrologue le plus réputé de Sufokia. On prétend qu'il aurait annoncé la découverte du sanctuaire d'Oktapodas plusieurs mois à l'avance. Il aurait également prédit la naissance d'un Bouftou à deux têtes, de grands travaux de rénovation sur l'île des Wabbits, le retour d'un ancien cartographe complètement fou et une flambée du prix de la Greu-vette frite. Interrogé au sujet de ces futurs événements, on dit que l'haruspice **Acidrik Fenlapanse** aurait contemplé le fond de sa chope. Quant à la voyante **Yova Etna**, elle a haussé les épaules d'une manière énigmatique, non sans avoir exigé au préalable d'être payée pour ses lumières. Le Mage Hellan emploierait régulièrement des aventuriers pour lui ramener un ingrédient indispensable à ses prédictions.

**Commandant Costaud** : Ce personnage imposant est le commandant de la flotte sufokienne. Responsable de la cité, il déteste les pirates, les bandits, les tire-au-flanc et les Raul Mops. On raconte qu'autrefois, Costaud était un matelot chétif, embarqué à bord d'un navire de guerre. Il serait devenu la mascotte de l'équipage à cause du bonnet rouge qu'il ne quittait jamais. Depuis, le commandant a bien changé. Ses

biceps ont triplé de volume, il s'est laissé pousser la moustache et ne porte plus son bonnet, sauf en privé. Le commandant Costaud lutte activement contre les bandits qui hantent le territoire au nord de Sufokia. Il emploie tous les jours des aventuriers pour nettoyer la région.

**Roukerol de Nerouz** : De jour comme de nuit, en hiver comme en été, quels que soient le sens du vent et la température de l'eau, il existe une constante à Sufokia : s'il y a quelque chose de cassé, Roukerol peut le réparer. Et s'il n'y a rien de cassé, il y a toujours quelque chose à améliorer. Roukerol de Nerouz est une célébrité parmi les Steamers : c'est lui qui a mis au point le scaphandre le plus populaire parmi les plongeurs. Il s'est inspiré de plans découverts dans le temple d'Oktapodas. Roukerol est un éternel insatisfait, aussi travaille-t-il en permanence sur de nouveaux prototypes. Roukerol est prêt à enseigner l'art du bricolage à ceux qui souhaiteraient apprendre les bases du métier.

**Docteur Hou** : Tirdas Hou n'est pas un Steamer mais un Hibou des plumes à la tête. Cet érudit n'est pas seulement docteur en littérature, il est aussi mathémagicien, bibliothécaire et archiviste officiel de Sufokia. Expert en métaphysique temporelle, ses débats avec le **Mage Hellan** durent souvent jusqu'à l'aube, ce qui ne semble pas gêner le Docteur Hou qui, en véritable oiseau de nuit, a l'habitude de veiller tard. Les rayons de la bibliothèque sont plutôt bien fournis, notamment par l'intégrale des fragments retrouvés d'**Acidrik Fenlapanse**.

**Rita ?** : Chargée de l'entretien des submersibles par le **Conseil de la Mer**.

**Jak Moyal & Ozen** : [17,28] Ces deux scaphandriers sont les meilleurs plongeurs de Sufokia. Avant de se convertir au culte d'Oktapodas, ils exploraient en apnée les hauts-fonds de la baie, à la recherche de perles et de coraux. Grâce à la technomagie, ils peuvent maintenant descendre à de grandes profondeurs et surtout rester immergés plus longtemps. Ils s'apprécient beaucoup mais se livrent une compétition féroce et se lancent des défis à la moindre occasion ; c'est à celui qui sautera le plus loin du plongeur, qui ramassera le plus de coquillages, qui engloutira le plus de beignets de Greu-Vette. Cette lutte perpétuelle épuise leur entourage, alors que les deux Steamers semblent prendre un malin plaisir à s'affronter. Jak Moyal est très occupé, il n'est donc pas possible de le rencontrer ; il effectue de longues plongées aux alentours des sites de fouille et a l'intuition que quelque chose se passe sous les eaux... Ozen se moque de cette récente obsession, la mettant sur le compte de l'ivresse des profondeurs...

**Mérydes** : Gardiens des Jours

Inglorium = sphère des Dieux dans le Krosmoz ?