DOFUS MONSTER

- NOMEKOP LE CRAPOTEUR -

oTTami
+ Régis Hautière

ankama



C'EST CHOUETTE, LES BANDITS !

QU'ILS APPARTIENNENT À L'HISTOIRE OU À LA LÉGENDE, LE RÉCIT DE LEURS MÉFAITS EST SOUVENT AMUSANT, PARFOIS TERRIFIANT, TOUJOURS PASSIONNANT.

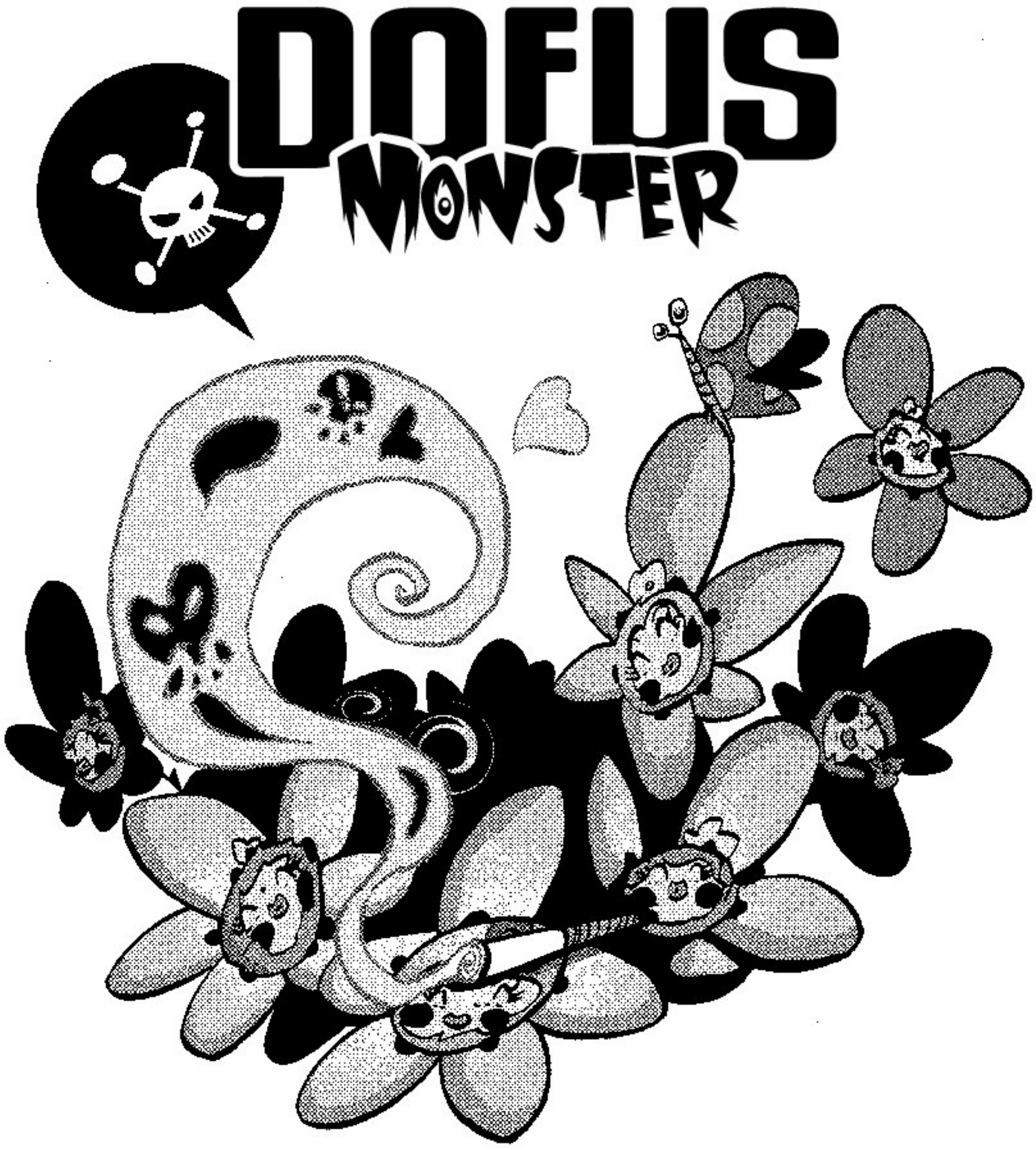
BIEN SÛR, TOUS LES BANDITS NE SE VALENT PAS. IL Y EN A QUI SONT PLUS SYMPATHIQUES QUE D'AUTRES. IL Y EN A MÊME QU'ON AIMERAIT AVOIR POUR COPAINS : LES TRUANDS AU GRAND CŒUR, COMME ROBIN DES BOIS OU JACK SPARROW.

IL Y EN A AUSSI QU'ON ADMIRE. LES ARISTOCRATES DU CRIME, LES PRINCES DE LA VOLTIGE, LES ROIS DE LA CAMBRIOLE QUI, TEL ARSÈNE LUPIN, OPÈRENT AVEC PANACHE.

ET PUIS, IL Y EN A AUXQUELS ON PARDONNE BEAUCOUP, PARCE QUE LEUR PARCOURS CRIMINEL EST TEINTÉ DE ROMANTISME. AINSI ÉTAIENT BONNIE AND CLYDE.

IL Y EN A ENFIN QU'ON ESPÈRE NE JAMAIS CROISER. DES BANDITS DONT L'ÂME EST AUSSI NOIRE QUE LE FOND D'UN PUITS PAR UNE NUIT SANS LUNE. DES BRIGANDS DONT LE CŒUR EST PLUS FROID QUE L'HIVER CANADIEN ET DONT LES PENSÉES NE CHARRIENT QUE RANCŒUR, HAINE ET AMERTUME. CEUX-LÀ ONT BIEN SOUVENT ÉTÉ ABÎMÉS PAR LA VIE ET CACHENT EN LEUR FOR INTÉRIEUR UNE DOULEUR PLUS GRANDE ENCORE QUE LA COLÈRE QUI LES ANIME.

NOMEKOP LE CRAPOTEUR FAIT PARTIE DE CETTE DERNIÈRE CATÉGORIE. NOUS ALLONS VOUS RACONTER POURQUOI...



NOMEKOP LE CRAPOTEUR

SCÉNARIO : RÉGIS HAUTIÈRE
DESSIN : OTTAMI




IL ÉTAIT UNE FOIS...
AH NON !
PAS CELLE-LÀ !

COMMENT ÇA « PAS CELLE-LÀ » ?!

TU ME L'AS DÉJÀ RACONTÉE, L'HISTOIRE QUI COMMENCE PAR « IL ÉTAIT UNE FOIS ». EN PLUS, ELLE ÉTAIT À MOITIÉ NULLE, J'AIME PAS LES HISTOIRES DE PRINCESSE.

MAIS NON, NE T'INQUIÈTE PAS, ELLE COMMENCE DE LA MÊME FAÇON MAIS C'EST UNE AUTRE HISTOIRE. IL N'Y A PAS DE PRINCESSE DANS CELLE-CI.

IL Y A UN DRAGON ?

EUH... NON, PAS DE DRAGON NON PLUS.

AH... C'EST DOMMAGE PARCE QUE J'AIME BIEN LES DRAGONS.

OUI, EH BIEN ON S'EN PASSERA. CELLE QUE JE VAIS TE RACONTER AUJOURD'HUI PARLE DE L'UN DES PLUS TERRIBLES BRIGANDS QUE CE MONDE AIT CONNU...

NOMEKOP
LE CRAPOTEUR !

IL A UNE ÉPÉE ?

UNE ÉPÉE ? OUI, IL A UNE ÉPÉE. UNE ÉNORME ÉPÉE MÊME. PLUS GROSSE QUE TOUTES LES ÉPÉES QUE TU AS PU VOIR JUSQU'ICI.

COOL !

CONTENT QUE ÇA TE PLAISE. PEUX-TU MAINTENANT ÉVITER DE M'INTERROMPRE SANS ARRÊT ?

BIEN... REPRENONS...

CHAPITRE 1

"IL ÉTAIT DEUX FOIS..."






IL ÉTAIT UNE AUTRE FOIS, DONC, DANS UN PETIT VILLAGE ECAF LIP...
SI JE GAGNE, TU TOUCHERAS MON GRELOT ?

NOMEKOP ! TU CROIS VRAIMENT QUE JE SUIS LE GENRE DE FILLES À TOUCHER LE GRELOT DE N'IMPORTE QUI ?

NON. MAIS JE NE SUIS PAS N'IMPORTE QUI.

ET SI C'EST MOI QUI REMPORTE LES ÉPREUVES, JE DEVIENDRAI MEMBRE DU CONSEIL.

OUI, SI TU GAGNES... MAIS JE TE RAPPELLE QUE TU NE SERAS PAS SEUL SUR LA LIGNE DE DÉPART.

TU SAIS QUE CETTE ANNÉE, ROKKO PARTICIPE AUSSI À LA COMPÉTITION.

PEUH... ET ALORS ? TU CROIS VRAIMENT QUE TON FRÈRE ME FAIT PEUR ?

NOMEKOP !!!

NOMEKOP ! JE SAIS QUE TU ES LÀ !

C'EST LUI ! IL NE FAUT PAS QU'IL ME TROUVE ICI !

ALLEZ ! MONTRE TON MUSEAU !

SALUT ROKKO !

GROIN

GROIN

SALUT. TU AS VU MA FRANGINE ?

ANEMIA ?

GROIN

TU EN CONNAIS UNE AUTRE ?

EUH... NON. PAS VU. ELLE EST PEUT-ÊTRE À LA RIVIÈRE.

MOUAIS...

EN TOUT CAS, SI TU L'APERÇOIS TU DIRAS À CETTE POMME QUE MON PÈRE VEUT LA VOIR.

GROIN GROIN

ET QU'ELLE FERAIT BIEN DE NE PAS TRAÎNER.

GROIN

HUM... JE CROIS QU'IL VAUT MIEUX QUE J'Y AILLE.

OUI...

MAIS JE TE JURE QUE LORSQUE JE SERAI MEMBRE DU CONSEIL, NI TON PÈRE NI TON FRÈRE NE POURRONT PLUS NOUS EMPÊCHER DE NOUS VOIR.

TU AS TROUVÉ TA SOEUR ?

NAN. MAIS J'AI FAIT PASSER LE MESSAGE. ELLE NE DEVRAIT PAS TARDER À RAPPLIQUER.

BIEN. IL FAUT QUE JE LA PRÉPARE POUR LES JEUX.

ANEMIA ?!

JE SAIS, MAIS JE ME SUIS DÉBROUILLÉ POUR QU'ELLE SOIT DÉSIGNÉE CETTE ANNÉE AFIN D'ORCHESTRER LES TIRAGES AU SORT.

IL FAUT MAINTENANT QUE JE LUI EXPLIQUE CE QU'ELLE DEVRA FAIRE POUR QUE LES RÉSULTATS TE SOIENT FAVORABLES.

MAIS... C'EST MOI QUI PARTICIPE AUX JEUX ! ELLE, ELLE NE POURRA PAS LE FAIRE AVANT L'ANNÉE PROCHAINE !

TU VEUX DIRE QUE...

TU NE CROYAIS QUAND MÊME PAS QUE J'ALLAIS PRENDRE LE RISQUE DE VOIR LE HASARD SE METTRE EN TRAVERS DE MON CHEMIN ?!

LES PARTISANS DE BARAKAK AU SEIN DU CONSEIL SONT DE PLUS EN PLUS NOMBREUX. SI JE VEUX RESTER LE CHEF DU VILLAGE, IL FAUT QUE JE GARNISSE MES PROPRES RANGS. TU DOIS DONC ENTRER AU CONSEIL CETTE ANNÉE.

ET POUR ÇA, IL FAUT QUE TU REMPORTES L'ECATHLON.

C'EST QUOI « LES QUAT'LONGS » ?

L'E-CA-THLON.
C'EST UNE COMPÉTITION SPORTIVE ORGANISÉE CHAQUE ANNÉE PAR LES ECAFLIPS. UN GENRE DE TOURNOI SI TU PRÉFÈRES.

ILS SE BATTENT TOUS AVEC DES ÉPÉES ?

CUI CUI

CUI

MAIS NON !

D'ABORD, SEULS LES JEUNES ECAFLIPS EN ÂGE DE DEVENIR ADULTES PEUVENT CONCOURIR. ENSUITE...

... ILS PARTICIPENT À DIFFÉRENTES ÉPREUVES QUI PERMETTENT DE TESTER LEURS QUALITÉS MORALES AUSSI BIEN QUE LEURS CAPACITÉS PHYSIQUES.

PAF

CHAQUE ÉPREUVE PERMET AUX CONCURRENTS DE MARQUER ENTRE UN ET CINQ POINTS. ET, À LA FIN, CELUI QUI A REMPORTÉ LE PLUS DE POINTS DEVIENT LE CHAMPION DE L'ANNÉE ET ENTRE AU CONSEIL ECAFLIP.

DANS TON HISTOIRE, C'EST NOMEKOP QUI VA GAGNER ?

ÇA, POUR LE SAVOIR, IL FAUT ÉCOUTER LA SUITE...

CHAPITRE 2

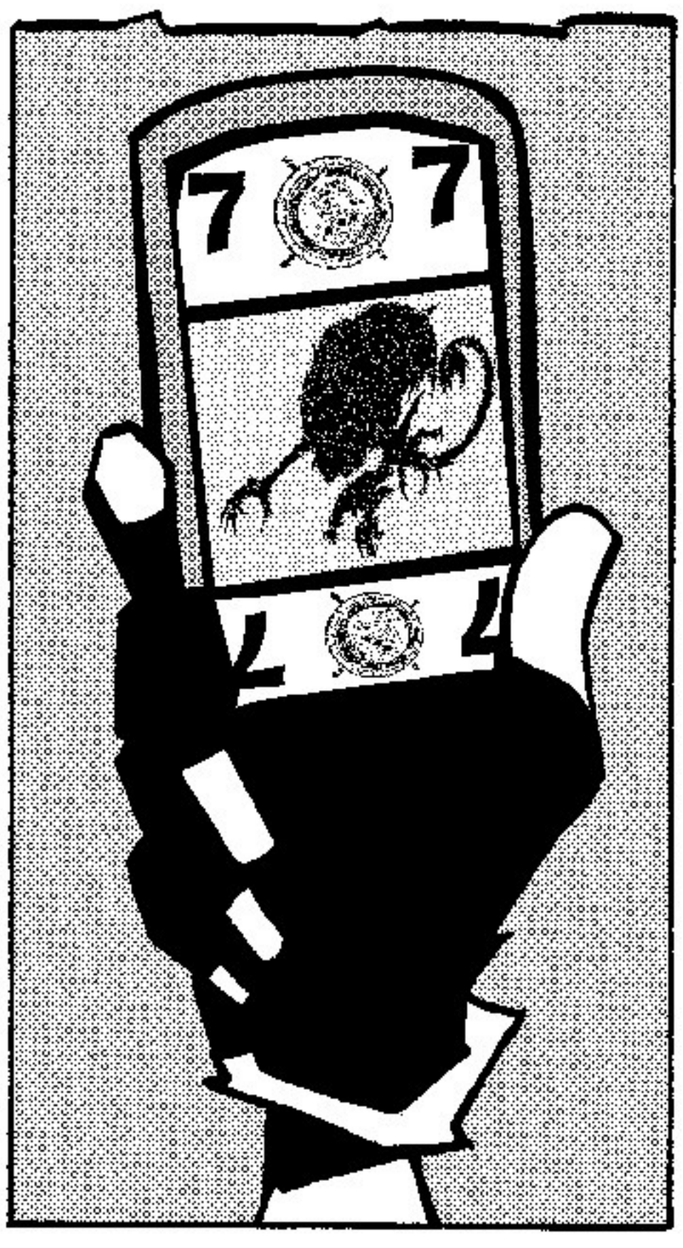
"L'ECATHLON"



D'ABORD, TU DOIS SAVOIR QU'AVANT LE DÉBUT DE LA COMPÉTITION, CHAQUE CANDIDAT DOIT TIRER UNE CARTE DE BONAVENTURE, FAIRE TOURNER LA ROUE DE LA FORTUNE ET LANCER LE DÉ DU DESTIN.

CES TIRAGES AU SORT PERMETTENT DE MESURER LE SOUTIEN QUE LE DIEU ECAFLIP APPORTE À CHACUN DES PARTICIPANTS.

LA CARTE DONNE AU CANDIDAT SA POSITION DE DÉPART POUR LA PREMIÈRE ÉPREUVE.





LA ROUE LUI ATTRIBUE UN OBJET.



LE DÉ LUI INDIQUE LE NOMBRE DE POINTS D'ACTION DONT IL DISPOSE POUR LANCER DES SORTS.

CETTE ANNÉE-LÀ, LE SORT A ATTRIBUÉ À ROKKO LA PREMIÈRE PLACE SUR LA LIGNE DE DÉPART, UNE ÉPÉE MAGIQUE ET VINGT POINTS D'ACTION.

OUAH, LE BOL !!!

GROIN GROIN

EN FAIT, CES AVANTAGES, IL LES DEVAIT SURTOUT À SON PÈRE QUI AVAIT TRUQUÉ LES TIRAGES AVEC LA COMPLICITÉ D'ANEMIA.

QUELS TRICHEURS !

HEUREUSEMENT, POUR COMPENSER, ANEMIA A AUSSI UTILISÉ LES TRUCS DE SON PÈRE POUR DONNER UN PETIT COUP DE POUCE À NOMEKOP.

IL A DONC PU ENTAMER LA PREMIÈRE ÉPREUVE JUSTE DERRIÈRE ROKKO ET AVEC SEULEMENT TROIS POINTS D'ACTION DE MOINS QUE LUI.

ET IL A AUSSI EU UNE ÉPÉE ?

EUH... NON. UN COLLIER DE FLEURS. ANEMIA AVAIT PEUR QU'IL SE BLESSE AVEC L'ÉPÉE.

À MOINS QUE CE SOIT JUSTE PARCE QU'ELLE TROUVAIT ÇA PLUS JOLI. VA SAVOIR... C'EST TOUJOURS DIFFICILE DE DEVINER CE QU'UNE ECAFLIPETTE A DANS LA TÊTE.

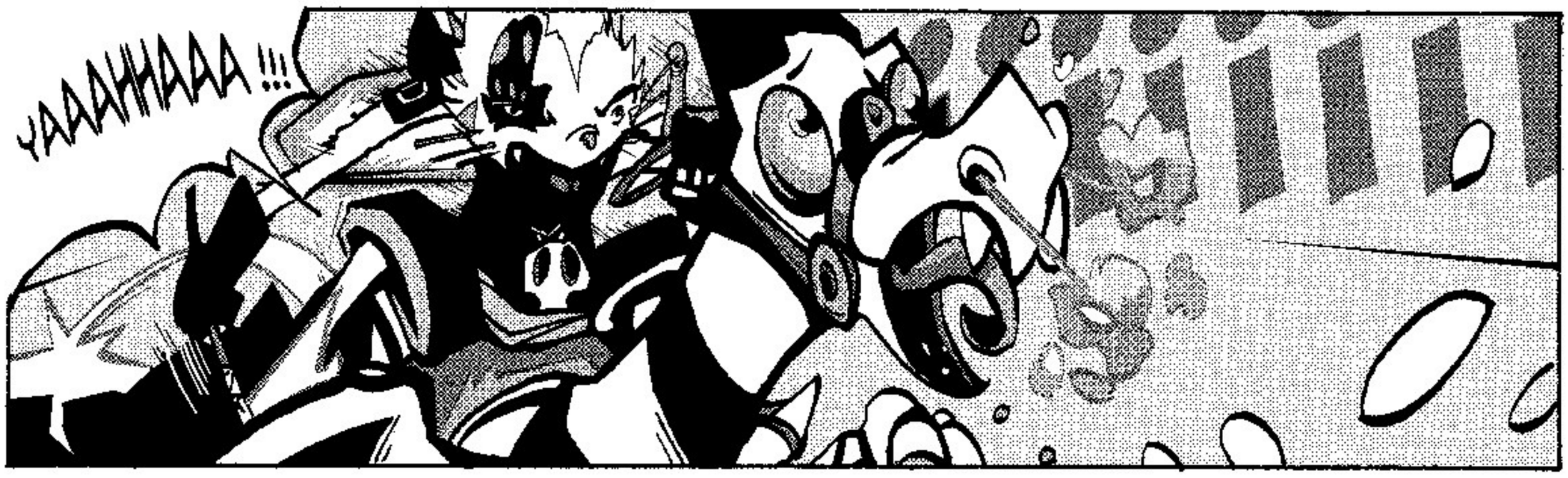
QUOI QU'IL EN SOIT, C'EST CONFIANT EN SON DESTIN ET EN SES CHANCES DE RÉUSSITE QUE NOMEKOP A PRIS LE DÉPART DE LA COURSE DE DRAGODINDES, PREMIÈRE ÉPREUVE DE L'ECATHLON.

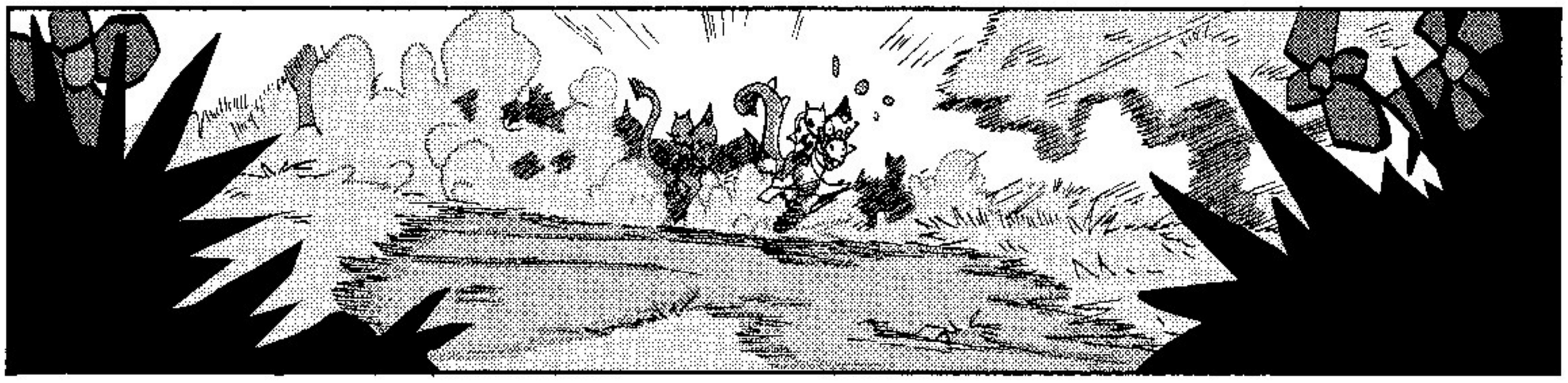
DRAGOCOURSE

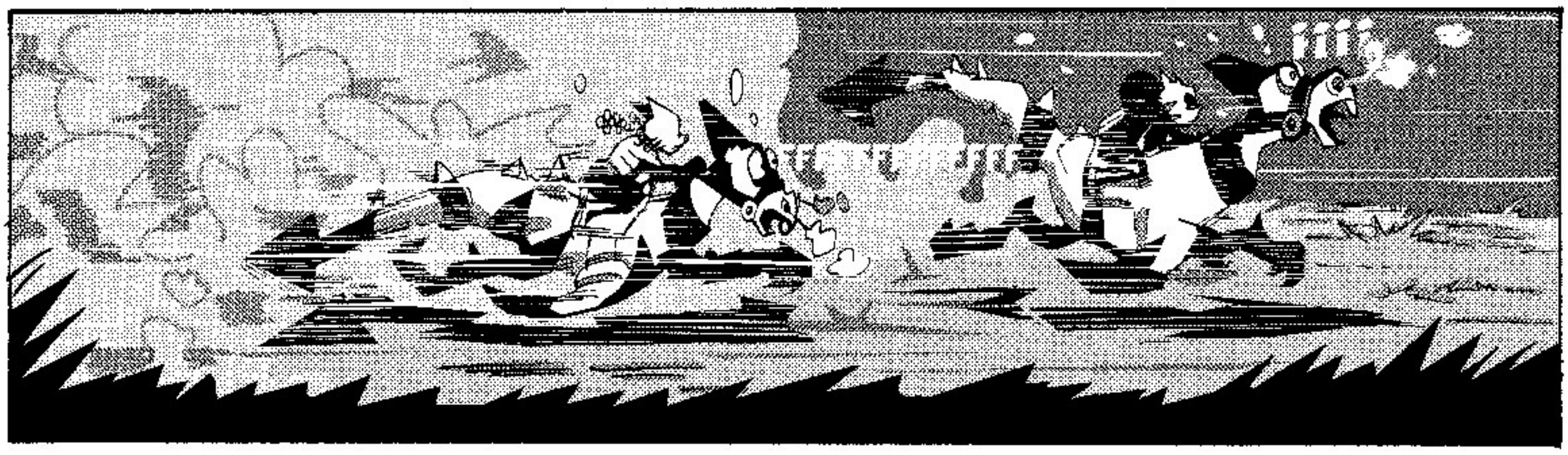
S'IL AVAIT SU CE QUI L'ATTENDAIT, LE PAUVRE...

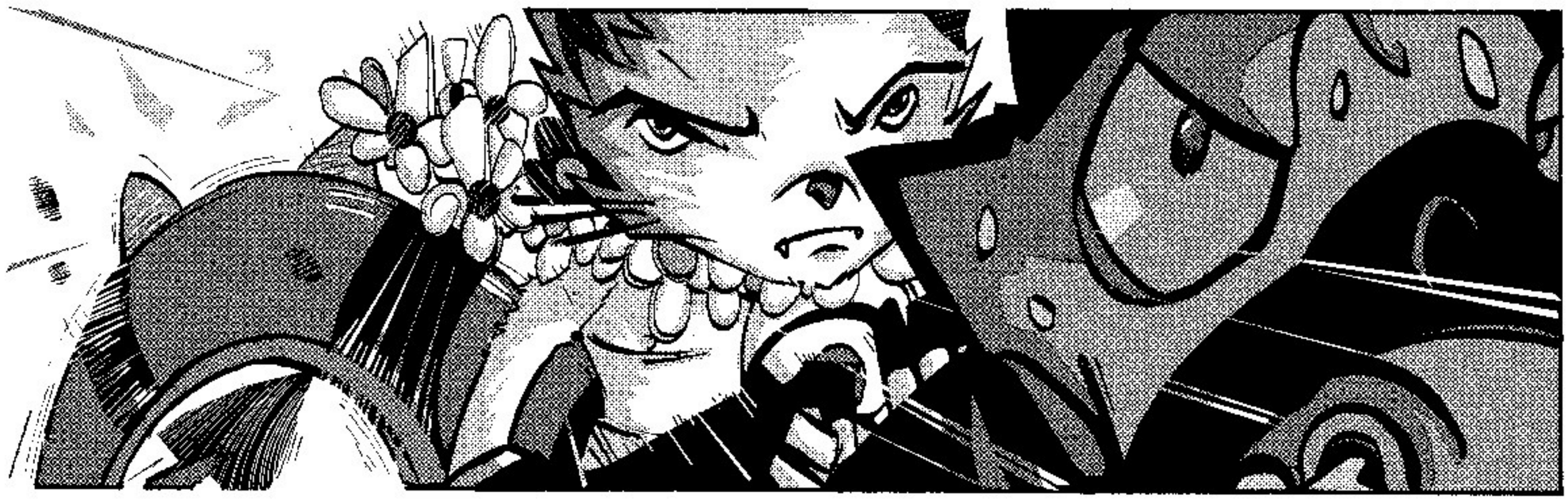
PRÊTS ?

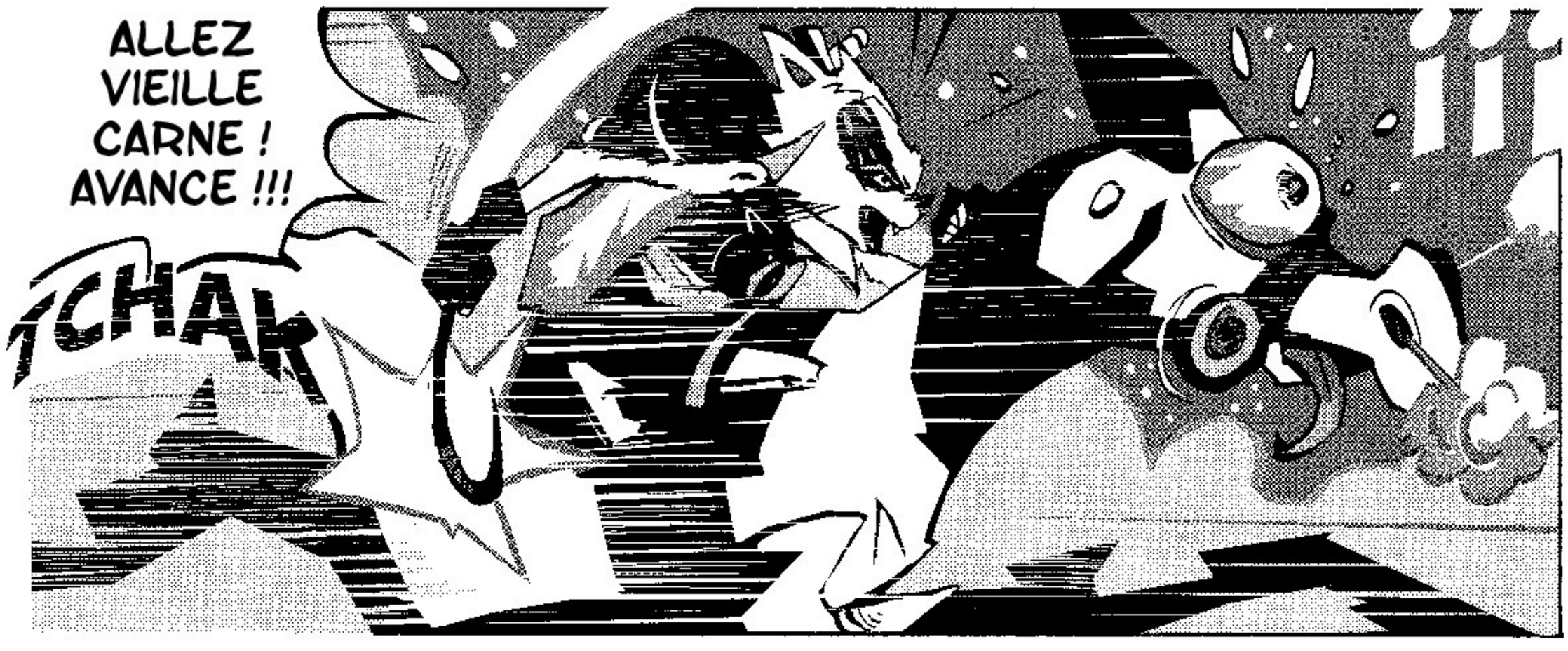
PARTEZ !!!

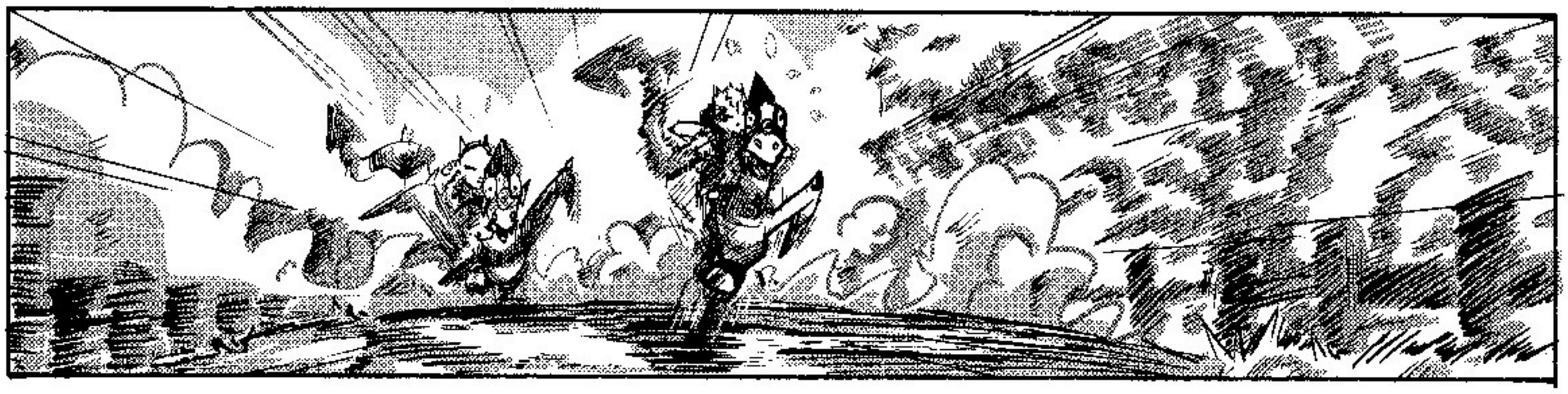

YAAAHHAAA !!!

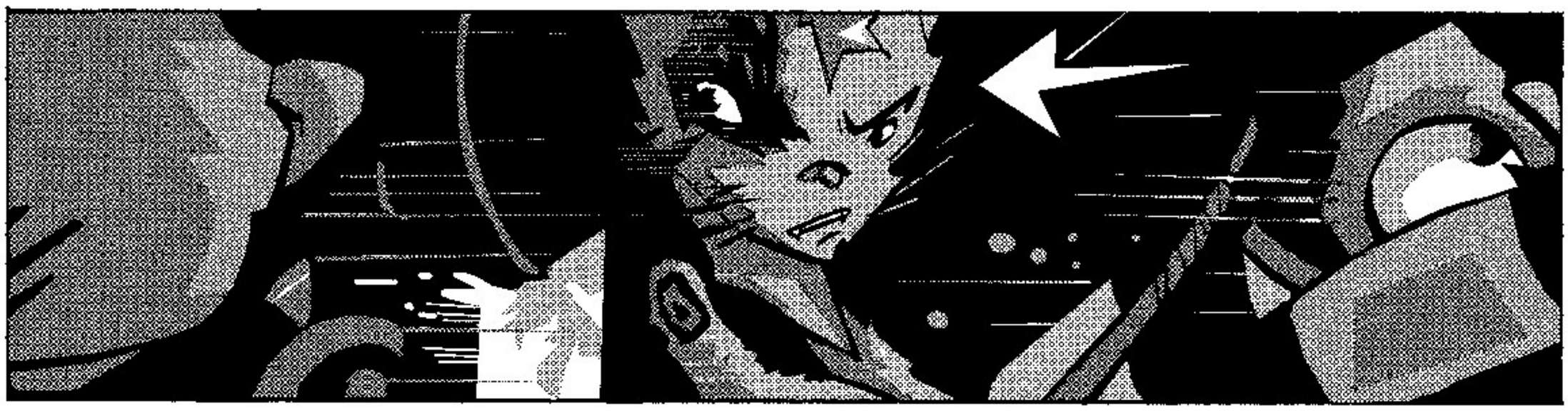






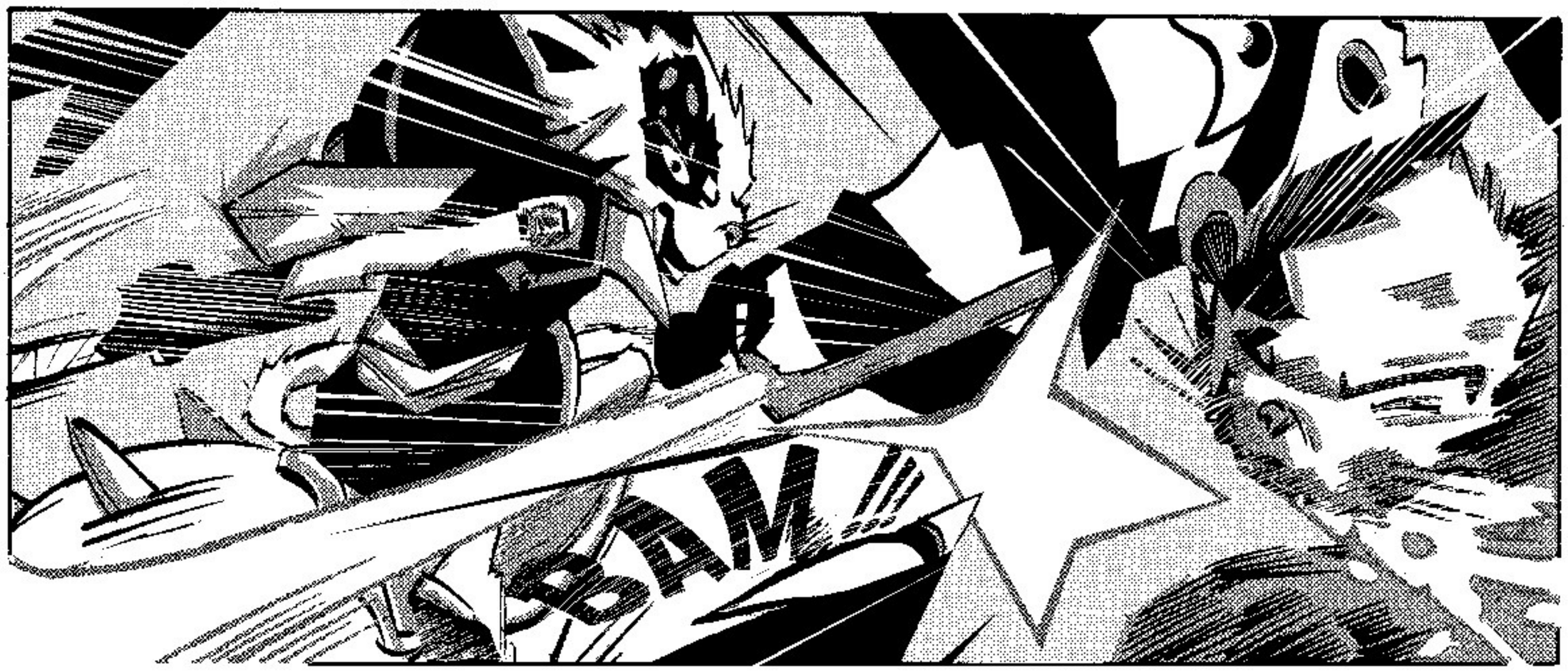

ALLEZ VIEILLE CARNE ! AVANCE !!!
TCHAK






ALLEZ MA BELLE, ENCORE UN EFFORT, ON Y EST PRESQUE ...
TCHAK


C'EST ÇA, APPROCHE ENCORE UN PEU.

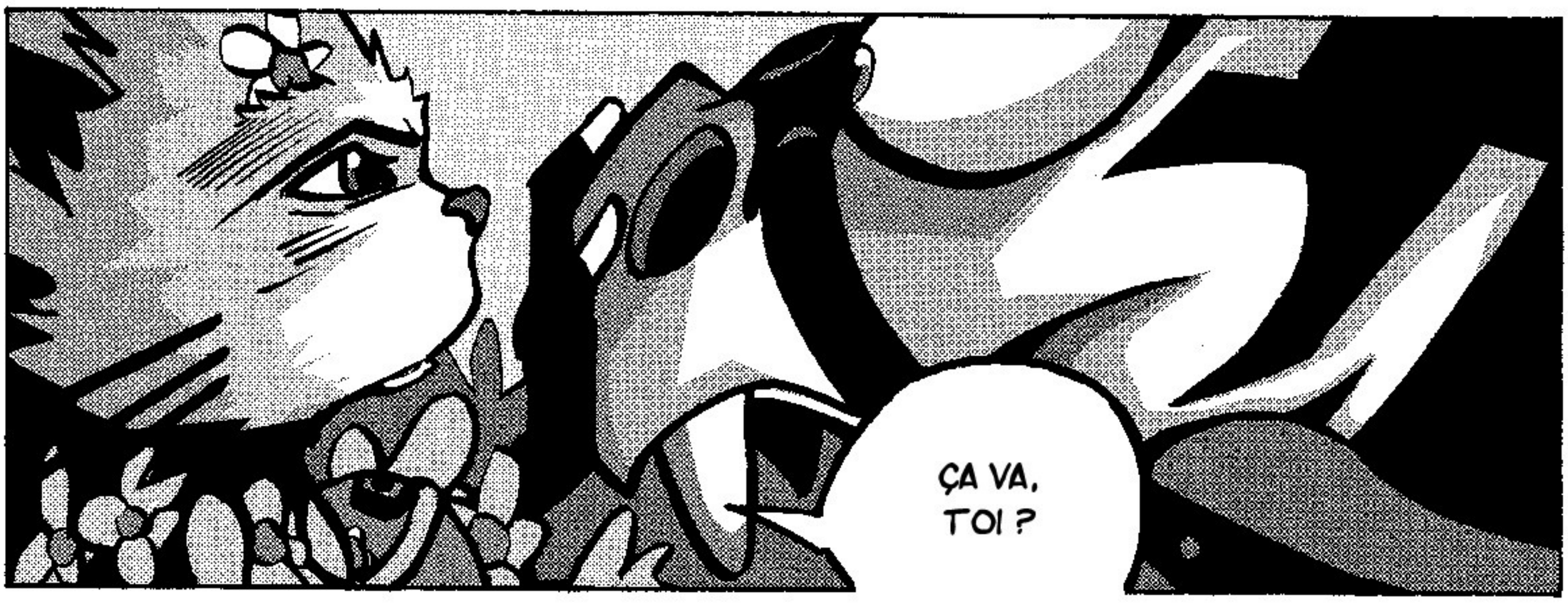

BAM

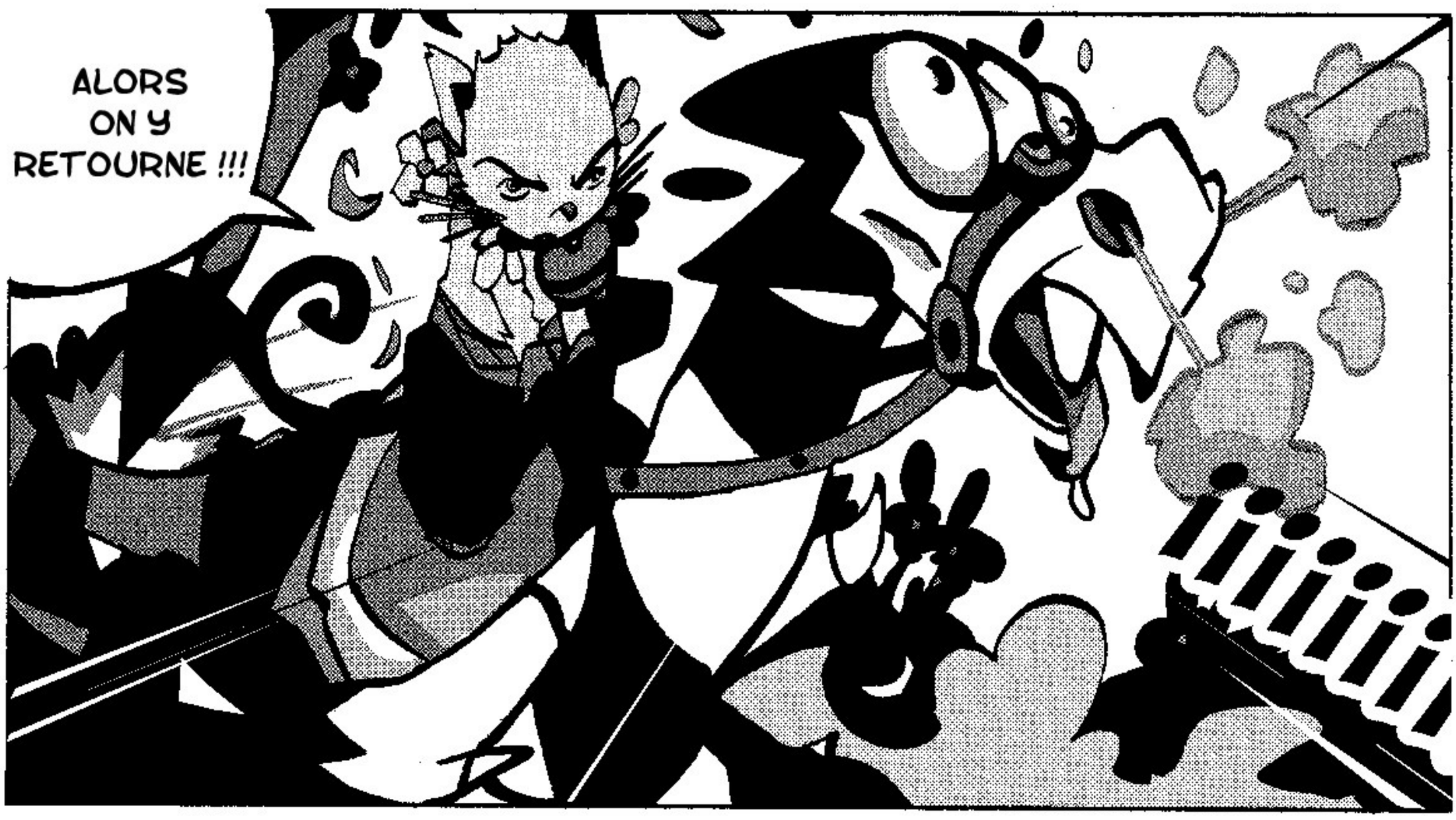
POUF!!!

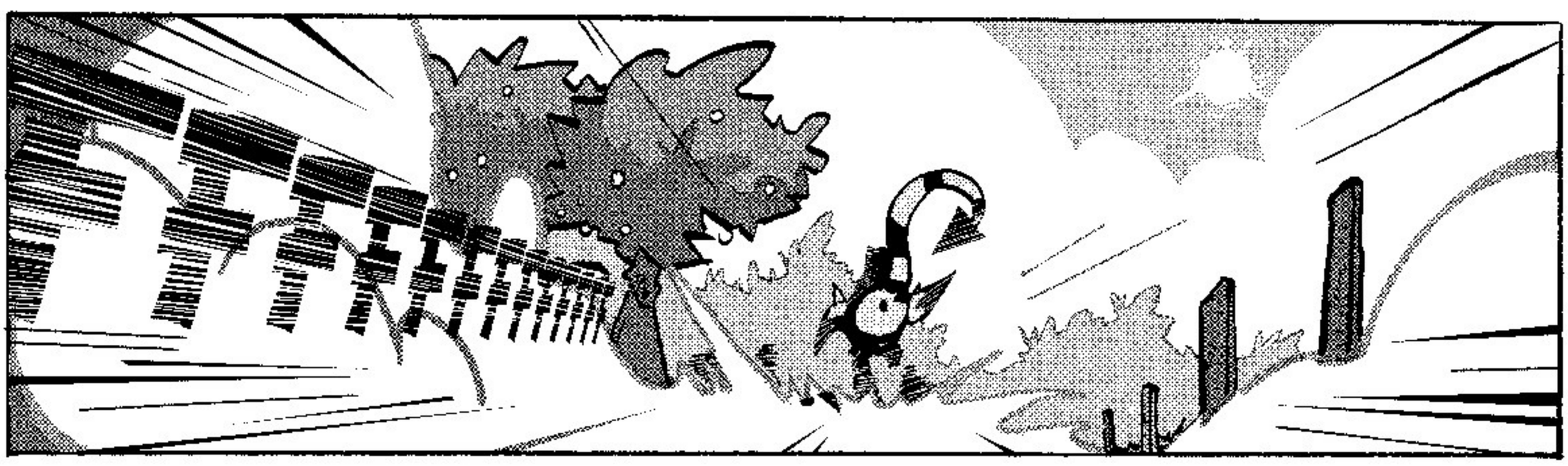
UUUUHHH...

PROFITES-EN POUR CUEILLIR DES FLEURS. ANEMIA ADORE ÇA.


OUCH.


ÇA VA,
TOI ?


ALORS
ON Y
RETOURNE !!!

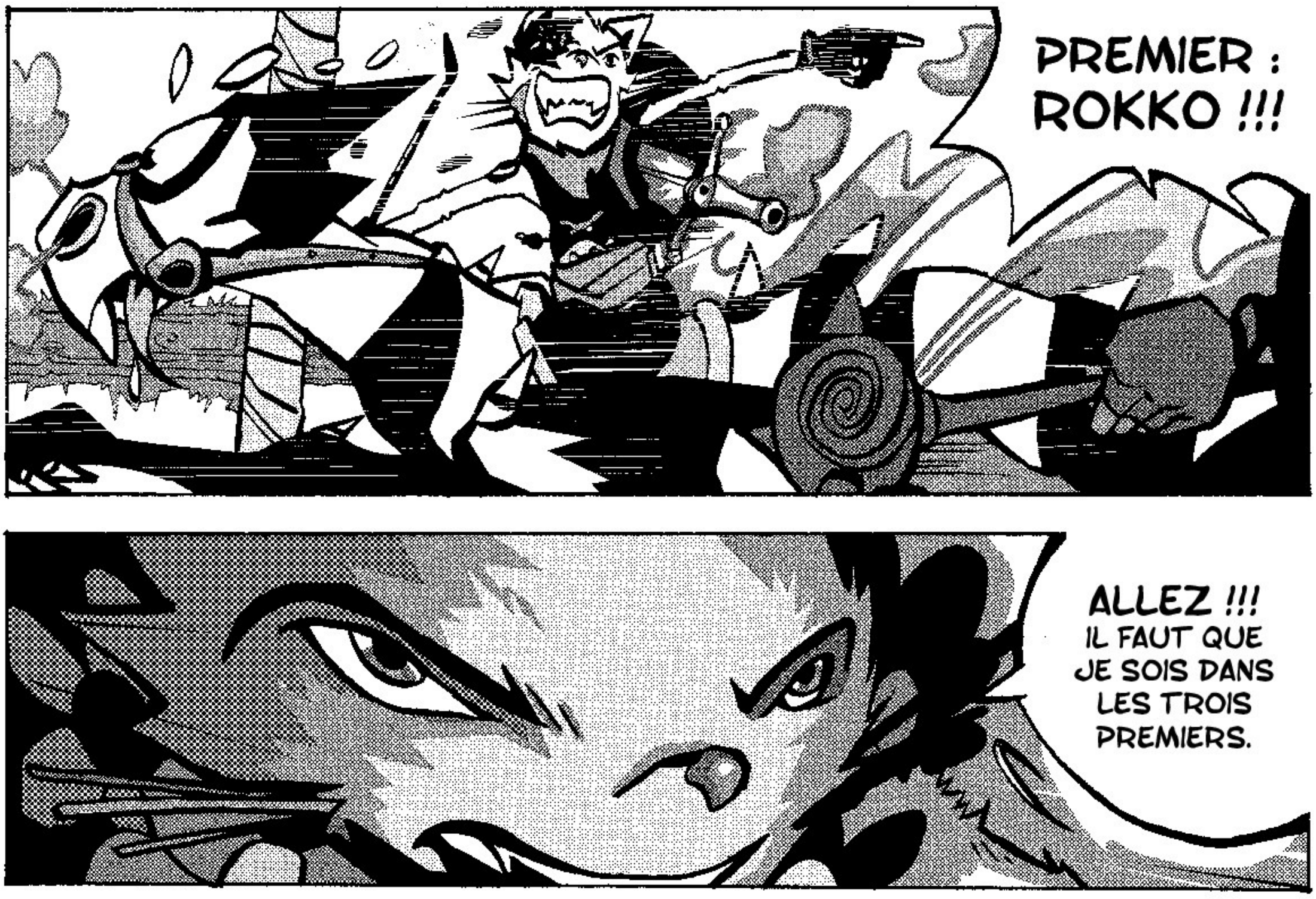


ALLEZ !!
ON PEUT LES
RATTRAPER !!!

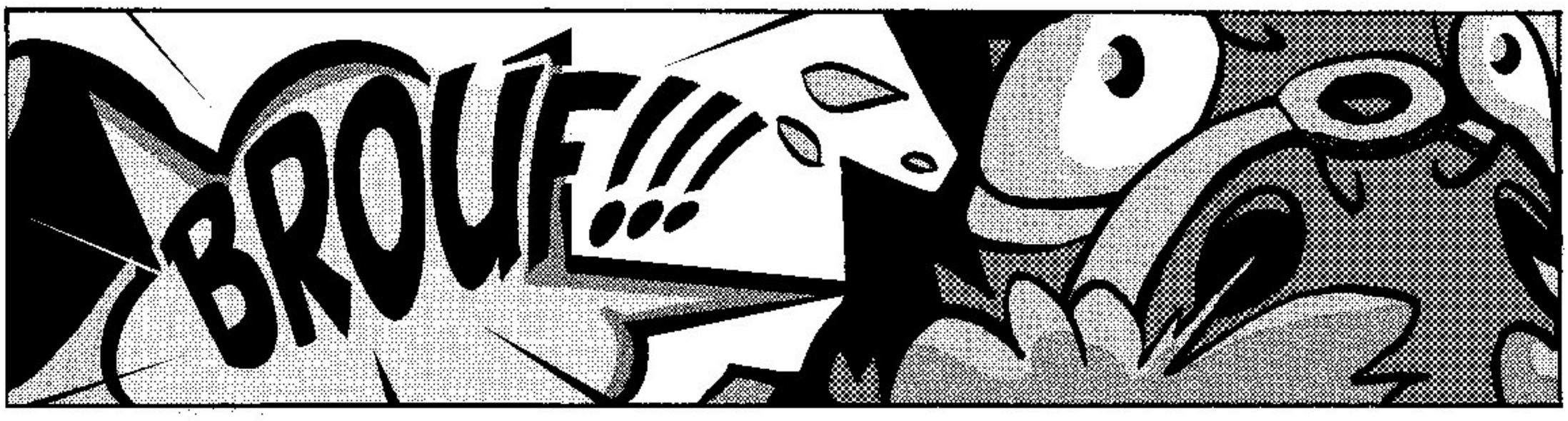
JE VOIS LA LIGNE D'ARRIVÉE !! À MOI LA VICTOIRE !!!

ARRIVÉE

DÉGAGEZ LE PASSAGE !! ILS ARRIVENT !!!

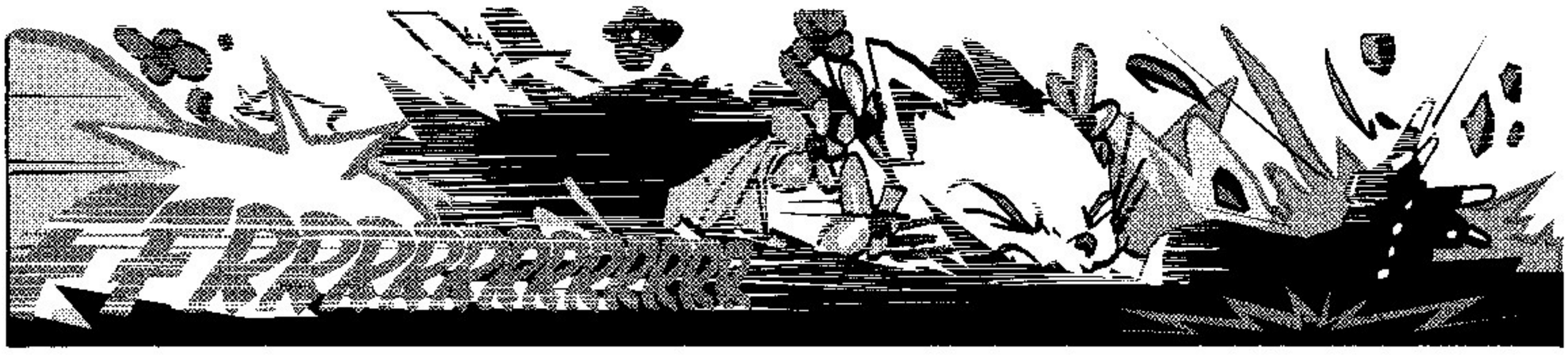

PREMIER : ROKKO !!!
ALLEZ !!! IL FAUT QUE JE SOIS DANS LES TROIS PREMIERS.
DEUXIÈME : AZRACK !!!
ENCORE QUELQUES MÈTRES...
TROISIÈÈÈÈÈME...


BOND DU FÉLIN !!!


BROUF !!!


¡HHHHHHH!
BROUF !!!




¡¡¡RRRRRRR!!!

EUH...

TADAM!!!

NOME-KOP !!!

DRAGOCOURSE

C'EST QUOI UN « BOND DU FÉLIN » ?

PUFFF

C'EST UN SORT PROPRE AUX ECAFLIPS.

ÇA LEUR PERMET, EN L'ESPACE D'UNE SECONDE, DE SE TÉLÉ-PORTER DE PLUSIEURS MÈTRES.

TROP FORT !

OUI. COMME TU DIS. GRÂCE À CE SORT, NOMEKOP EST ARRIVÉ TROISIÈME DE LA COURSE. CE QUI LUI A PERMIS D'OBTENIR TROIS POINTS.

ET ROKKO ?

ROKKO A EMPOCHÉ LES CINQ POINTS ATTRIBUÉS AU VAINQUEUR DE L'ÉPREUVE.

-15

CRACK

C'EST LUI QUI A GAGNÉ ALORS ?

LA PREMIÈRE ÉPREUVE, OUI.

PEPA

MAIS JE T'AI DIT QUE L'ECATHLON EN COMPORTAIT PLUSIEURS. QUATRE, POUR ÊTRE PRÉCIS.

REGRACK

ET À CHAQUE FOIS, LES CINQ MEILLEURS CONCURRENTS REMPORTENT DES POINTS.

CE N'EST QU'À LA FIN DE TOUTES CES ÉPREUVES, EN ADDITIONNANT LES POINTS DES CANDIDATS DANS CHACUNE D'ELLES, QU'ON CONNAÎT LE GRAND GAGNANT DE LA COMPÉTITION.

C'EST QUOI LA DEUXIÈME ÉPREUVE ?

LA DEUXIÈME ÉPREUVE ?

C'EST LA CAPTURE DE BOUFTONS SAUVAGES !

BIEN.

ENCORE QUELQUES MÈTRES ET À MOI LE...

YAAZAHHHAAAAA

HEIN ?!

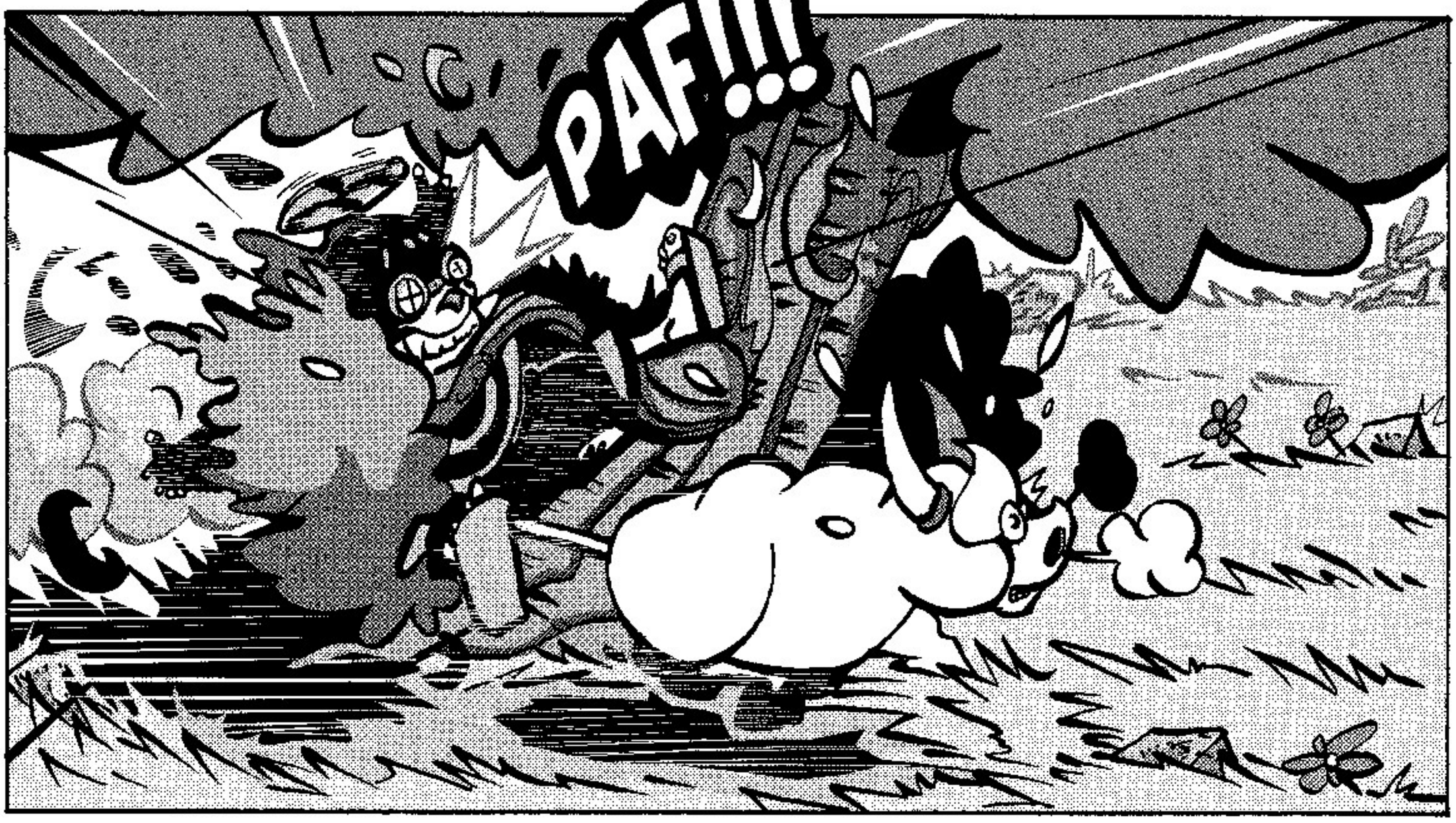
MEEEEEE!!..

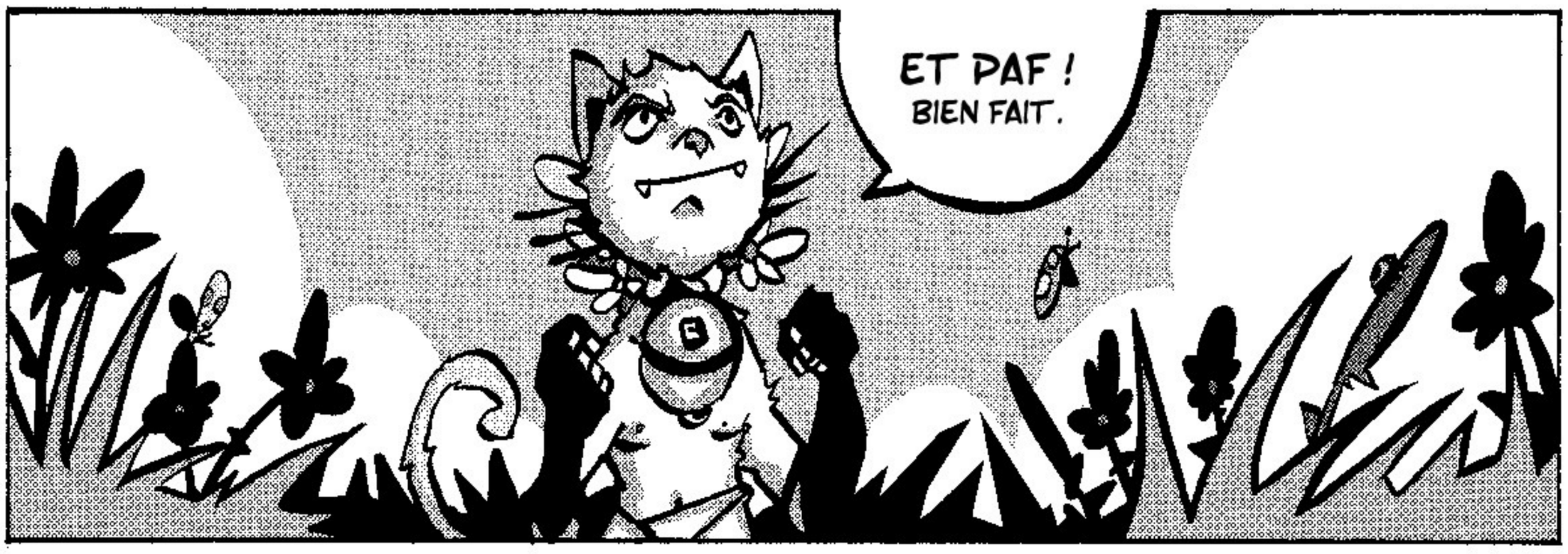
MAIS...

... JE L'AVAIS VU LE PREMIER.

ALLEZ, ON SE CALME, MAINTENANT !!!

HAAAAAA !!!


PAF!!!


ET PAF !
BIEN FAIT.



CETTE COURSE T'A ÉPUISÉ ON DIRAIT ?

QUOI ? QU'EST-CE QU'IL Y A ?

POURQUOI TU ME REGARDES COMME ÇA ?

C'EST À CAUSE DE MON COLLIER ?

CE SONT LES FLEURS QUI T'INTÉRESSENT ?

Mmuuuuuuuu !!!

TIENS DONC... ON DIRAIT QUE J'AI DÉCOUVERT TON PÉCHÉ MIGNON...

LES BOUFTONS, ILS AIMENT LES FLEURS ?

ILS EN RAFFOLENT, TU VEUX DIRE !

PAS TOUTES LES FLEURS, BIEN SÛR. MAIS CERTAINES ONT AUTANT D'ATTRAIT POUR EUX QU'UN BON GÂTEAU EN A POUR TOI.

ET CELLES QU'ANEMIA AVAIT FAIT GAGNER À NOMEKOP ÉTAIENT D'UNE VARIÉTÉ TRÈS SPÉCIALE.

AH BON ? SPÉCIALE COMMENT ?

LE COLLIER DE NOMEKOP AVAIT ÉTÉ CONFECTIONNÉ AVEC DES FLEURS DE DZIBI.

DE DZIBI ? C'EST PAS CE QUE TU METS DANS TA PIPE ?

EUH... SI. UN PEU. PARFOIS. HUM...

LE DZIBI EST UNE PLANTE MÉDICINALE. SES FEUILLES ONT DES VERTUS APAISANTES AUXQUELLES LES BOUFTONS SONT PARTICULIÈREMENT SENSIBLES. AU POINT QUE LA SIMPLE ODEUR DU DZIBI LES ENSORCELLE.

ET CETTE ODEUR EST ÉVIDEMMENT TRÈS FORTE DANS LES FLEURS DE DZIBI QUI ÉCLOSENT AUX TOUT PREMIERS JOURS DU PRINTEMPS.

ELLE EST MÊME SI PUISSANTE QU'ELLE ANESTHÉSIE LITTÉRALEMENT LES BOUFTONS.

ALORS C'EST DE LÀ QUE VIENT L'EXPRESSION : « APAISANT COMME UN CHAMP DE DZIBI AU PRINTEMPS » ?

SANS DOUTE. MAIS REVENONS À NOS BOUFTONS...

LE BOUFTON GROGNON REPÉRÉ PAR NOMEKOP EST DEVENU UN DOUX BOUFTOU À LA VUE DE SON COLLIER.

ET NOTRE HÉROS A PU TRANQUILLEMENT L'ATTIRER JUSQU'À SON VILLAGE.

IL A GAGNÉ L'ÉPREUVE, ALORS ?

NON, ROKKO, UNE FOIS ENCORE, L'AVAIT DEVANCÉ.

AVEC SON ÉPÉE MAGIQUE, IL N'AVAIT EU AUCUN MAL À VAINCRE LE PREMIER BOUFTON QU'IL AVAIT RENCONTRÉ.

ALORS, ÇA LUI FAIT MAINTENANT TROIS POINTS DE RETARD SUR ROKKO !

MAIS NOMEKOP, ARRIVÉ DEUXIÈME, A QUAND MÊME REMPORTÉ QUATRE POINTS.

EXACTEMENT. MAIS ÉCOUTE LA SUITE...

LA TROISIÈME ÉPREUVE NÉCESSITAIT HABILETÉ, CONCENTRATION ET PRÉCISION.

C'ÉTAIT UNE ÉPREUVE DE TIR À L'ARC.

MAIS AVEC DES FLÈCHES D'UN GENRE PARTICULIER...

ZZZAP!

CHTONG !!!

ILS SE SERVENT DE TOFUS COMME FLÈCHES ?!

EXACTEMENT.

MAIS C'EST SUPER BARBARE !!!

PAS DU TOUT. C'EST AU CONTRAIRE LA MARQUE D'UNE CIVILISATION TRÈS ÉVOLUÉE.

L'UTILISATION DES TOFUS COMME PROJECTILES EST UN PROGRÈS QUE L'ON DOIT À LA L.M.P.T. LA LIGUE MAJEURE DE PROTECTION DES TOFUS.

AH... ET EN QUOI C'EST UN PROGRÈS ??

ZZZAP

EH BIEN...
IL VAUT MIEUX SERVIR DE FLÈCHE QUE DE CIBLE !

AUPARAVANT, LES ARCHERS ECAFLIPS TUAIENT LES TOFUS, PUIS ILS LEUR ARRACHAIENT LE BEC ET LES PLUMES POUR CONFECTIONNER DES POINTES ET GARNIR L'EMPENNE DE LEURS FLÈCHES.

FFFFFFFFFF

AH OUAIS...
QUAND MÊME...
VU SOUS CET ANGLE...

ET... EUH...
POUR LE CONCOURS ?

TCHAAAK

QUI C'EST
QUI A GAGNÉ ???

NOMEKOP ! GRÂCE À UN TOFU APPRIVOISÉ.

GROIN GROIN

SCRAK

CE QUE ROKKO N'AVAIT PAS COMPRIS, C'EST QUE, DANS CE GENRE D'EXERCICE, LA PRÉCISION DU TIR DÉPEND AUTANT DE L'APLOMB DU TOFU QUE DE L'ADRESSE DE L'ARCHER.

NOMEKOP, LUI, AVAIT PASSÉ DES SEMAINES À DRESSER PATIEMMENT SON TOFU, LE RASSURANT ET LUI APPRENANT À ORIENTER LA TRAJECTOIRE DE LA FLÈCHE AVEC SES PETITES AILES.

C'EST AINSI QU'IL A PU BRILLAMMENT REMPORTER L'ÉPREUVE ET EMPOCHER LES CINQ POINTS RÉSERVÉS AU VAINQUEUR.

ET ROKKO ? IL EST ARRIVÉ COMBIEN-TIÈME ??

QUATRIÈME !

CE QUI SIGNIFIE QUE NOMEKOP ET ROKKO SONT MAINTENANT À ÉGALITÉ DE POINTS !

C'EST DONC LA DERNIÈRE MANCHE QUI LES DÉPARTAGERA.

L'ULTIME ÉPREUVE, L'ÉPREUVE ULTIME...

LA CHASSE AUX DOFUS !!!!

DES DOFUS ?! ILS DEVAIENT RAMENER DES DOFUS ?!

OUI. ENFIN... PAS DES VRAIS, ÉVIDEMMENT.

CELUI-LÀ, ILS NE SONT PAS PRÈS DE LE TROUVER...

LES ARBITRES AVAIENT CACHÉ CINQ DOFUS EN CHOCOLAT DANS UNE FORÊT À PROXIMITÉ DU VILLAGE.

LES CONCURRENTS QUI RÉUSSIRAIENT À EN TROUVER UN ET À LE RAMENER AU VILLAGE SE VERRAIENT ATTRIBUER ENTRE UN ET CINQ POINTS, EN FONCTION DE LEUR ORDRE D'ARRIVÉE.

CHACUN AVAIT DONC INTÉRÊT À SE RENDRE LE PLUS RAPIDEMENT POSSIBLE DANS LA FORÊT POUR COMMENCER À CHERCHER...

UNE FOIS SUR PLACE, TOUS SE SONT MIS À CHERCHER AVEC PLUS OU MOINS D'ENTRAIN...

PLUS OU MOINS DE MÉTHODE...

PLUS OU MOINS D'IMAGINATION ...

??

PLUS OU MOINS DE PERTINENCE ...

ET PLUS OU MOINS DE BONHEUR.

PAF

LE PREMIER À METTRE LA MAIN SUR UN DOFUS A ÉTÉ ROKKO.

IL FAUT DIRE QUE SON PÈRE LUI AVAIT DIT OÙ CHERCHER...

TCHAO LES NAZES. ON SE RETROUVE AU VILLAGE.

CE N'EST PAS POSSIBLE... COMMENT EST-CE QU'IL A FAIT POUR TROUVER AUSSI VITE ?!

J'EN SAIS RIEN, MAIS ON DIRAIT BIEN QU'IL A GAGNÉ L'ECATHLON.

PAS ENCORE...

EN COUPANT PAR LE VAL SANS REPÈRE, JE PEUX ARRIVER AU VILLAGE AVANT LUI.

LE VAL SANS REPÈRE ?!

TU ES MALADE ?! TOUS LES ANS, IL Y EN A QUI S'Y PERDENT ET QUI EN RESSORTENT À MOITIÉ FOUS !

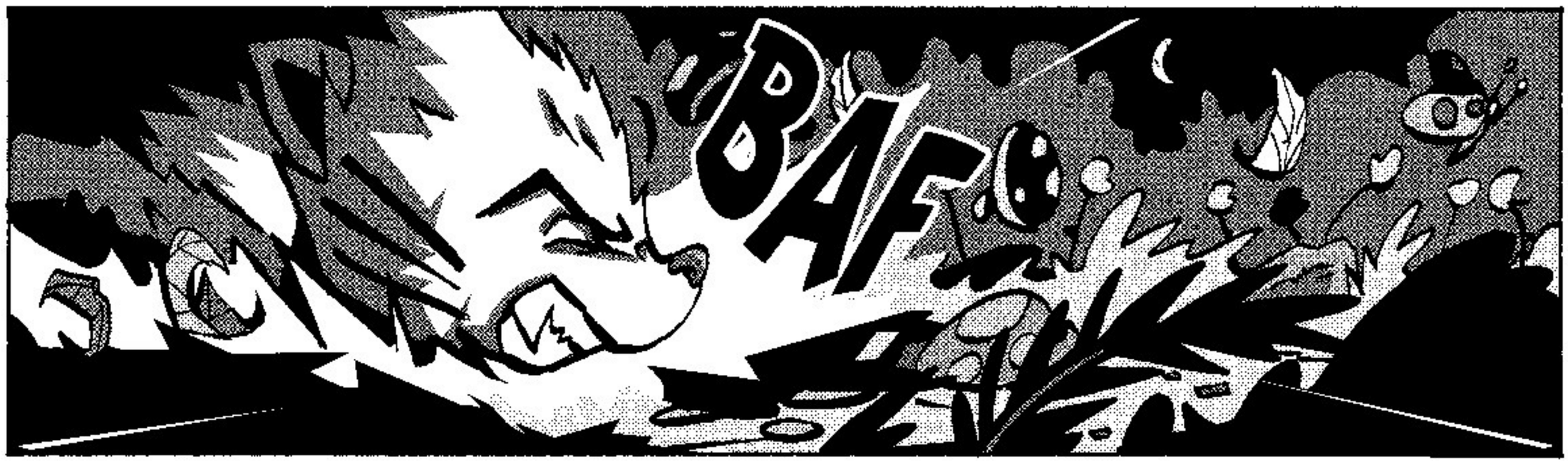
ET PUIS, DE TOUTE FAÇON, IL FAUT ENCORE QUE TU TROUVES UN DOFUS.

JE TROUVERAI !

MALGRÉ SON AIR DÉCIDÉ, NOMEKOP SAVAIT QUE LA VICTOIRE ÉTAIT EN TRAIN DE LUI ÉCHAPPER ET C'ÉTAIT LA RAGE, PLUS QUE L'ESPOIR, QUI L'ANIMAIT MAINTENANT. MAIS HEUREUSEMENT POUR LUI...

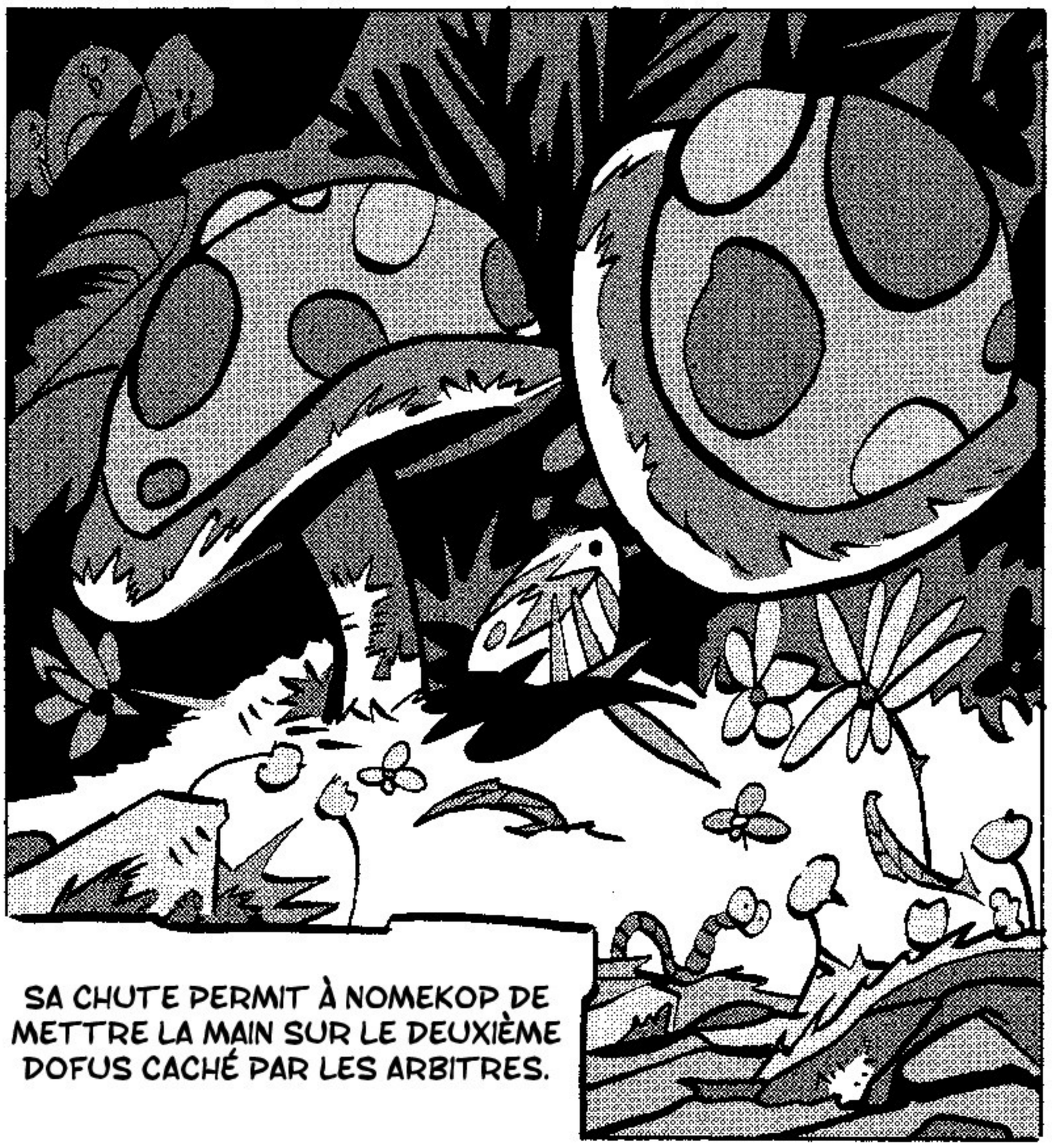
UH ?!

... LE DIEU ECAFLIP, QUI DÉTESTE LES TRICHEURS, ÉTAIT À SES CÔTÉS.









SA CHUTE PERMIT À NOMEKOP DE METTRE LA MAIN SUR LE DEUXIÈME DOFUS CACHÉ PAR LES ARBITRES.



POUR ARRIVER LE PREMIER AU VILLAGE, NOMEKOP CHOISIT DE TRAVERSER LE VAL SANS REPÈRE.

CE VALLON QUI SÉPARAIT LE VILLAGE DE LA FORÊT, AVAIT TOUJOURS SUSCITÉ LA MÉFIANCE DES ECAFLIPS.

FFFFFFFFF

LES MAMANS ECAFLIPS INTERDISAIENT À LEURS ENFANTS DE S'EN AP-PROCHER...

... ET LES ANCIENS, LORS DE LONGUES VEILLÉES D'HIVER, RACONTAIENT SUR CET ENDROIT DES HISTOIRES TOUTES PLUS EFFRAYANTES LES UNES QUE LES AUTRES.

CETTE MAUVAISE RÉPUTATION, LE VAL LA DEVAIT AUX FLEURS DE DZIBI QUI L'ENVAHISSAIENT CHAQUE PRINTEMPS.

COMME JE TE L'AI DIT TOUT À L'HEURE, CETTE PLANTE A DES VERTUS EUPHORISANTES.

SON SIMPLE PARFUM PEUT SUFFIRE À ENIVRER CELUI QUI N'Y EST PAS HABITUÉ.

ET CETTE ODEUR EST PARTICULIÈREMENT PUISSANTE QUAND ELLE EST EN FLEUR.

COMME C'ÉTAIT PRÉCISÉMENT LE CAS CE JOUR-LÀ...

BON... IL EST PASSÉ OÙ, LE CHEMIN ?

HEUREUSEMENT POUR LUI, NOMEKOP EST SORTI ASSEZ RAPIDEMENT DU CHAMP DE DZIBIS.

CEUX QUI N'ONT PAS CETTE CHANCE FINISSENT PAR ÊTRE TELLEMENT ÉTOURDIS PAR LES EXHALAISONS DES FLEURS QU'ILS EN PERDENT LA NOTION DU TEMPS ET LE SENS DE L'ORIENTATION.

TIENS ? POURQUOI EST-CE QUE CET ARBRE EST ROSE ?

CERTAINS SE PERDENT SI BIEN QU'ON NE LES RETROUVE QU'À L'AUTOMNE, ERRANTS, L'AIR HAGARD, AU MILIEU DES PIEDS DE DZIBIS DESSÉCHÉS.

PFIOU... J'AI MAL AU CRÂNE, MOI...

À L'AIDE !!!

ON AURAIT DIT LA VOIX DE ROKKO...

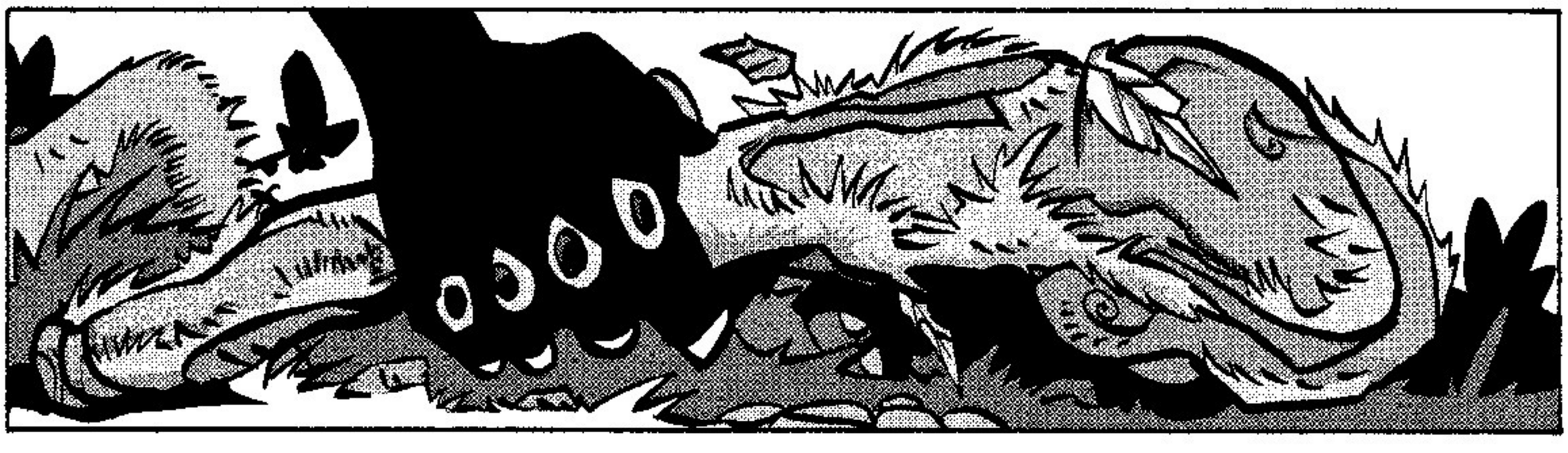
ÇA VENAIT DE DERRIÈRE CE BUISSON.

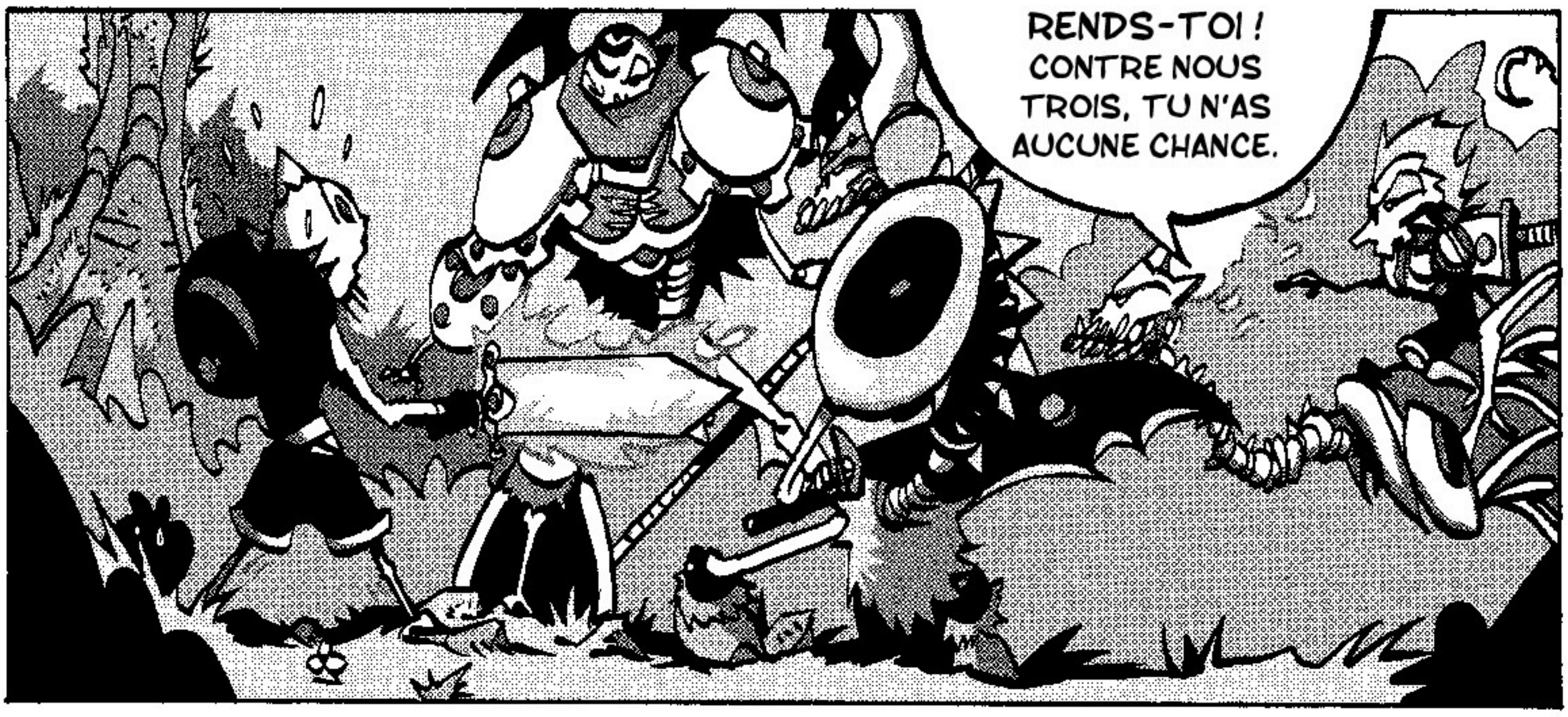
AU SECOURS !

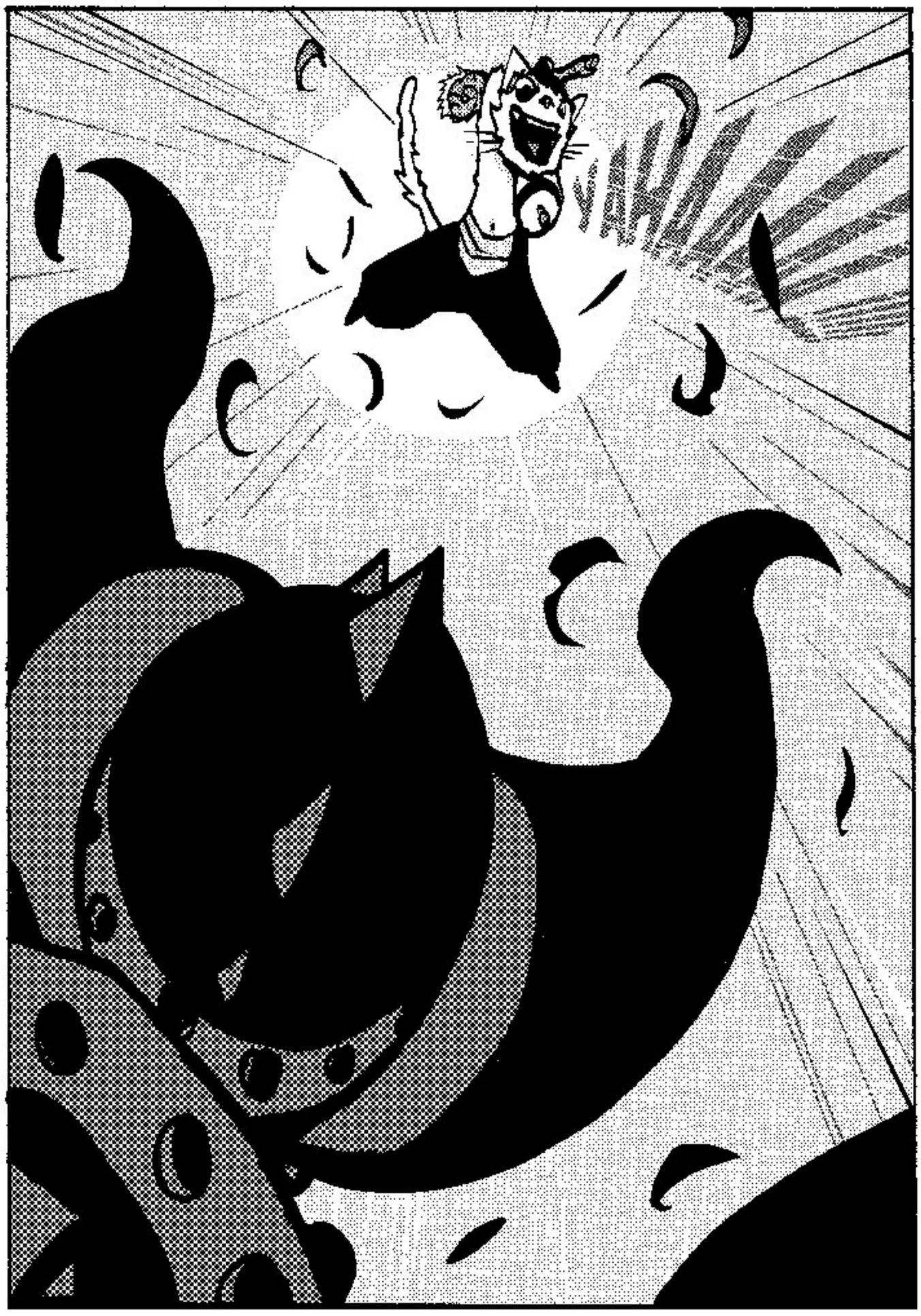
DES CHAFERS !!! QU'EST-CE QU'ILS FONT ICI ?

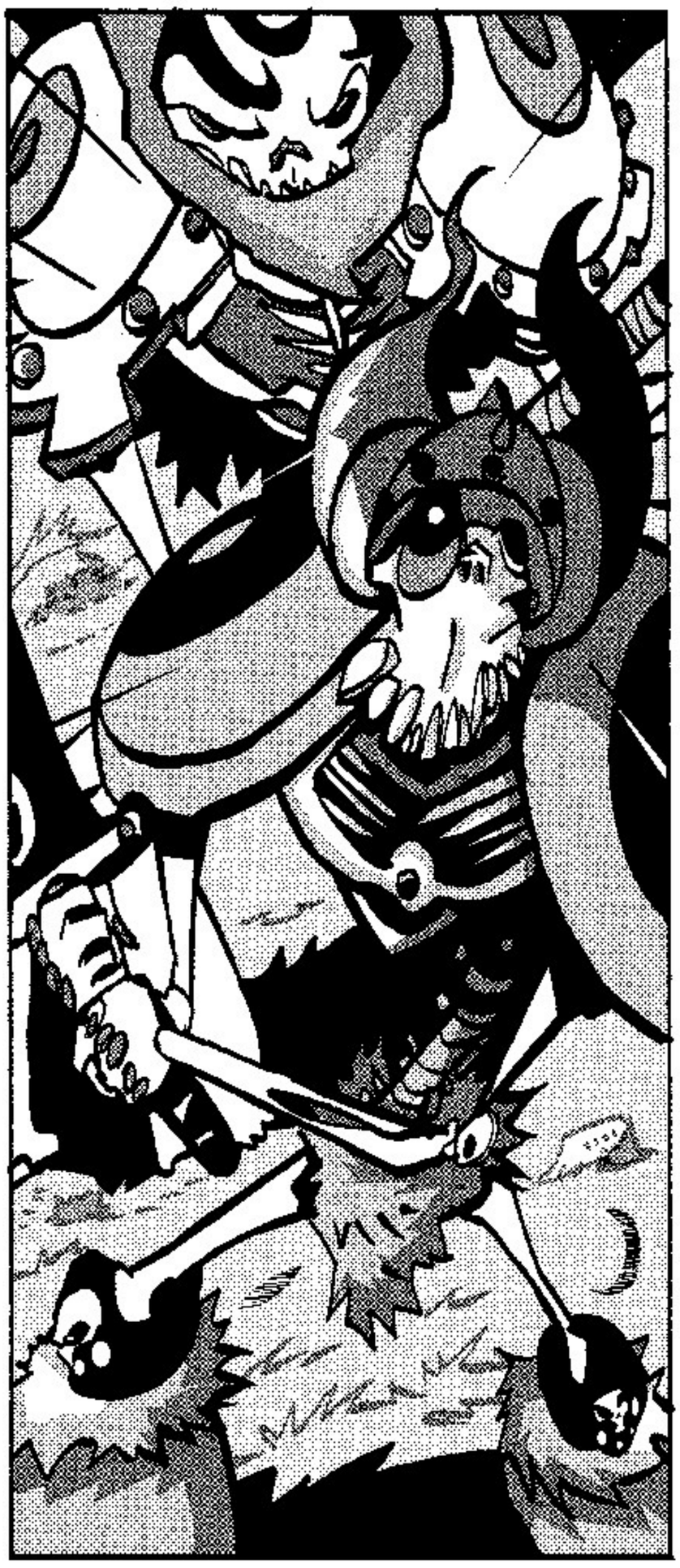
HAN...

BOF...




RENDS-TOI ! CONTRE NOUS TROIS, TU N'AS AUCUNE CHANCE.





PAF !!!

HA HA !!
ON RIGOLE MOINS
MAINTENANT !!!

ON VA
VOUS
MONTRER
CE QUE ÇA
COÛTE DE
S'AVENTURER
EN TERRITOIRE
ECAFLIP.
PRÊT, ROKKO ?

ROKKO ?

HÉ,
MAIS...

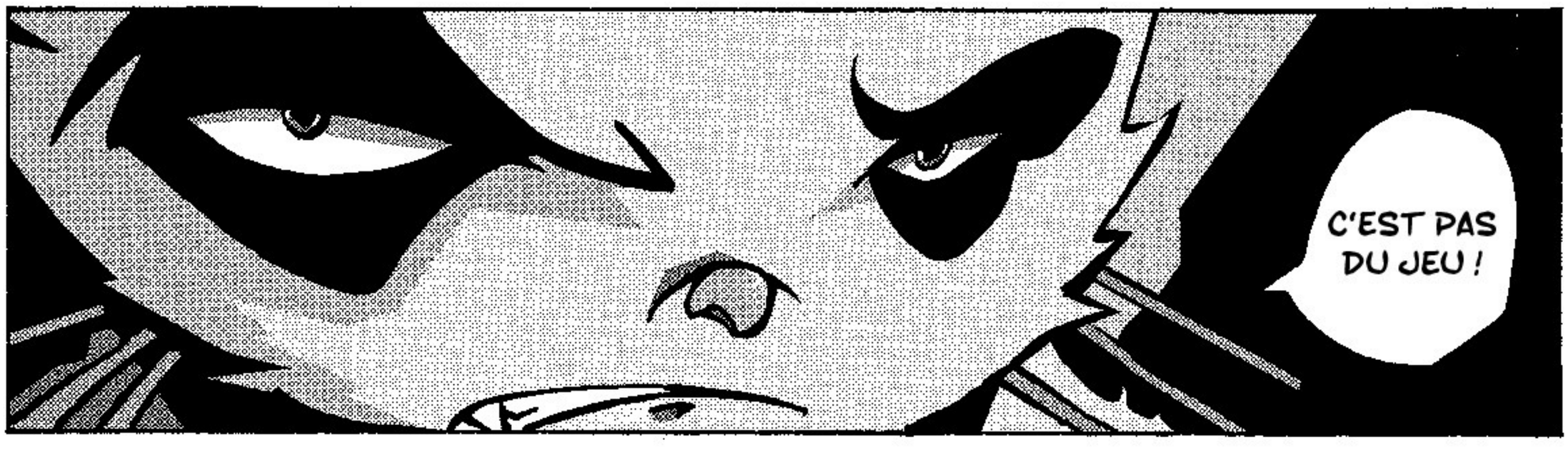
OÙ TU VAS ?

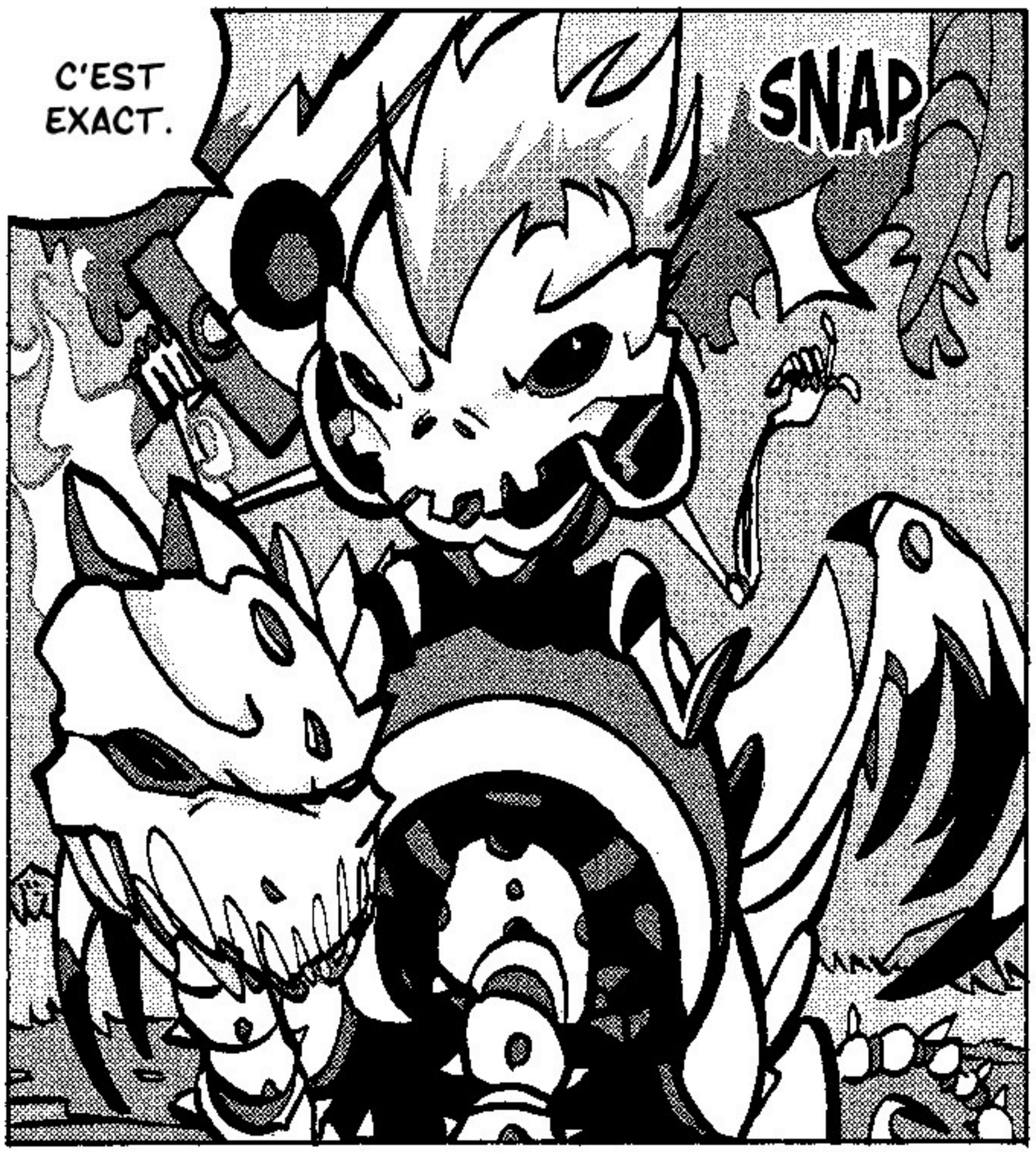
TON COPAIN T'A ABANDONNÉ, ON DIRAIT...

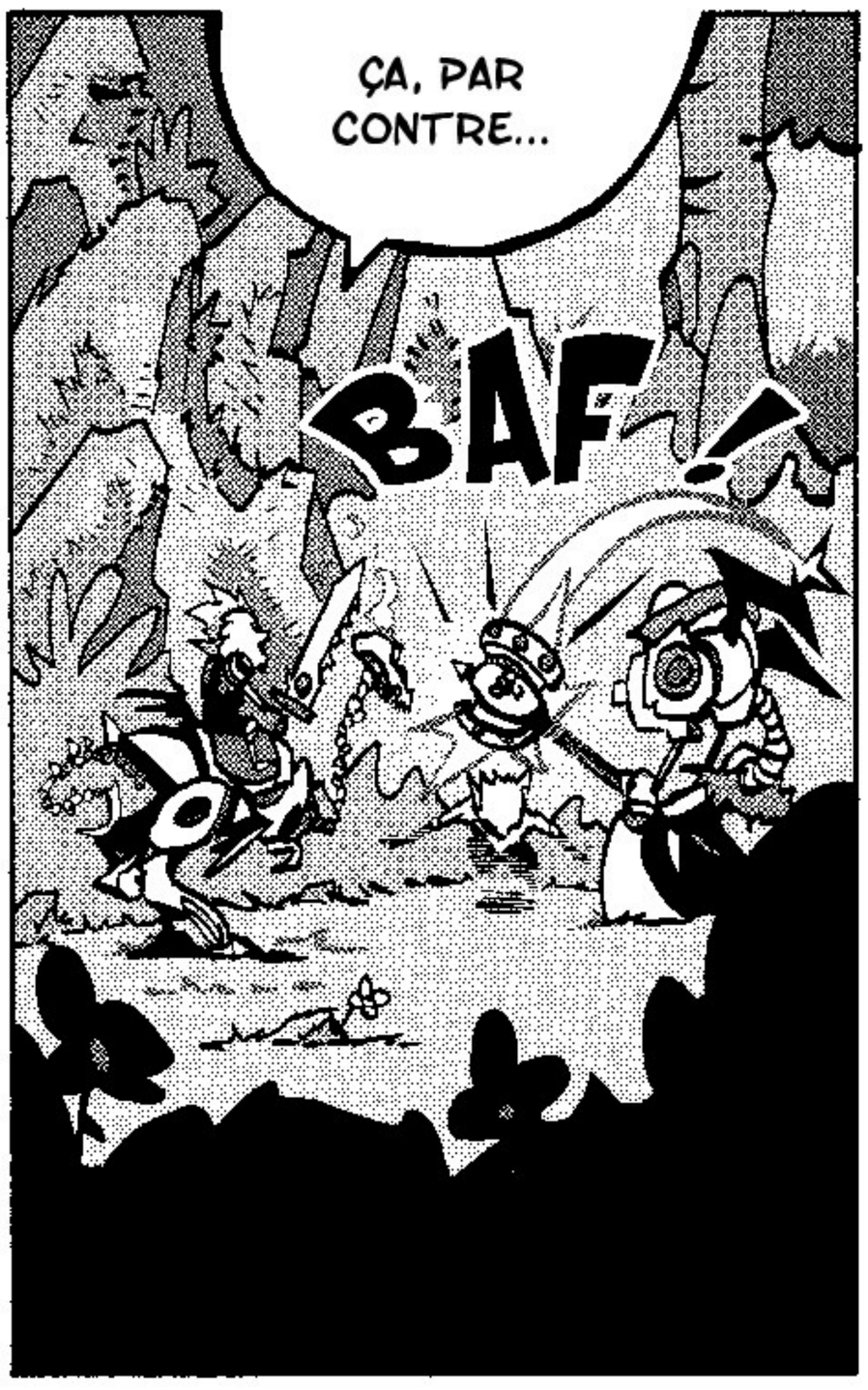
M'EN FICHE. JE N'AI PAS BESOIN DE LUI POUR TE METTRE UNE RACLÉE. EN GARDE !

TCHACK

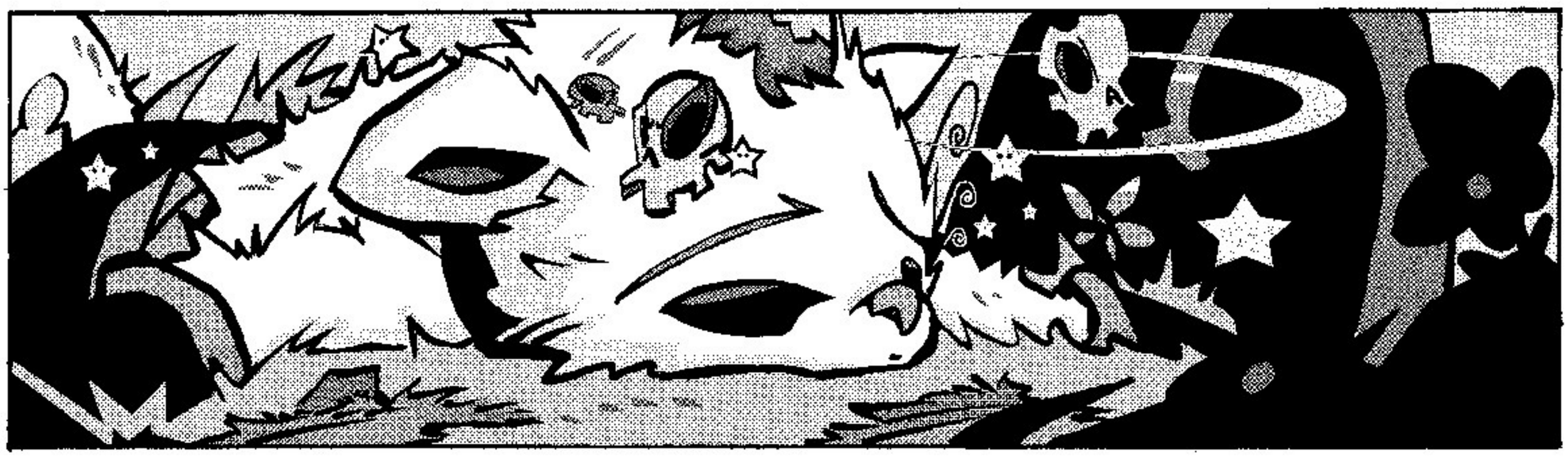
BUH...


C'EST PAS DU JEU !


C'EST EXACT.
SNAP


ÇA, PAR CONTRE...
BAF !

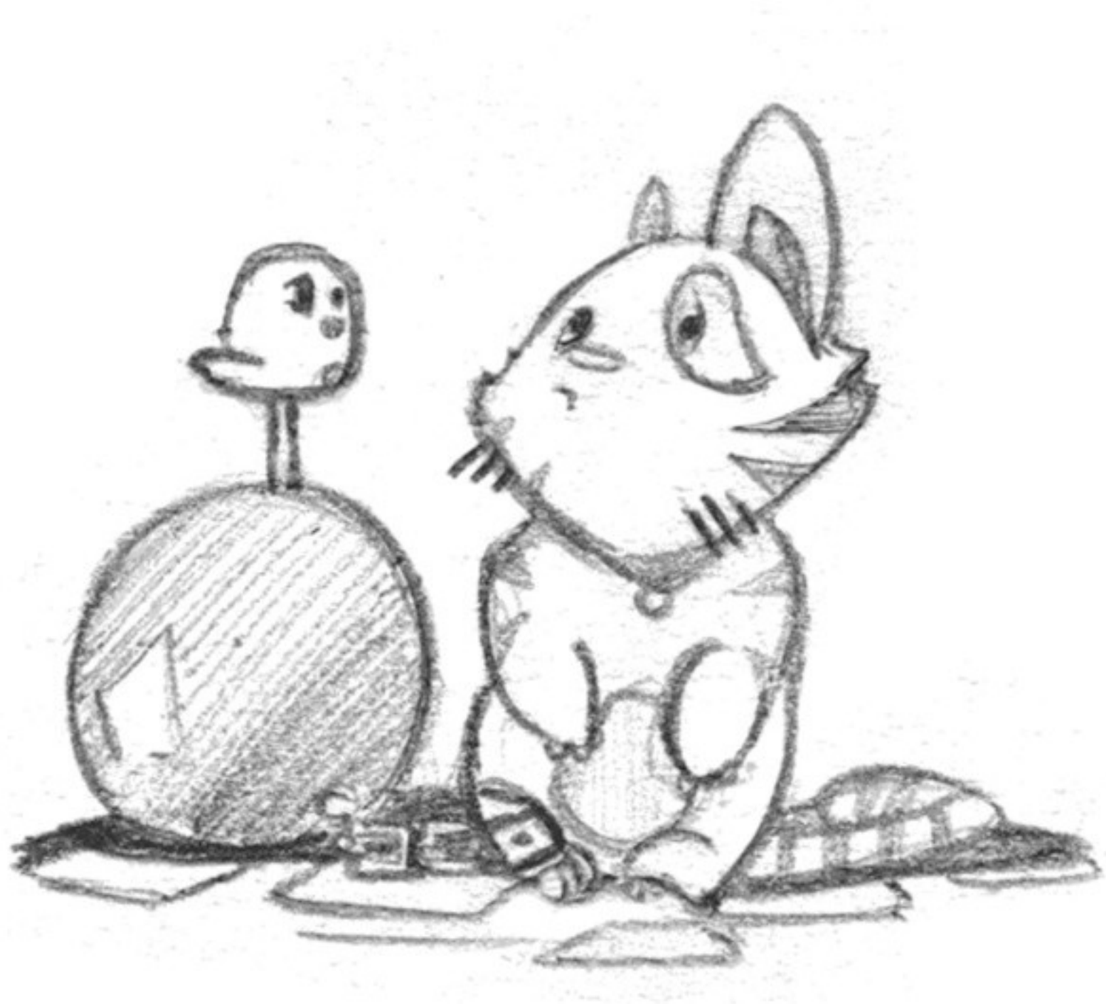

ÇA L'EST !



CHAPITRE 3

"PRISONNIER"





IL EST MORT ?

S'IL ÉTAIT MORT, MON HISTOIRE SERAIT FINIE. OR, NOUS N'EN SOMMES QU'À LA MOITIÉ.

DE TOUTE FAÇON, LES CHAFERS NE CHERCHAIENT PAS À LE TUER. CE QU'ILS VOULAIENT, C'ÉTAIT LE CAPTURER.

POURQUOI ? QU'EST-CE QU'ILS COMPTAIENT EN FAIRE ?

UN COMBATTANT.

AH BON ? ILS VOULAIENT L'ENRÔLER DANS LEUR ARMÉE ?

PAS EXACTEMENT. MAIS ATTENDS LA SUITE, TU VAS COMPRENDRE...

BUSTRAVE EST LÀ ?

IL A ÉTÉ PRÉVENU. IL ARRIVE.

ALORS ? QU'EST-CE QU'IL DONNE, CE NOUVEL ARRIVAGE ?

MMM MMMHH HHHH...

MOUAIS...

IL EST UN PEU MAIGRICHON...

IL N'EST PAS TRÈS COSTAUD, MAIS IL EST VIF ET MALIN. IL NOUS A DONNÉ DU FIL À RETORDRE.

COURAGEUX ?

OUAIS. OU ALORS COMPLÈTEMENT STUPIDE : C'EST LUI QUI NOUS A ATTAQUÉS.

TIENS DONC...

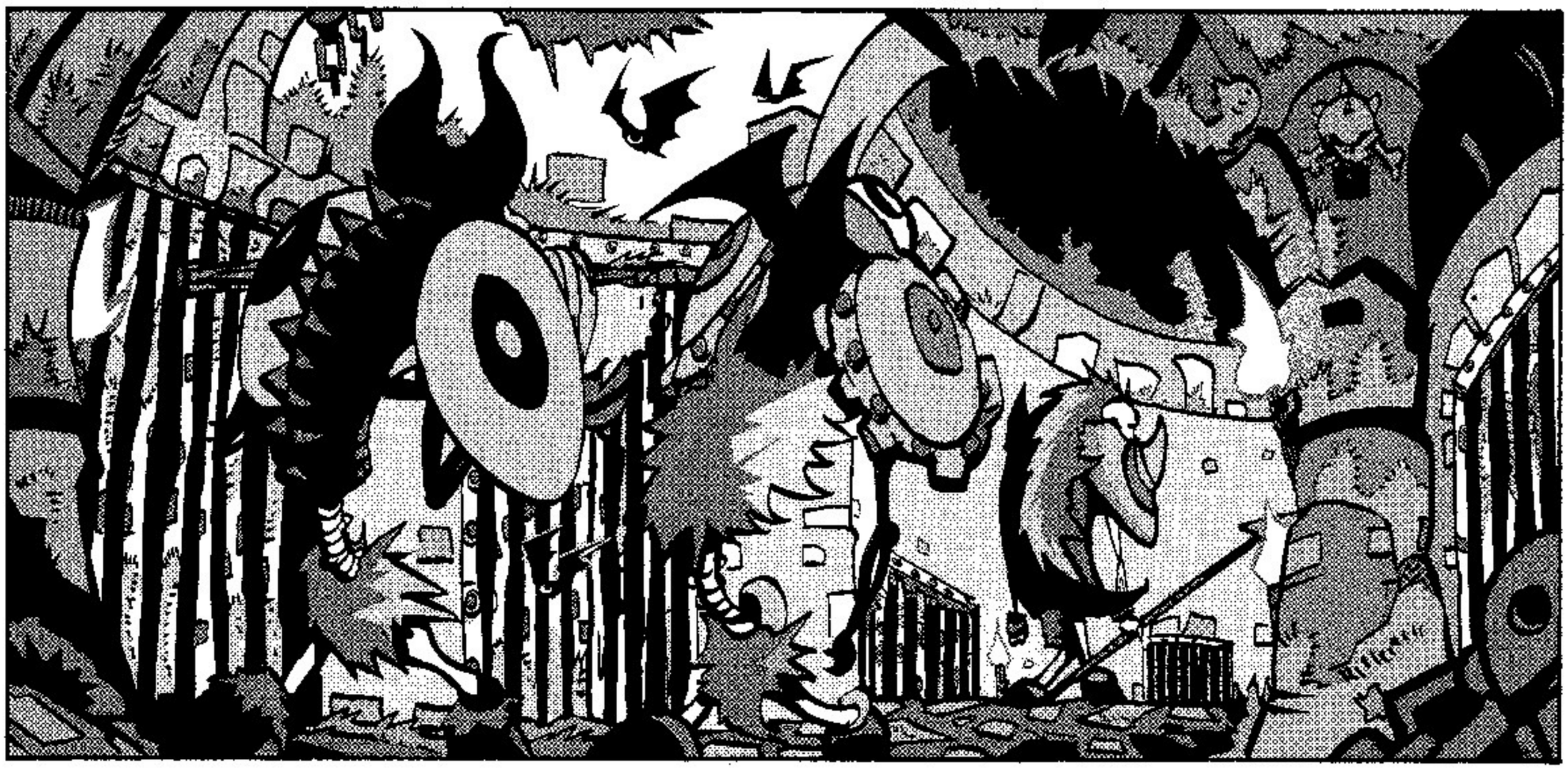
MMMMMM MHHHHHHHH HHHHHH...

METTEZ-LE AVEC LES AUTRES, JE VERRAI CE QUE JE PEUX EN TIRER.

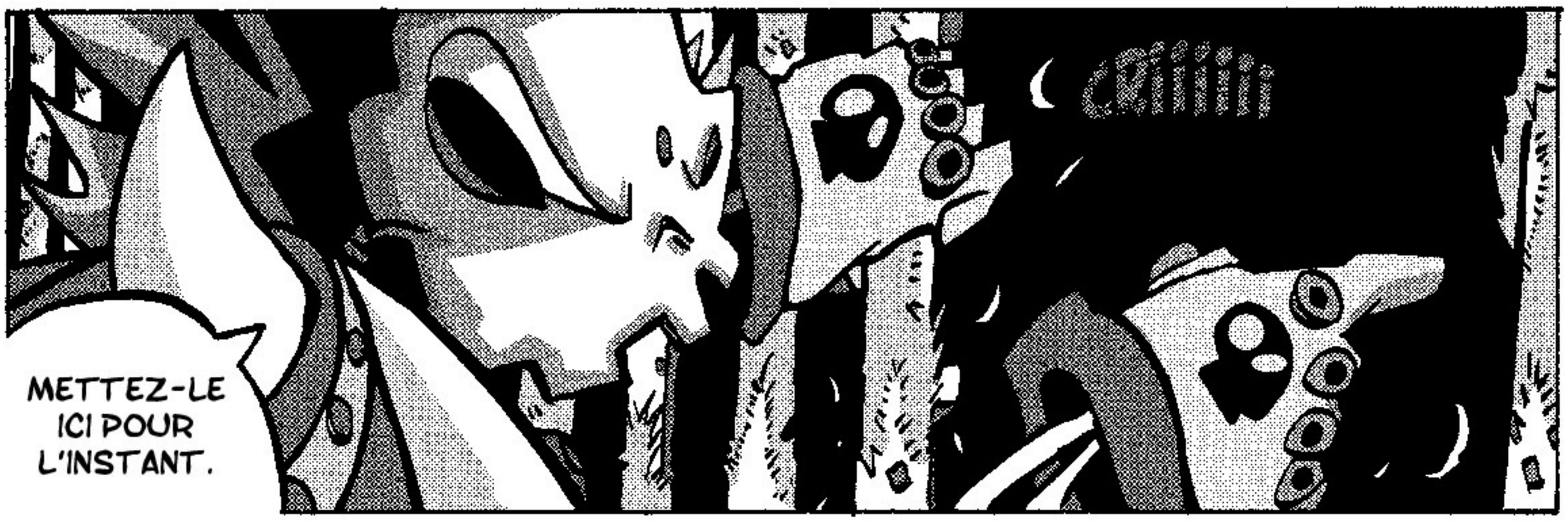
VOUS DEUX, SUIVEZ-MOI.

ET MOI ?

TOI, SI TU VEUX ÊTRE PAYÉ, TU ATTENDS ICI QUE LE VIEUX REVIENNE.




RECULEZ ! ALLEZ AU FOND DE LA CELLULE !


METTEZ-LE ICI POUR L'INSTANT.
cRiiiiiii


BRAAF
OUCH !

FAITES-LUI DE LA PLACE. ET PROFITEZ DE LA NUIT POUR VOUS REPOSER. L'ENTRAÎNEMENT COMMENCE DEMAIN.

SALUT...

L'ENTRAÎ-
NEMENT ?

OUI.
JE TE L'AI DIT :
LES CHAFERS
VOULAIENT EN FAIRE
DES COMBATTANTS.
POUR ÇA, IL FALLAIT
LEUR APPRENDRE
À SE BATTRE.

NOMEKOP
SAVAIT DÉJÀ
SE BATTRE.

JE TE PARLE DE SE
BATTRE VRAIMENT
ET PAS SEULEMENT
DE SE BAGARRER.

MAIS À QUOI ÇA LEUR
SERT D'EN FAIRE DES
COMBATTANTS S'ILS
N'EN VEULENT PAS
DANS LEUR
ARMÉE ?

UN COMBATTANT N'EST PAS NÉCESSAIREMENT UN GUERRIER. ON PEUT SE BATTRE AILLEURS QUE SUR UN CHAMP DE BATAILLE.

SAIS-TU CE QU'EST UNE ARÈNE ?

EUH... LA FEMME D'UN AROI ?

HEIN ? MAIS NON, VOYONS ! UNE ARÈNE, C'EST LE LIEU OÙ SE DÉROULENT LES SPECTACLES D'UN CIRQUE.

EH BIEN, C'EST DANS CE GENRE D'ENDROIT QUE NOMEKOP ET SES COMPAGNONS DE CELLULE ALLAIENT DEVOIR SE BATTRE.

DEVANT DES CENTAINES DE SPECTATEURS.

QU'EST-CE QU'ON ATTEND ?

REGARDEZ ! LES VOILÀ !!!

NOS ADVER-SAIRES.

HEIN ?

C'EST ÇA, NOS ADVER-SAIRES ?!

DES TOFUS ?

OUI. ENFIN NON. JE VEUX DIRE : PAS SEULEMENT...

DES TOFUS ?! ILS LES ONT CAPTURÉS POUR QU'ILS SE BATTENT AVEC DES TOFUS ?!

FFFFF

D'ABORD, C'ÉTAIENT DES TOFUS SAUVAGES RENDUS BELLIQUEUX PAR LA PRIVATION DE LIBERTÉ ET DE NOURRITURE...

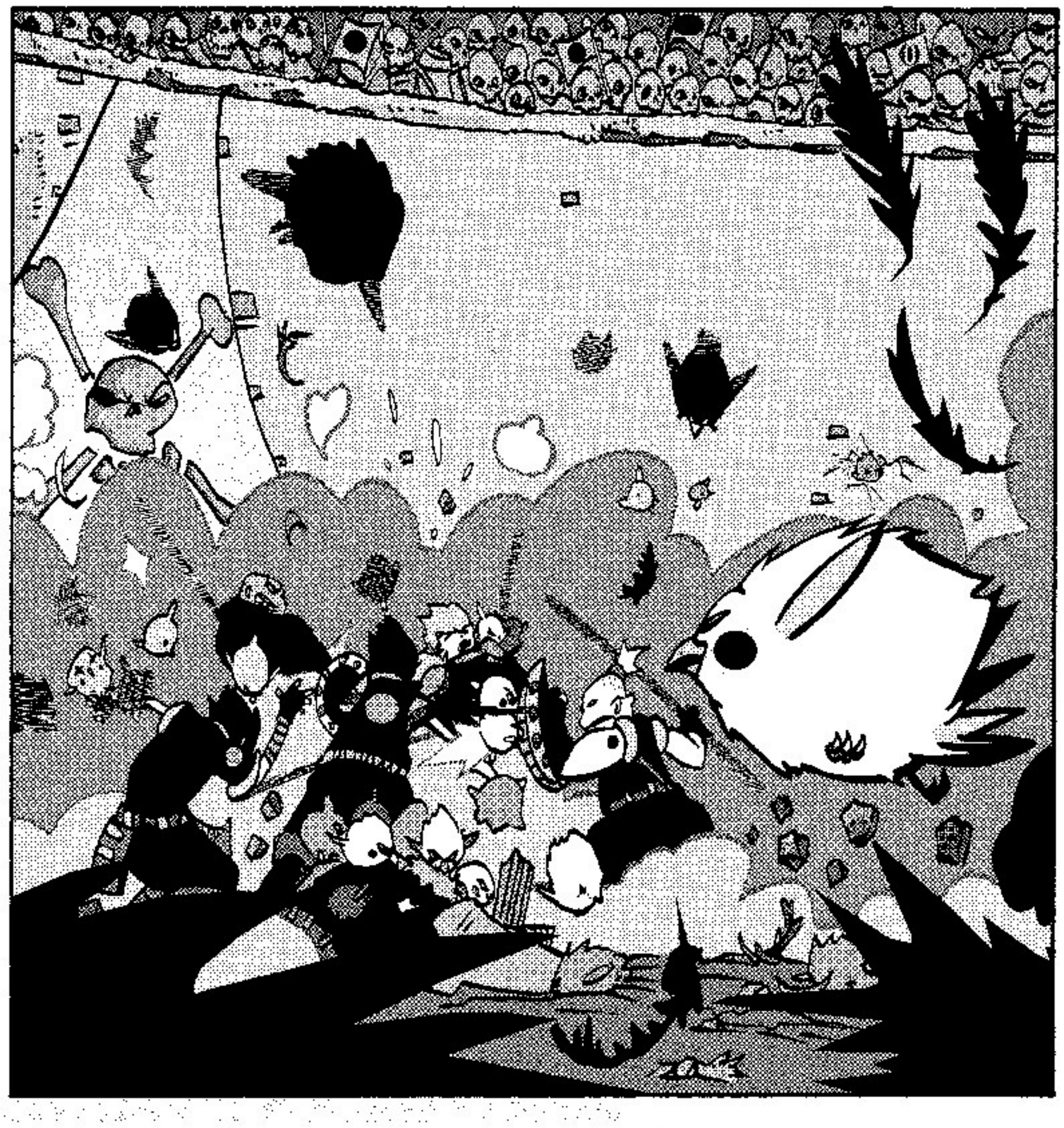
ET PUIS, JE T'AI DIT QUE C'ÉTAIT UN ENTRAÎNEMENT. SE DÉFENDRE FACE À DES TOFUS N'EN ÉTAIT QUE LA PREMIÈRE ÉTAPE.

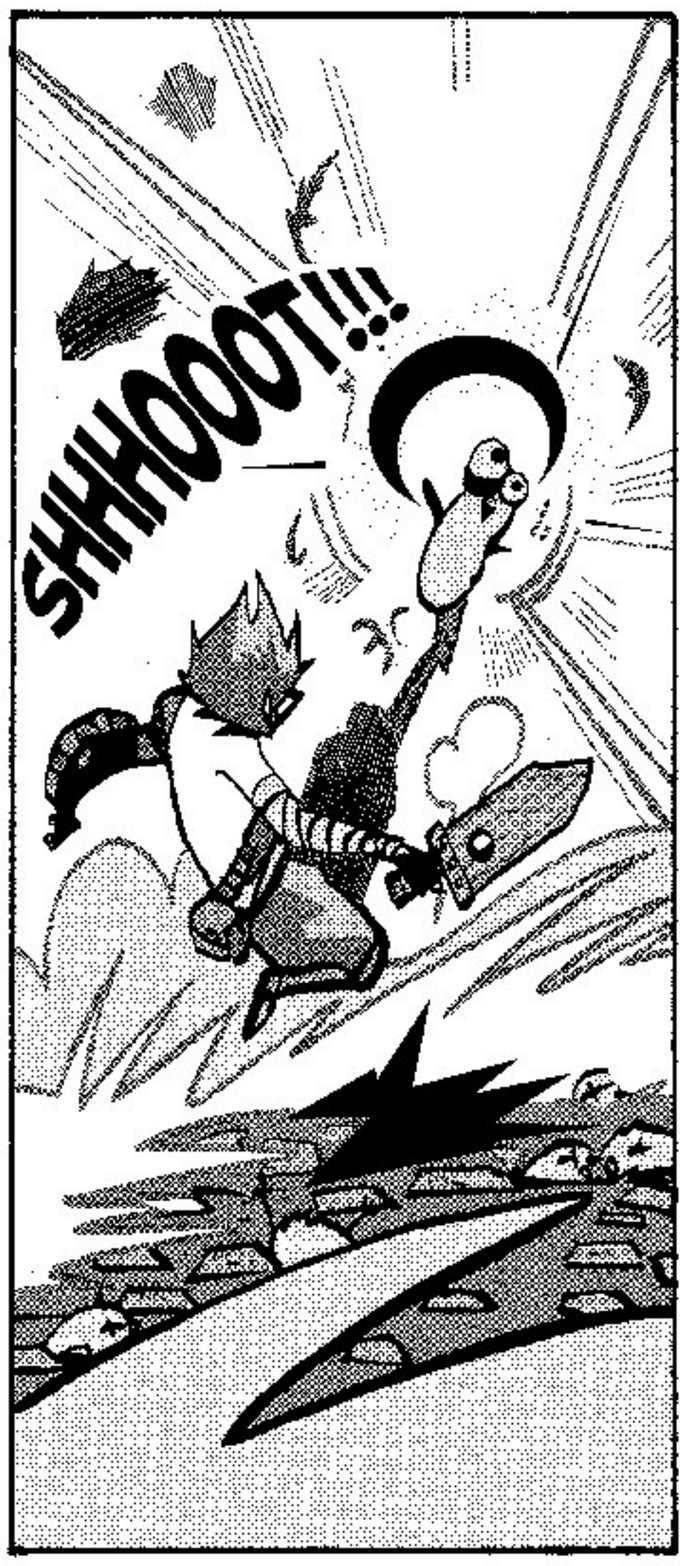
C'ÉTAIT UN TEST, POUR VOIR COMMENT LES NOU-VELLES RECRUES SE COMPOR-TAIENT EN SITUATION DE COMBAT ...

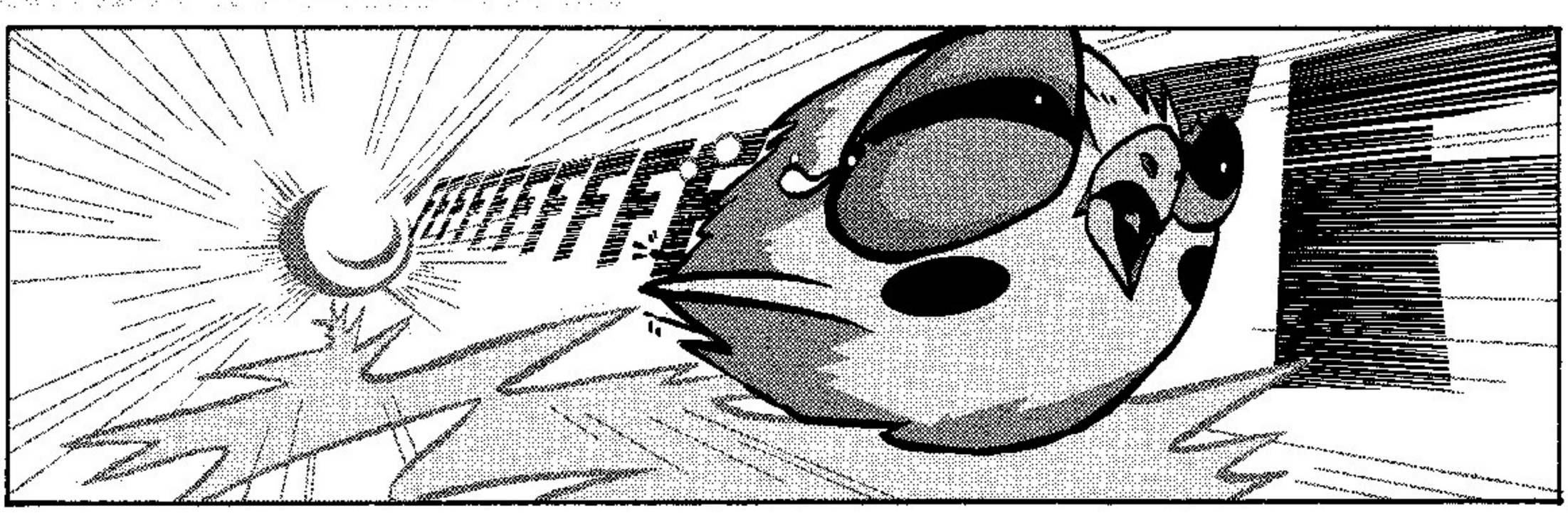
SLASH

... ÉVALUER LEURS RÉFLEXES...

...
LEUR AGRESSIVITÉ.






CRRR

POF!!!

YEEHAAA AAAAA !!!!!!

À L'ISSUE DE LA BATAILLE, LES MEILLEURS COMBATTANTS ONT ÉTÉ REGROUPÉS.

NOMEKOP EN FAISAIT PARTIE.

AINSI QUE TROIS AUTRES DE SES COMPAGNONS DE CELLULE.

CES QUATRE-LÀ ONT DE NOUVEAU ÉTÉ CONFIÉS AU VIEUX BUSTRAVE.

CLAC

ILS ONT RAPIDEMENT COMPRIS QUE LE PLUS DUR POUR EUX VENAIT DE COMMENCER.

CHAQUE JOUR, ILS DEVAIENT SE SOUMETTRE À UN CERTAIN NOMBRE D'EXERCICES DESTINÉS À ÉPROUVER ET ACCROÎTRE LEUR AGILITÉ...

LEUR ADRESSE...

LEUR RAPIDITÉ...

LEUR SANG-FROID...

LEUR FORCE...

ET LEUR RÉSISTANCE À LA DOULEUR.

ET À LA FIN DE CHAQUE SEMAINE, ILS ÉTAIENT JETÉS DANS L'ARÈNE OÙ ILS DEVAIENT AFFRONTER DES ADVERSAIRES À CHAQUE FOIS PLUS CORIACES ET PLUS DANGEREUX.

DES ROBOTS POUSSE-POUSSE, D'ABORD.

PUIS DES WABBITS...

DES PORKASS...

DES KANIGROUS...

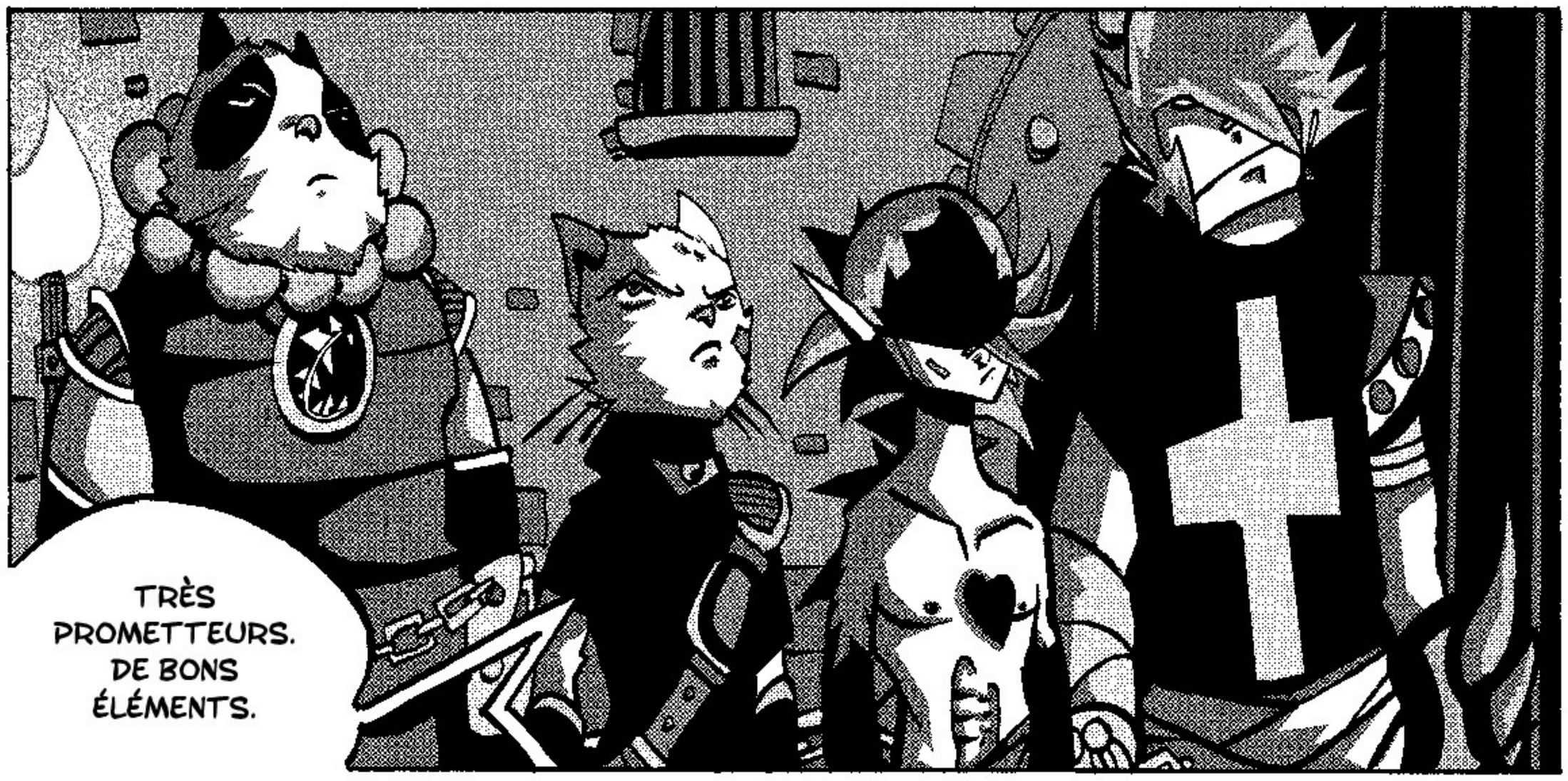
DES BWORKS...

ET BIEN D'AUTRES ENCORE JUSQU'À CE QU'ILS SOIENT PRÊTS.

PRÊTS À QUOI ?


À ÊTRE LIVRÉS.


COMMENT SONT CEUX-CI ?


TRÈS PROMETTEURS. DE BONS ÉLÉMENTS.


ILS DEVRAIENT DONNER TOUTE SATISFACTION AUX DÉMONS DES HEURES.

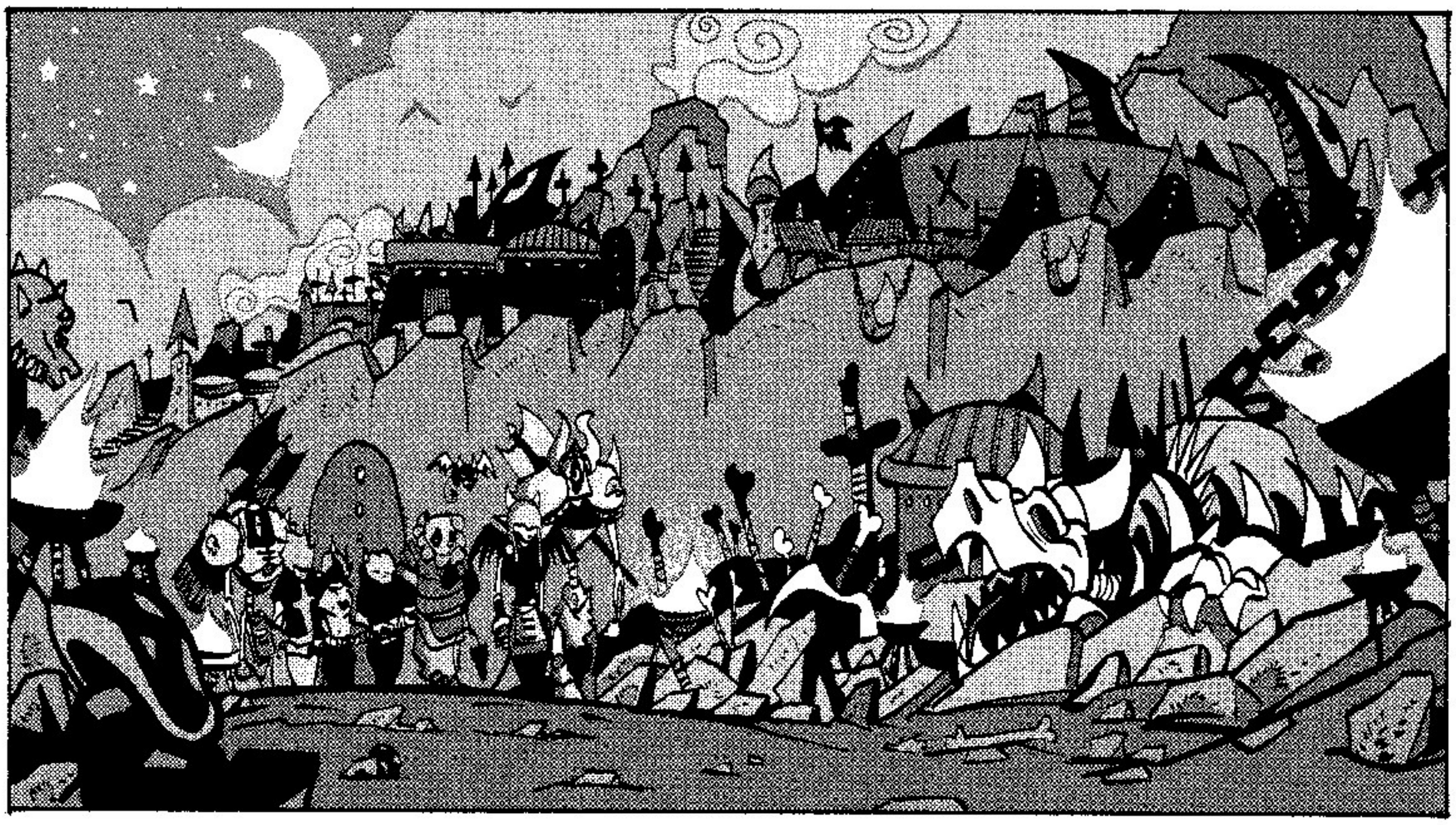
BIEN...
DANS CE CAS,
QU'ILS SE TIENNENT
PRÊTS À PARTIR.

JE VIENDRAI LES
CHERCHER À L'AUBE.

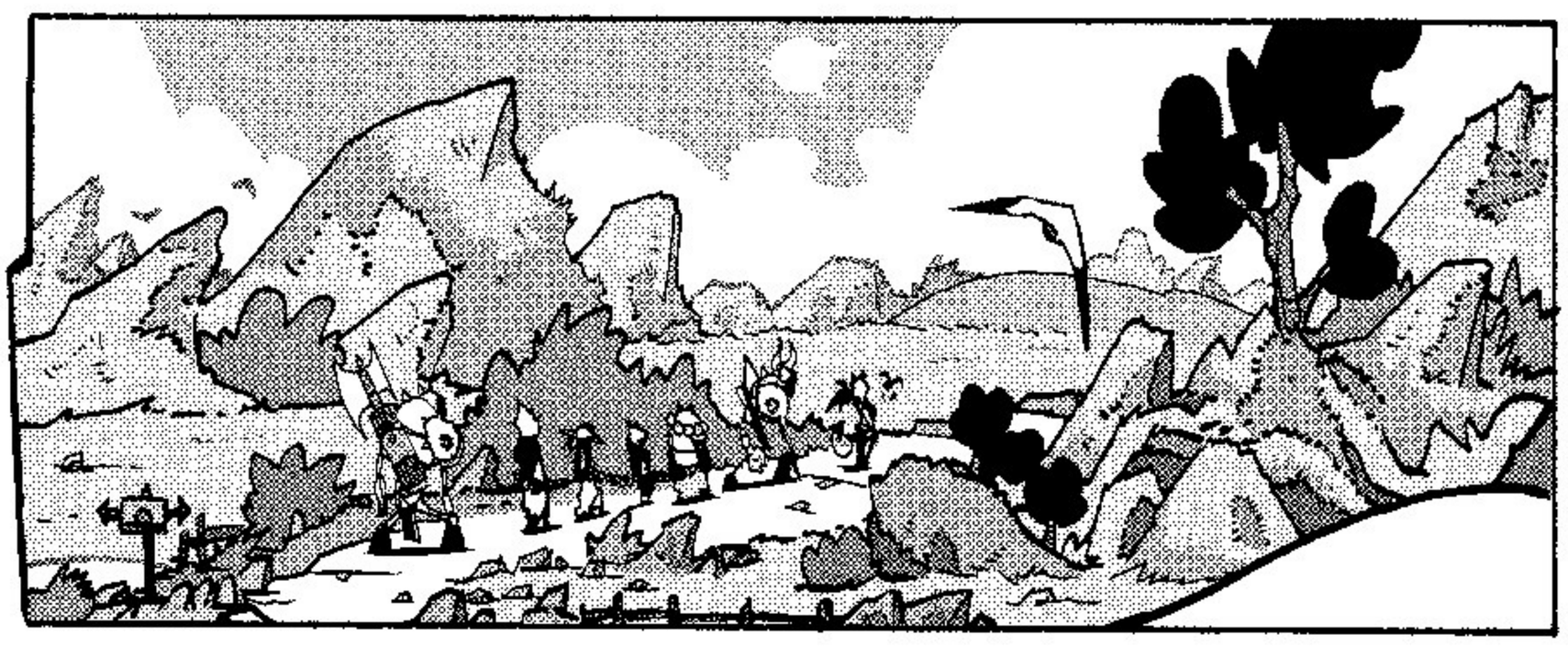
CHAPITRE 4

"ÉVASION"

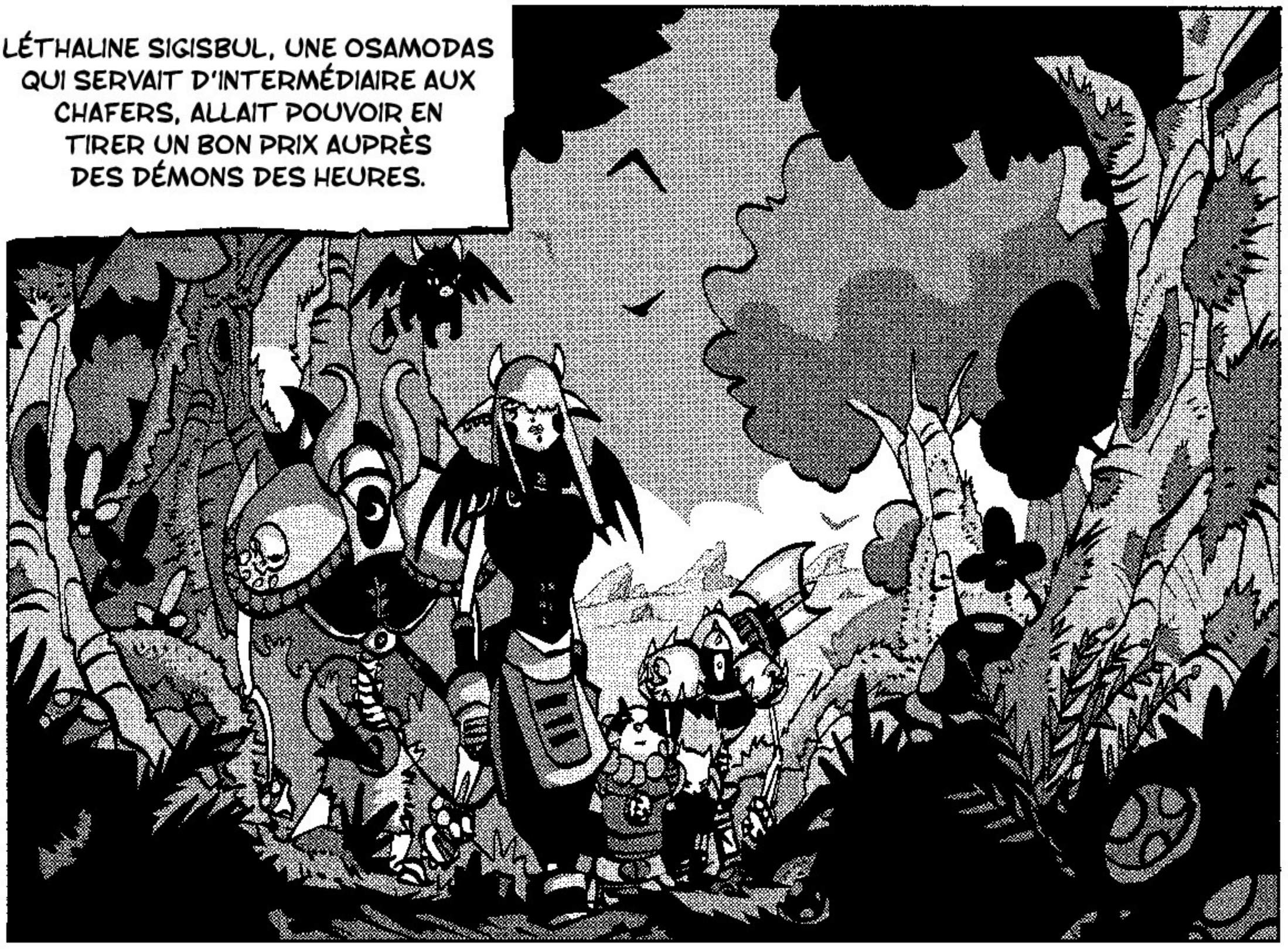




DEUX ANS D'ENTRAÎNEMENT ET DE COMBATS À RÉPÉTITION AVAIENT FAIT DE NOMEKOP ET DE SES COMPAGNONS DES COMBATTANTS HORS PAIR.



LÉTHALINE SIGISBUL, UNE OSAMODAS QUI SERVAIT D'INTERMÉDIAIRE AUX CHAFERS, ALLAIT POUVOIR EN TIRER UN BON PRIX AUPRÈS DES DÉMONS DES HEURES.



ARRÊTONS-NOUS LÀ POUR AUJOURD'HUI.

ATTACHEZ-LES À CET ARBRE. ET ALLEZ CHERCHER DU BOIS MORT, NOUS ALLONS FAIRE DU FEU.

IL FAUT QU'ON SE TIRE D'ICI.

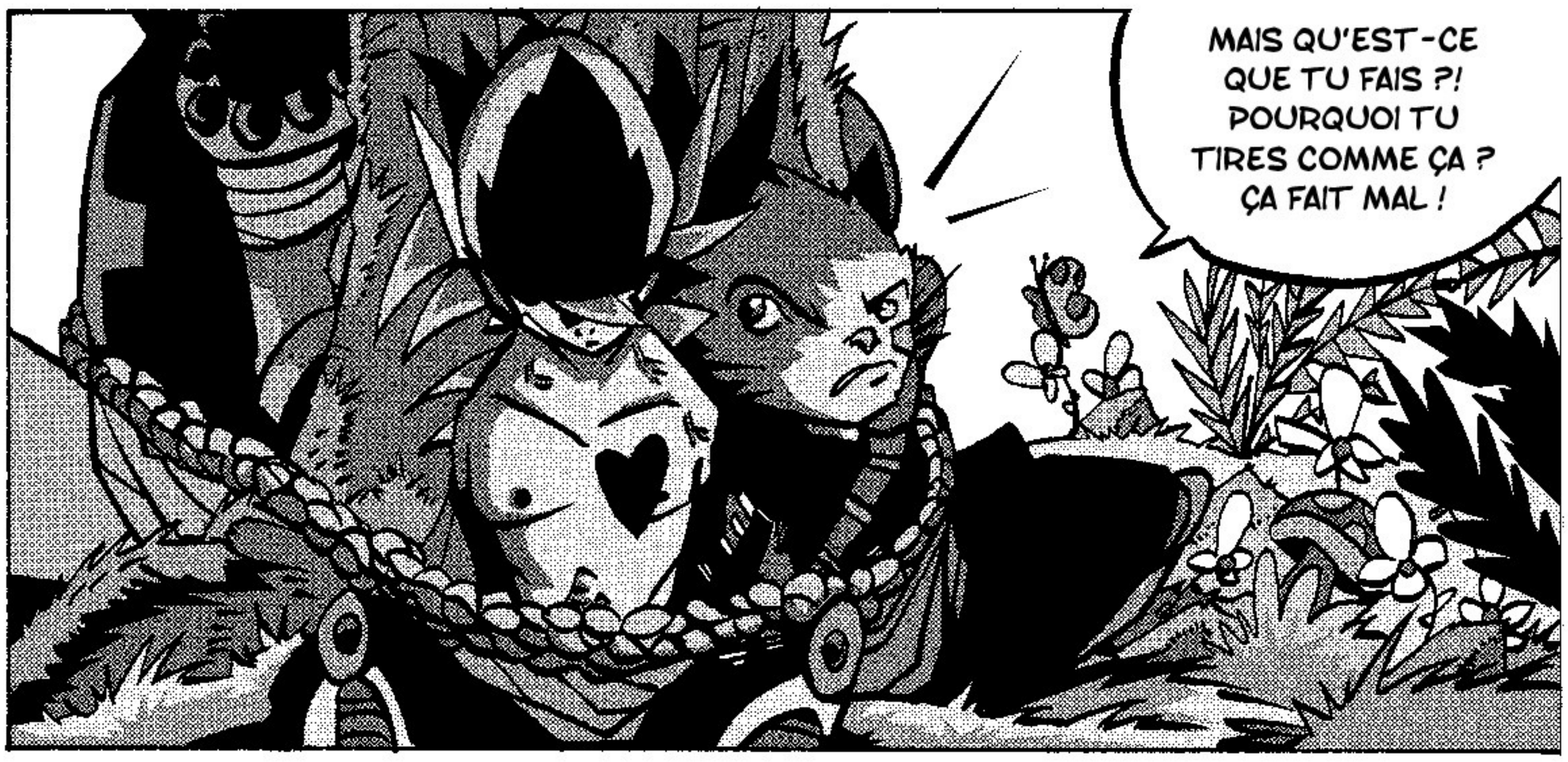
ATTACHÉS ET SANS ARMES ? PLUS FACILE À DIRE QU'À FAIRE...

PEUT-ÊTRE... MAIS CE QUI EST DIFFICILE AUJOURD'HUI SERA IMPOSSIBLE DEMAIN. LES DÉMONS DES HEURES VIVENT DANS UN MONDE QUI N'EST PAS LE NÔTRE. UNE FOIS ENTRE LEURS MAINS, NOUS N'AURONS PLUS AUCUNE CHANCE DE NOUS ÉCHAPPER.

GHIMGAN A RAISON. S'IL FAUT RISQUER NOTRE VIE, AUTANT LE FAIRE POUR RETROUVER NOTRE LIBERTÉ.

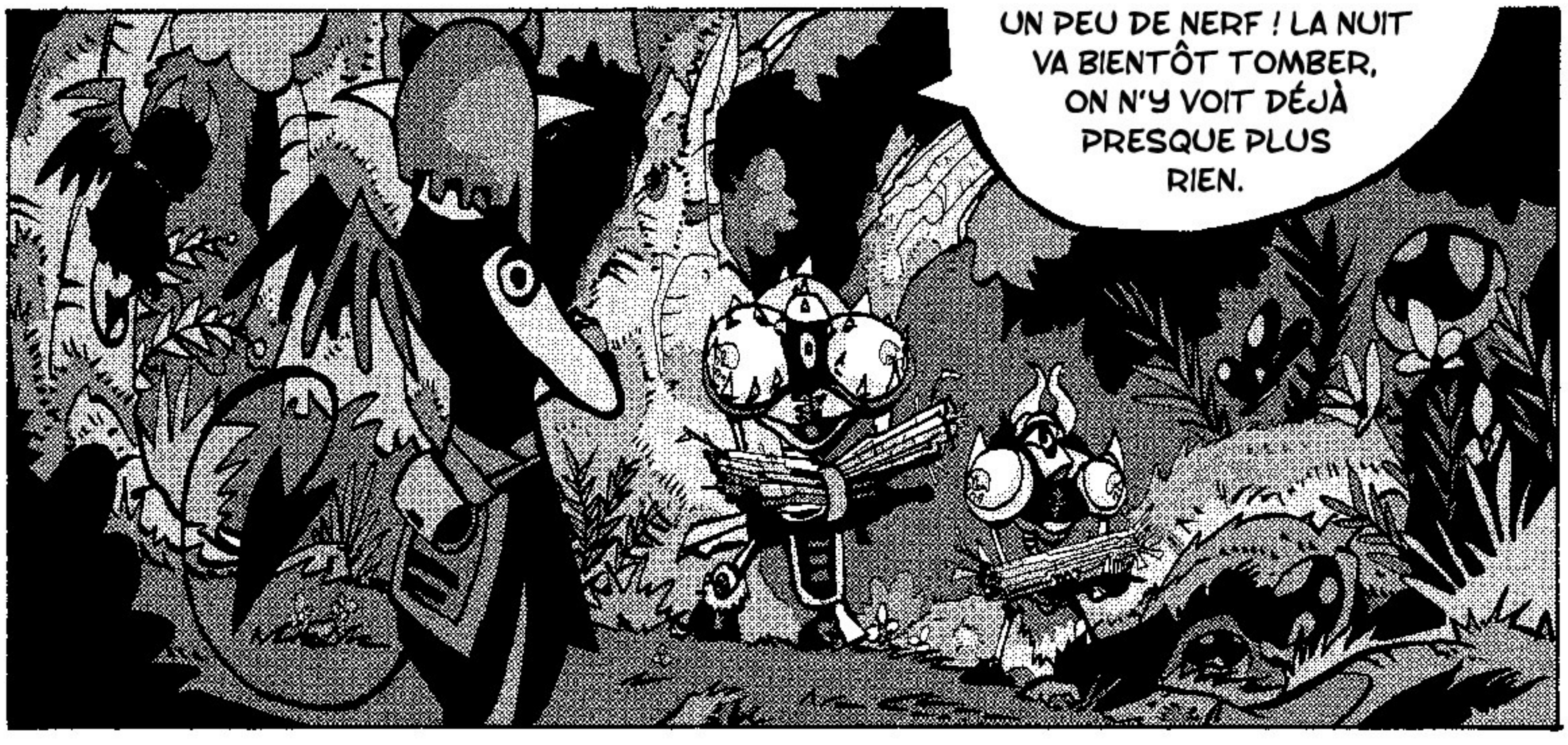
MMMMHHH ... EDASSE, QU'EST-CE QUE TU EN PENSES ?

HÉ ?!


MAIS QU'EST-CE QUE TU FAIS ?! POURQUOI TU TIRES COMME ÇA ? ÇA FAIT MAL !


LORS DE NOTRE DERNIER COMBAT, MON ÉPÉE S'EST BRISÉE. J'AI RÉUSSI À CACHER UN MORCEAU DE LA LAME DANS MA CEINTURE. SI J'ARRIVAIS À L'ATTRAPER...


TENDEZ TOUS VOS BRAS !


UN PEU DE NERF ! LA NUIT VA BIENTÔT TOMBER, ON N'Y VOIT DÉJÀ PRESQUE PLUS RIEN.

METTEZ LE BOIS ICI.

C'EST LE MOMENT...

ALLEZ ! DÉPÊCHEZ-VOUS D'ALLUMER CE FEU.

IL ME FAUDRAIT UN... HÉ ?!

EN AVANT GHIMGAN !!!

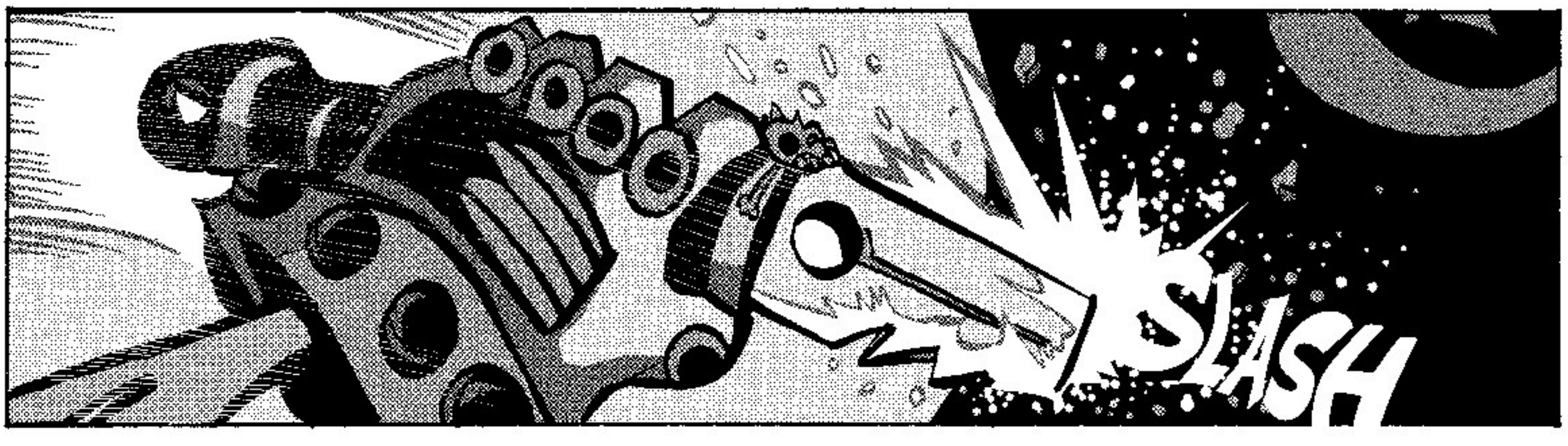
PHF

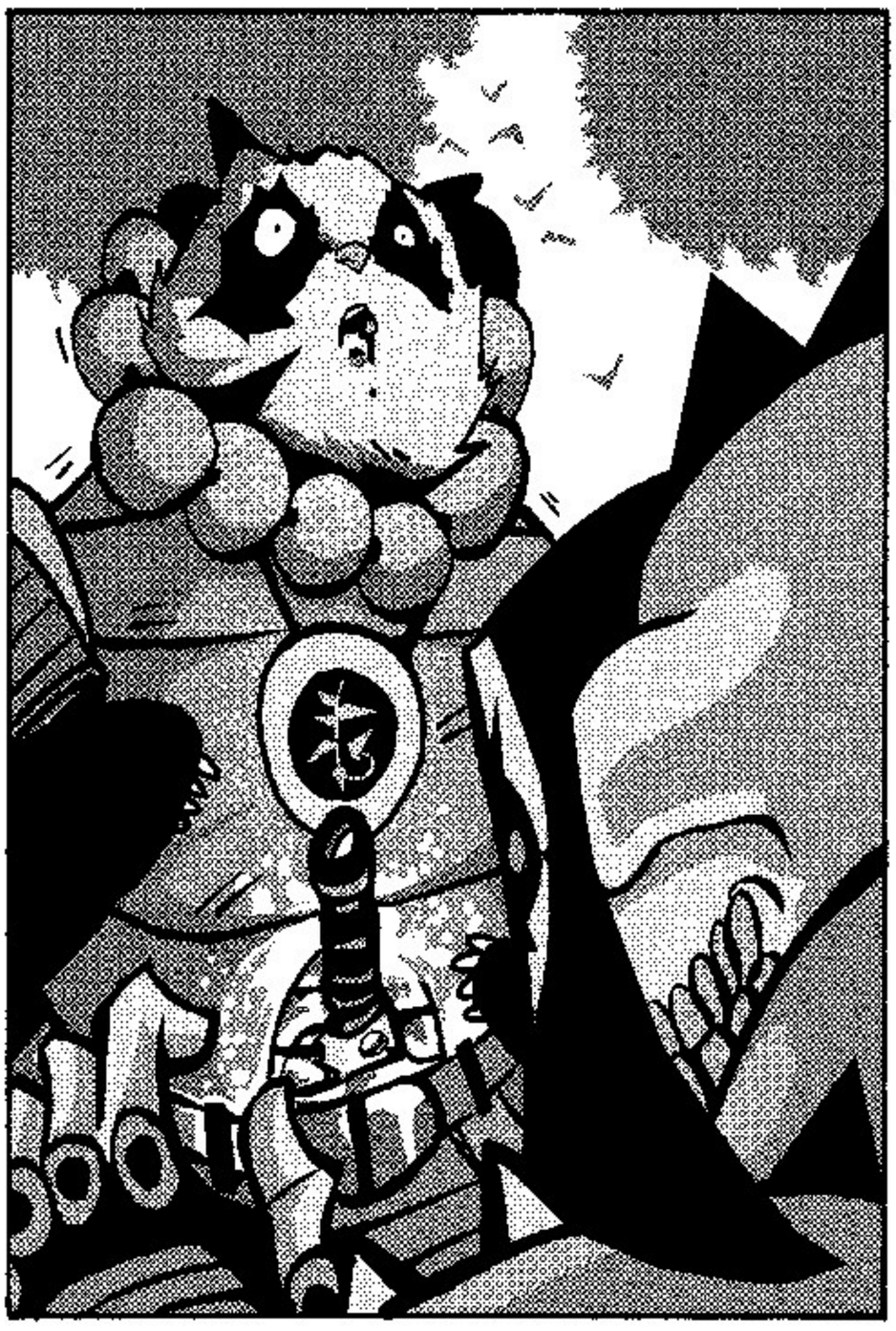
CRACK

BAF

RÉCUPÉRONS NOS ARMES ET FILONS D'ICI !

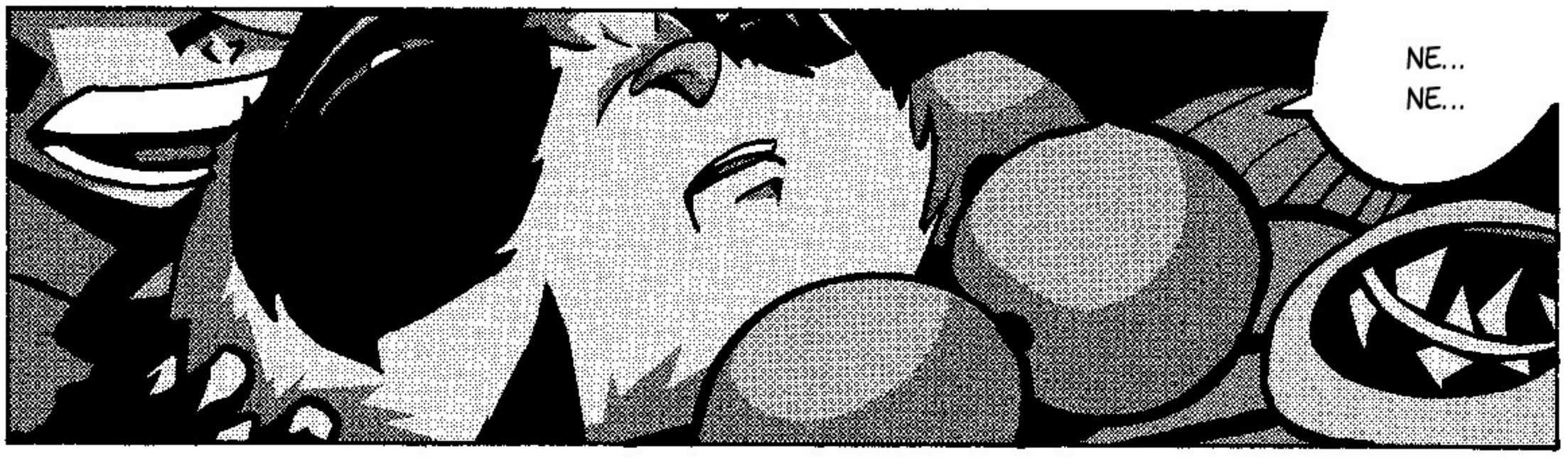
TANT QU'ON Y EST, ON DEVRAIT PRENDRE AUSSI LEUR ÉQUIPEMENT.


SLASH






GHIMGAN !!!


NE...
NE...

NE M'ABANDONNEZ PAS...

ENSEMBLE, NOUS SOMMES INVINCIBLES.

PERSONNE N'ABANDONNERA PERSONNE.

JAMAIS !

NOMEKOP, EDASSE ET ERATZ CHARGÈRENT GHIMGAN SUR UN BRANCARD ET REPRIRENT LA ROUTE.

ILS MARCHÈRENT LONGTEMPS SANS S'ARRÊTER, EN ÉVITANT LES SENTIERS TROP FRÉQUENTÉS CAR ILS CRAIGNAIENT QUE LES CHAFERS, PRÉVENUS DE LEUR ÉVASION, NE SE LANCENT À LEUR POURSUITE.

ILS SE RELAYAIENT POUR PORTER GHIMGAN. ET, MÊME SI CELA LES ÉPUISAIT ET RALENTISSAIT LEUR MARCHE, À AUCUN MOMENT ILS N'ENVISAGÈRENT D'ABANDONNER LEUR AMI.

MAIS LA BLESSURE ÉTAIT PROFONDE...

ILS ONT ENTERRÉ GHIMGAN À L'ORÉE D'UN BOIS.

SUR SA TOMBE, ILS JURÈRENT QUE SI L'UN D'EUX ÉTAIT EN DANGER, LES DEUX AUTRES SE PORTERAIENT IMMÉDIATEMENT À SON SECOURS, QUELS QUE SOIENT LES RISQUES ENCOURUS.

CE SERMENT RESTERAIT VALABLE...

JUSQU'À CE QUE LA MORT LES SÉPARE.

ON VA OÙ ?

VOUS, JE NE SAIS PAS, MAIS MOI, JE RENTRE À MON VILLAGE.

ALORS ON T'ACCOMPAGNE. JE SUIS CURIEUX DE VOIR CETTE ANEMIA DONT TU NOUS AS TANT PARLÉ.

CURIEUX AUSSI D'ENTENDRE L'EXPLICATION DE SON FRÈRE QUANT AU FAIT DE T'AVOIR LÂCHEMENT ABANDONNÉ AUX MAINS DES CHAFERS...

CHAPITRE 5.

"CONFRONTATION"





LEUR ARRIVÉE CHEZ LES ECAFLIPS MIT LE VILLAGE EN ÉBULLITION.

ANEMIA ÉTAIT SI ÉMUE QU'ELLE MANQUA DE S'ÉVANOUIR.

APRÈS AVOIR ABONDAMMENT PLEURÉ DANS LES BRAS DE NOMEKOP, ELLE LUI RACONTA QUE LORS-QU'ILS S'ÉTAIENT RENDU COMPTE DE SA DISPARITION, TOUT LE MONDE ÉTAIT PARTI À SA RECHERCHE.

MAIS PERSONNE N'AVAIT RIEN TROUVÉ ET ROKKO AVAIT LAISSÉ ENTENDRE QUE NOMEKOP, EN VOYANT QU'IL AVAIT PERDU LA PARTIE, AVAIT SANS DOUTE PRÉFÉRÉ L'EXIL À LA HONTE.

SA VICTOIRE DANS L'ECATHLON AVAIT VALU À ROKKO D'INTÉGRER LE CONSEIL DU VILLAGE, À LA GRANDE SATISFACTION DE SON PÈRE QUI VOYAIT SA PLACE DE CHEF DU CONSEIL CONFORTÉE PAR L'ARRIVÉE DE CE NOUVEL ALLIÉ.

TU ES UN LÂCHE, UN TRAÎTRE ET UN MENTEUR !

POURQUOI N'AS-TU PAS DONNÉ L'ALERTE ET PRÉVENU LE VILLAGE QUE DES CHAFERS M'AVAIENT CAPTURÉ ?

PARCE QU'IL N'Y A JAMAIS EU DE CHAFERS ! ILS NE SONT QUE LE FRUIT DE TON ESPRIT MALADE, OBSCURCI PAR LA JALOUSIE ET LES FLEURS DE DZIBI !

ÇA SUFFIT ! JE PROPOSE QU'ON ORGANISE UNE NOUVELLE ÉPREUVE POUR LES DÉPARTAGER !

IL EN EST HORS DE QUESTION ! CE SERAIT CONTRAIRE À NOS TRADITIONS ! L'ECATHLON EST CLOS ET LE CONSEIL A DÉJÀ VALIDÉ L'INVESTITURE DE ROKKO !

DANS CE CAS, ORGANISONS UN DUEL...

BARAKAK ÉTAIT LE PRINCIPAL RIVAL DU PÈRE DE ROKKO AU SEIN DU CONSEIL.

EN RÉCLAMANT UN DUEL JUDICIAIRE, IL EN APPELAIT AU JUGEMENT DU DIEU ECAFLIP POUR RÉGLER LE CONFLIT.

IL SAVAIT QUE LE PÈRE DE ROKKO NE POUVAIT S'OPPOSER À CETTE REQUÊTE SANS ÊTRE SUSPECTÉ DE VOULOIR PROTÉGER SON FILS.

LE PÈRE DE ROKKO ACCEPTA DONC, QUOIQUE DE MAUVAIS GRÉ, L'IDÉE DU DUEL...

... ET LE VILLAGE SE HÂTA VERS LES ABORDS DE LA FAILLE DE NIVAR OÙ SE DÉROULAIT TRADITIONNELLEMENT CE GENRE DE RENCONTRES.

LE PRINCIPE DU DUEL ÉTAIT LE SUIVANT : LES DEUX ADVERSAIRES DEVAIENT S'AFFRONTER AVEC DES BÂTONS SUR UNE ÉTROITE PASSERELLE DE PIERRES QUI ENJAMBAIT UN PRÉCIPICE.

LE SOL DE LA PASSERELLE ÉTAIT DÉCOUPÉ EN CARRÉS DE CINQUANTE CENTIMÈTRES DE CÔTÉ SUR LESQUELS DES RUNES AVAIENT ÉTÉ GRAVÉES EN DES TEMPS SI ANCIENS QUE CERTAINS EN VENAIENT À CROIRE QU'ELLES AVAIENT TOUJOURS ÉTÉ LÀ.

CHAQUE FOIS QU'UN COMBATTANT MARCHAIT SUR L'UNE DE CES DALLES, IL SE VOYAIT ACCORDER PAR LE SORT UN SURCROÎT DE CHANCE OU DE MALCHANCE.

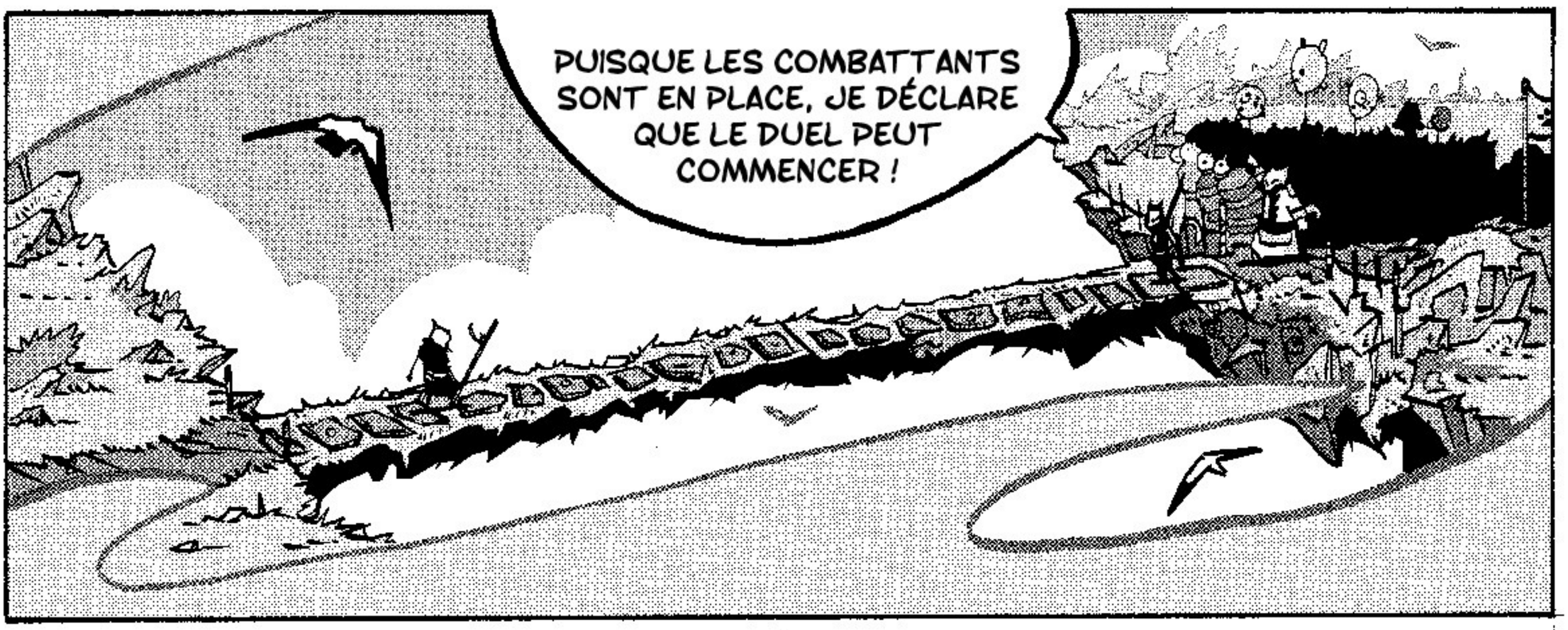
POUR GAGNER L'ÉPREUVE, IL FALLAIT POUSSER SON ADVERSAIRE À RECULER JUSQU'À LA LIMITE DE SON CAMP, SYMBOLISÉE PAR UN TRAIT NOIR.

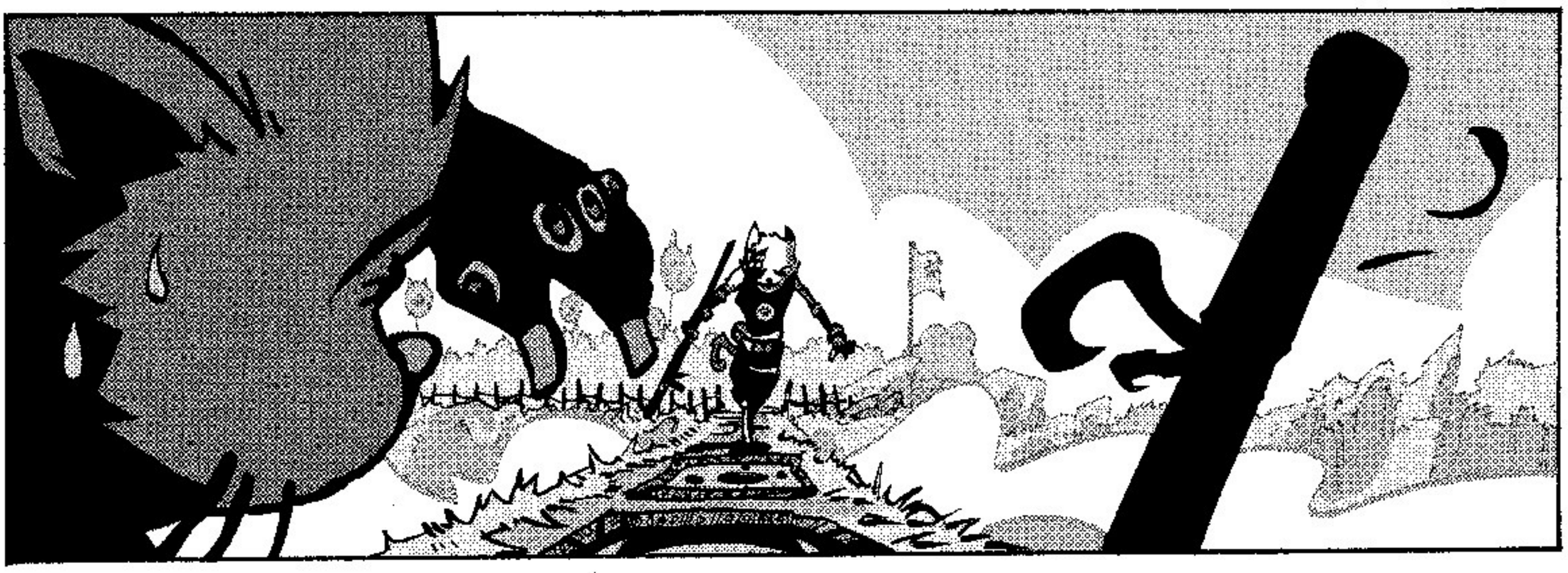
AVANT QUE L'ÉPREUVE NE COMMENCE, LES DEUX DUELLISTES DEVAIENT BOIRE UN BOL DE VIN DE MIEL, CENSÉ LEUR DONNER FORCE ET COURAGE ET APPELER SUR EUX LES FAVEURS DU DIEU ECAFLIP.

CHACUN DEVAIT ENSUITE SE RENDRE À L'UNE DES EXTRÉMITÉS DE LA PASSERELLE.

QU'EST-CE QU'IL SE PASSE ?

MAIS...


PUISQUE LES COMBATTANTS SONT EN PLACE, JE DÉCLARE QUE LE DUEL PEUT COMMENCER !




TU AURAIS DÛ RESTER CHEZ LES CHAFERS. TU VAS REGRETTER D'ÊTRE REVENU...

TAC

TU...
TU ES...
UN...

TRAÎTRE !!!

QUELQUE CHOSE NE TOURNE PAS ROND... IL DEVRAIT PROFITER DE SON AVANTAGE ET AU LIEU DE ÇA, IL RESTE SANS BOUGER.

VIENS AVEC MOI...

JE VEUX VÉRIFIER QUELQUE CHOSE.

QU'EST-CE QUI M'ARRIVE ?

!?

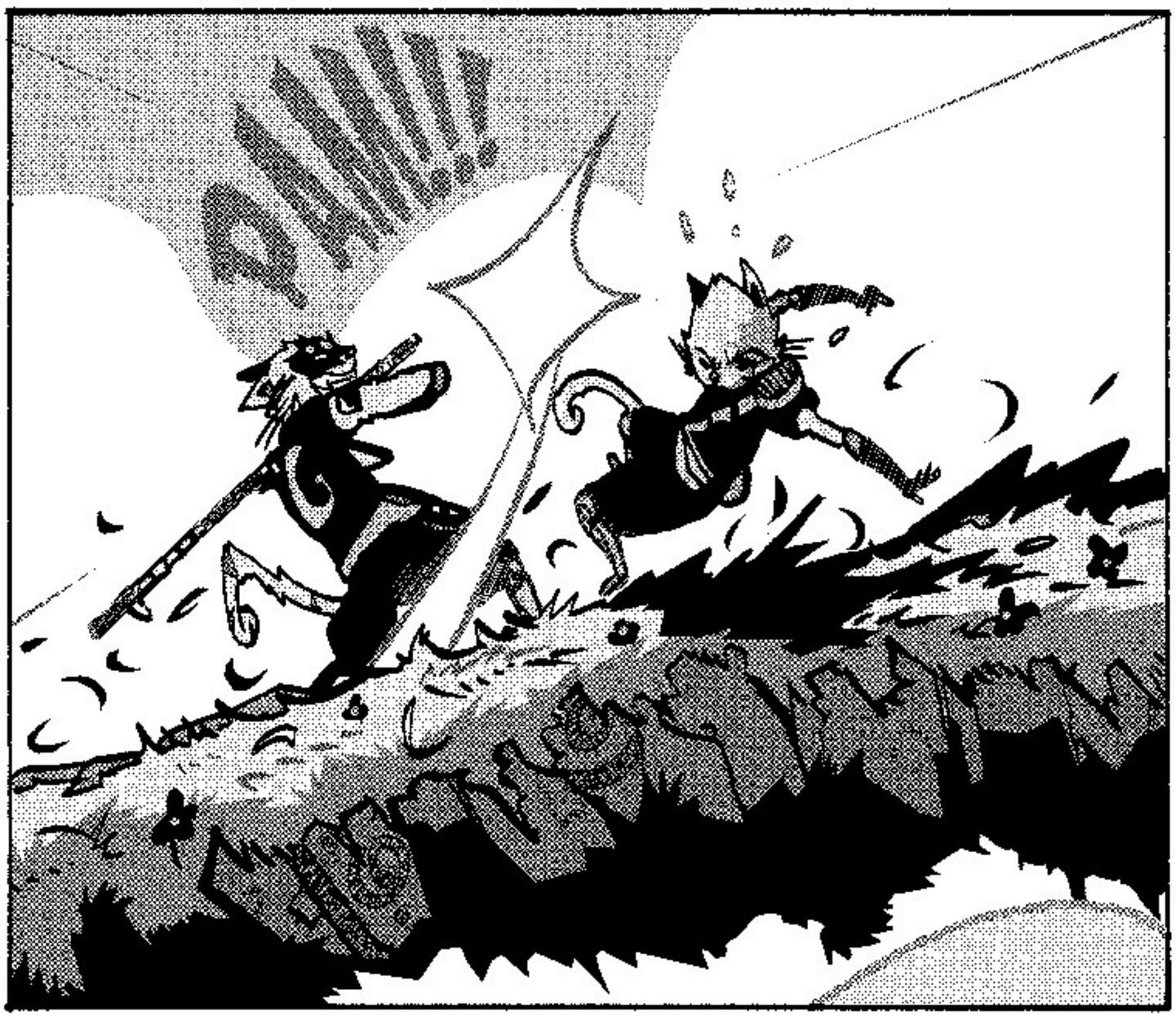
ESSAIE DE CRIER ET JE TE JURE QUE TU SERAS AU FOND DU RAVIN AVANT MÊME QUE LE SON NE PARVIENNE AUX OREILLES DE QUI QUE CE SOIT.

NE T'INQUIÈTE PAS, PERSONNE NE NOUS REGARDE. ILS SONT TOUS TROP OCCUPÉS PAR LE DUEL POUR S'INTÉRESSER À NOUS.

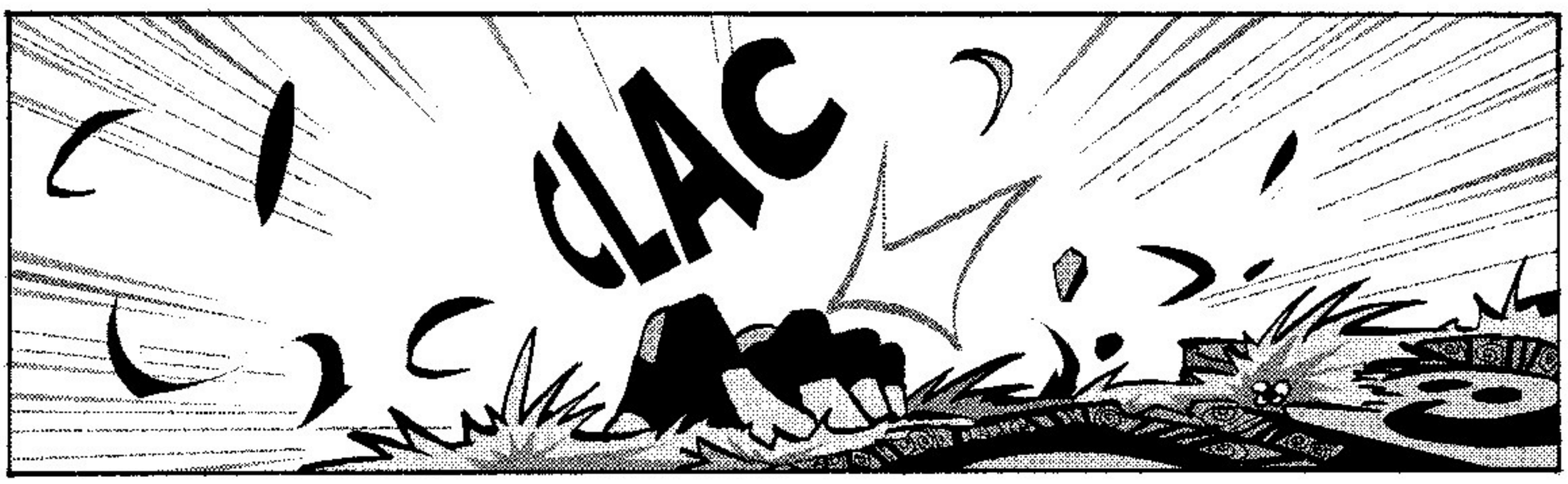
PAF!!

JE TE DONNE TROIS SECONDES POUR ME DIRE CE QUE TU AS FAIT BOIRE À NOMEKOP.

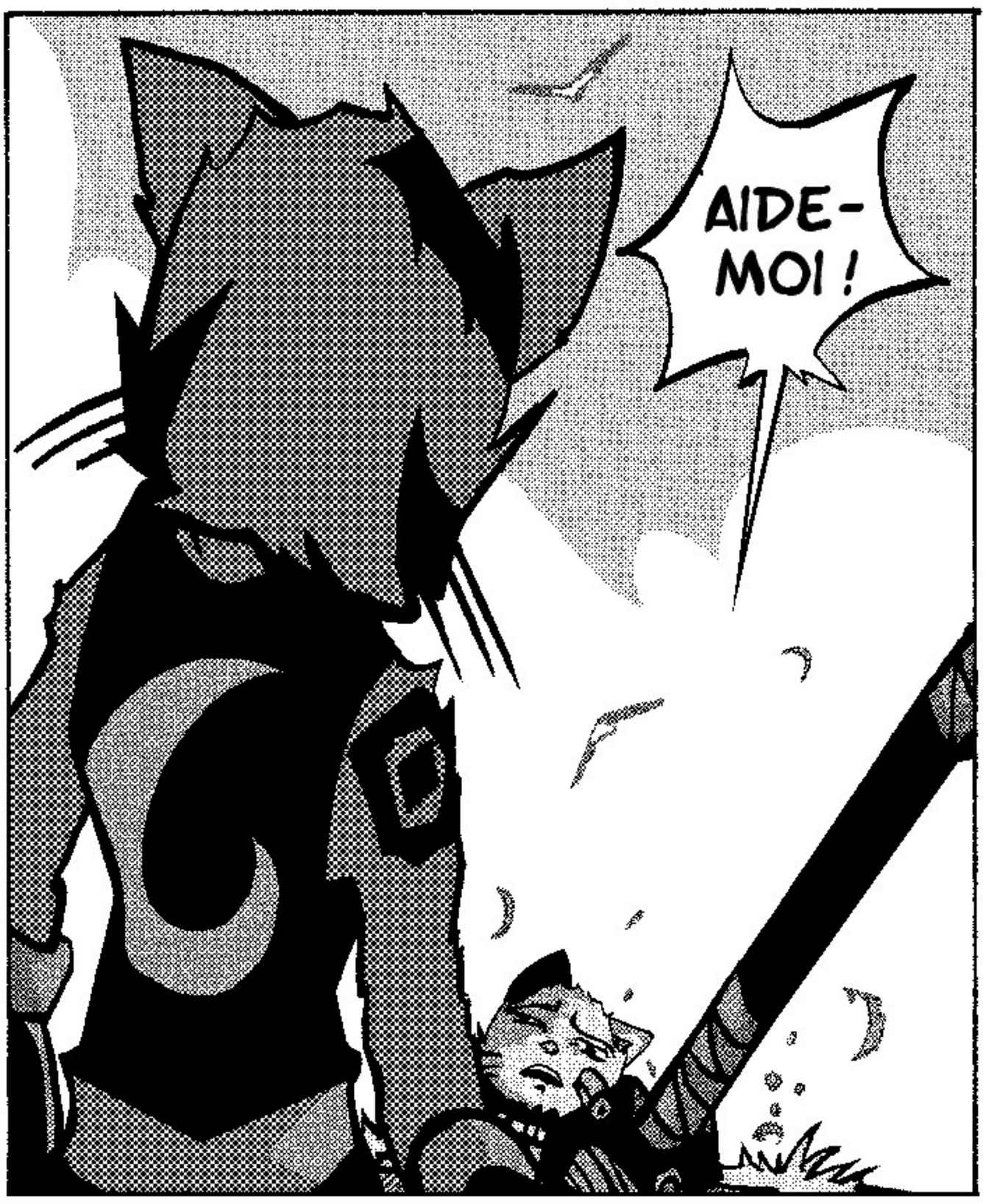
DE L'ESSENCE D'ELONG. ÇA PERTURBE L'ÉQUILIBRE. J'EN AI MIS QUELQUES GOUTTES DANS SON VIN DE MIEL.




LÂCHEZ-MOI. DE TOUTE FAÇON, C'EST TROP TARD. VOUS NE POUVEZ PLUS RIEN POUR VOTRE AMI.


CLAC


C'EST CE QU'ON VA VOIR... EDASSE, ATTRAPE-LE ET SUIS-MOI !


AIDE-MOI !

QU'EST-CE QUE TU ATTENDS ? TU AS GAGNÉ !

AIDE-MOI À REMONTER !

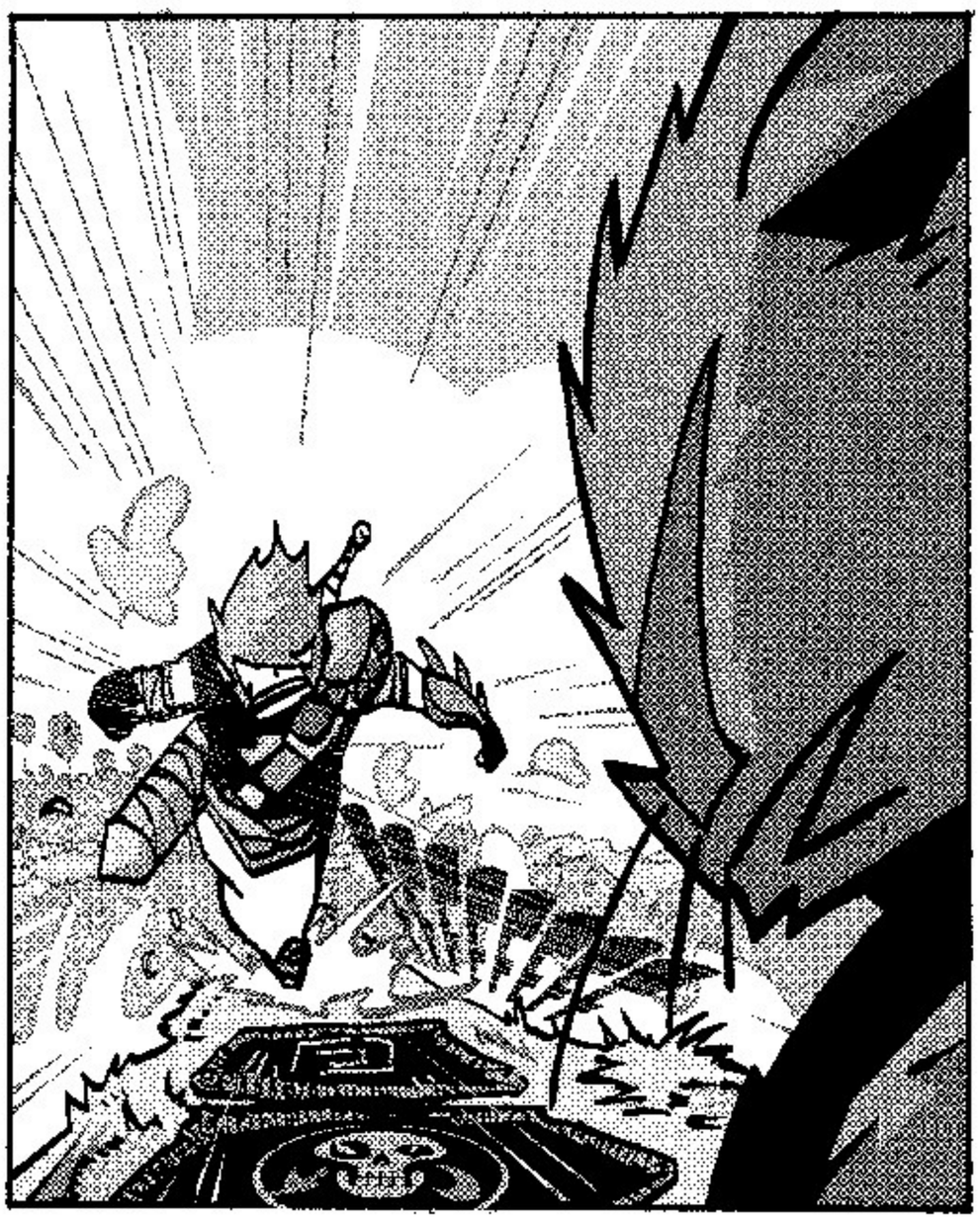
JE TE L'AI DIT...

CRAC

TU N'AURAIS PAS DÛ REVENIR.

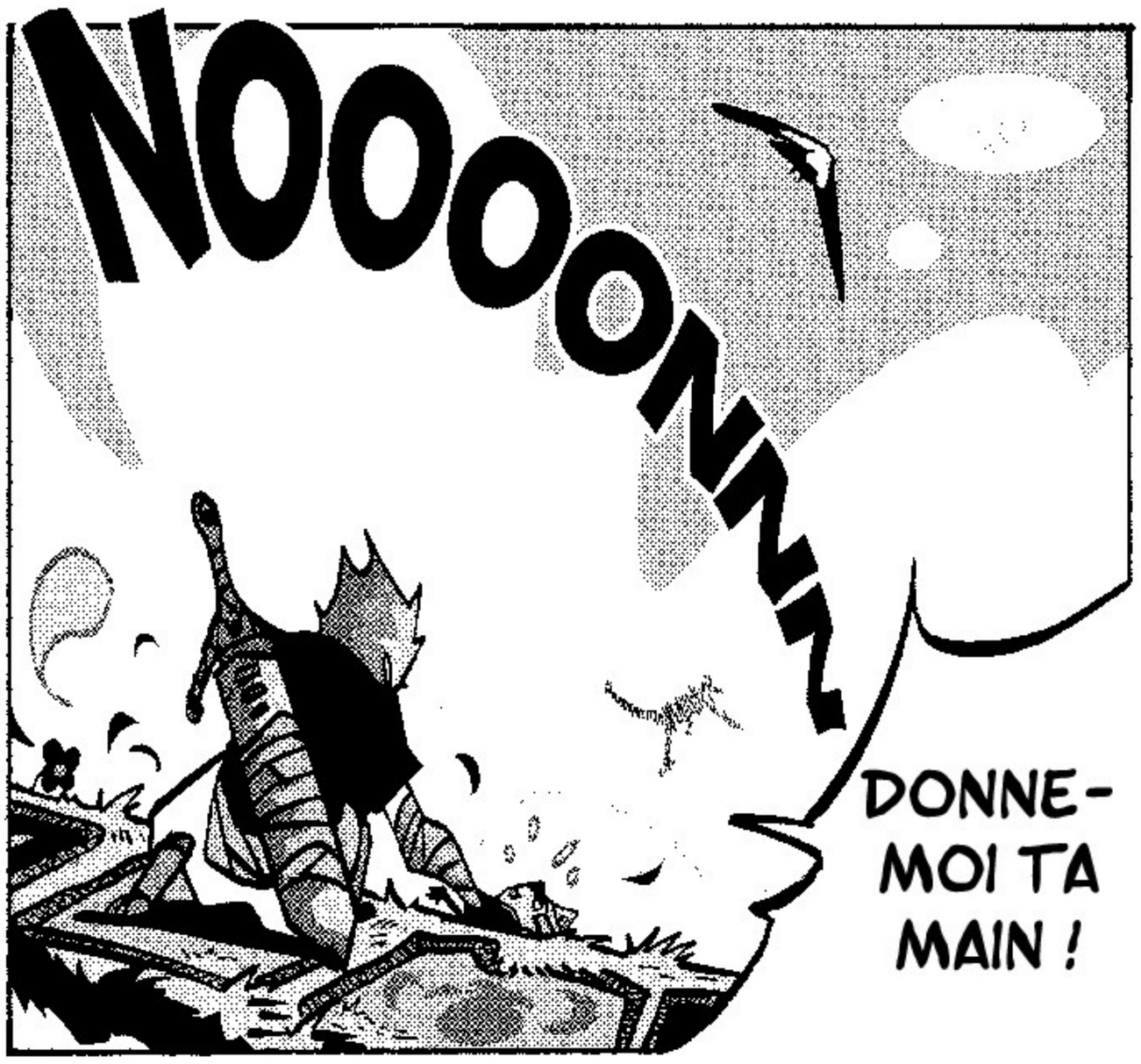
ÇA AURAIT ÉVITÉ À MA SOEUR LE SPECTACLE DE TA MORT...

REGARDE PAR ICI !

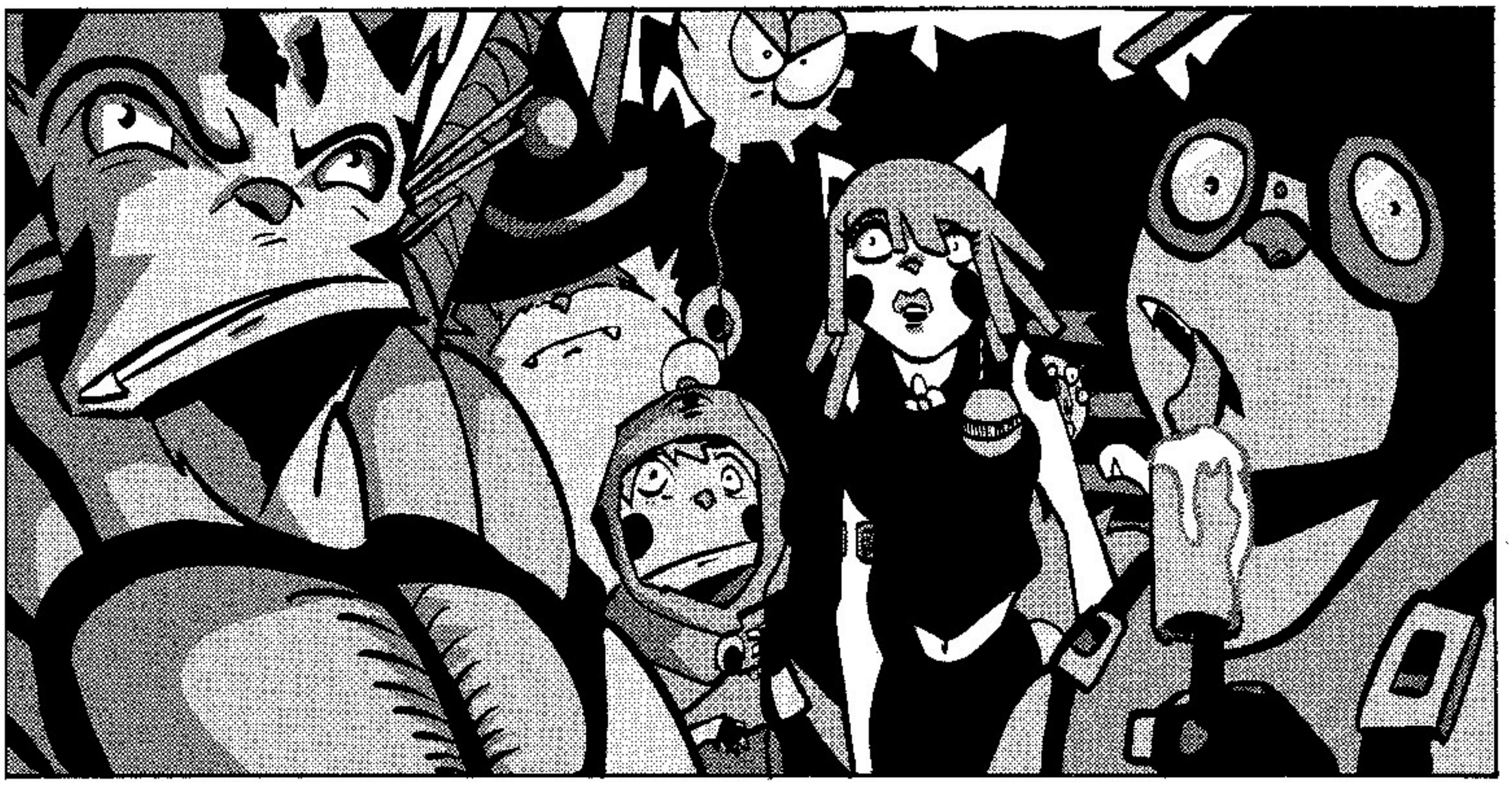



BANG

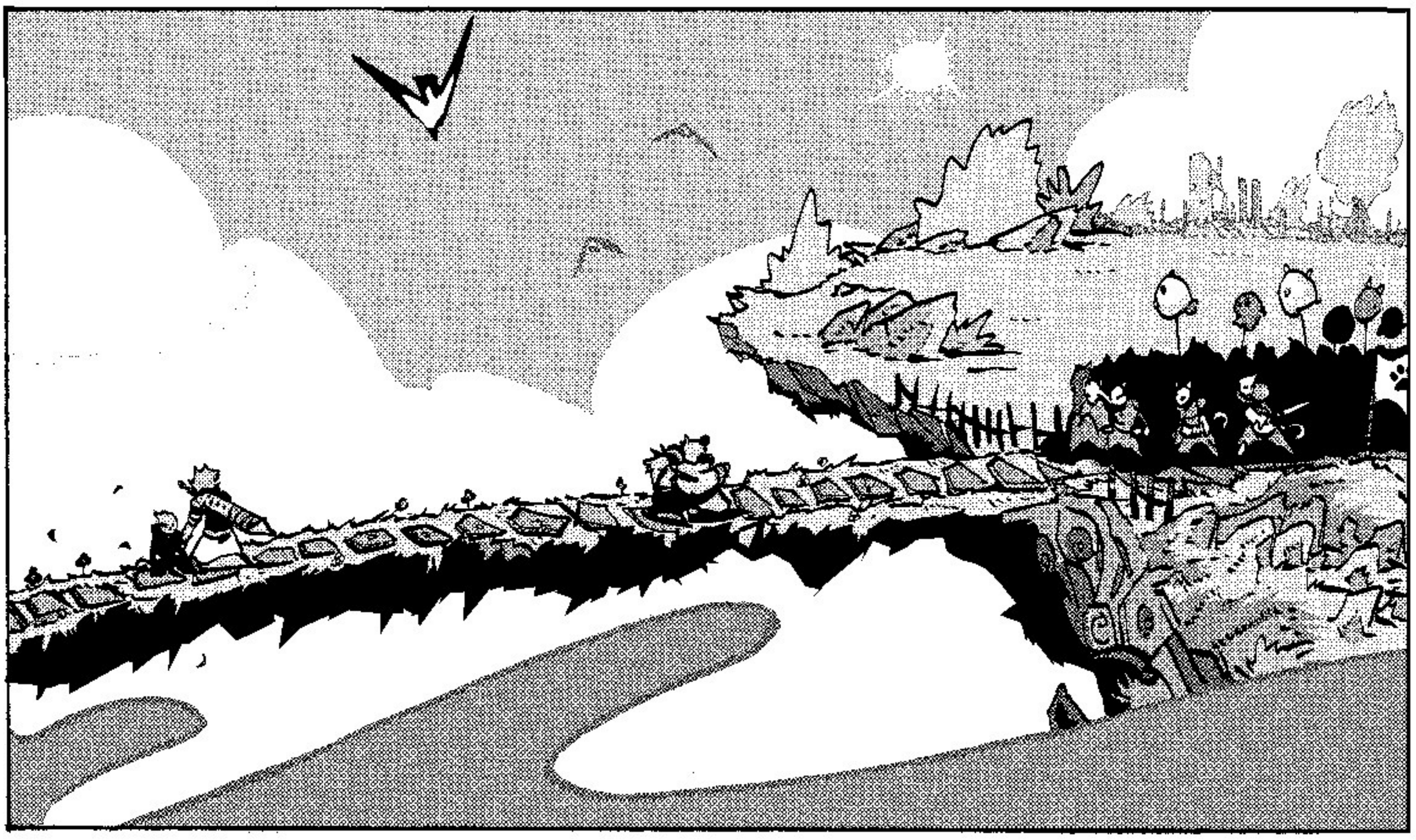



NOOOON
DONNE-MOI TA MAIN !


VITE !




NE BOUGEZ PAS OU JE L'ÉGORGE !



ROKKO-
OOOO !!!

ANEMIA ?

VOUS L'AVEZ TUÉ !
VOUS ÊTES DES
ASSASSINS !

MAIS NON...
JE... JE...

NE
T'OCCUPE
PAS D'ELLE.
VIENS !

LA DROGUE
QUE TU AS FAIT
BOIRE À NOMEKOP.
ELLE EST OÙ ?

L'ESSENCE D'ELONG ? LA... LA VOILÀ !!

BOIS ! TOUT !

MAIS... MAIS...

DÉPÊCHE !!!

ATTRAPEZ-LES ! IL NE FAUT PAS QU'ILS S'ÉCHAPPENT !

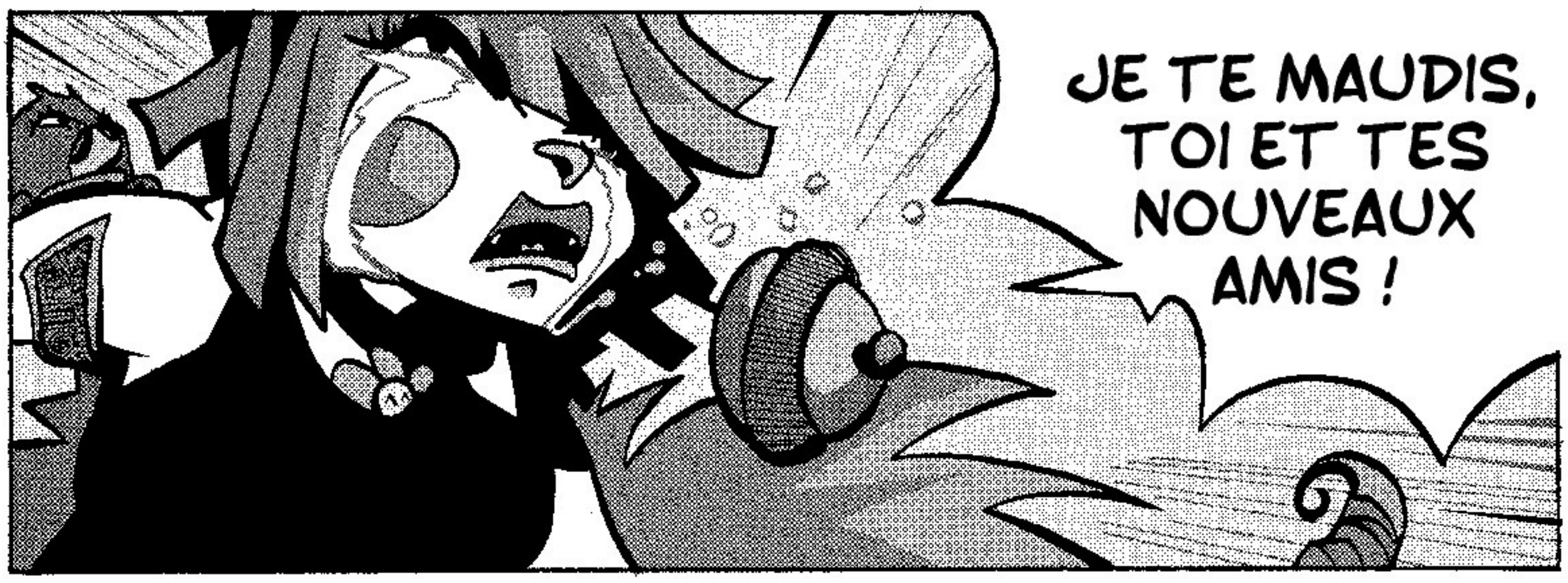
PI... PITIÉ. S... SORTEZ-MOI D'ICI.

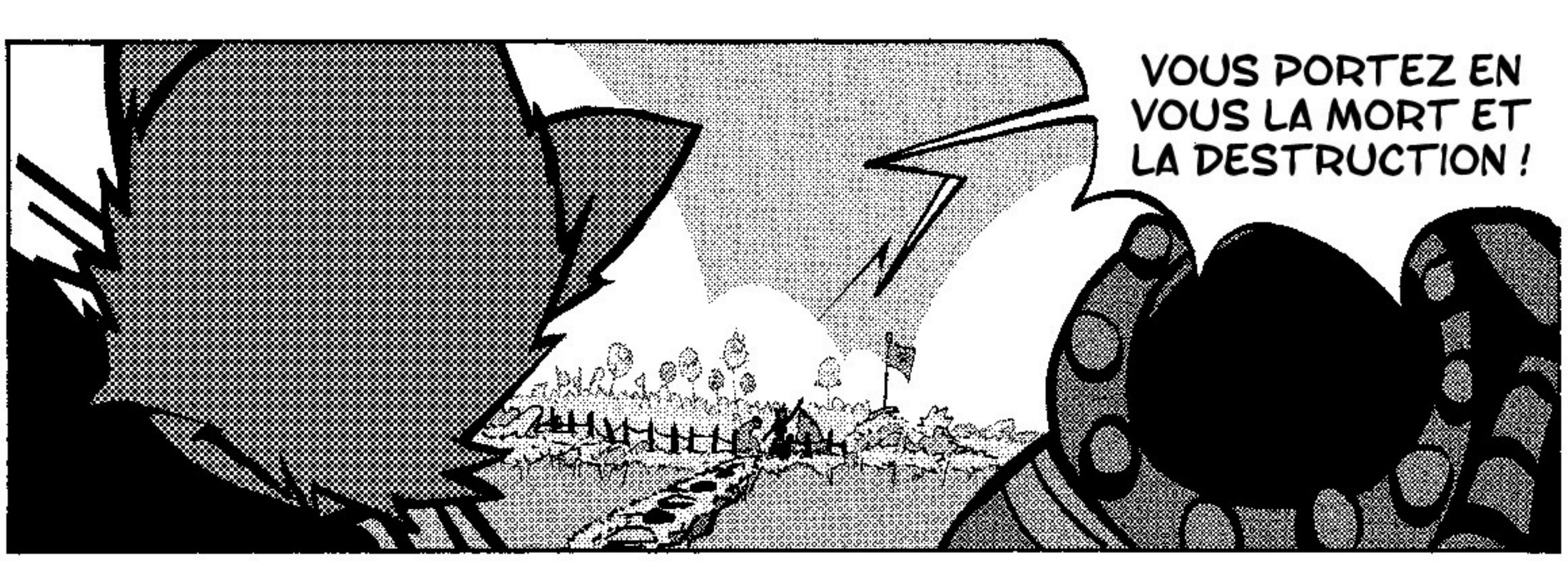
STOP !

RECULEZ ! ON NE PEUT PAS PASSER ! IL FAUT ÉVACUER LE CHEF DU CONSEIL !

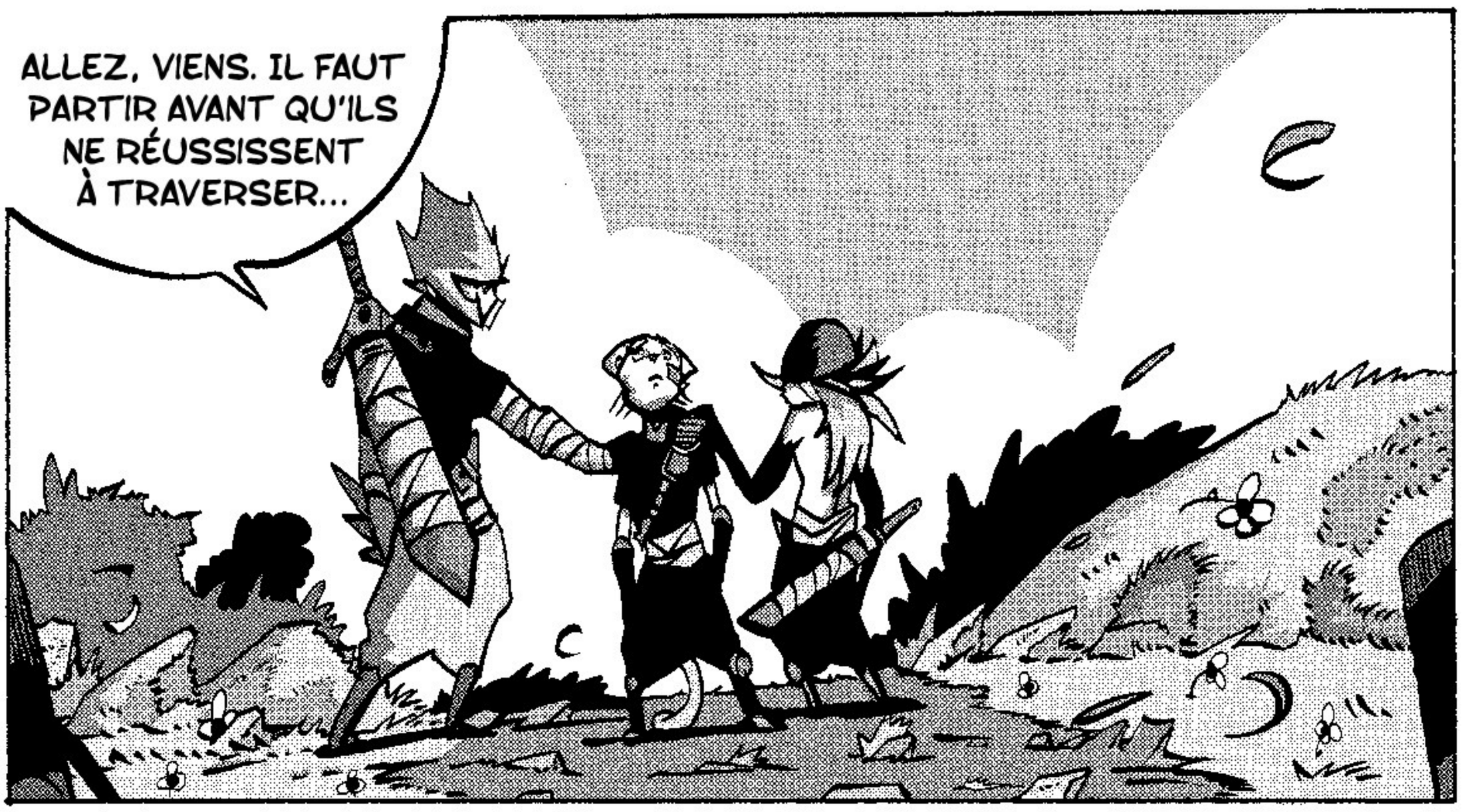
VITE ! FILONS D'ICI !

NO-ME-KOP !!!


JE TE MAUDIS, TOI ET TES NOUVEAUX AMIS !


VOUS PORTEZ EN VOUS LA MORT ET LA DESTRUCTION !




ALLEZ, VIENS. IL FAUT PARTIR AVANT QU'ILS NE RÉUSSISSENT À TRAVERSER...
C

QUAND ILS FURENT TIRÉS D'AFFAIRE, EDASSE CONSEILLA À NOMEKOP DE FUMER DES FEUILLES DE DZIBI POUR ANNULER LES EFFETS DE LA DÉCOCTION QUE LUI AVAIT FAIT BOIRE LE PÈRE DE ROKKO.

LONGTEMPS APRÈS QUE LE POISON AIT CESSÉ DE FAIRE EFFET, NOMEKOP CONTINUA À CONSOMMER DU DZIBI.

IL LUI PERMETTAIT D'OUBLIER LES HEURES SOMBRES QU'IL VENAIT DE VIVRE...

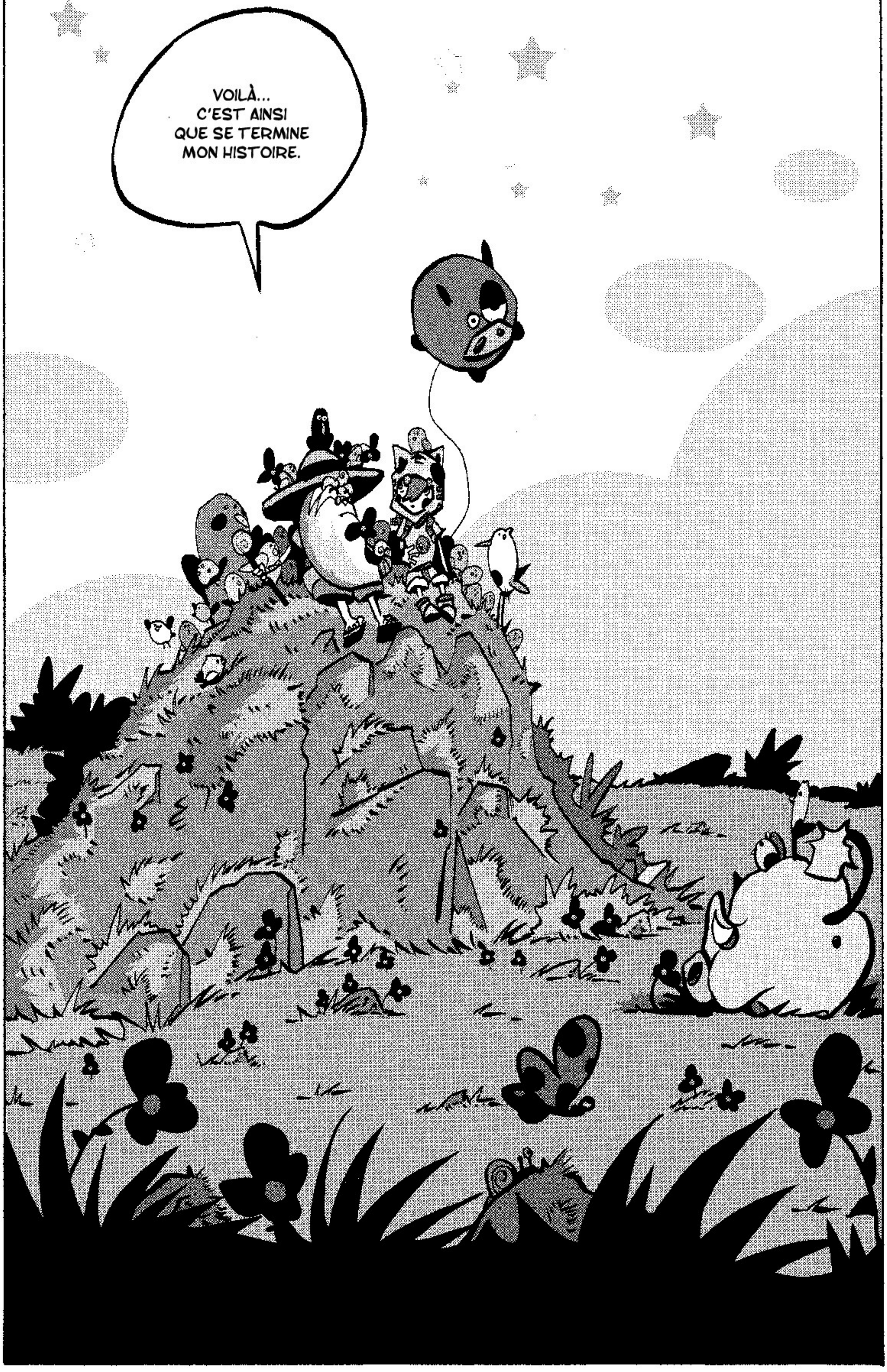
... ET DE RÊVER À CELLES, PLUS HEUREUSES, QU'IL AVAIT PARTAGÉES AVEC ANEMIA.

EPILOGUE





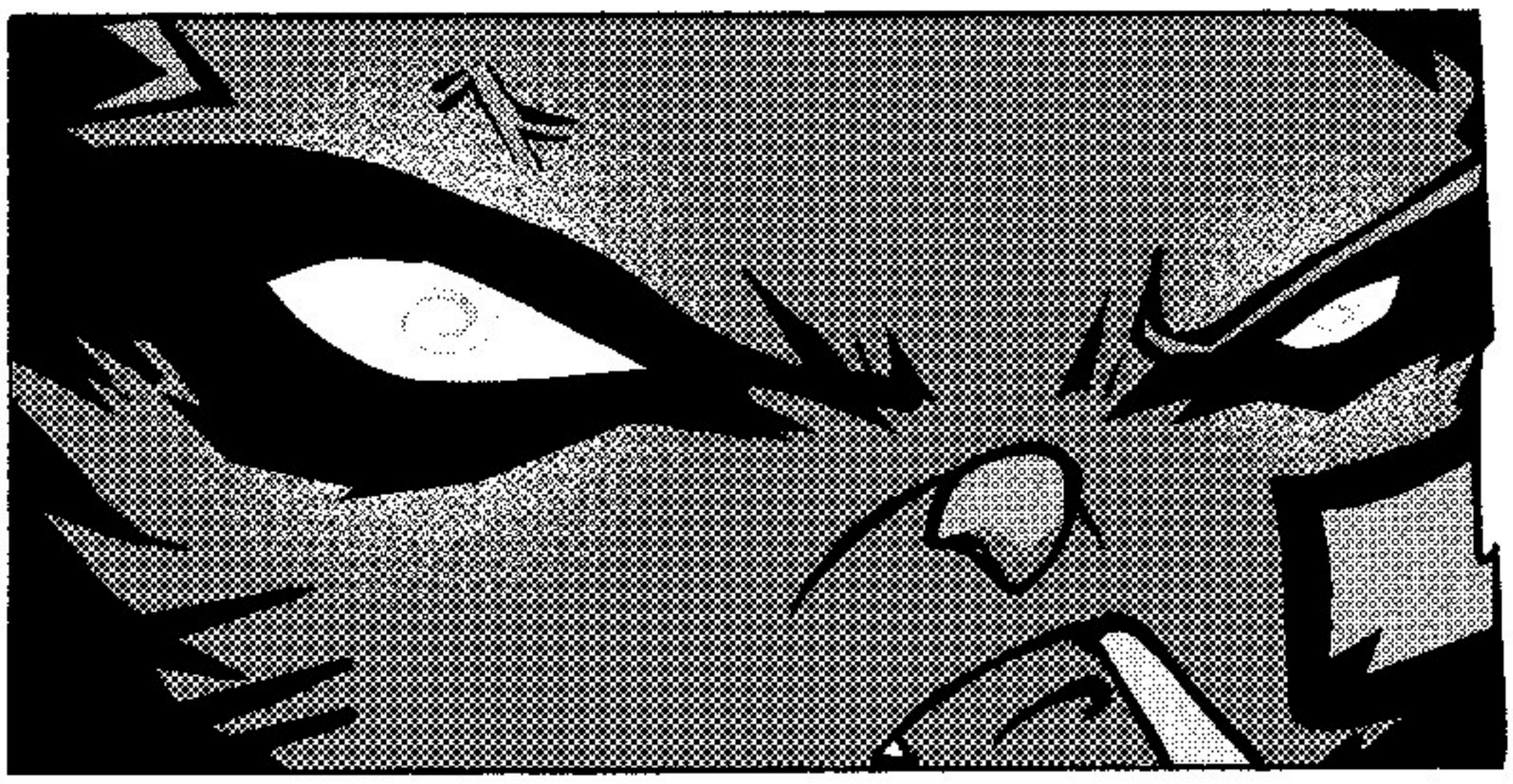
VOILÀ...
C'EST AINSI
QUE SE TERMINE
MON HISTOIRE.



AH... ET TU SAIS CE QUE NOMEKOP A FAIT APRÈS AVOIR QUITTÉ LE VILLAGE ?

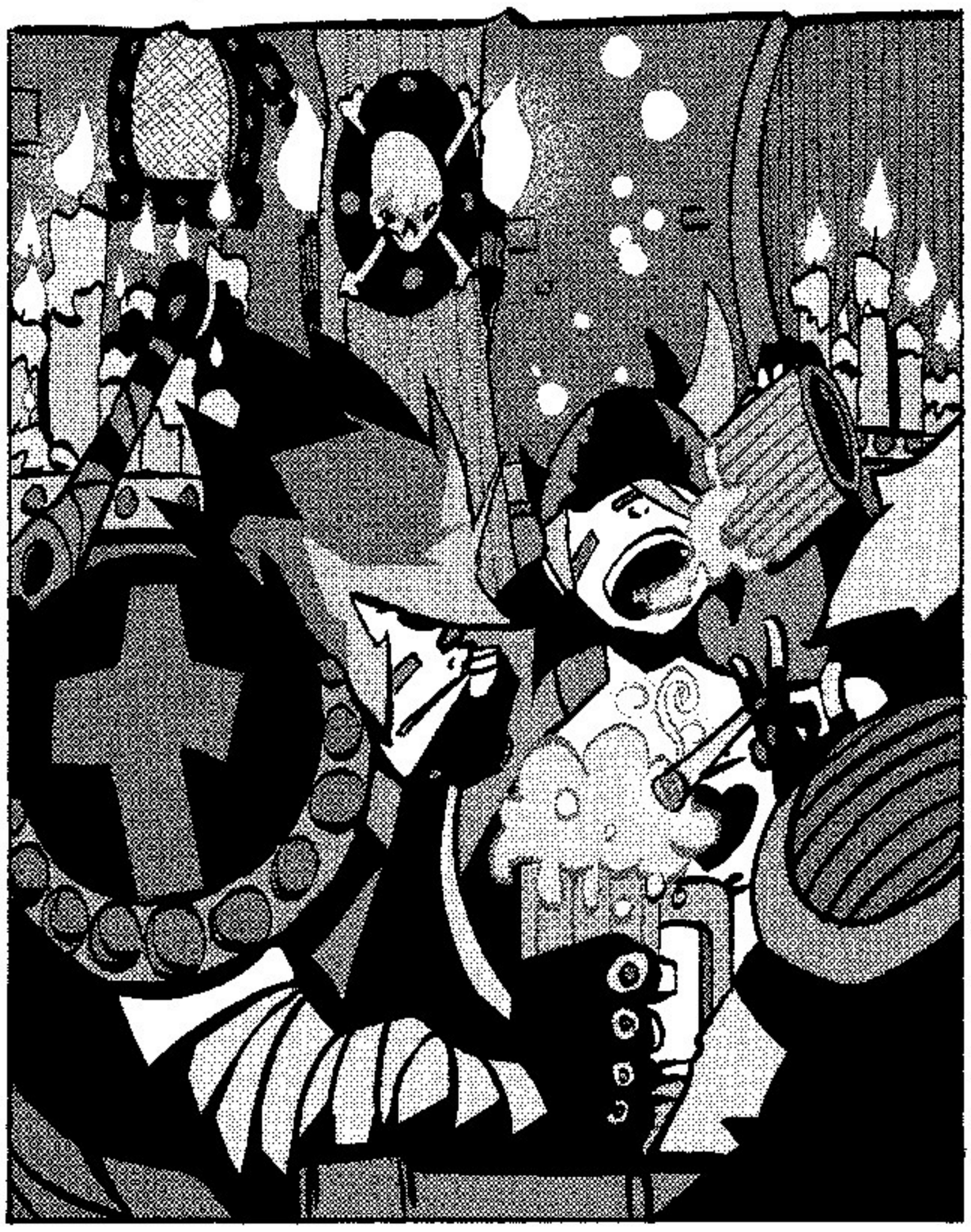
EH BIEN... IL A D'ABORD ERRÉ, DE VILLAGE EN VILLAGE ET DE TAVERNE EN TAVERNE, AVEC ERATZ ET EDASSE.

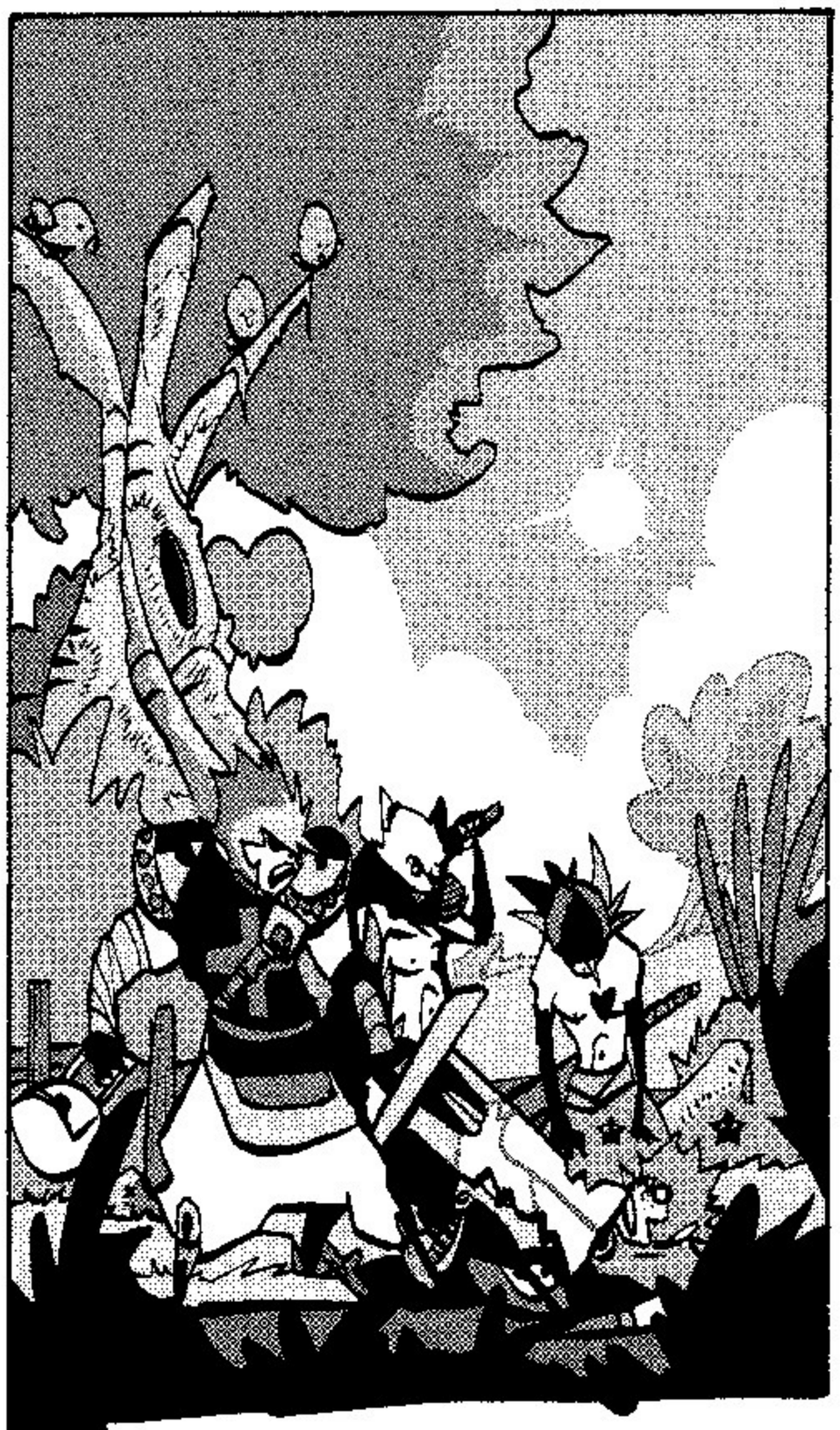
MAIS LE MAL AVAIT ATTEINT L'ÂME DE NOMEKOP...



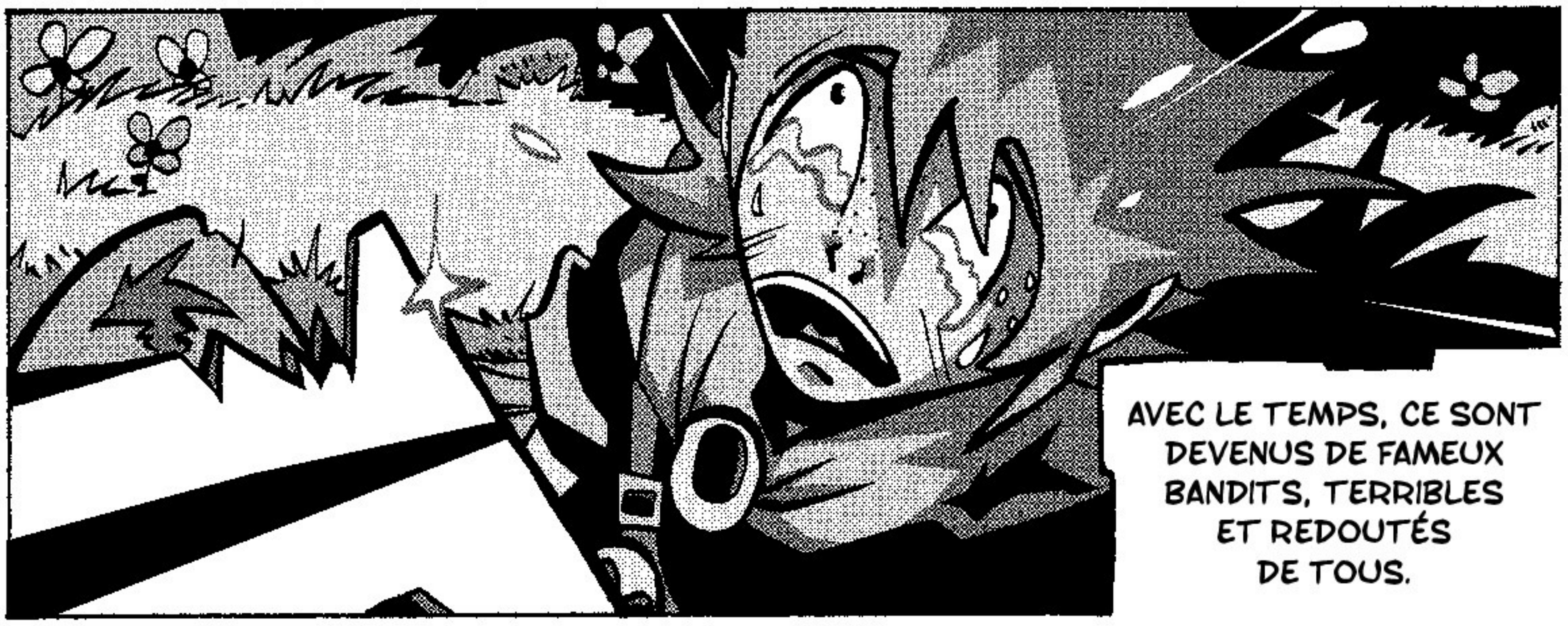
LES MOIS DE CAPTIVITÉ, LA TRAHISON DE ROKKO ET LE REJET D'ANEMIA AVAIENT DURCI SON COEUR AU POINT QUE SON ESPRIT, EMBRUMÉ PAR LA FUMÉE DE DZIBI, S'ÉTAIT MIS À HAÏR L'ENTIÈRE FAUNE D'AMAKNA.

EDASSE ET ERATZ N'ÉTAIENT PAS DANS DE MEILLEURES DISPOSITIONS. L'ENTRAÎNEMENT QUE LEUR AVAIENT FAIT SUBIR LES CHAFERS LES AVAIT RENDUS IRASCIBLES ET AGRESSIFS, ASSOIFFÉS DE NOUVEAUX COMBATS.





ILS ONT ALORS COMMENCÉ À AGRESSER ET À DÉPOUILLER TOUS CEUX QUI AVAIENT LE MALHEUR DE NE PAS LEUR PLAIRE.



AVEC LE TEMPS, CE SONT DEVENUS DE FAMEUX BANDITS, TERRIBLES ET REDOUTÉS DE TOUS.

LEURS MÉFAITS LEUR ONT MÊME VALU À CHACUN UN SURNOM QU'IL VAUT MIEUX ÉVITER D'ÉVOQUER EN LEUR PRÉSENCE : NOMEKOP EST APPELÉ LE CRAPOTEUR...

ERATZ, LE REVENDICATEUR ...

ET EDASSE, LE TROUBLE-FÊTE.

ON DIT QU'ILS ONT AMASSÉ UN TRÉSOR FABULEUX. ON RACONTE MÊME QU'ILS POSSÉDERAIENT UN DOFUS !

MAIS GARE À CELUI QUI VOUDRAIT LE LEUR PRENDRE ! COMME GHIMGAN DISAIT : ENSEMBLE, ILS SONT INVINCIBLES.

ET ILS SONT RAREMENT SÉPARÉS.

TU SAIS OÙ EST LEUR REPAIRE ?

ÇA... PERSONNE NE L'A JAMAIS VRAIMENT SU. MAIS IL Y EN A QUI DISENT QUE CE SERAIT DANS LE COIN.

ICI ? DANS LES PLAINES DE CANIA ?

VA SAVOIR... ON RACONTE TELLEMENT D'HISTOIRES SUR CES BANDITS. CERTAINES ONT UNE PART DE VÉRITÉ, D'AUTRES NE SONT QU'INVEN-TIONS D'IVROGNES.

UNE SEULE CHOSE EST SÛRE...


... C'EST QUE MOI, QUI FRÉQUENTE CES PLAINES DEPUIS QUE J'AI TON ÂGE, JE NE LES Y AI JAMAIS RENCONTRÉS...



REMERCIEMENTS D'OTTAMI :

À TOUTE L'ÉQUIPE D'ANKAMA POUR LEURS *GOOD-VIBES*,
À GREG *SENSEI* POUR SES CONSEILS,
À ANCESTRAL Z, GREG, JONAT, NTAMAK POUR LES BONUS.
À POUSS.
À AUDREY, MAELIS, LÉO.
AUX GENS QUI ME SUIVENT.

REMERCIEMENTS DE RÉGIS HAUTIÈRE :

À ZAFIRA ET YHAMATO, QUI ERRENT ENCORE DANS AMAKNA.


COME
OTTAMI



NTAMAK



ANCESTRAL Z

JONAT

DOFUS MONSTER

La série manga où les monstres prennent le pouvoir !



Dans la même collection :

Tome 1 : Le Chêne Mou
De Crounchann

Tome 2 : Le Dragon Cochon
De Gilles Aris

Tome 3 : Le Chevalier Noir
De Tot, Ancestral Z, Mojojojo et Brunowaro

DANS CE MANGA EXCLUSIF UNE CARTE DE LOTERIE

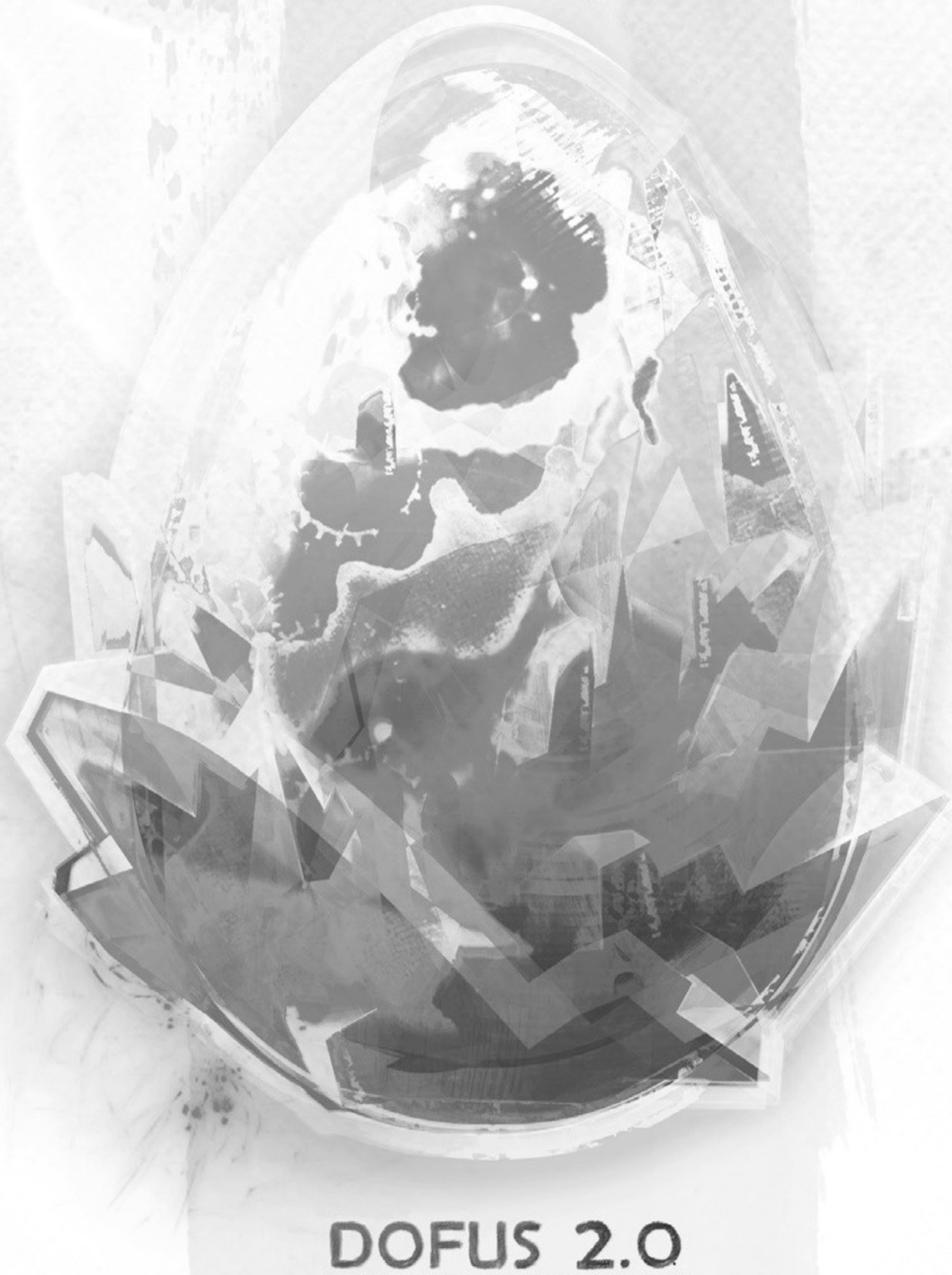
Tome 4 : Firefoux
De Neyef

Tome 5 : Nomékop le crapoteur
De Régis Hautière et oTTami

Tome 6 : Brumen Tinctorias
De Jonat et Tom Gobart

Tome 7 : Zatoïshwan
De Mig

Découvrez les coulisses
de l'extension gelée



DOFUS 2.0
FRIGOST ART

Disponible en **librairie** et sur **Ankama Shop.**

© 2011, Ankama éditions – Ankama Games

DOFUS Monster 5
Nomekop le Crapoteur

Imprimé par
Hérissey à Évreux
Dépôt légal : septembre 2009
Édition N°2 : septembre 2011
ISBN : 978-2-35910-021-1

Scénario : Régis Hautière
Dessin : Matthieu Marcq
Maquette : Yaka

En application des articles L 122-10 à L 122-12 du code de la propriété intellectuelle, toute reproduction à usage collectif par photocopie, intégralement ou partiellement, du présent ouvrage est interdite sans autorisation du Centre français d'exploitation du droit de copie (CFC, 20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris). Toute autre forme de reproduction, intégrale ou partielle, est également interdite sans autorisation de l'éditeur.

© 2009 Ankama Editions
75, boulevard d'Armentières
BP 60406
59100 Roubaix Cedex 1
Tous droits réservés.







ankama
éditions

€4,90

ISBN : 978-2-359100-21-1

