

Clayton & Co



Note d'intention

Principe

Clayton & Co présente les aventures d'une bande d'enfants dans un New York des années 30 où se mêlent merveilleux et réalité. Le but de la série est en effet de jouer avec les imaginaires de l'enfance, de la ville et de l'époque.

Au hasard des avenues et des histoires on peut ainsi croiser de méchants mafieux, des monstres télécommandés et des savants fous allemands.

Pitch tome 1

New York, début 1935. Sur la 35eme rue, deux bandes de gamins se disputent la propriété du dernier terrain vague du quartier. Après plusieurs batailles rangées, il décide de régler ce conflit en jouant le terrain sur un match de baseball. Mais alors que la date approche, la bande de Clayton réalise qu'elle est loin d'avoir le niveau pour l'emporter.

Heureusement pour eux, Clayton va rencontrer une étrange créature : un monstre orange et imposant qui se révèle être un excellent ratteur de balle. Mais alors que la victoire semble assurée, le passé du monstre resurgit sous la forme d'une famille mafieuse (qui l'utilisaient le monstre pour forcer les banques) puis d'un savant fou allemand, le Professor Bert Einstock, créateur de la créature.

Format

Clayton & Co est une série d'histoires complètes en 46 pages.

Etat d'avancement

Synopsis détaillé du premier tome.

Recherche des personnages / 5 pages storyboardées et cleanées.

10 pages découpées / dialoguées.

Contact

Dessins et Couleurs : Sébastien Spagnolo / sebolo1@free.fr / 06 75 82 11 27 / <http://sebolo1.free.fr>

Scénarii : Jc Deveney / deveney.box@laposte.net / 06 17 95 06 76 / <http://jc.deveney.free.fr>

4 impasse gord 69004 Lyon

MANHATTAN CENTRE, LE LENDemain MATIN





VOUS ÊTES
TELLEMENT
MAUVAIS QUE VOUS
AVEZ INVENTÉ
UN NOUVEAU SPORT:
LE NAZEBALL!



DÉGAGE TERRY!
T'ES PLUS NUL QUE TES
JEUX DE MOTS!!!



M. TERRY, BIGLEUX!
N'OUBLIE PAS QUE
TU PARLES AU FUTUR
PROPRIÉTAIRE DES
LIEUX!...



A MOINS QU'UN DE CES FICHUS
MANCHOTS SOIT CAPABLE DE
RATTRAPER UNE BALLE D'ICI
SAMEDI!



Y'A PAS QUE
LE RATTRAPAGE
AU BASEBALL,
TERRY!



IL Y'A LA
FRAPPE
AUSSI!!!



OUH!!!
QUELLE FRAPPE
!!!



OK! JE LE PARIE MA BALLE
FÉTICHE QUE J'ENVOIE
N'IMPORTE LEQUEL DE TES LANCERS
EN ORBITE!

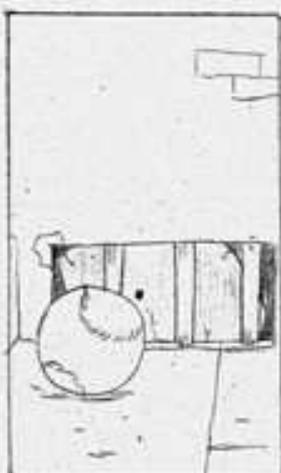


C'EST TOI QUI
ES DANS LES NUAGES
BIGLEUX:
T'AS AUCUNE CHANCE!

C'EST CE QU'ON
VA VOIR...







Essai couleurs



Synopsis rapide – Tome 1 : Mafia Monster

L'album s'ouvre sur le **braquage d'une banque** par les mafieux de **Don carpaccio**. Si l'objectif est assez classique, la méthode est plutôt originale : pour forcer les murs et les coffres, ils utilisent un énorme **monstre téléguidé**.

Le lendemain matin, on découvre **Clayton** et sa bande en plein entraînement de base-ball. L'enjeu est de taille : dans 2 jours ils affrontent **Terry** et sa bande pour la possession du dernier terrain vague du quartier. Et malheureusement, ils sont loin d'être au niveau. Clayton fait ce qu'il peut pour leur remonter le moral et n'hésite pas à sacrifier **sa balle fétiche** dans un **duel** avec Terry, venu en observation.

Expédiée par un coup de batte magistral, cette balle fétiche atterrit devant le **soupirail du sous sol** où est gardé le **Monstre**. Excité à sa vue, il défonce le mur pour s'en saisir et disparaît dans les ruelles de New York, au grand dam des mafieux.

Le soir même, Clayton fait la **rencontre de la créature dans sa cave**, jusqu'où elle est venue pour lui rapporter sa balle. D'abord surpris et inquiet, le garçon réalise que le **monstre** est **inoffensif** et découvre même son talent de **rattrapeur**. Il décide alors de l'engager au sein de son équipe et le cache dans un **entrepôt désaffecté** des docks après l'avoir présenté à ses amis.

Mais les mafieux ne comptent pas laisser leur braqueur numéro un s'enfuir. Ils sillonnent la ville, télécommande en main et ratent de peu le monstre chez les parents de Clayton avant de retrouver sa trace sur les docks. Mais alors qu'ils vont remettre la main sur le monstre, **une jeune fille rousse** et mystérieuse fait irruption et parvient à s'enfuir avec, au terme d'une **course poursuite rocambolesque**.

Le lendemain matin, jour du match, Clayton rejoint sa bande au terrain vague, l'air défait : ils annoncent à sa bande que le monstre a disparu. Fiers et vaillants, ils décident de jouer le match à fond. Malgré cela le score tourne rapidement à leur désavantage. La mystérieuse jeune fille rousse, nommée **Kristina**, intervient alors et leur ramène le monstre. La partie se renverse et Clayton est à deux points de conclure lorsque Don Carpaccio débarque en personne avec ses mafieux.

Alors qu'il calme tout le monde à coups de mitraillettes et s'apprête à rembarquer le monstre, l'ombre d'un **immense Zeppelin** noircit la pelouse : un **rayon lumineux** en sort et **téléporte** le monstre, Clayton, Terry et **Joe (le neveu de Carpaccio)** en son sein.

Là, ils font la rencontre du **professor Bert Einstock**, le savant fou qui a créé le monstre. On découvre l'histoire de sa création et le moyen qu'il vient juste de trouver pour le transformer enfin en arme redoutable : un **sirop qui inverse le caractère**.

Tandis que Clayton tente d'empêcher le Professeur de mettre son plan à exécution, le zeppelin est attaqué par une **coalition dirigée par Kristina et Carpaccio** : profitant d'une après-midi trampoline promotionnelle pour le soda Caco-Cola, ils parviennent à aborder le Zeppelin.

Le final se tient ainsi à l'intérieur : les enfants parviennent à sauver le monstre du sirop du professeur. Mieux même, ils le lui font boire et le rendent ainsi aimable. Quant aux mafieux, Kristina leur plante l'antenne de la télécommande dans le dos et les envoie à la police.

Tout est bien qui finit bien et les bandes décident de partager le terrain...enfin, jusqu'à ce qu'ils découvrent que la parcelle est transformée en un chantier qui va donner le jour à L'empire State Building...

Les personnages

Clayton



Le héros de notre histoire et le chef de la bande de la 33^{ème} rue. Clayton est un jeune garçon longiligne aux grandes lunettes cerclées de fer. Réfléchi, à l'écoute des autres, conscient de ses responsabilités de chef, Clayton est suivi et respecté par tous.

Fan de baseball, il joue depuis son plus jeune âge et rêve secrètement de devenir joueur professionnel depuis le jour où son père l'a emmené voir un match au Yankee Stadium. Fan de Babe Ruth, il possède une balle fétiche, signée de ce joueur de légende.

Sully Stoutpatrick

Le petit frère de la famille Stoutpatrick. Plus petit et plus blond que son frère, Sully est rigolard, joyeux, un peu naïf et manque parfois de confiance en lui.

Les deux frères sont issus d'une famille de pêcheurs irlandais, et traînent bien souvent du côté des docks ouest et des tavernes enfumées. C'est ainsi qu'ils possèdent la clé d'un vieil hangar où la famille Stoutpatrick entrepose ses filets, ses pièces détachées de bateau et tout ce qui de près ou de loin peut avoir un rapport avec la mer.



Ryan Stoutpatrick



L'aîné des deux frères Stoutpatrick. Descendant d'irlandais pure souche, c'est de la guinness qui coule dans ses veines et qui écume parfois bien vite en de large colère. Plus grand et plus roux que son frangin, Ryan est également plus cynique et emporté. Lanceur de l'équipe de Clayton, il adore varier ses balles et cacher ses effets jusqu'au dernier moment.

Malcolm

Issu des quartiers nord de la ville, ceux de Harlem, après Central Park, Malcolm est descendu vivre avec sa famille vers la 40^{ème} rue, lorsque sa mère a été employée par une riche famille.

Fan de Joe Louis, le célèbre boxeur poids lourd, Malcolm rêve de devenir aussi une célébrité du New-York de demain, mais en version homme d'affaire. Il faut dire que la vision du quotidien des beaux quartiers semble lui donner des idées.



Tootsie Wurst Trottel

Fils du vendeur de Hot Dog de la 33^{ème} rue et de la charcutière bavaroise de la 5^{ème} avenue, Tootsie Wurst Trottel peut difficilement éviter un certains embonpoint. Gavé à la saucisse grasse et aux petits pains blancs depuis son enfance, Tootsie n'apprécie guère la cuisine américaine et ses gros Hamburgers mal équilibrés. Jovial et généreux, il n'en reste pas moins un compagnon de jeu indispensable de la bande de Clayton.



Terry

Le méchant de la bande adverse. Originaire de la 34^{ème} rue, Terry et les siens disputent le terrain vague à Clayton depuis qu'ils sont en âge de marcher et de s'insulter. Petit New Yorkais costaud et dur, Terry possède également une verve cassante et des réparties bien ciblées.

Fils d'un petit trafiquant en alcool et autres produits de contrebande, Terry aime se la jouer bandits. Mais il est loin d'en avoir l'envergure.



Bradley

Bras gauche de Terry, Bradley est une espèce de petite brute épaisse au front barré par une large balafre. Inquiétante et menaçante pour certains, elle est la preuve irréfutable de sa lobotomie pour les autres. En vérité, il s'agit d'une mauvaise chute infantile lors d'une tentative d'escalade des toilettes familiales.



Don Carpaccio

Don Carpaccio est le parrain de la boucherie italienne à New-York. Petit homme nerveux et sanguinaire, il est comme les tartares au poivre vert qu'il engloutit à longueur de temps. Méchant, surprenant, il est également bionique, par son bras droit mécanique que lui a installé Herr Professor Bert Einstock, quelques années auparavant, après un tragique accident de râpe à parmesan.



Sony Pulp

L'homme de main numéro un de Carpaccio, Sony est un tueur fin, au faciès et à la détermination de squal. Excellent tireur, il ne rate jamais sa cible et sert les intérêts du parrain avec loyauté. Sa récente collaboration (forcée) avec Joe Bucco révèle toutefois un côté plus humain chez lui, notamment lorsqu'il doit se contrôler pour éviter de le sulfater sur place.

Joe Bucco

Neveu par alliance de la cousine préférée de Don Carpaccio, Joe Bucco bénéficie des faveurs du parrain. Il vaut mieux pour lui d'ailleurs au vu de sa capacité permanente à mettre les pieds dans le plat. Il faut dire que Joe débute dans le milieu et qu'il n'est pas encore au courant de toutes les subtilités de la profession. Notamment celle qui consiste à faire peur plutôt qu'à faire rire...



Babroot - Le Monstre



Créature de combat du Professor Bert Einstock, le monstre est le dernier rejeton d'une expérience ratée. Au lieu d'être méchant et terrifiant, le monstre est en effet sorti de l'éprouvette tout gentil et amical.

Volé par les mafieux pour être employé à des fins criminelles, sa rencontre avec Clayton va révéler sa vraie nature.

Attrapeur de balle insatiable, il devient ainsi Babroot, le cousin écossais de Clayton en voyage linguistique.

Synopsis tome 1

1.	Les quartiers Obscurs de NY / La central Bank	Sony / Joe / Don Carpaccio / le Monstre	4 Pages (1-4)
----	---	---	---------------

Dans le New-York de 1935, tard dans le soir, une fourgonnette déambule dans les rues. Elle s'arrête devant un vieil abattoir. Un homme descend de la fourgonnette et entre dans le bâtiment. C'est Sony Pulp, homme de main du redouté mafioso Don Carpaccio.

A l'intérieur, il rejoint son acolyte Joe, posté devant une gigantesque cage qui abrite un monstre tout aussi gigantesque. Joe a l'air amusé. Sony pulp lui demande ce qui l'amuse autant. Joe lui fait signe d'approcher. Il lance une balle au monstre qui s'empresse de l'attraper comme le ferait un chien qui joue à la "baballe". Sony traite son compagnon de crétin, et lui ordonne de se dépêcher d'ouvrir la cage, car c'est bientôt l'heure.

Joe, vexé, s'exécute. Alors Sony Pulp sort de sa poche une étrange télécommande. Il l'actionne et soudain le monstre, après une violente décharge électrique se retrouve téléguidé comme un vulgaire robot (en effet une petite antenne fixée sur le cou du monstre, permet de le télécommander). Le mafioso fait entrer le monstre dans la fourgonnette. Les deux gangsters montent dans le véhicule et quittent le vieil abattoir.

Ils rejoignent Don Carpaccio qui les attend dans une petite rue aux abords de la " Central Bank".

Ce dernier sort un plan de la banque et leur montre où se situe le coffre fort sur la carte. Aussitôt, Sony Pulp sort sa télécommande pendant que Joe ouvre les portes de la fourgonnette. Le monstre téléguidé sort de la fourgonnette et pénètre dans la banque. Aucune porte ou mur blindé ne résiste à sa force. Le monstre pénètre dans le coffre fort et revient la gueule chargée de sac de banque plein de billet. Joe remplit la voiture de Don carpaccio de sacs. En deux temps trois mouvements, le casse est déjà terminé et les gangsters volatilisés. Comme trace, il ne reste qu'un trou béant dans les murs de la "Central Bank".

2.	Le terrain vague du centre Manhattan	Clayton / Terry / leur bande	4 Pages (5-8)
----	--------------------------------------	------------------------------	---------------

Le lendemain, dans un terrain vague du centre de Manhattan, quatre gamins s'entraînent au base-ball. Dans deux jours Clayton, Harlem, Tom et Patrick vont disputer un match contre la bande de Terry "le terrible". Un match décisif, dont le vainqueur remportera le terrain vague. Ce qui mettra ainsi fin à de nombreuses bagarres et querelles entre eux.

Mais la bande de Clayton n'est pas très douée au baseball. Il leur faudrait un bon "joueur de base" capable de faire des prises de volées.

D' ailleurs, la bande de Terry qui vient de faire irruption dans le terrain vague, ne manque pas de le leur rappeler en se moquant d'eux et de leur jeu. Pour les vaincre, une seule nuit d'entraînement ne suffira

jamais : il leur faudrait des années...

Remonté, Clayton sort de sa poche sa balle fétiche, signée par Babe ruth célèbre joueur et défie Terry, qui joue lanceur dans son équipe, de réussir à l'éliminer. Petit duel en prévision. Terry feinte, swingue et lance. Clayton, les lunettes sur les yeux, frappe de toutes ses forces et touche la balle. Si bien qu'elle quitte le terrain vague, rebondit sur une façade, un réverbère, un trio de poubelle, un camion qui passe, un chien endormie et finit par rouler jusqu'au soupirail de l'abattoir de la scène précédente.

L'entraînement est terminé pour ce soir. Chacun rentre chez soi. Clayton est à la fois content de sa frappe et déçu d'avoir perdu sa balle.

3.	L'abattoir et la planque des mafieux	Sony / Joe / Don Carpaccio / le Monstre	2 Pages (9-10)
-----------	---	--	-----------------------

Retour sur le soupirail de l'abattoir et sur la balle, posée juste devant. Derrière les barreaux épais, deux grands yeux gourmands s'illuminent. Ce sont bien entendu ceux du monstre qui, tout excité par la balle, fracasse le mur de garde et s'empare de la balle.

Sony Pulp et Joe Bucco, alertés par le bruit, accourent alors et découvrent le trou en forme de monstre dans le mur. Ils sont dans le pétrin : leur patron Don Carpaccio ne donnera pas cher de leur peau si il ne retrouve pas le monstre. Les deux gangsters décident de passer Manhattan au peigne fin.

4.	La maison de Clayton/ Central Park	Clayton / le Monstre	4 Pages (11-14)
-----------	---	-----------------------------	------------------------

Lorsque Clayton entre chez lui, ses parents sont déjà couchés. Mais alors qu'il rejoint sa chambre sur la plante des pieds, un petit bruit régulier monte de l'escalier de la cave. Clayton s'approche et voit sa balle fétiche rebondir jusqu'au seuil de la cave. Il descend les escaliers à la fois surpris et heureux de la retrouver. Comment la balle a-t-elle pu arriver là ? La réponse prend la forme d'un gros monstre orange à l'air débonnaire.

De frayeur, Clayton lâche sa balle fétiche qui rebondit dans la cave. Le monstre bondit dessus et la lui ramène, puis attend qu'on la lui lance de nouveau. L'enfant pousse timidement la balle du bout du pied en direction du monstre. La bête attrape la balle et la lui ramène. Clayton comprend alors que le monstre est inoffensif et qu'il veut simplement jouer. Ils commencent à se lancer la balle et Clayton réalise qu'il les rattrape toutes. Il la lance alors d'un peu plus loin puis augmente la distance au fur et à mesure. Transition rapide qui les conduit jusqu'au cœur de Central Park où le monstre continue de rattraper toutes les balles.

Clayton est heureux: il a trouvé un joueur capable de les faire gagner contre Terry. Il en gonfle même une bulle de chewing gum de satisfaction. Intrigué, le monstre veut comprendre comment Clayton fait cela : le petit garçon lui file alors une tablette et lui montre comment faire. Mais ça ne va pas vraiment de soi et le monstre s'en colle de partout.

Fin de la scène devant l'entrepôt désaffecté du père de Patrick, sur le port de Chelsea, où Clayton décide de cacher le monstre.

5.	La maison de Clayton	Clayton / Sony / Joe / les parents / un policier	3 Pages (15-17)
-----------	-----------------------------	---	------------------------

Le lendemain matin, on retrouve Sony et Joe à la recherche du monstre. A bord de leur voiture ils sillonnent Manhattan et actionnent la télécommande dans toutes les directions, espérant ainsi déloger le monstre. Ce faisant, ils allument et déclenchent la plupart des postes radios et des machines à laver du voisinage.

Soudain, ils tombent sur l'immeuble où habite Clayton : un trou bien particulier (la silhouette du monstre) est creusé dans sa façade. Ils s'arrêtent et s'approchent lorsque des cris en provenance de l'immeuble les surprennent : ceux sont les parents de Clayton qui demandent des explications quant à ce trou béant dans le mur de leur cave. Clayton, embarrassé, leur soumet l'idée qu'une météorite aurait bien pu atterrir dans le jardin.

Les deux Mafiosi jaillissent alors et se font passer pour des spécialistes en météorite. Joe Bucco sort la télécommande de sa poche et l'active pour voir si le monstre est toujours dans le trou. Mais en vain. Puis Sony Pulp se tourne vers Clayton et lui demande si la météorite ne contenait pas éventuellement des créatures extraterrestres voire monstrueuses. Clayton surpris et inquiet prend la poudre d'escampette. Sony essaie de l'en empêcher mais un policier intervient et demande des explications à Sony et Joe : depuis qu'ils sont arrivés, la fréquence de sa radio n'arrête pas de changer et il aimerait savoir si ça a un rapport avec cette étrange télécommande. Clayton file à l'entrepôt avec le sac à dos.

6.	L'entrepôt désaffecté	Clayton/ La bande/ le monstre	2 Pages (18-19)
-----------	------------------------------	--------------------------------------	------------------------

A la nuit tombée, Clayton retrouve ses amis devant l'entrepôt désaffecté. Il leur a demandé de le rejoindre avec leur équipement de baseball, pour un entraînement spécial. Ce soir, il va leur faire découvrir leur arme secrète : Babroot, son cousin écossais, le meilleur rattrapeur de baseball qui ait jamais existé.

Tous rentrent dans l'entrepôt et découvrent le monstre. Les enfants sont un peu paniqués à la vue du monstre mais Clayton les rassure et leur demande de revenir. D'un coup de batte, il frappe une balle qui part à toute vitesse mais que le monstre saisit à la volée. Clayton répète plusieurs fois l'action et pas une balle n'échappe au monstre. Les enfants sont stupéfaits et rassurés, ils rejoignent le monstre et Clayton. Toute la bande s'entraîne avec le monstre pour le match de demain, qui à déjà une saveur de victoire.

7.	L'entrepôt désaffecté+ Les rues illuminées de NY	Sony / Joe / le Monstre/ Kristina	4 Pages (20-23)
-----------	---	--	------------------------

L'entraînement terminé, Clayton et Pat referment l'entrepôt et quittent les lieux.

Les phares d'une fourgonnette familière s'illuminent alors et s'avancent jusqu'à la porte. Sony Pulp et Joe en descendent, font sauter le verrou de l'entrepôt à la mitraillette et entrent. Le monstre est allongé, paisible, entrain de s'entraîner à faire des bulles de chewing-gum. Mais alors qu'ils s'apprêtent à lui remettre

son antenne, un personnage mystérieux fait irruption : il s'agit d'une grande et belle jeune fille aux cheveux roux. Elle balance un vieux filet de pêche sur les mafieux, siffle le monstre et s'enfuit avec lui sur un tandem à moitié rouillé.

Les mafieux se débarrassent du filet et se lancent à leur poursuite dans leur camionnette. Course effrénée dans les rues et ruelles de New York entre le tandem sur lequel le monstre pédale à toute vitesse et la camionnette : virage serré et rafale de mitraillette que le monstre avale balle par balle.

Au final, les gangsters dérapent et finissent dans une poissonnerie et sa vitrine d'antipasti. Le monstre et la fille leur échappent.

8.	Le terrain vague	Clayton/ Terry /leurs bandes / le monstre / Kristina	3 Pages (24-26)
-----------	-------------------------	---	------------------------

Le lendemain matin, les deux bandes se retrouvent sur le terrain vague. Terry et les siens sont déjà là, impatients d'en découdre. Seul Clayton manque. Le visage grave, il fait alors son entrée sur le terrain : Babroot a disparu. Il va falloir faire sans lui. Clayton essaie de motiver tout le monde par un discours entraînant mais une seule frappe de Bradley, entrain de s'échauffer, suffit à les décourager.

A la surprise générale, la balle du gros bras de Terry est alors interceptée par le monstre ! La jeune fille rousse est à ses côtés et lance le monstre dans la partie. Elle s'appelle Kristina et explique à Clayton qu'Edouard, son monstre, avait trop envie de jouer pour qu'elle puisse l'en empêcher.

Le moral change de camps et alors que le match va enfin pouvoir commencer, une rafale de mitraillette pulvérise la balle. Don Carpaccio en personne vient de faire irruption dans le terrain vague, accompagné de Sony Pulp et Joe Bucco.

9.	Le terrain vague	Sony / Joe / Don Carpaccio / le Monstre / Clayton / Terry / Kristina	4 Pages (27-30)
-----------	-------------------------	---	------------------------

Tous les joueurs sont sans voix. Sauf Terry qui dispute Don Carpaccio pour oser interrompre son match. Il se calme toutefois très vite lorsque ce dernier pointe sa mitraillette sur lui. Terry et sa bande se font tout petits.

Le Don ordonne à ses hommes de mains de s'emparer du monstre et de lui remettre son antenne. La jeune fille hurle alors et arrache l'antenne des mains de Joe. Les deux mafieux bondissent. Mais Kristina envoie l'antenne à Clayton avant d'être saisie par Sony Pulp. Joe Bucco coure après l'antenne qui est passée dans les mains de Patrick. Clayton interpelle Joe et lui lance une balle. Dans la confusion Joe l'attrape pensant que c'est l'antenne. Le monstre bondit sur Joe pour attraper la balle et l'écrase. Au même moment, Malcolm appelle Sony Pulp et d'un puissant coup de batte lui expédie en pleine tête une balle que vient de lui lancer Ryan. Sony pulp est assommé.

Don Carpaccio se retrouve seul et cerné par la petite bande. De rage et de peur, il dit qu'il aurait dû se débarrasser de Kristina tant qu'il était à Munich. Elle lui répond que si il voulait éviter cette situation, il n'avait qu'à pas lui voler son animal de compagnie. La réponse autant que le ton de la jeune fille agace le parrain, qui dévoile son arme secrète : une main mitrailleuse. Trêves de discussion, Don Carpaccio veut récupérer

l'antenne et l'exige sur le champ.

Une ombre immense recouvre alors le terrain vague, et fait tourner les têtes vers le ciel. Un immense Zeppelin vient de faire son apparition au dessus d'eux. C'est celui du professeur Bert Einstock. Une trappe s'ouvre dans la longue cabine et un rayon en jaillit qui soulève le monstre dans les airs, ainsi que Joe Bucco et Terry posés à côté. Dans un réflexe généreux, Clayton a juste le temps de s'accrocher à la jambe du monstre. Kristina, le reste de la bande et les mafieux ne peuvent que regarder la trappe se refermer sur les 3 personnages et le zeppelin s'éloigner. Carpaccio est au bord des larmes : on vient de lui enlever son gentil neveu préféré.

10.	Le terrain vague	Kristina et les bandes / les mafieux	3 Pages (31-33)
-----	-------------------------	---	------------------------

Kristina se met alors à raconter son histoire et celle de son père, le professeur Bert Einstock, qui vient d'enlever Clayton, Terry et Joe Bucco. Un peu fou et mégalo sur les bords, Bert Einstock voulait créer une armée de monstre à la férocité et à la force inégalée capable d'écraser n'importe quelle autre armée.

Habitée à traîner dans le laboratoire, comme elle s'ennuyait et n'avait personne avec qui jouer, un jour en cachette elle ne s'approcha de l'une des cages de ces monstres. Et se mit à jouer à la balle avec l'un d'entre eux, jour après jour le monstre devenait de moins en moins féroce et une véritable amitié s'installa entre eux deux.

Carpaccio l'interrompt alors et poursuit le récit avec son propre point de vue. Un jour qu'il faisait des affaires en Allemagne, Don Carpaccio s'arrêta au laboratoire, donner le bonjour au vieux Professeur Bert Einstock, avec qui ils avaient l'habitude de faire des affaires. C'est lui notamment qui lui avait posé son fameux bras multi fonction.

Mais Kristina reprend la parole, un peu agacée d'être interrompue. Alors que son père faisait visiter le laboratoire à Don Carpaccio, et montrait toute la puissance de son monstre, la petite fille intervint et câlina la grosse bête. Le professeur Bert entra dans une rage folle et vira tout le monde, bien décidé à éliminer cette expérience ratée. Kristina décida de s'enfuir avec le monstre et le sauva.

Carpaccio complète et parachève alors le récit. Il n'avait pas dit son dernier mot et malgré la douceur du monstre, il avait entr'aperçu le potentiel destructeur de la bête. Il vola donc la télécommande et retrouva la trace de la petite fille.

Kristina et Carpaccio en arrivent alors à la même conclusion : ils vont devoir s'unir pour atteindre le zeppelin, retrouver Clayton et Bucco, et empêcher le professeur de récupérer le monstre. Et tandis qu'ils réfléchissent au moyen, Kristina flashe sur la canette de soda qu'est entrain de finir Tootsie.

11.	Le Zeppelin du Professeur Einstock	Bert / Clayton/ Terry / le Monstre	3 Pages (34-36)
-----	---	---	------------------------

A l'intérieur du Zeppelin, il est temps pour Clayton, Joe, Terry et le monstre de découvrir ce qui les attend. Une porte s'ouvre ainsi face à eux et laisse apparaître le terrifiant professeur, un pistolet à la main, une myriade de petits robots type grille pain dans les pieds. D'un coup de son pistopause, il paralyse le

monstre sur place avant d'expliquer son plan à Clayton, Bucco et Terry : grâce à un nouveau sirop qu'il vient de mettre au point, il va pouvoir inverser le caractère du monstre et le transformer en une bête sanguinaire et intraitable. Clayton s'indigne violemment et s'apprête à se jeter sur Bert Einstock, lorsque Terry coupe tout le monde et annonce qu'il a un match à finir et qu'il n'a pas que ça à faire, voler en zeppelin avec des psychopathes allemands.

Vexé, Einstock tire un second coup de pistopause et annonce que deux enfants ne seront pas de trop pour nourrir le monstre une fois qu'il sera devenu méchant. Et dans un rire sardonique, il s'apprête à verser le sirop dans la bouche du monstre.

12.	Le Zeppelin / les mafias en biplan	Einstock / Clayton / les mafieux	3,5 Pages (37-39-40,5)
------------	---	---	-------------------------------

Mais alors que les premières gouttes vont poindre sur les lèvres du monstre, une sirène interrompt Bert Einstock. Un petit robot pilote annonce que des engins volants non identifiés sont en pleine approche du zeppelin. Une grosse canette de Caco Cola s'écrase alors contre le hublot. Stupéfait, Clayton et le professeur découvrent qu'elle a été lancée par Kristina et les mafieux.

Ils ont en effet réussi à accéder au sommet d'un gratte-ciel où se donne une après midi de lancement des nouveaux sodas Caco-Cola. Sur le toit est installé un gigantesque trampoline où des dizaines de personnes sautent en buvant du soda. Et Kristina et les autres comptent bien l'utiliser pour accéder au Zeppelin.

Scène d'assaut durant laquelle Clayton parvient à ouvrir la trappe et à réceptionner Kristina et les autres grâce au rayon tracteurs (et ceux après plusieurs tentatives infructueuses qui lui font monter une centaine de canettes de Caco Cola à bord.) Tout le monde est réuni pour le final.

13.	Le Zeppelin	Everybody	4,5 Pages (40,5-44)
------------	--------------------	------------------	----------------------------

Grand remue ménage final. Don carpaccio prend le savant par surprise et l'empêche de verser son sirop. Le monstre et Terry donnent des signes de mieux. Les minis robots se jettent sur les enfants qui répliquent à grands coups de battes et de canettes de soda : la composition du caco cola attaque et corrode le métal dans lequel sont fait les minis robots.

Mêlée générale : Einstock prend le dessus sur Carpaccio en reprogrammant son bras mécanique pour qu'il donne des baffes à son porteur. Les minis robots sont battus. Le professeur recommence avec son sirop. Kristina réussit à s'emparer du pistopause et s'apprête à tirer sur son père. Le monstre et Terry finissent de dégeler. Terry finit son mouvement et tombe en plein sur Kristina qui chute et rate son tir. Einstock verse son sirop dans la bouche du monstre et éclate de rire.

Tout le monde regarde le monstre finir de défiger. Sous le rire suraigu de Einstock, il prend un air mauvais, s'avance sur Clayton, s'en saisit, ouvre grand la bouche, lui fait un clin d'œil et gonfle une grosse bulle de chewing-gum dans laquelle il a retenu le sirop. Il se retourne sur Einstock et lui crache tout le sirop

au visage. Et l'effet est immédiat sur le professeur : il devient instantanément gentil.

Tout le monde est soulagé que ça se termine ainsi. Kristina récupère la télécommande et l'antenne. Soudain une idée lui vient. Elle plante l'antenne dans le dos de Don Carpaccio et active la télécommande. Et elle en prend ainsi le contrôle.

14.	New York épilogue	Everybody	2 Pages (45-46)
-----	--------------------------	------------------	------------------------

Kristina aidé de son nouveau papa pose le Zeppelin sur le commissariat central de la ville et télécommande Don carpaccio jusqu'à la prison. Puis elle monte en compagnie du monstre et de son père à bord du Zeppelin pour repartir vers l'europe.

Le lendemain, les enfants des deux bandes se rejoignent pour partager le terrain vague mais l'entrée est condamné car dans quelques jours commencera la construction d'un gigantesque immeuble, l' Empire State Building.

Fin

