



OVERWATCH®

BILZARD
ENTERTAINMENT

SANG NEUF

N° 2 SUR 5



RAY FAWKES
IRENE KOH



SANG NEUF

N°2 SUR 5



OVERWATCH

Après des retrouvailles inattendues avec Ana Amari, Cole Cassidy envisage de répondre à l'appel d'Overwatch. Ana achève de le convaincre en lui montrant les menaces de taille qui planent sur le monde et ce qu'une nouvelle équipe pourrait accomplir. À présent, Cassidy doit recruter des héros forgés par la crise actuelle, à commencer par une vieille connaissance...

SCÉNARIO RAY FAWKES TRADUCTION LIONBRIDGE GAMING, JONATHAN ORIOL DESSIN IRENE KOH
COULEURS MARIEL RODRIGUEZ LETTRAGE DERON BENNETT COUVERTURE IRENE KOH

DARK HORSE COMICS

PRÉSIDENT ET ÉDITEUR MIKE RICHARDSON RÉVISEUR SENIOR PHILIP R. SIMON RÉVISEUSE ASSOCIÉE JUDY KHUU
RÉVISEUSE ASSISTANTE ROSE WEITZ CONCEPTION GRAPHIQUE PATRICK SATTERFIELD TECHNICIENNE GRAPHIQUE NUMÉRIQUE ALLYSSON HALLER

ÉQUIPE ÉDITORIALE DE BLIZZARD ENTERTAINMENT

RESPONSABLE RÉVISION CHLOE FRABONI PRODUCTION FELICE HUANG, BRIANNE MESSINA, DEREK ROSENBERG
DIRECTEUR, PRODUITS DE CONSOMMATION BYRON PARNELL RESPONSABLE CONCEPTION GRAPHIQUE ET MAQUETTE BETSY PETERSCHMIDT
CONSULTATION CRÉATIVE MADI BUCKINGHAM, JEFF CHAMBERLAIN, MICHAEL CHU, SEAN COPELAND, JEFF KAPLAN,
AARON KELLER, GEORGE KRSTIC, ARNOLD TSANG, ALYSSA WONG



Blizzard.com

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX DAVID SEEHOLZER

DarkHorse.com Facebook.com/DarkHorseComics Twitter.com/DarkHorseComics

OVERWATCH: SANG NEUF N° 2

Overwatch © 2021 Blizzard Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Overwatch est une marque et Blizzard Entertainment est une marque et/ou une marque déposée de Blizzard Entertainment, Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Dark Horse Comics® et le logo Dark Horse sont des marques de Dark Horse Comics LLC, déposées dans plusieurs catégories et pays. Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite ou transférée, sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, sans la permission expresse et écrite de Dark Horse Comics LLC. Les noms, les personnages, les lieux et les incidents représentés dans cette publication sont le fruit de l'imagination des auteurs ou sont utilisés de manière fictive. Toute ressemblance avec des personnes (vivantes ou décédées), des événements, des institutions ou des lieux réels, sans intention satirique, serait purement fortuite.

LE CAIRE, ÉGYPTE.

C'EST UNE PÉRIODE DANGEREUSE. NOTRE MISSION EST DE PROTÉGER LE CAIRE.

ET ON A BESOIN DE NOUS TOUS LES JOURS.

IL Y A PEU, LA *GRIFFE* A LANCÉ UNE ATTAQUE SUR LE MARCHÉ D'UNE ENVERGURE ENCORE JAMAIS VUE. SES AGENTS TRAQUAIENT UNE CIBLE, ET JE LA PLAINS.

MON ESCOUADE D'*HELIX* LES A SUIVIS JUSQU'À CES ENTREPÔTS. MAIS CE N'EST PAS CETTE PETITE VICTOIRE QUI ÉBRANLERA L'OPÉRATION DE LA *GRIFFE*.

JE ME DEMANDE QUI ILS POURSUIVAIENT...





SÉCURISEZ LE PÉRIMÈTRE PUIS ENVOYEZ LES TOUBIBS S'OCCUPER DES BLESSÉS.

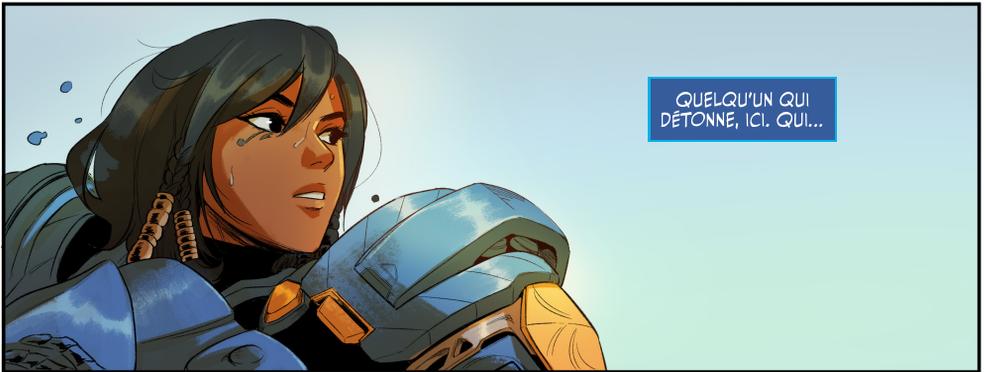
OUI, CAPITAINE !



HÉ, C'EST LA FILLE D'ANA AMARI, NON ?

UNE HÉROÏNE, COMME SA MÈRE !

MES RÉFLEXES REVIENNENT. IL Y A QUELQU'UN DANS LA FOULE.



QUELQU'UN QUI DÉTonne, ICI. QUI...



BON. ET MOI QUI PENSAIS DEVOIR BATAILLER POUR RETROUVER MON FAUTEUR DE TROUBLES.

MAIS COMME À SON HABITUDE, IL EST LÀ À ME SOURIRE.



MAIS... ?

MAIS QU'EST-CE QUE TU FAIS LÀ ?

BASE D'OPÉRATIONS D'HÉLIX

HE
HELIX SECURITIES

TOUJOURS CE MÊME
SOURIRE EN COIN.

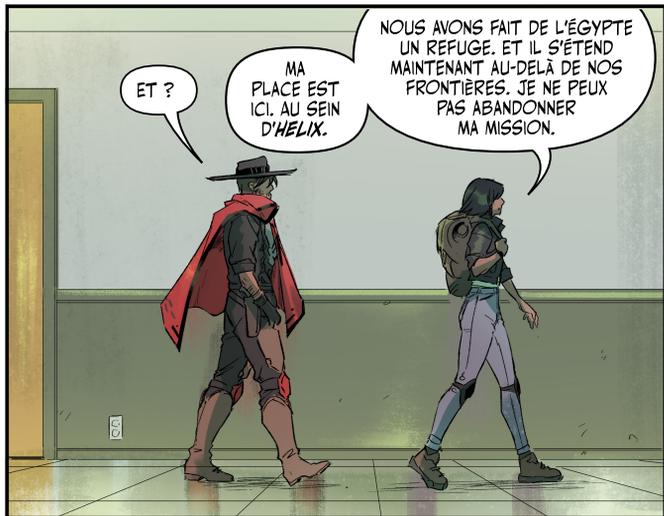
IL Y A DES
CHOSSES QUI NE
CHANGENT PAS.

LE VOIR... ÇA ME
RAPPELLE MON PASSÉ,
MA FAMILLE, DE BONS
SOUVENIRS... ET DES
MAUVAIS.

JE NE SUIS PAS
SÛRE D'AVOIR
ENVIE DE
L'ÉCOUTER.



T'ES
PRÊTE ?





ÉCOUTE, OUI, JE
RÉVAIS DE
REJOINDRE
OVERWATCH QUAND
J'ÉTAIS PETITE...



ET JE VIENS
JUSTEMENT
TE DEMANDER DE
LE FAIRE. COMME
TOUT LE MONDE,
APPAREMMENT.

MAIS QUELQUE
CHOSE TE RETIENT.
OU PLUTÔT
QUELQU'UN.



MA MÈRE
ÉTAIT...



TA
MÈRE...

ELLE
REGRETTE
DE T'AVOIR FERMÉ
LES PORTES
D'OVERWATCH.



ELLE T'A FAIT
DU TORT. JE LE
SAIS BIEN.



ÉCOUTE,
RIEN NE T'OBLIGE
À ME CROIRE SUR
PAROLE...

« ... MAIS
LAISSE-LUI UNE
CHANCE À ELLE. »

FARIHA.







L'ENNEMI EST TRÈS ORGANISÉ.

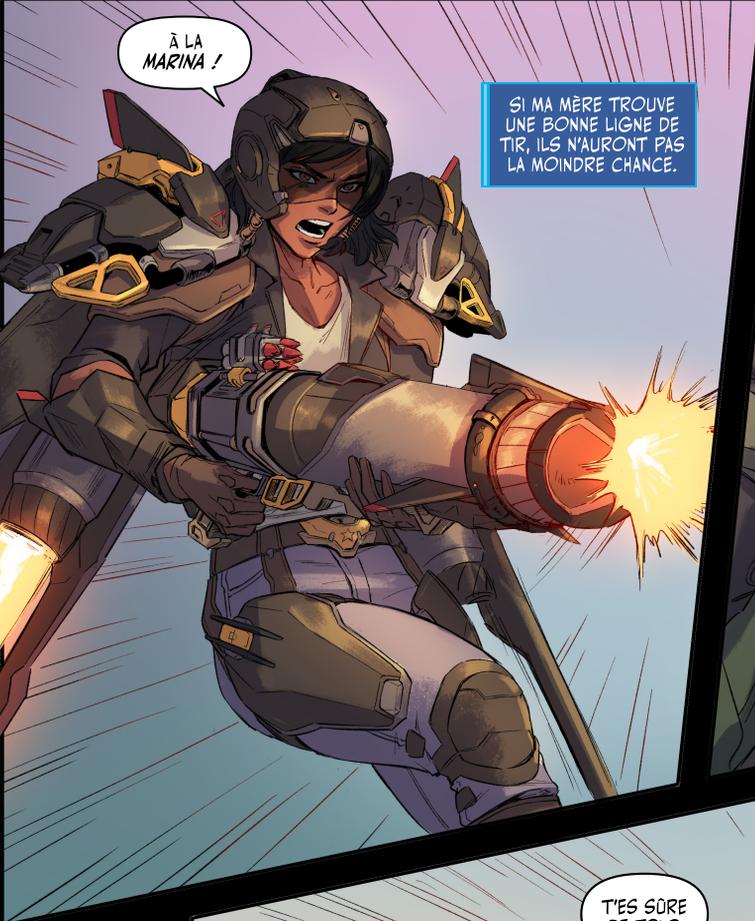
IL ATTENDAIT CLAIREMENT QU'ON SE RETROUVE.

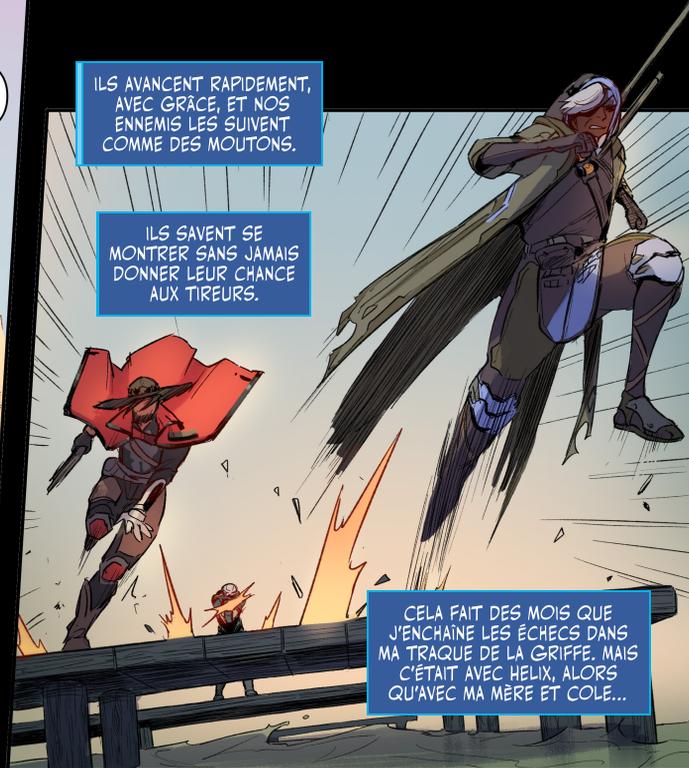
LEURS TROUPES SE RAPPROCHENT. ET D'APRÈS MES SYSTÈMES, LES RENFORTS D'HELIX ONT ÉTÉ INTERCEPTÉS.

PAR ICI !

JE TIENS LES AIRS. COLE ET MA MÈRE, EUX, SE BATTENT AU SOL. BIEN MIEUX QUE NE LE FERAIENT MES HOMMES.

FARIHA ! TU CONNAIS LA ZONE. ON LES ATTIRE OÙ, LÀ ?





A character with dark hair, wearing a blue and white tactical suit with large shoulder wings, is flying through a chaotic sky. The character is surrounded by several large, cylindrical rockets with long, bright orange flames trailing behind them. The background is a clear blue sky with some motion lines. The character has a determined expression. A speech bubble is positioned above the character's head.

BARRAGE DE ROQUETTES !

BOUM BOUM

BOUM

BOUM







FARIHA,
PARDON DE
T'AVOIR TENUE À
DISTANCE TOUTES
CES ANNÉES. DE
T'AVOIR DÉCOURAGÉE,
DE T'AVOIR
ABANDONNÉE...



POUR
TOUTES LES
FOIS OÙ JE T'AI
DÉÇUÉ. SI TU SAVAIS
COMME JE M'EN
VEUX.

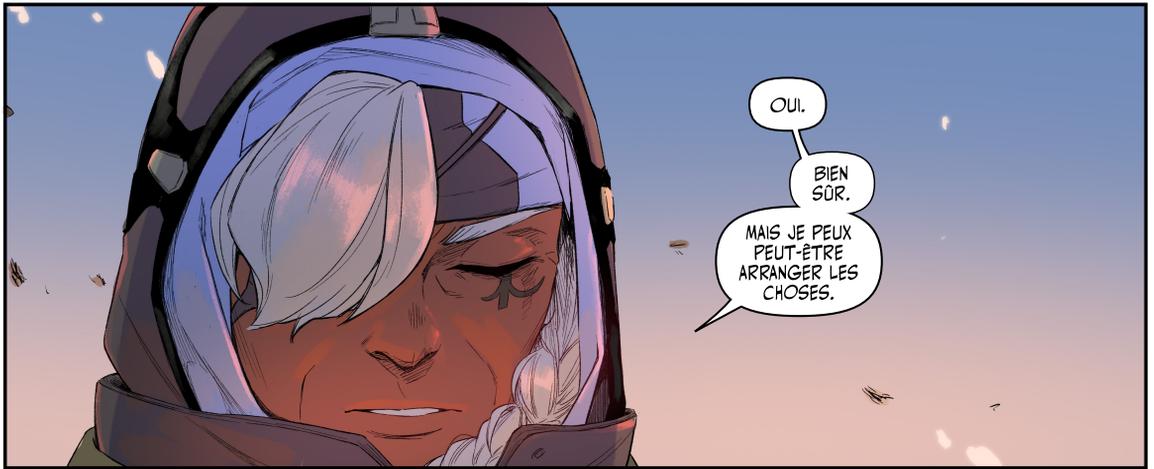


MAIS QUAND
JE VOIS... QUAND
JE VOIS LA FEMME
INCROYABLE QUE TU
ES DEVENUE MALGRÉ
MES ERREURS...

SI JE POUVAIS
TOUT
CHANGER...



C'EST TROP
TARD POUR ÇA,
MAMAN.



OUI.

BIEN SÛR.

MAIS JE PEUX
PEUT-ÊTRE
ARRANGER LES
CHOSSES.



LE MONDE A
ASSEZ SOUFFERT
PAR MA FAUTE. ET IL A
DE NOUVEAU BESOIN
DE HÉROS.

QUANT À TOI,
IL TE FAUT UNE ÉQUIPE
À LA HAUTEUR DE TON
POTENTIEL. IL TE
FAUT MIEUX QU'HELIX.

TU DEVRAIS
REJOINDRE
COLE.





DIS... TOUTES
LES RECRUES
ONT DROIT À CE
BARATIN ?



IL ÉTAIT
TEMPS QUE
VOUS DISCUTIEZ,
VOILÀ TOUT.

ET QU'ELLE PUISSE TE
DIRE CE QU'ELLE
RESSENT. TA VIE
T'APPARTIENT,
DÉSORMAIS.



IL Y A UNE PLACE
POUR TOI AU SEIN
D'OVERWATCH, FARIHA.
À TOI DE VOIR SI TU
VEUX LA PRENDRE.



IL FAUT
QUE JE PÈSE
LE POUR ET LE
CONTRE.

JE
COMPRENDS.
TU SAIS
COMMENT ME
CONTACTER.







EH BEN.
ON A FAIT PLUS
DISCRET.

ÇA RISQUE DE
DEVENIR UN PEU
CHAUD POUR TOI,
AU CAIRE. T'ES
GRILLÉE.



T'AS BESOIN
D'AIDE POUR
DÉMÉNAGER,
APRÈS TOUT
ÇA ?



HMM ?



... LAISSE
TOMBER.
ÇA IRA
POUR TOI ?



JE...
J'ESPÈRE.
ET TOI, TON
PROGRAMME ?





PROCHAIN NUMÉRO :

CASSIDY FAIT FACE À UNE MYSTÉRIEUSE SILHOUETTE QUI L'A SUIVI JUSQUE DANS UNE GARE DE ROUMANIE, MAIS UNE ESCOUADE DE LA GRIFFE LES ATTAQUE. PRIS SOUS LE FEU DE L'ENNEMI, CASSIDY PEUT-IL SE PERMETTRE DE FAIRE CONFIANCE À CET HOMME ? À MOINS QUE CELUI-CI NE SOIT LA VÉRITABLE CIBLE DE LA GRIFFE...