

# TIREZ PAS SUR LE SCARABÉE !

Paul Shipton



## 1 - Le privé en a plein les pattes

Bug Muldoon est détective privé dans le Jardin.

Des **perce-oreilles** viennent voir Bug. Leur frère Eddie a disparu.



Larry, le frère d'Eddie, dit à Bug qu'Eddie voulait partir pour la **Prairie**. Les animaux du Jardin rêvent tous de partir pour la Prairie.

Bug est d'accord pour chercher Eddie.

Larry dit : « Eddie est ami avec des **guêpes** ». Les guêpes ne sont pas recommandables.



### les personnages



# TIREZ PAS SUR LE SCARABÉE !

Paul Shipton



## 2 - Sur la piste d'Eddie

Bug **cherche** Eddie. Il ne trouve pas d'indices. Il est **fatigué**. Le Jardin est bizarre aujourd'hui...



cherche



fatigué

Bug rencontre Jake la mouche. Jake lui dit qu'un perce-oreille a été vu dans une toile d'**araignée**. Jake dit aussi qu'il se passe des choses bizarres dans le Jardin. Ça aurait un rapport avec les fourmis.

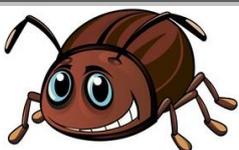


araignée

Bug va voir la toile d'araignée. Il y a un perce-oreille à moitié mangé dans la toile.

Bug retourne voir Larry. Il lui dit un mensonge. Il raconte qu'un moustique lui a dit qu'Eddie est parti vers la Prairie.

### les personnages



Bug Muldoon



Eddie



Larry



Jake

# TIREZ PAS SUR LE SCARABÉE !

Paul Shipton



## 3 - des fourmis dans les pattes

Bug va dans un bar. C'est le bar de la limace Dixie. Un faucheur fait un spectacle. Des abeilles font de la musique.



Bug pense à son enquête. Il trouve qu'il y a quelque chose de bizarre. Il se demande pourquoi Eddie est allé vers la toile de l'araignée.



Deux fourmis arrivent. Elles demandent à Bug de les suivre. Sur le chemin, Bug parle avec une fourmi qui s'appelle X437-TKP. Bug décide de l'appeler Frank.



Les fourmis l'emmènent à la fourmilière.

### les personnages

<p>Bug Muldoon</p>	<p>Eddie</p>	<p>X437-TKP « Frank »</p>	<p>Dixie</p>
--------------------	--------------	-------------------------------	--------------

# TIREZ PAS SUR LE SCARABÉE !

Paul Shipton



## 4 - le privé fonce dans la fourmilière

Bug rentre dans la **fourmilière**. C'est comme un **labyrinthe**. Les fourmis emmènent Bug devant leur Reine.



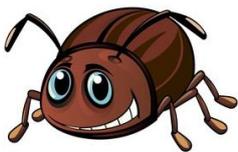
La Reine dit à Bug : « il y a des fourmis qui se révoltent dans la fourmilière ». La Reine veut que Bug les trouve. La Reine menace Bug de le tuer s'il ne le fait pas.

Le commandant Krag dit à Bug : « le chef des Individualistes a une tâche blanche sur la tête ».

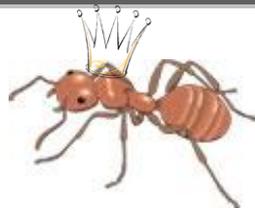
Bug doit faire un rapport au commandant Krag dans 2 jours.

Frank ramène Bug dans le Jardin.

### les personnages



Bug Muldoon



la Reine



X437-TKP  
« Frank »



le commandant Krag

# TIREZ PAS SUR LE SCARABÉE !

Paul Shipton



## 5 - une fine mouche et une grande sauterelle

Le commandant Krag a dit à Bug : « Les Individualistes font des réunions secrètes près de la maison. »



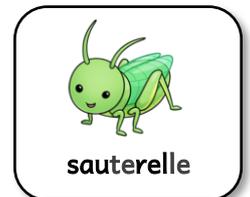
Bug cherche Jake la mouche pour lui demander des informations.



Bug rencontre Billy la chenille. Une pie les attaque. Bug court. La pie suit Bug. Elle va le manger ! Bug l'en empêche en lui collant le bec avec du chewing-gum.



Bug trouve Jake. Jake lui dit : « Une sauterelle est venue dans le Jardin. Elle pose beaucoup de questions. »



### les personnages

--	--	--	--

# TIREZ PAS SUR LE SCARABÉE !

Paul Shipton



## 6 - Bug Muldoon prend un ver

Bug va parler à la sauterelle Velma. Elle est journaliste. Elle lui dit : « On échange nos informations ».



sauterelle

Elle sait aussi qu'il se passe quelque chose dans la fourmilière. Ce sont deux vers de terre qui le lui ont dit. Ils s'appellent Dax et Dex.



fourmilière

Avant, Dax et Dex étaient un seul ver de terre. Le ver a été coupé en deux. Maintenant ils sont deux. Ils se disputent tout le temps.

Les deux vers racontent ce qu'ils savent : les fourmis font des réunions secrètes.

### les personnages



Bug Muldoon



Velma



Dax et Dex

# TIREZ PAS SUR LE SCARABÉE !

Paul Shipton



## 7 - les insectes naissent tous ego

Velma et Bug vont là où doivent se réunir les fourmis. Ils se cachent sur une fenêtre.

Les fourmis arrivent. Il y en a environ 30. Léopold semble être leur chef.

Chaque fourmi dit son nom et montre quelque chose qu'elle sait faire.

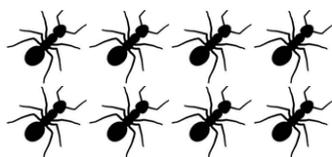
Une fourmi avec une tâche blanche sur la tête arrive. Elle s'appelle Clarissa. Elle a quelque chose à dire. Elle chante une jolie chanson avec sa très jolie voix.

Avant que Clarissa puisse parler, des guêpes approchent. Les fourmis s'enfuient. Bug suit Clarissa et Velma suit Leopold.

### les personnages



Velma



les individualistes



Léopold



Clarissa

# TIREZ PAS SUR LE SCARABÉE !

Paul Shipton



## 8 - le privé se jette à l'eau

Bug suit Clarissa. Il l'arrête. Il lui parle du club des Individualistes. Clarissa semble soulagée. Elle a l'air de penser qu'il allait lui parler d'autre chose.

Ils entendent le bruit des guêpes qui arrivent. Clarissa donne rendez-vous à Bug dans une heure, près du bassin.

Les guêpes cherchent Clarissa. Bug se demande : « Qu'est-ce qui se passe avec les fourmis et les guêpes ? »

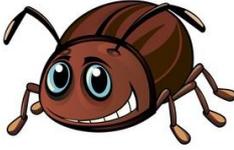
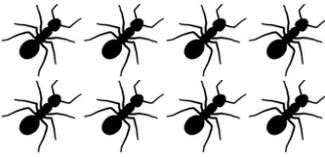
Bug va à son rendez-vous. Il ne voit pas Clarissa. Il se fait assommer.

Quand Bug se réveille il est sur le dos dans le bassin.

Il sent quelque chose passer dans l'eau.



### les personnages

			
Clarissa	Bug Muldoon	les individualistes	les guêpes

# TIREZ PAS SUR LE SCARABÉE !

Paul Shipton



## 9 - le privé nage complètement

Bug a peur dans le bassin. Une énorme carpe vit dans le bassin.

Elle mange tout ce qui s'approche.

Comme Bug est sur le dos, il n'arrive pas à bouger. La carpe va le manger. Bug est sauvé par Jake qui le pousse sur l'eau.

Jake et Bug retrouvent Velma. Elle est avec Léopold.

Léopold dit que les individualistes se voient deux fois par semaine. Juste pour être eux-mêmes.

Mais Léopold dit que Clarissa a quelque chose en tête. Elle a peur de retourner à la fourmilière.

Le club des Individualistes ne semble pas être à l'origine du mystère du jardin. Celle qui sait quelque chose : c'est Clarissa.

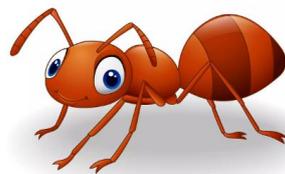
### les personnages



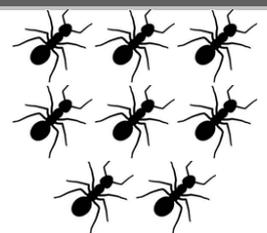
Jake



Velma



Léopold



les individualistes

# TIREZ PAS SUR LE SCARABÉE !

Paul Shipton



## 10 - Bug Muldoon fait son rapport

Bug va dans la **fourmilière**. Il doit faire son rapport au commandant Krag.



fourmilière

Bug pense qu'il ne doit pas dire tout ce qu'il sait. Il demande quelques jours en plus pour enquêter.

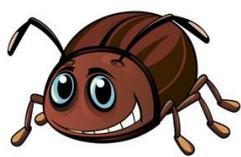
Dans la **fourmilière**, Bug voit une fourmi qui passe avec de la miellée. La fourmi ne va pas voir la Reine. Normalement la miellée est toujours pour la Reine.

Bug part seul dans la **fourmilière** et suit le chemin de cette fourmi. Il découvre un passage secret. Au bout du passage il y a une caverne. Dans la caverne Bug découvre une deuxième reine.

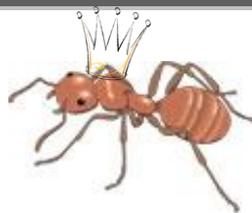
### les personnages



le commandant Krag



Bug Muldoon



la Reine



la deuxième reine

# TIREZ PAS SUR LE SCARABÉE !

Paul Shipton



## 11 - la guêpe vend la mèche

Bug veut parler à une guêpe. Il installe un piège sur une **fleur**. Une guêpe arrive. Bug referme son piège.



fleur

Bug demande à la guêpe : « Est-ce que vous savez quelque chose à propos de ce qui se passe chez les fourmis ? »

La guêpe dit à Bug : « Nous cherchons Clarissa. Elle est au courant du Plan. Les fourmis et les guêpes vont s'allier et chasser les insectes qu'elles n'aiment pas du Jardin. »

Bug dit que la Reine des fourmis ne sera pas d'accord. La guêpe répond que bientôt la Reine ne sera plus reine des fourmis.

Bug entend d'autres guêpes qui arrivent.

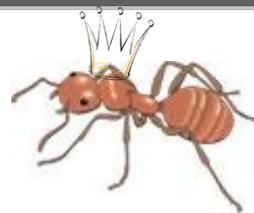
### les personnages



la guêpe



Clarissa



la Reine



Bug Muldoon

# TIREZ PAS SUR LE SCARABÉE !

Paul Shipton



## 12 - Bug Muldoon prend son envol

Bug s'envole pour échapper aux guêpes. Cinq guêpes le poursuivent.

Bug se cache dans une pomme pourrie. Il y a un asticot dans la pomme. L'asticot ne veut pas partager sa pomme. L'asticot crie et les guêpes repèrent Bug.

Bug reprend son vol. Il doit se débarrasser des guêpes.

Bug se débarrasse d'une guêpe dans le bassin.

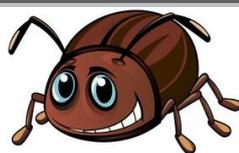
Il fonce ensuite droit sur la tondeuse à gazon. Il arrive à passer entre les lames. Deux guêpes se font couper par les lames.

Bug commence à être fatigué. Il n'a pas l'habitude de voler. Les deux dernières guêpes arrivent à attraper Bug.

### les personnages



les guêpes



Bug Muldoon



un asticot

# TIREZ PAS SUR LE SCARABÉE !

Paul Shipton



## 13 - du sirop pour les guêpes

Les guêpes emmènent Bug dans leur nid. Le Nid est sous les racines d'un arbre. Elles l'emmènent voir la Reine des guêpes avant de le tuer.

Les guêpes disent à Bug que c'est elles qui l'avaient jeté dans le bassin.

Bug jure à la Reine qu'il ne racontera rien à personne à propos du Plan.

Le commandant Krag des fourmis intervient. C'est lui le traître. Il a fait alliance avec les guêpes pour prendre le pouvoir dans le Jardin.

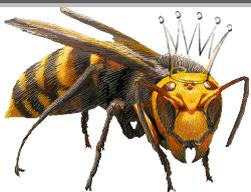
Les guêpes ont aussi attrapé Clarissa.

La Reine ordonne de tuer Clarissa et Bug en les donnant à l'araignée.



araignée

### les personnages



la Reine des guêpes



le commandant Krag



Clarissa



Bug Muldoon

# TIREZ PAS SUR LE SCARABÉE !

Paul Shipton



## 14 - Bug Muldoon se fait une toile

Les guêpes jettent Bug et Clarissa sur la toile de l'araignée géante.



araignée

Clarissa raconte à Bug comment elle a entendu parler du Plan. Elle a entendu le commandant Krag discuter avec des guêpes. Ils voulaient assassiner la Reine des fourmis. Ils ont remarqué Clarissa mais elle a pu s'échapper.

Krag a fait semblant de chercher Clarissa parce qu'elle membre du club des Individualistes. Mais en vrai il veut la tuer parce qu'elle connaît le Plan.

Ils ont prévu de tuer la Reine des fourmis aujourd'hui à midi.

Clarissa et Bug ont peur que l'araignée arrive. Mais c'est Eddie le perce-oreille qui se montre.



perce-oreille

### les personnages



Bug Muldoon



Clarissa



le commandant Krag



Eddie

# TIREZ PAS SUR LE SCARABÉE !

Paul Shipton



## 15 - Englués dans la toile d'araignée

Eddie se demande pourquoi Bug connaît son prénom.

Bug explique que les frères d'Eddie lui ont demandé de le retrouver.

Eddie explique qu'il a travaillé pour les guêpes. Il dénonçait les insectes qui se posaient des questions à propos du Plan.

Ensuite les guêpes l'ont obligé à rester caché près de la toile d'araignée.



araignée

Clarissa supplie Eddie de les aider à sortir de la toile d'araignée. Eddie délivre Clarissa. Il commence à aider Bug mais l'araignée arrive.

Eddie termine de délivrer Bug. A ce moment-là, l'araignée attrape Eddie et le mange.

### les personnages



Bug Muldoon



Clarissa



Eddie



les frères d'Eddie

# TIREZ PAS SUR LE SCARABÉE !

Paul Shipton



16 - un pour cinq, cinq pour un

Clarissa et Bug courent. Ils arrivent à une table. Ils retrouvent Velma, Jake et Léopold.

Bug dit qu'il faut faire quelque chose pour sauver le Jardin. Léopold ne veut pas prendre de risque.

Clarissa dit : « Être Individualiste ne veut pas dire être égoïste : il faut aider ses amis. »

Bug explique : les fourmis sortent chercher à manger à midi. Le commandant Krag va attaquer à ce moment-là. Quand les fourmis qui sont sorties vont vouloir revenir, les guêpes vont les attaquer.

Velma et Jake vont expliquer le Plan à tous les insectes du Jardin. Bug, Clarissa et Léopold vont aller dans la **fourmilière**.



## les personnages



Jake



Velma



Léopold



Clarissa

# TIREZ PAS SUR LE SCARABÉE !

Paul Shipton



## 17 - descente dans la fourmilière

Clarissa et Léopold font comme s'ils rapportaient un scarabée mort pour rentrer dans la fourmilière.



Ils poussent Bug dans les tunnels, jusqu'à un endroit très profond dans la fourmilière.

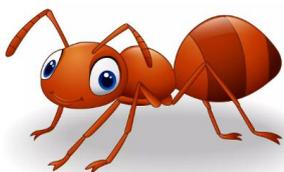
Bug et les fourmis se séparent. Léopold et Clarissa vont réunir les Individualistes. Ils iront voir la deuxième reine.

Bug ira voir la Reine des fourmis. Sur le chemin, Bug rencontre un garde. Il l'assomme pour pouvoir passer.

Dans la chambre de la Reine, il y a beaucoup de fourmis. Il y a surtout le commandant Krag avec tous ses soldats.

Le commandant Krag crie : « A l'attaque ! Tuez la Reine ! »

### les personnages



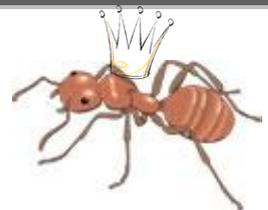
Léopold



Clarissa



le commandant Krag



la Reine

# TIREZ PAS SUR LE SCARABÉE !

Paul Shipton



## 18 - la grande bataille du jardin

Les gardes essaient de défendre la Reine contre les soldats du commandant Krag. Bug se lance dans la bataille. Il est impressionné par la bravoure des fourmis.

Krag et ses soldats sont plus nombreux. Ils vont gagner la bataille.

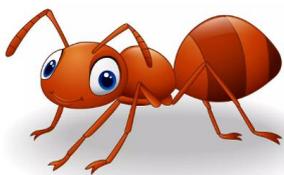
Mais juste à ce moment-là les fourmis qui étaient dehors arrivent. Elles sont revenues défendre leur Reine. Les soldats de Krag sont vaincus.

La Reine remercie Bug. Bug explique à la Reine le Plan de Krag et des guêpes.

Léopold et Clarissa amènent la deuxième reine. Elle se jette sur la Reine pour la tuer. Léopold l'en empêche.

Krag s'est enfui par un tunnel avec les soldats qui lui reste.

### les personnages



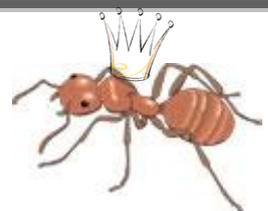
Léopold



Clarissa



le commandant Krag



la Reine

# TIREZ PAS SUR LE SCARABÉE !

Paul Shipton



## 19 - la belle et le scarabée

Bug poursuit Krag dans les tunnels de la fourmilière. Il le retrouve dans une salle avec 6 gardes. Ils vont attaquer Bug.

Bug parle aux gardes. Il dit que Krag veut le pouvoir pour lui.

Les gardes changent d'avis. Krag s'enfuit seul par un tunnel trop petit pour Bug.

Bug sort de la **fourmilière**. Il découvre ce qui s'est passé à la surface. La bataille a été terrible. Il y a beaucoup de blessés.



Bug retrouve Velma. Ils regardent l'homme qui profite du soleil dans son jardin. Il ne sait pas ce qui s'est passé.

Bug dit qu'il lui reste une chose à faire : il va aller tuer l'araignée.

### les personnages



le commandant Krag



Velma



Bug Muldoon

# TIREZ PAS SUR LE SCARABÉE !

Paul Shipton



## 20 - le dernier combat

Bug trouve l'araignée. Elle dort sur sa toile.

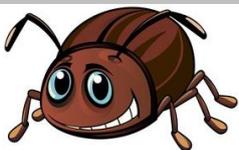
Bug pense à tous les insectes que l'araignée a tués. Elle ne tue pas que pour manger. Elle tue par plaisir.

Bug court et l'araignée le poursuit. Il a un plan. Il court vers l'homme qui dort dans le jardin.

Bug tombe dans un trou. L'araignée l'attrape. Elle lui arrache une aile. Bug réussit à s'enfuir.

Bug monte sur le genou de l'homme. L'araignée arrive. Bug mord l'homme pour le réveiller. En se réveillant l'homme voit l'araignée et il l'écrase avec sa botte.

### les personnages



Bug Muldoon



l'araignée



l'homme

# TIREZ PAS SUR LE SCARABÉE !

Paul Shipton



## épilogue

Bug est invité dans la **fourmilière**. La Reine dit qu'elle donne le droit aux Individualistes de continuer à se rencontrer.



Le Reine remet à Bug la décoration de l'ordre du Nid pour le remercier de son aide.

Tout va bien dans le Jardin. Les guêpes sont parties s'installer ailleurs.

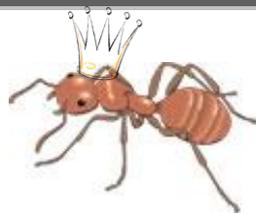
Bug a envie de partir, mais il se dit que le Jardin a besoin de lui. Il décide de rester pour protéger les insectes du Jardin.

Bug propose à Velma d'aller boire un verre et de lui raconter l'histoire de son nom.

## les personnages



Bug Muldoon



la Reine



Velma