

DETRITUS OPERA NOI

SCENARIO

Ce scénario à la trame un peu lâche est une ambiance sur laquelle improviser, une tranche de vie à plusieurs plutôt qu'une aventure haletante. Il laisse les Pjs très libres, avec juste quelques grandes lignes sur lesquelles s'investir. Les kamarades jouent aux archéologues dans 10 ans de détrit. Obligés de camper dans la décharge géante de Poutine 17 pour protéger leur trouvaille, ils vont découvrir un micro-univers, et se perdre dans la rouille, l'ordure et les sacs plastiques.

Poutine 17

Poutine 17. Une planète éloignée de tout mais riche de son sous sol. Il y a 6 ans, le Soviet Suprême renversa enfin le potentat rebelle **Nikolaï Sarkorski** qui régnait sur la planète depuis une dizaine d'année, fort de ses usines d'armement détournées à l'état. Les villes furent rasées par les bombardements et tous les habitants déportés. Depuis Poutine 17 est une planète reconstruite, une vitrine chatoyante, qui sent bon le béton tout frais et les antiseptiques et qui se vante d'être à la pointe de la modernité, tout y est neuf ou presque.

La ville hi-tech enjambe un défilé grâce à plusieurs ponts, modernes et multiples. Mais l'on a pris l'habitude de jeter tout ce qui gêne dans le vide, créant une gigantesque décharge à ciel ouvert, décharge où les kamarades vont bientôt aller poursuivre leurs édifiantes aventures...

Un ticket pour la poubelle

Plusieurs amorces s'offrent à vous pour lancer ce scénario, à vous de choisir la bonne en fonction de votre équipe, et des sales coups que vous leur avait déjà fait une demi douzaine de fois. Le but de chacune de ces amorces reste le même, les envoyer chercher une épave sous plusieurs mètres d'emballages vides, de ferraille et de bustes obsolètes du potentat tombé en disgrâce.

- Soit le vaisseau des kamarades est encore une fois en panne, cela commence à faire j'en conviens, mais pourquoi changer une équipe qui gagne ? Ils ont beau parcourir les spatiodocks, personne n'a la pièce qu'il leur faut. On leur rira au nez : « Ici tout est si moderne ! Impossible de trouver une pièce pour votre vieux coucou, tout ce qui volait sur ce modèle on l'a mis à la décharge ! » À eux de saisir la grande vérité qu'on vient tout juste de leur servir.

- Si vos joueurs tiennent plus de la bande de pirates et de pillards intergalactiques, alors les voilà sur les traces de **Youri Zifinko**, un malfrat notoire qui aurait planqué son magot, plusieurs tonnes de vrai beurre non pasteurisé, quelque part sur un planétoïde glacé de la Borderzone. Hélas, le Youri a disparu corps et bien depuis 6 ans et personne n'en a entendu à nouveau parler. Jusqu'à ce

soir où nos kamarades en goguette assiste à la finale d'un match de baby-foot intergalactique opposant « Benafask le Poulpoïde » et « Darshmol le psychokinese venu du froid ». Là ils côtoient un charmant ivrogne qui entre deux lampées de vodka, leur raconte ses derniers jours en tant que contrôleur aérien sur Poutine 17. Impossible de ne pas reconnaître le vaisseau de Zifinco dans ce soyouz taillé comme un fer à repasser et qui s'est écrasé violemment dans la décharge, suite à une ridicule erreur d'aiguillage. Pour peu que les Pjs retrouvent l'épave, et farfouillent un peu dans les circuits, le journal de bord ou autre, ils se pourraient qu'ils retrouvent la trace du magot tant convoité...

- Dernière accroche, le concours de remorquage d'astéroïde qui se tiendra dans trois mois dans le système de Bousax 41. Pendant 10 ans, ce concours a été remporté toujours par le même modèle dans la catégorie poids-léger : un **Bolshie-Starye 78**. Pourtant depuis 5 ans, les records sont en baisse et plus un seul Bolshie-Starye pour concourir. L'engin est passé de mode, sa fabrication a été abandonnée par le plan quinquennal pour une simple raison de papier mal signé et d'intérêt personnel. Pourtant vos joueurs sont bien résignés à le gagner ce concours, peut-être parce que la prime est substantielle, ou juste pour pourrir la vie du beau frère de l'un d'entre eux qui y participe confiant de sa victoire de l'an dernier et dont il leur rabat tout le temps les oreilles. Allez savoir. Toujours est-il qu'il semble logique de chercher dans le grand débarras à l'ordure et à la ferraille de Poutine 17, la dernière planète qui ait eu des Bolshie-Starye comme véhicule de ses éboueurs...

Les pieds dans la ...

Une fois sur Poutine 17, la première étape est de localiser l'épave au cœur de la gigantesque décharge à l'est de la ville. Voici divers événements à insérer dans l'exploration des lieux, plus pour poser le décor que pour opposer un réel challenge aux joueurs. Sinon vous pouvez toujours utiliser le vieux système du memory. Vous trouverez 18 cartes à découper. À tour de rôle, vos joueurs vont retourner une paire de cartes : si les deux cartes sont identiques, l'événement qu'elles représentent se déclenche et vous les enlevez du jeu. Si les deux cartes sont différentes, vous les retournez en jeu face cachée et vous pouvez vous inspirer de leur description pour raconter ce qui se passe pendant leur exploration de la décharge.

MEMORY

Exploration de la décharge

SHBANG	SHBANG	SHUSS	SHUSS	SHRAAA
SHRAAA	SHROUM	SHROUM	SHTAR	SHTAR
MASH	MASH	SHTOLZ	SHTOLZ	SHBERK
	SHBERK	SHWOAA	SHWOAA	

- SHBANG :

Des bruits de détonations soudaines. Les camarades croient qu'on leur tire dessus. Ce ne sont que des conserves qui explosent sous l'effet de la chaleur et de la putréfaction de ce qu'elles contiennent.

- SHUSS :

Un camarade touche une chose qu'il n'aurait pas du toucher, et le voilà enfoui sous une avalanche d'ordure. Il faut se dépêcher de le sortir de là. (Un obstacle collectif, de difficulté 15 où le camarade enfoui perd un point de vie à chaque jet, par exemple.) Le glissement de terrain

dégage une statue immense du tyran Sakorski, debout, la poitrine gonflée, le poing vers les étoiles. Il lui manque tout un côté du visage.

- SHRAA :

Qui sait quel objet brillant déchaîne l'avidité des fourmis-mouettes ? Il faudra peut être les suivre jusqu'à un tumulus secondaire, une de ces piles infectes de débris plastiques et de carton mouillé.

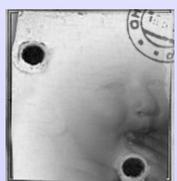
Vous trouverez la description des fourmis -mouettes à la fin du scénario.

Galerie de portraits

Dans ce bidonville de tôle et de carton vivote une véritable mosaïque humaine.



- Mladko : grognon dégarni en débardeur et qui s'en va tous les jours dans un hangar en ruine. Il peut paraître louche si on le croise, comme si il vérifiait qu'il n'est pas suivi. En fait depuis deux ans, il retourne dans le hangar démolí de son ancienne usine, pour essayer de dépanner la machine qu'il devait réparer avant que l'on bombarde la planète et que tout s'arrête. Mais les pièces lui manque, comme tout...



- Kirsan : à la chute de Sakorski, il avait tout juste 2 ans. Son père venait d'être arrêté par la police secrète du tyran, pour ne jamais réapparître. Kirsan n'a gardé de lui aucun souvenir, aucune mémoire autre que ce qu'on lui raconte, que son père était grand et beau, qu'il ressemblait à l'acteur Léonti Coperislav, un équivalent Star Marxien de Gary Cooper. L'enfant ne parle pas. Il passe son temps à fouiller la décharge à la recherche d'affiches et de reliques de son héros.



- Vaklar : ancien membre de la police secrète du tyran, spécialisé dans les micros et les écoutes. Personne n'en sait rien. Lui aussi a fini à la décharge. Effacé, avec des oreilles en feuilles de choux, cet ancien employé modèle se sent en partie responsable de la détresse de Kirsan. Parfois il se déguise, à la nuit, en ouvrier à casquette ou en hussard galactique, les deux grands rôles de Coperislav, puis il ne traîne pas trop loin de Kirsan, dans les ombres. Le petit est persuadé que son père veille encore sur lui...



- Syssoï : un vieil homme basané, qui joue aux cartes, seul face à un carton. Il a planté dans son couvercle une petite girouette en carton elle aussi et qui tourne au grés des vents, pointant des cailloux savamment disposés. Si on l'écoute, il joue contre un ami qui n'est plus là. Et il perd.



- Vsevolod : Un grand jeune homme maigre et intense, avec une jambe raide, qui essaye de s'occuper de Kirsan, alternant les crises de colère et les accès d'affection. Il a été guide du palais présidentiel autrefois. Économe de mots, parfois la bulle crève et il raconte les fastes et les frasques du tyran, dignes du roi soleil.

- SHROUM :

Un campement de clochards, rescapés des bombardements et du changement de régime, ils ont tout perdu, et comme il n'était sensé y avoir aucun survivant au juste courroux du Parti, rien n'a été prévu pour eux. Ils n'existent pas sur le papier. Donc ils n'existent pas tout court. Si les kamarades ont l'air d'être un tant soit peu équipés, ou mieux portant qu'eux les nemtsy leur mendieront une maigre pitance...

- SHTAR ou MASH :

Ces couples doivent être découverts tout deux pour trouver l'épave tant recherchée. Le premier couple correspond à un vieux clochard confit dans la vodka et le liquide antigel, qui a vu l'accident, il y a six ans, depuis la machine à laver qu'il habite toujours. Il peut désigner aux kamarades une zone où concentrer leurs recherches. Découvrir le deuxième couple correspond à trouver l'épave elle même. Enfin le peu qu'il en émerge d'une mer d'ordures en tout genre. Il va falloir la dégager, ce qui nécessitera plusieurs jours...

- SHTOLZ :

Serinko Shtolz dirige à coup de pieds dans le cul une équipe de ferrailleurs mal embouchés, racistes et violents. Quand ce couple est découvert, les kamarades mettent malencontreusement le pied dans leur territoire, ce qui est loin de les réjouir. Insultes, jet de bouteilles vides. Tout pour les chasser.

- SHBERK :

Non, malgré l'odeur, malgré l'entrelac de corps enchevêtrés, noyés dans la boue, la merde et les sacs en plastique, ce n'est pas un charnier que les Pjs viennent de mettre à jour, mais un cimetière de vieille poupées en caoutchouc. Autant pour la peur...

- SHWOAA :

Feodossi Prtchek, scientifique habillé de sacs poubelles, cet homme se fait facilement marcher dessus sans qu'on le remarque, et pour cause il est là, camouflé, pour faire une thèse révolutionnaire sur la fourmi-mouette. Utilisez le pour distiller aux kamarades des informations vitales sur ce charmant volatile, que vous trouverez dans le rapport lui étant consacré quelques pages plus loin. Que ce soit lors de leur première et malencontreuse rencontre, ou bien lors de certaines soirées quand il descendra jusqu'à leur campement, avec une bouteille de vodka et le besoin urgent de raconter ses découvertes à quelqu'un. Il fréquente parfois les clochards mais se méfie des ferrailleurs.

Une fois l'épave découverte et le décor planté, les fouilles peuvent commencer... Il est important que vos joueurs passent encore quelques jours dans la décharge.



Dehors jusqu'aux genoux

Dans les jours qui suivent, les camarades vont devoir creuser, fouiller, trier, enfoncés dans l'ordure jusqu'aux genoux, brasser les sacs plastiques, les vieux cartons et les cadres de vélo rouillés... N'hésitez pas à décrire leur quotidien, leur campement de fortune, les sommiers métalliques, les vieux bidons, les mouches. Si vous vous sentez d'attaque, cela peut même prendre des airs romantiques et baroques comme le Temps des Gitans de Kusturika. Faites leur faire des jets de temps à autre si ça leur manque, pour déterrer leur engin. Voici, comme promis, de grandes lignes pour développer l'histoire.

Le Sniper

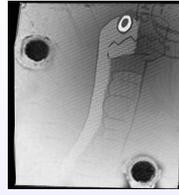
Les camarades vivent sous la menace perpétuelle d'un sniper. Au début ce n'est qu'un projectile qui fracassera une vitre, sans qu'on puisse en retrouver la source. Quelques jours passeront. Puis ce sera à un canardage en règle qu'un des joueurs devra échapper lors d'une mission de ravitaillement. Ce ne sont pas des balles, mais des écrous, des boulons qui percent l'air à grande vitesse. Faites vivre un temps les camarades sous la menace du « Sniper ». Ils trouveront au gré de leurs errances des traces des méfaits du fou. Peut-être l'un d'eux prendra un projectile perdu... Ou qu'ils croiront que l'événement a trouvé son dénouement lorsqu'ils découvriront les boîtes de conserve périmées si vous utilisez le memory. Mais en vérité le sniper n'est pas ce qu'on attend. Ce n'est qu'un robot de luxe, un caprice de l'ancien potentat Sakorski que l'on a mis à la casse : son moniteur de tennis. Depuis déréglé, sans but, sans cours, ni adversaire, il enchaîne les services, jouant contre le vent, dans le vide, toujours plus fort, jusqu'à s'en désarticuler peut-être...

Les Clochards

-Kirsan, en cherchant parmi les ordures des posters ou des vieilles cassettes de Coperislav, dérange une nichée de fourmis-mouettes. Il est petit, les volatiles passent tout de suite à l'agression et essayent de lui perforer le crâne d'un coup de leur langue vrille. L'enfant court parmi les décombres, la tête protégée par une couscoussière en fer blanc qui l'aveugle. Il finira bien par tomber à un moment. Si on le sauve, et qu'on l'écoute, il racontera qu'il a dérangé trois mouettes qui paradaient autour d'une bien plus grosse. Feodossi est passionné par cette histoire, le petit aurait assisté à une parade amoureuse entre la Reine et trois prétendant... Il n'arrêtera plus d'échafauder des théories.

-Le déluge. Une nuit, une pluie torrentielle s'abat sur la décharge, gonflant des ruisseaux d'ordures, et des rivières d'ichor puant. Charriant des tombereaux d'immondices, le déluge risque d'engloutir les fouilles des camarades, et de réduire leur travail à néant. Il faut détourner le cours en urgence, construire une digue à toute vitesse. Cette scène pourrait être jouée comme une poursuite ou un combat face à la rudesse des éléments. Une horde de clochards vient aider les PJs alors que tout semble perdu, puis repartent comme si de rien n'était, leurs fripes trempées battant contre leurs flancs caves.

- Le baptême: les clodos viennent inviter les camarades à un baptême. S'ils s'y rendent, les mets sont immondes, l'église un bâtiment construit avec des bouteilles en plastique à travers lesquelles joue la lumière, et l'odeur de tous les clochards concentrés en un même endroit est un horreur presque solide, pourtant il filtre à travers cet instant quelque chose de chaleureux et de magique.



- Godzilla : Nul ne sait qui se cache dans ce grand paquet de mousse et de toile qu'est le Godzilla. Personne ne l'a entendu prononcer quoique ce soit d'articulé non plus. Juste un couinement roque, comme un barrissement qui se dégonfle... Et puis quelle importance. Il y a tellement à faire pour survivre, il y a eu tant d'horreurs lors des purges, il y a six ans. Quelle importance que ce gars soit dérangé, tant qu'il fait sa part du boulot. C'est cela l'important. Sur ces termes, Godzilla est bien intégré, costaud, pas fainéant, et toujours prêt à participer aux veillées et boire autant que les autres, bien assis sur ses œufs en carton.



- Lina : petite fille crasseuse, peut-être trop petite pour parler, peut-être traumatisée, peut-être muette. Elle suivra souvent les PJs sans cesser de têter la trompe d'un éléphant en peluche, doudou immonde et jamais lavé, dont l'appendice est devenu noir comme l'ébène à force de suction...



- Melle Brun : Toute occupée à rester belle malgré les privations, Melle Brun ressemble, si l'on est romantique, à une princesse dans un champ d'ordure, et si on est réaliste à une pauvre échevelée qui ferait mieux de s'occuper de son fils que de se faire des masques immondes avec la boue de la décharge. Les autres clochards ont pour elle un certain respect, ou une totale indifférence, tout dépend. Peut-être est-ce dû à ces moments où elle prend sa guitare et susurre de vagues chansons...



- Nerdinsky : Fils de Melle Brun et d'un père inconnu, ce jeune gamin myope ne lâche jamais un vieux clavier qwerty qu'il porte en bandouillère et sur lequel il tapote toute la journée une encyclopédie imaginaire. Solitaire et un brin autiste, il ne sort de sa réserve que pour poser des questions étranges et étendre son encyclopédie et ponctuer ses phrases de « Put in ! Put in ! » à chaque fois qu'il appuie sur la touche « Entrée ».

L'Oiseau

Les fourmis mouettes ont tué toute vie, même les rongeurs. Elles règnent en maîtresses sur la mer pastel des sacs poubelles et ses moutonnements immobiles. Sauf... Sauf l'Oiseau. Un oiseau ridicule, à peine coloré qui viendra picorer les restes des camarades, tous les matins, avant de repartir se cacher des terribles mouettes. Juste pour l'image. Et peut-être pour que les joueurs s'attachent un peu et finissent par le nourrir ou le protéger...

Le tumulus des fourmis mouettes

Il trône comme une montagne au centre de la décharge, empilement géométrique de cartons et de plastiques digérés puis régurgités. Feodossi Prtchek est toujours à traîner à ses alentours, les jumelles à la main, comme un cosaque prêt à piller une ferme fortifiée. La reine, boursoufflée par ses nombreuses pontes, vit quelque part dans cet amas de matières à demi molles et trempées par le crachin.

Les Ferrailleurs

Serinko Shtolz et ses hommes sont tout sauf des enfants de chœur. Que voulez vous, les temps sont durs, il faut s'adapter. Au début, ils ne verront dans les PJs qu'une nouvelle horde de puent-la-sueur venue leur voler leurs affaires. Parce que cette partie de la décharge est à eux, voyez-vous. Cela fait longtemps que Shtolz et ses travailleurs ont oublié toute conception du Communisme. En les surveillant de loin, ils vont voir les kamarades déterrer l'engin, et vont tout simplement décider que l'épave leur appartient. Après tout, ils étaient là bien avant les kamarades.

- Ils essayeront d'abord de voler l'engin de nuit. Plusieurs costauds viendront avec des tuyaux de plomb ou leur caisse à outil, soit pour tabasser les joueurs, soit pour démonter des morceaux du vaisseau. Gageons qu'ils auront sous estimé la force de frappe de nos kamarades.

- La deuxième fois, ils utilisent les grands moyens et viennent avec un engin de levage volé sur un chantier pour dérober l'épave des joueurs. Ils choisissent aussi un moment où l'engin est peu défendu, soit pendant la cérémonie de baptême, soit ils créent une diversion en allumant un incendie, soit ils vont dénoncer les joueurs auprès des autorités, prétendant qu'ils sont des oligarches de l'ancien régime qui se cachent depuis six ans dans les ordures. Les kamarades devraient dans ce cas passer la journée au poste et se tirer facilement d'accusations aussi idiotes. (à moins qu'ils ne soient très maladroits ou qu'ils ne connaissent pas leur hymne intersidéral).

Bref de toute façon, quand ils reviennent, leur épave chérie n'est plus là.

Aller la récupérer dans le camp même des ferrailleurs ne sera pas une mince affaire : les gars sont costauds, nombreux et déterminés, derrière plusieurs rangs de barbelés.

Si jamais vos joueurs sont en manque d'inspiration pour déloger leurs adversaires, ils rencontreront Feodossi Prtchek, tout excité par une énième sortie de la reine des fourmis mouettes. Gageons que cette information ne tombera pas dans l'oreille d'un sourd. Il ne reste à vos Kamarades qu'à capturer la reine pour provoquer une gigantesque diversion façon « Les Oiseaux » d'Alfred Hitchcock. Cependant toute autre idée peut se révéler intéressante. Laissez donc l'initiative à vos joueurs...

Comment compliquer l'histoire

Vous pouvez trouver que les éléments précédents ne sont pas suffisants pour constituer un scénario. Nous vous proposons une intrigue secondaire pour l'étoffer. Toutefois, si vous avez choisi l'histoire de la chasse au trésor, il se peut que vous la trouviez redondante avec votre prétexte au scénario. À vous de juger...

Melle Brun cache un lourd secret : son fils, Nerdinski, est le rejeton de l'ancien potentat Nikolai Sarkoski.

Plusieurs éléments peuvent mettre les joueurs sur la piste.

- Le fait que la jeune femme se prénomme Carlaski.

- La ressemblance physique du petit Nerdinski avec les statues de Sarkoski que les Kamarades découvrent ça et là dans la décharge.

- Les souvenirs du petit Nerdinski d'un père pressé, autoritaire, bourré de fics et refusant toujours de lui mentir.

- Enfin, les soirs où Vsevolod s'enflamme et parle des fastes de l'ancien régime, il prend souvent Melle Brun à part. Aurait-elle bien connu le potentat déchu ?

Toujours est-il que le petit possède quelque chose d'unique : le patrimoine génétique qui peut servir de clé à plusieurs comptes off shore que son père aurait ouvert sur la Border Zone. Quelques types habillés en noir, bien équipés, semblent surveiller la zone avec des jumelles high tech. Les joueurs feront-ils le lien entre Nerdinski et Sarkoski avant que ces types louches ne passent à l'action et n'enlèvent le gamin ? Où seront-ils obligés d'extraire le môme d'une station orbitale en arrachant un bout de la carlingue grâce à leur remorqueur Bolshie-Starye 78 tout fraîchement sorti de la décharge ? Le kidnapping, opération de grande envergure et profusion de moyens coûteux comme parachutage, troupes héliportées, etc., pourrait se dérouler en pleine baston contre les ferrailleurs, mettant ainsi fin à l'échafourée. Alliés aux ferrailleurs et aux habitants de la décharge, ils pourront sans doute sauver Nerdinski mais récupérer l'argent leur sera quasiment impossible : les banques recélant les comptes de Sarkoski sont surveillées par les hommes en noir et leur matériel ultrasophistiqué. Mais ceci est peut-être un autre scénario...

CONCLURE L'HISTOIRE

Il nous paraissait difficile de prévoir plusieurs fins. Aussi c'est à vous d'imaginer la course de remorqueurs d'astéroïdes ou l'entité nemtsy grasse et tentaculaire que peuvent devenir trois tonnes de « vrai beurre non pasteurisé » exposées au rayonnement radioactif des soleils jumeaux de Poulpika 27. N'hésitez pas à nous laisser un message pour nous raconter tout ça...

Les Gars de Serinko Shtolz :

Du menu fretin en tricot de peau.

Difficulté : 0 – Dégâts : 2 – Points de vie : 4

Les gros costauds

Armés de barres de fer.

Difficulté: 2 – Dégâts: 5 – Points de vie: 8

Kontrebande : barre de fer.

Serinko Shtolz

Difficulté : 4 – Dégâts : Nombre de ses gars encore en jeu – Points de vie : 10

Les gars en exosquelette

Difficulté : 6 – Dégâts : 5 – Points de vie : 15
Brutal.

Les Types en noir :

Difficulté: 2 – Dégâts: 4 – Points de vie: 5

Embuscade.

Kontrebande : tout ce que vous voudrez.

On peut imaginer des objets qui leur donneraient des dons comme Armure ou paralysie (un taser par exemple) mais méfiez-vous de vos joueurs qui voudraient les récupérer. Gérez ceci façon Kontrebande contre zlotys...



POLITBURO :

SECTION ZOOLOGIE

Références ou tampon du bureau



Sujet :

La FOURMI MOUETTE

Autorisations : voir AR 781 - TY - 4795 - POLITBURO Section Zoologie (Cryptozoologie)

Adressé à :

Commissaire Brunei Lemerski
Bureau du Plan Quinquennal
MDLA 20/10 - VK
Omsk 12
Oblast d'Antarès

Rédigé par :

Inspecteur Rudolf Yanacsek
Bureau d'études de cryptozoologie
Politburo - Section Zoologie

Drôle de langage. Il semblerait que les Fourmis Mouettes s'y mettent à trois pour communiquer, l'une se servant de ses antennes comme d'un archer, l'autre les utilisant comme un violon et la troisième est celle à qui est destiné le message ...

Nombre de pages : 48

Résumé : comme vous l'aviez prévu, vaillant camarade Lemerski, l'étude approfondie de l'écologie de la Fourmi Mouette se révèle être une perte de temps et d'argent pour la collectivité. Tant d'un point de vue militaire, qu'économique ou social, voire purement nutritif, ce charognard ne nous apportera strictement rien. Vladimir Gonzaleski, qui avait osé prétendre le contraire, a déjà fait ses valises pour Sibéria 4.

La section MATHÉMATIQUES du Politburo souhaiterait que nous approfondissions l'analyse de la structure de leur nid mais dès que nous approchons de leur reine, ces volatiles se montrent tellement agressifs que seul un déploiement de forces spéciales pourrait parvenir à remplir cet objectif. En d'autres termes, une nouvelle perte d'énergie et de zlotys...

Ces animaux sont peut-être de la même espèce que la variété tigrée et géante qui massacre récoltes et colons sur Ploutocrek 21. Mon jeune camarade, Yvan Torguei, actuellement en charge des photocopies, ferait un excellent agent pour vérifier sur place la véracité de ces dires.

Elles semblent raffoler de tout ce qui est gras.

Les ferrailleurs utilisent des bidons d'huile de moteur usagée pour les attirer hors de leur territoire et mettre feu à leur nid. Rien de tel pour les attirer !



RÈGNE
Animal

CLASSE
T

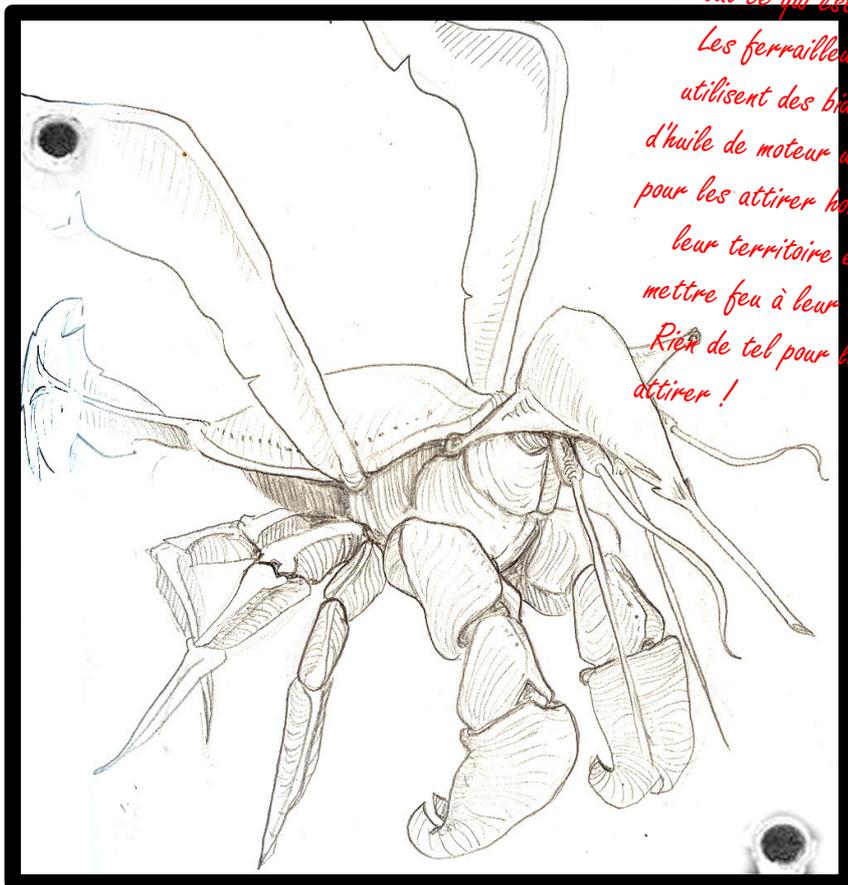
Dangerosité
0

(mais en essaim, c'est une autre histoire...)

UTILITÉ
Néant

Signature de l'auteur :

Rudolf Yanacsek
de lointains cousins des Bourbaski ?



Ces crustacés se révèlent véritablement passionnant à étudier. La structure géométrique de leur nid ne semble rien laisser au hasard : miracle de la nature pour contrebalancer l'effet des contraintes physiques ou bien véritable réflexion mathématique ? Suis-je en train d'étudier de lointains cousins des Bourbaski ?