



Quand s'éveillent les nains

Lentement la grain s'anime, emplí d'une douce et apaisante lumière et d'un amour inconditionnel. Lentement les sensation du monde qui les entourent se font ressentir. L'herbe sous les pieds, la douce fraîcheur de ce soir de printemps et les vestiges des dernières chaleurs de la journée qui s'estompent. La brise légère souffle sur le plâtre à qui on vient d'insuffler la vie, charriant avec elle les douces odeurs sucrées de fleurs qui se ferment. Mais tout n'est pas que lumière et bonheur, et très vite une impression désagréable se fait ressentir. Une dissonance dans ce petit paradis de nature, un relent de malveillance sourd qui ne cesse d'aiguiller les Nains de jardin nouvellement nés. La Menace s'étend au loin, prête à balayer cette nature que la Dame, dans son extrême miséricorde, tente de sauver de sa noire menace. Avec ce constat, les nains sont emplis d'une certitude, il va falloir lutter ! Lutter pour repousser cette Menace et pour sauver la nature, lutter pour que les hommes comprennent enfin quels risques ils encourent et pour qu'enfin la Dame triomphe et répande son Amour par-delà le monde. Telle est la mission des Nains de Jardins, telle est votre mission !

Avant-propos

Ce scénario de Nains & Jardins servira au groupe de base pour égrainer ses compétences et apprendre les bases du système de jeu. Il permettra également de se familiariser avec l'univers bien particulier des Nains de plâtre et de la Grande Lutte contre la Menace. Un exemple de famille qui a acheté les nains de jardins de votre équipe est proposé en fin de quête.

Chapitre 1 : Jardinain et Grand Conseil des Nains de Jardin

La première nuit permettra aux Nains de se familiariser avec leur environnement. Un magnifique Jardin de la ville de Naimbourg, une petite ville en plein développement et dans laquelle la Menace commence à étendre ses tentacules.

Remarque sur Naimbourg : La carte de Naimbourg provient d'une autre ville dont nous modifions volontairement le nom afin de ne pas empiéter sur la vie privée de ses habitants.

Cette ville est donc parfaite pour débiter une campagne de Nains et Jardins, même si elle possède un lourd secret. Alors que la Dame Blanche vient d'éveiller les Nains du nouveau Jardinain de Naimbourg, elle leur a confié un message de la plus haute importance : sauver le Grand Conseil des Nains de Jardin de Naimbourg : GCNJJN. Seul problème, aucun nain n'est venu se présenter aux nouveaux arrivants, comme cela se fait en temps normal. Que se passe-t-il dans cette ville ?

Note au Nainpressario : Si le GCNJJN n'est pas présent et qu'aucun nain ne s'est présenté pour accueillir le groupe, c'est parce qu'il n'y a plus de nains libres dans la ville de Naimbourg. Toute la ville a vu sa population de Nains de Jardin disparaître sous les exactions d'un Collectionneur frénétique. La nouvelle équipe découvrira rapidement que – s'ils veulent sauver la ville de la Menace – il devront d'abord sauver les nains du Grand Conseil, afin de reformer leur force de frappe.

Après avoir fait un peu d'ordre dans le Jardinain, exploré celui-ci de bout en bout, découvre la présence d'une cabane de jardin laissée à l'abandon et qui pourra parfaitement servir de base, le groupe commencera à s'inquiéter car il n'y a toujours aucune trace d'autres Nains de Jardin. Ils en sont maintenant persuadés, quelque chose cloche et il faut rapidement découvrir de quoi il s'agit.

Chapitre 2 : Alone in Naimbourg

Au soir, le groupe décidera de partir à l'aventure dans le quartier pour voir de quoi il retourne. Ce sera l'occasion d'employer la carte de la ville et de faire quelques rencontres avec la faune locale. Une ville de campagne regorge d'animaux en tout genre. Renards, oiseaux, hérissons et autres chiens et chats pullulent et peuvent fournir de précieuses informations concernant la ville et les récents événements. Un petit tour du quartier et quelques questions aux animaux rencontrés pourront renseigner les nains sur l'état de la situation. Bien entendu, ces informations sont rarement gratuites et le groupe devra aider les animaux interrogés afin de les obtenir.

Note au Nainpressario : Les aides à apporter peuvent être multiples : écarter un pans de bois d'une barrière pour permettre un passage à un renard. Un peu de nourriture contenue dans une casserole fermée pour un chat, dérouler une ficelle pour permettre à un oiseau de faire son nid en sont quelques exemples qui permettront aux nains de tester leurs capacités.

Les recherches permettront de désigner trois endroits où les animaux sont certains d'avoir vu des Nains de Jardins actifs. En se rendant sur place, le groupe se rendra compte de la présence d'éléments typiques d'un Jardinain. Ici une pelle en plâtre abandonnée, là une petite brouette, et clou des recherches, une dalle installée au milieu d'un jardin qui servait à exposer les Nains de Jardin et leurs accessoires. Mais des Nains de Jardins, il n'y a malheureusement aucune trace. De retour au Jardinain après cette nuit de recherche intensive, le groupe en est désormais persuadé, il est arrivé quelque chose aux autres Nains de Naimbourg.

Chapitre 3 : Ohé du tunnel !

Le lendemain soir, le groupe aura la visite d'un hérisson qui débarquera dans leur jardin comme par magie, sortant de derrière le cabanon de jardin. En discutant avec lui, le groupe se rendra compte qu'un tunnel de terre existe en dessous de celui-ci et qu'il semble se diriger vers le centre de la ville. Peu entretenu, il s'est effondré à quelques endroits et nécessitera le savoir-faire d'Ingénierie jardinaine afin d'être consolidé, ou l'intervention de quelques taupes bien intentionnées.

S'enfonçant dans le sombre tunnel, le groupe finira par entendre des plaintes à l'endroit où celui-ci se scinde en plusieurs chemins. Difficile avec les échos de s'orienter correctement.

Note au Nainpressario : Laisser les joueurs faire preuve d'initiative pour tenter de rejoindre l'origine des plaintes. Emploi de la magie, aide d'animaux, recherche via d'autres compétences, toutes les idées sont bonnes à prendre si elles permettent de se rapprocher du but.

Au bout d'un tunnel en grande partie effondré, sous un gros caillou, le groupe tombera finalement sur un nain en piteux état.

Chapitre 4 : Il faut sauver le nain Cassable

Un rapide état des lieux permettra de déterminer que le nain est complètement bloqué par la pierre, mais aussi qu'il est en grande partie cassé et qu'il lui manque un bras. La première chose à faire est de déplacer cette pierre. Pas simple quand on voit que certaines racines ont commencé à s'enrouler autour de celle-ci. Cela doit donc faire pas mal de temps que ce dernier se trouve ici. Il faudra que le groupe creuse, tire, pousser en tous sens pour que la pierre finisse par céder, laissant les Nains couverts de terre et de poussière. Enfin libéré, le Nain lancera :

Nain : *Pas trop tôt ! Nan mais vous savez depuis quand je poirote ici ?*

Devant le silence du groupe, il ajoutera

Nain : *Nan mais sérieux, depuis quand je suis ici moi ? Et c'est où ici ? Z'êtes qui ? Et ch'uis qui, moi ?*

Visiblement les dégâts subis par le Nain de Jardin lui posent quelque problèmes de mémoire. Si le groupe peu employer la magie blanche, il sera possible de le réparer sommairement. Sinon, un peu de colle permettra au groupe de réparer sommairement le nain. Le groupe pourra trouver de la colle en continuant son avancée dans les tunnels. Il finira par arriver à une construction souterraine de facture naine à n'en pas douter. Durant tout le trajet, le Nain ne cessera de poser des questions sans queue ni tête s'il n'a pas été réparé. Dans le cas contraire, il restera parfaitement silencieux jusqu'à son arrivée dans la ville souterraine.

Nain : *Cassable !*

Devant l'incompréhension du groupe

Nain : *C'est mon nom, je suis le Nain Cassable et c'est endroit est la ville souterraine du Grand Conseil des Nains de Jardin de Naimbourg ! Par contre, qu'est-ce qu'il s'est passé ici ? Difficile à dire*

Chapitre 5 : Récoler les morceaux


Une fois recollé ou soigné par la magie de la Dame Blanche, le nain Cassable retrouvera petit à petit ses esprits. Cependant, il lui manquera encore son bras et une bonne partie de son bonnet, ce qui laissera quelques trous dans ses souvenirs. Si seulement le groupe pouvait mettre la main sur... eh bien sur sa main justement.

Nain : *Et ma Nachette ça va sans dire. Sans elle, j'peux pas cogner sur les agents d'la Menace et c'est une honte pour un Martio. J'me rappelle que je devais aller expliquer à un rat dodu qu'il fallait arrêter de prendre nos tunnels pour son garde-manger. Une sale affaire. Puis c'est le trou complet.*

En parlant un peu plus avec Cassable, le groupe déterminera le tunnel dans lequel le rat s'était réfugié et pourra s'y rendre pour tenter de retrouver les morceaux de celui-ci, ainsi que sa précieuse Nachette. Très vite le groupe ressentira une présence dérangement dans le tunnel qu'ils visitent. Une forte odeur d'essence se dégage également des lieux. Finalement, le groupe débarquera proche d'une ancienne station d'essence désaffectée.

Chapitre 6 : On rit et rat et raplapla

La Menace règne en maître dans ce lieu pollué et laissé à l'abandon. A part quelques malheureuses mauvaises herbes qui peinent à se développer dans les failles du béton, tout n'est que pierre, ferraille et produits de l'industrie pétrolière. Alors que l'atmosphère se fait pesante, le groupe sursautera au moment où un hibou hululera dans le noir. Riant nerveusement, les Nains commenceront leurs recherches jusqu'à tomber sur la hachette de Cassable, dans un tas de branches sèches. Le bras manquant du nain est d'ailleurs toujours fermement accroché à celle-ci, preuve qu'il s'agit bien de l'objet recherché. Alors qu'ils viennent de la récupérer, la présence de la Menace se fera soudainement plus forte. Se retournant, le groupe tombera nez à nez avec un gigantesque rat, visiblement de très mauvaise humeur. Touffes de poils manquantes, cicatrices apparentes et couvert d'un liquide huileux qui reflète la lumière de la lune en une sorte d'arc-en-ciel (probablement de l'essence), ce rat est clairement souillé par la Menace et se jettera sur le groupe.

Rat d'égout géant	Description	Aptitudes privilégiées	Valeur
	Un rat immense et particulièrement moche qui s'attaque à toutes les créatures qui passent à portée de ses dents. Très agressif, il attaque aussi rapidement que possible avant de prendre la fuite dans le premier terrier venu. Même s'ils ne représentent pas une source de nourriture pour lui, les Nains de Jardin semblent lui être antipathique et il les attaque à vue dès qu'il en aperçoit un.	Attaquer à vue	2
		PDV	3/6
		Dommage	1

Il est difficile de purifier ce genre de créature souillée. Il faudra tout d'abord neutraliser le rat puis ensuite le nettoyer et espérer que celui-ci revienne de lui-même à la lumière. Pas simple et surtout dangereux. Une fois le rat neutralisé, la hachette et le bras de Cassable récupérés, le groupe pourra retourner vers le nain et le réparer. Il sera alors temps de retourner au Jardinain pour mettre fin à cette folle aventure.

Conclusion

Les NJ auront parfait leur connaissance de la ville dans laquelle ils viennent de débarquer et auront acquis une expérience des plus appréciées de la Menace au sein de celle-ci.

Le Nain Pressario attribuera 5 Points de Jardin à chaque NJ pour la réussite de cette mission, ou plus à son entière discrétion.

La suite de l'histoire se déroulera dans la prochaine quête :

A la recherche du nanomane compulsif

Exemple de famille pour le Jardinain

La famille qui vit dans la maison jouxtant le jardinain de votre équipe peut avoir une grande importance dans vos histoire. Tantôt alliés des nains, tantôt un obstacle qu'il faudra franchir, elle vous permettra de meubler les blancs entre deux aventures. Accessoirement c'est aussi elle qui a fait l'acquisition des nains et qui a décidé de les placer dans leur jardin aussi peut-on considérer que c'est grâce à elle que votre équipe est aujourd'hui animée par le souffle de la Dame, prête à lutter contre la Menace.

Nous vous proposons ici un exemple de famille que vous pouvez choisir d'utiliser ou non lors de vos aventure. Vous êtes libre de l'employer telle quelle, de la modifier ou de vous en inspirer pour créer votre propre famille.

♣ **Nom de la famille :** Dujardin

♣ **Membres :**

- **Pierre Dujardin :** *Le père de famille. Un vendeur en assurance qui doit approcher de la cinquantaine et qui est toujours stressé et assommé par le travail. Grand, maigre, les cheveux poivre-sel et une barbe de trois jours qu'il semble avoir du mal à maîtriser, il est toujours à deux doigts du burnout mais trouve quand même un peu de temps pour sa famille. Ayant décidé de se mettre au jardinage récemment, aidé de sa femme, il n'est pas très doué et n'a pas du tout la main verte.*
- **Marguerite Dujardin :** *La mère de famille. Une femme de quarante-cinq ans, à la longue chevelure grisonnante qu'elle cache sous des teinture noires régulières. Récemment installé à Nainbourg, elle travaille comme traductrice pour une société basée dans une grande ville. Ayant beaucoup de temps libre, elle s'est récemment mise au tricot et au jardinage mais n'est pas réellement douée pour aucune des deux activités.*
- **Violette Dujardin :** *La fille de Pierre et Marguerite. Une jeune fille dynamique de 25 ans, jeune mariée et mère d'une jeune fille de 4 ans bourrée d'énergie. Joggeuse à ses rares heures perdu, adepte de yoga, de médecine naturelle, elle est celle que tout nains de jardins rêve d'avoir comme humain. Néanmoins, cette dernière n'habite pas chez ses parents et ne passe chez eux que de temps à autre.*
- **Lila Dujardin :** *Un petite fille de 4 ans. Très énergique, sa chevelure brune hirsute et courant en permanence, elle prend le jardin de ses parents pour le paradis sur terre et le siège d'incroyables aventures auxquelles elle fait participer les malheureux nains de jardins. A moins qu'elle ne décide de les déguiser en princesse ou de les attacher aux arbres pour jouer aux indiens.*

♣ **Animal de compagnie :**

- **Felimmard :** *Le chat de la famille. Plus dans sa première jeunesse, ce gros chat roux se fait tantôt surnommer « flemmard », « le sac sans fond », « l'usine à poils » ou « abrut... de chat » en fonction de son activité (dormir, manger, perdre ses poils ou uriner dans tous les coins possibles et imaginables de la maison... et du jardin). Depuis que Marguerite a commencé le tricot, il apprécie également de dérouler les plotes de laine dans toute la maison qui se transforme en parcours du combattant pour ses habitants.*