



A la recherche du nanomane compulsif

*Une nouvelle fois, le soleil se couche, disparaissant derrière la forêt des Fougères l'extrême ouest de Nainbourg. Les nains de jardins s'éveillent pour une nouvelle nuit de travail qui s'annonce bien remplie. Car la menace est grande, pour ne pas dire quasi nain'placable. Même s'ils n'en sont pas encore conscients, un terrible individu – le Collectionneur – a fait main basse sur tous les nains de jardins de Nainbourg. Le groupe est désormais seul pour l'arrêter. Seul ? pas vraiment. Cassable est là pour les aider. Mais son bonnet fêlé auquel il manque quelques morceaux lui vaut de cruels trous de mémoire que même la magie de la Dame Blanche ne peut combler. Courage braves nains de jardins, il vous faut désormais faire preuve d'intelligence et de persévérance. Trouvez ce Collectionneur et vos camarades afin de relancer la lutte contre la Menace !*

## Avant-propos

Ce scénario de Nains & Jardins est la seconde partie de « l'Arc du Collectionneur » et consistera à trouver des informations sur ce dernier afin de mettre un terme à sa collectionnisme aigue. Le groupe ne sait pas encore qui est responsable de la disparition des nains de jardins de Nainbourg mais se doute que quelque chose de terrible s'est passé dans cette ville. Avec l'aide de Cassable et d'un autre rescapé, le groupe partira à la recherche du Collectionneur pour tenter de l'arrêter.

## Chapitre 1 : Deux nains valent mieux qu'un

La nuit est à peine tombée que le groupe entendra un violent bruit venant du cabanon dans lequel ils ont découvert le tunnel menant à la ville souterraine des nains de jardins de Nainbourg. Entendant pester, ils iront voir de quoi il retourne pour tomber sur... Cassable qui s'est empêtré dans un tas de vieux outils inutilisés.

**Cassable :** *Z'êtes sérieux les gars ? C'est quoi ce foutoir ? Z'a pas appris que l'entrée d'un tunnel doit toujours être parfaitement dégagée ?*

A la réponse négative du groupe qui pourra lui signaler que ça ne fait que quelques nuits que la Dame les a éveillés :

**Cassable :** *Bah, ce n'est pas une excuse. Bon vous m'aider ? J'commence à en avoir ras le bonnet d'me r'trouver coincé sous des trucs moi !*

Aidant cassable à sortir de son fatras d'outils, celui-ci grommellera de plus belle.

**Cassable :** *Pas trop tôt. Bon les gugus, comme vous l'avez r'marqué, ça sent l'pâté et pas l'pâté de campagne si j'puis m'permettre. Plutôt l'pâté industriel bon marché qui... enfin z'avez compris quoi. Y'a plus personne en bas et encore moins en haut. Y'a qu'nous et pas d'trace d'un problème. Faut qu'on aille voir les archives et ça va pas être d'la tarte. Pourtant un beau morceau de tarte à la rhubarbe du jardin, je dirais pas non, surtout avec une peu de.. m'enfin c'est pas l'sujet là !*

Indiquant le tunnel, il conclura

**Cassable :** *Si vous êtes prêt, on y va, on force les archives, on trouve les rapports concernant de foutoir et on va botter les fesses du responsable. On sauve tout le monde et on se mange une tartine de pâté de campagne et une bonne tarte à la rhubarbe, ça vous va ?*

## Chapitre 2 : Ils ne savent pas qu'on sait qu'ils savent qu'on sait ! Mais en fait on sait quoi ?

**Note au Nainpressario :** Même si Cassable est très motivé à retrouver ce qui est arrivé à son groupe, le morceau manquant de son bonnet fait qu'il se comporte de manière quelque peu chaotique. Ne cessant de parler de tarte à sa Nachette, il se trouve souvent de chemin et se retournera plusieurs fois pour demander au groupe où ils vont. Au final, il sera peut-être plus intéressant que ce soit le groupe qui dirige Cassable plutôt que l'inverse.

Tant bien que mal arrivé à la ville souterraine, le groupe devra désormais faire confiance à Cassable pour la suite. Celui-ci semblera cependant un peu perdu. Toujours déserte, la ville est encore éclairée par de petites formations rondes ou en forme d'étoiles qui semblent émettre de la lumière provenant de champignons bioluminescents.

**Cassable :** *Alors les archives, c'est où déjà. Un grand bâtiment avec plein d'racines partout me semble. Pas d'Martio crasseux dans les archives de Sounainbourg qu'ils disaient déjà mais j'sais plus où c'était. Par-là ? Non c'est c'machin... Ici ? Non c'est pas ça non plus.*



La dernière visite à Sounainbourg fut brève et le groupe n'a pas réellement eu le temps de visiter les lieux. Désormais, le groupe peut apprécier la qualité de la ville. Difficile cependant de se repérer dans ce dédale de constructions. Il faudra au groupe plusieurs heures de déambulations hasardeuses pour arriver en vue d'un bâtiment qui correspond à la description de Cassable.

La façade du bâtiment ressemble à un entrelacs de lierre si ce n'est que celui-ci semble anormalement solide et enchevêtré de manière à créer un filet impénétrable. De grosses pierres naturelles s'empilent les unes sur les autres de manière parfaite pour former un mur de pierres sèches contre lequel plusieurs clans de Martios ne suffiraient pas pour l'ébranler. Deux grandes portes en bois fermées bloquent l'accès de l'entrée.

Un message gravé dans le bois indique : *« Toi qui te présentes en ces lieux, montre patte blanche pour y être accepté »*

Voyant cette phrase, Cassable s'exclamera :

**Cassable :** *C'est bien là, les archives ! Par contre, j'ai jamais rien compris à c't'histoire de patte blanche, faut qu'on se peinturlure les mains c'est ça ?*

**Note au Nainpressario :** Entrer dans les archives est pourtant très simple. En y regardant de plus près, les nains pourront voir des empreintes finement sculptées dans le bois des portes. Il faut cependant être très proche de celles-ci pour les voir car elles ne sont que très légèrement sculptées. En posant sa main dessus les portes sondent les nains. Celles-ci s'ouvrent si le nain n'est pas souillé. En cas de souillure, le lierre s'anime pour emprisonner le nain avec un sort d'enchevêtrement de lierre (Voir Grand Livre du Grand Nain'porte'quoi). Si les joueurs galèrent à trouver une solution, signaler qu'ils remarquent une lueur provenant de la porte qui fera apparaître les traces de mains.

Une fois la porte franchie, le groupe n'est pas au bout de ses problèmes. Les archives se présentent comme une gigantesque bibliothèque dans laquelle les documents relatant la lutte contre la Menace sont classés. Difficile donc de s'y retrouver sachant que tout semble avoir été retourné. Des livres et des rapports gisent au sol dans le plus grand désordre et des sections entières de bibliothèques sont tombées au sol, répandant par la même occasion, le précieux contenu. D'étranges traces sur les livres et sur le sol ainsi qu'une odeur désagréable attirent néanmoins l'attention du groupe. Un petit jet dans la compétence « Animaux » permettra de comprendre de quoi il retourne : il semblerait qu'un putois se soit introduit dans les archives par un trou au sol. Comme celui-ci a l'air de s'être installé un petit nid douillet, il ne va pas être facile à déloger.

Une fois fait, le groupe pourra commencer à rechercher des informations dans les rapports éparpillés tout en mettant un peu d'ordre. Ils trouveront ceci d'intéressant :

**Rapport datant d'il y a un 58 jours :** Un nouvel humain semble particulièrement apprécier les nains de jardins. C'est une chance inespérée pour nous car son jardin a vu la naissance de deux nouvelles escouades jardinaïnes ces cinq derniers jours, de quoi renflouer nos effectifs sur le déclin ces dernières années.

**Rapport datant d'il y a 43 jours :** Nous commençons à nous inquiéter. L'humain ne cesse d'acquérir de nouveaux nains de jardins. Ceci ne devrait pas poser problème si ce n'est que deux nains d'autres Jardinains ont été rachetés et sont donc séparés de la source de leur pouvoir. Peut-être avons-nous à faire à un nanomane, un collectionneur de nains de jardins.

**Rapport datant d'il y a 38 jours :** Nos soupçons semblent malheureusement se confirmer. Un jardinain complet vient d'être acheté par ce mystérieux homme et nous avons perdu l'agent envoyé chez lui pour enquêter. Il nous faut au plus vite déterminer s'il s'agit d'un simple collectionneur de nains de jardins ou s'il s'agit du Collectionneur souillé par la Menace. Je prie la Dame pour me tromper mais il se pourrait que notre communauté court un grand danger.

**Rapport datant d'il y a 35 jours :** Le Conseil des Anciens s'est réuni aujourd'hui, enfin les deux membres du Conseil encore présents pour décider de la suite des opérations. Nous avons perdu près des trois quart de nos effectifs. L'ennemi frappe quand on s'y attend le moins, en pleine journée mais aussi en pleine nuit. Le Conseil a déclaré l'état de Non Nain'tervention qui oblige les rares jardinains encore actifs à ne plus quitter leur jardin. Selon moins, cette mesure sera sans effet. Selon les derniers rapport du Nain Perméable envoyé sur place, le Collectionneur a franchi un nouveau cap, s'introduisant dans les jardins à la nuit tombé pour dérober les nains que les habitants de Nainbourg refusent de lui vendre. Nous devons intervenir au plus vite pour stopper cet homme. Il nous faudra l'aide de la police mais nous manquons de preuve. Espérons que Perméable nous ramène les photos nécessaires sinon nous serons perdus.

**Rapport datant d'il y a 31 jours :** Perméable est perdu, le Conseil est perdu, ils sont tous perdus. Nous ne sommes plus qu'une poignée mais je l'ai vu l'autre jour, tourné autour de mon jardin ! Je sais que mon temps est compté et j'espère que quelqu'un pourra nous aider. Avant de disparaître, Perméable s'est rendu au 42 rue des Fougères, dans l'ancienne école désaffectée. Nous suspicions que ce devait être le lieu où nos camarades étaient enfermés. Si vous lisez ces lignes, aidez-nous.

La Menace qui a frappé la communauté jardinaie de Nainbourg est désormais connue. Mais les recherches ont pris énormément de temps et le jour ne tardera pas à se lever. Il faut donc que les nains de jardins retournent dans le jardins pour ne pas alerté les humains qui y vivent.

### Chapitre 3 : A l'ombre de la Menace

Alors que le soleil darde ses rayons sur le jardinain du groupe et que ces derniers apprécient la douce chaleur qu'il diffuse dans leur plâtre, le groupe sentira l'approche diffuse d'une Menace. Incapable de bouger sous peine d'être vu par les humains qui profitent de leur jardin, ils n'ont d'autre choix que de rester complètement immobile. Puis une ombre s'étendra au-dessus de l'un des nains qui sentira deux mains se poser sur lui. La présence de la Souillure est presque insoutenable et le nain entendra une voix éraillée d'homme chuchoter :

**Voix :** *Par ici mon mignon, tu rejoindras bientôt tes petits camarades. Mais ne t'inquiète pas, tes petits amis viennent aussi et...*

A ce moment-là, la voix de l'un des membres de la famille se fera entendre

**Famille** *Eh vous, qu'est-ce que vous faites chez moi, sortez de ma propriété ou j'appelle la police.*

Alors que l'homme lâche le nain de jardin qui tombera au sol pour s'enfuir en courant, le groupe sentira la Menace s'éloigner et la famille lâcher des imprécations en direction de l'homme en fuite. Puis la police arrivera sur les lieu une heure plus tard pour prendre la déclaration de la famille. Le groupe pourra alors entendre la conversation des humains : visiblement la police est au courant de ces disparitions mais n'a actuellement aucune piste. La description de la famille : « un homme rachitique tout de noir vêtu » ne les aidera pas spécialement et l'agent finira par dire à la famille de les prévenir si quelque chose de nouveau devait leur revenir en mémoire.

### Chapitre 4 : 42 Rue des Fougères



Le groupe est maintenant en possession des informations nécessaires pour partir à la recherche du Collectionneur. Une rapide recherche dans le plan de la ville (qui peut se trouver dans tout annuaire téléphonique) leur permettra de trouver l'adresse en question. Celle-ci se tout à l'autre bout de la ville par rapport au jardinain (JN) :

**Note au Nainpressario :** Plusieurs possibilités existent pour se rendre sur place mais la marche à pied n'est pas envisageable. L'une des inventions présentes à Sounainbourg peut s'avérer utile, tout comme l'un des chariots du WTM car la pente est forte depuis le jardinain jusqu'à la voie ferrée. Reste à peser les risques et le gain de temps de chacune des méthodes possibles pour trouver un juste milieu.

Arrivé sur place, le groupe constatera qu'il n'y a pas énormément de choses à voir. Un grand bâtiment scolaire, probablement construit dans un ancien bâtiment administratif est aujourd'hui inutilisé. Pourtant, plusieurs traces de son ancienne fonction sont encore parfaitement visibles comme des bandes d'arrêt de bus scolaire, un ancien panneau d'arrêt de bus, un vestige de barrière en treillis qui délimitait la zone scolaire et empêchait les enfants d'atteindre la route toute proche. Une ancienne place de jeu aujourd'hui démontée est employée par le paysan d'à côté pour entreposer ses machines agricole, certainement avec l'autorisation de la ville apparaît également entre les arbres qui n'ont plus été taillés depuis des années. Plusieurs bidons d'huile d'une centaine de litres, aujourd'hui vides et remplis de matériel agricole casé, de vieilles planches et autres tubes en aciers viennent compléter ce tableau pour le moins désolant. A vrai dire, difficile de dire si quelque chose ici a bougé depuis des années. Pourtant, une drôle d'impression de lâche pas le groupe, comme-ci quelque chose clochait dans ce paysage. Un rapide tour des lieux permettra de trouver quelques éléments intéressants :

- ❖ *La où se trouvaient les places de parking pour les enseignants, un endroit dénote, comme si quelqu'un avait utilisé l'une des places pour se parquer. Un rectangle sur lequel la mousse s'est moins développée, plus propre et sur lequel on voit clairement des traces de passage de pneus*
- ❖ *Des cartons ont été fixés aux fenêtres de l'ancienne école, à l'intérieur, alors que celles-ci sont en parfait état.*
- ❖ *La serrure de la porte ainsi que le tour de celle-ci ont été colmatées avec du coton comme si on voulait éviter de pouvoir voir ce qu'il se passe à l'intérieur.*
- ❖ *Une ancienne trappe qui servait jadis à acheminer le charbon et désormais bloquée par une porte en acier s'est vue recouverte de plusieurs tonneaux en métal. Ce blocage est très récent comme en témoignent encore les traces laissées sur le sol qui n'ont pas encore disparues.*

Alors que le groupe passe à côté de ces fameux bidons d'huile vides, ils entendront une voix provenant de l'un d'entre eux.

**Voix :** *Eh les gars, vous êtes de la maison ? vous avez pu vous échapper ? Par ici, ça fait presque un mois que je suis bloqué dans ce maudit bidon. Par la Dame, venez me sortir de là !*

Il faudra au groupe trouver un moyen de retirer ce qui bloque le bidon, un tas de tiges en acier qui pèsent quand même leur poids pour faire sortir un nain de jardin tout crasseux de celui-ci. Vêtu d'un imperméable jaune criard mais qui a connu des jours meilleurs, couvert de fêlures plus ou moins importantes, le nain remerciera le groupe avant de s'exclamer :

**Voix :** *Merci les ptits gars, je vous en dois une et... mais par ma barbe c'est Cassable, je ne t'avais pas reconnu sans ton bonnet. Qu'est ce qui t'est arrivé ?*

**Cassable** *Perméable ! Par ma fidèle Nachette c'est bien toi, on te croyait perdu*  
**Perméable** *Je l'étais et j'ai bien peur que nous le soyons toujours. Quelles sont les nouvelles ?*  
**Cassable** *Mauvaises, y'a plus que nous deux et le groupe là. Mais le Collectionneur commence à fureter chez eux donc ça sent mauvais !*

**Perméable** *Je vois. Comme nous nous en doutions et comme vous l'avez compris, nous avons à faire à un Collectionneur. Rien à voir avec un simple nanomane classique qui collectionne quelques nains de jardins. Oh non, ici c'est un Agent de la Menace avec un A majuscule.*

**Cassable** *Et c'est qui ?*  
**Perméable** *Raymond Reinholz, un homme qui a la quarantaine et une vie totalement anodine. Un salarié dans une petite entreprise quelconque, sans volonté particulière et sans ambition. Il habite une vieille maison mal isolée et dont le jardin ne mérite même pas ce nom puisqu'il se résume à un fartât de vieux morceaux de métal en tout genre, de déchets variés et j'en passe.*

**Cassable** *Merveilleux*  
**Perméable** *Mais ce n'est pas le pire, Reinholz a succombé au mal de notre temps*  
**Groupe** *Qui est ?*

**Perméable** *Internet ! Depuis qu'il a découvert qu'il pouvait acheter tout ce qu'il voulait sur internet, il ne sortait plus de chez lui et la Souillure l'a trouvé. Puis sa collectionnite aigüe a évolué et il a commencé à acheter des nains de jardins. Pas pour les exposer dans son jardin mais pour lui et lui seul. La suite vous la connaissez.*

**Cassable**  
**Perméable** *Il faut l'arrêter !  
Maintenant que nous sommes plus nombreux, nous avons une chance. Moi, cela fait trop longtemps que je ne suis plus retourné dans mon jardinain. Je suis à sec et si vous n'étiez pas intervenu, je pense que je n'en aurais plus eu pour longtemps. Mais vous, vous êtes rayonnant de l'énergie de la Dame et c'est exactement ce qu'il nous faut.*

**Groupe**  
**Perméable** *Que doit-on faire ?  
Il nous faut entrer dans ce bâtiment (désignant l'école). Reinholz y emmène les nains à l'intérieur pour y faire je ne sais quoi. Ensuite il rentre chez lui au 10 Rue des Flonflons. Il nous faut des photos de ce qu'il mijote là-dedans et de ce qu'il fait chez lui. Ensuite, nous enverrons le tout à la police humaine. Il ne lui manque pas grand-chose pour le mettre hors d'état de nuire. Vous êtes avec moi ?*

## Chapitre 5 : C'est à l'école tagadaga, qu'on va faire des bêtises

Reste maintenant à alors découvrir ce qu'il se trame dans cette ancienne école et pour ça, il faut trouver un passage. Tout semble pourtant bien colmaté et il semble impossible d'entrer dans celle-ci. Heureusement, Perméable a la solution

**Perméable** *Pas besoin de forcer l'entrée, la clé est sur la poutre de la porte d'entrée, là-haut. Reinholz ne voulait pas qu'on puisse le trouver en possession de celle-ci alors il la laisse sur place. Mais la récupérer sera difficile.*

**Note au Nainpressario :** Comme toujours, ce qui est simple à réaliser pour un humain est très difficile pour un nain de jardins. La clé se trouve sur une poutre, à plus de 2 mètres de haut. Si la récupérer pour Reinholz consiste à tendre le bras, l'opération est plus compliquée pour des nains de jardins mais ceux-ci ont plusieurs cordes à leur arc. Premièrement, ils ont la magie de la Dame avec eux et peuvent compter sur les animaux alentours. Peut-être un oiseau ou un écureuil acceptera-t-il de les aider contre un peu de nourriture. Une corde ou une ficelle peut faire office de grappin et permettrait d'escalader la poutre et récupérer la clé.

Une fois la clé récupérée et la porte ouverte, le groupe pourra enfin entrer dans l'ancienne école. Les nains constateront qu'on a effectivement calfeutré la porte pour empêcher la lumière de passer. Dans les couloirs, de nombreux meubles se trouvent sous des draps blancs couverts de poussière. Au sol, une piste « de propre » indique clairement le chemin à suivre.

Pas besoin d'être Dévot pour ressentir la présence de la Menace. Celle-ci imprègne les lieux et rend les nains nerveux mais il n'y a pas de temps à perdre. Vu le temps que le groupe va mettre à rentrer chez eux et le temps qu'il reste avant le lever du soleil, il faut se presser. Plusieurs couloirs encombrés plus tard, le groupe arrive devant une porte menant à la cave comme on peut le lire sur la petite étiquette de travers encore partiellement fixée sur celle-ci. Légèrement entrouverte, elle donne sur un escalier de ciment sale dont les marches de grande taille obligent les nains à évoluer prudemment pour ne pas se blesser.

Arrivé au fond des escalier, qui donnent sur une sorte d'entrepôt pour du matériel scolaire depuis longtemps inutilisé (cahier et autres règles de réserve y étant encore parfaitement rangé et recouverts de poussière), le groupe arrivera devant un établi. Sur celui-ci, des pots de peinture, de laque et autres pinceaux viennent s'entasser autour d'un étau. Ça et là, des accessoires de nains de jardins sont mis à sécher, fraîchement couverts de peinture.

**Cassable** *Ce fou nous repeint avant de nous enfermer, on aura tout vu et... eh mais c'est mon bonnet !*

Effectivement, dans une petite boîte, un morceau de bonnet parfaitement repeint est déposé dans l'attente d'être recollé. Le groupe pourra le récupérer et peut être refixer celui-ci sur Cassable. Dans ce cas, le nain aura un drôle d'air avec un bout de bonnet d'un rouge verni brillant et le reste d'un rouge un peu terne.

**Note au Nainpressario :** Aussi étonnant que cela puisse paraître, la laque employée est d'excellente qualité, tout comme la peinture et les pinceaux. Il s'agit de produits à l'ancienne, employés pour réparer des objets sans les altérer. Cette peinture n'est donc pas dangereuse pour les nains de jardins.

Prenant des photos des lieux, Perméable finira par faire une triste découverte. Dans une étagère, un nain de jardin en cours de restauration est laissé à sécher. Celui-ci est cependant inerte et plus aucun souffle de vie ne l'anime.

**Cassable** *Tu le connais ?*

**Perméable :** *Non, j'imagine que notre Collectionneur a commencé à étendre sa zone de méfait.*

Se retournant vers le groupe

**Perméable** *Voilà ce qui arrive quand on ne retourne pas fréquemment dans son jardin pour se ressourcer. Le Souffle de la Dame Blanche fini par nous quitter et nous redevons simple plâtre. Bien, j'ai les photos qu'il me fallait, nous pouvons...*

A ce moment-là, le groupe entendra le bruit d'une porte qu'on ferme à l'étage. Cela laissera aux nains deux minutes environs pour se cacher avec que le Collectionneur ne débarque. Ce sera pour le groupe l'occasion de détailler l'homme responsable de leurs déboires :

**Note au Nainpressario :** Raymond Reinholz n'est pas bien grand, tout au plus dépasse-t-il 165 cm. Bedonnant, souffrant d'une calvitie avancée, il transpire abondamment et s'essuie machinalement le crâne avec un mouchoir à la propreté douteuse. Sentant le fastfood à plein nez, il possède également de petites lunettes aux verres épais qui lui donnent un regard de fouine.

Reinholz s'arrêtera à l'entrée de son atelier et le détaillera, conscient que quelque chose cloche. De sa petite voix éraillée, il se parlera à lui-même.

**Reinholz** *Voilà que tu deviens fou Raymond, tu sais bien qu'à chaque fois tu vérifies si tu as fermé la porte mais il fallait bien qu'un fois cela t'arrive. C'est à cause de cet agent, il a manqué de t'avoir mais tu es plus malin que lui, ça oui ! Il en faut plus pour t'arrêter mais...*

S'arrêtant brusquement, il avancera en direction de la boîte où se trouvait le morceau de bonnet de Cassable.

**Reinholz** *Mais là il manque quelque chose. Un morceau de bonnet du Modèle de 1991 : Nains avec hachette sur sa buche. L'un des seuls qu'il te manque. Allons Raymond, rappelle-toi... tu l'as repeint, verni et mis à sécher mais tu ne l'as pas ramené chez toi non ? Non !*

Regardant d'un air fou autour de lui, il lancera

**Reinholz** *Je sais que vous êtes là. Je ne sais pas qui vous êtes mais vous ne les aurez jamais. Je vais vous enfermer ici et je vous y laisserai jusqu'à ce que vous m'ayez rendu mon bien !*

Puis il quittera les lieux en courant et en vociférant des menaces au ciel. Quittant l'ancienne école en fermant la porte à clé derrière lui, il laissera les nains bloqués dans le bâtiment.

**Note au Nainpressario :** Si un nain est resté dehors, il verra Reinholz prendre la fuite et monter dans sa voiture, un vieux modèle de Fiat dégageant un nuage de fumée noir malodorante. Le nain pourra alors aider les autres à sortir de l'école. Une autre solution reste de casser une fenêtre par exemple. De toute manière, le temps presse et le groupe devra retourner dans son jardin le plus vite possible

Les preuves obtenues ne sont cependant pas suffisantes pour que Reinholz soit incommodé par la police et le groupe devra donc se rendre chez lui. Cette nouvelle aventure s'annonce des plus périlleuses et risque bien d'être des plus complexes.

## Conclusion

Les NJ ont désormais une meilleure connaissance de la ville de Sounainbourg et des tunnels qui y mènent. Qui plus est, ils ont identifié la Menace qui plane sur leur ville. Reste à intercepter celle-ci.

Le Nain Pressario attribuera 7 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 :

**Arrêter le Collectionneur par Nain'porte quel moyen !**



## Sources des images

Salle des Archives : <https://www.pinterest.com/pin/5348093279398916/>

Image de couverture : [www.pinterest.ch/pin](http://www.pinterest.ch/pin)