



Arrêter le Collectionneur par Nain'porte quel moyen !

Cassable et Perméable désormais sauvés, la Menace s'étant abattue sur Nainbourg identifiée, il ne reste plus qu'à se débarrasser de ce Collectionneur. Si la mission semble aisée sur le papier, elle l'est bien moins qu'on pourrait l'imaginer. Que faire contre un homme qui a mis à mal toute la société jardinaïne et comment sauver les survivants de ces raptus ? Il n'y a pourtant pas d'autre choix. Le Collectionneur sait désormais où le groupe passe ses journées et peut intervenir à tout moment pour faire main basse sur le dernier groupe d'agents de la Dame Blanche. Courage, braves nains de jardins, un dernier effort vous est demandé pour sauver vos frères et porter un coup à la Menace qui sévit en ces lieux depuis bien trop longtemps.

Avant-propos

Ce scénario de Nains & Jardins est la troisième et dernière partie de « l'Arc du Collectionneur » et consistera à mettre fin aux agissements de celui-ci. Le groupe sait désormais à qui il a affaire et connaît le lieu où il réside. Ne reste désormais plus qu'à se rendre sur place pour mettre fin à ses agissements. Encore faut-il un plan et de quoi le mettre au point. Car le temps presse et si, le groupe n'agit pas rapidement, le Collectionneur pourrait bien ajouter le groupe à sa collection.

Chapitre 1 : « Mieux vaut ne rien savoir que beaucoup savoir à moitié ! »

Les dernières investigations du groupe, ainsi que les précieuses informations recueillies par Cassable et Perméable, donnent une bonne vue d'ensemble au groupe sur la Menace qu'il doit combattre. Celui-ci sait désormais où habite le Collectionneur et ce lieu ne se trouve pas très loin du Jardinain du groupe. C'est à la fois une bonne nouvelle (car le groupe n'aura pas loin à aller pour intervenir) mais aussi une mauvaise nouvelle (car le Collectionneur est proche de la base du groupe). Raymon Reinholz, un humain comme il en existe des centaines et apparemment sans histoire, ne semble pas représenter une menace quand on le voit pour la première fois. Mais le groupe sait que les agents de la Menace peuvent se cacher sous des airs d'innocence. Alors que la nuit tombe et que Nainbourg s'endort, le Jardinain s'éveille et le groupe est prêt à passer à l'action. Il sera rejoint par Cassable et Perméable.

Perméable : *Chers collègues, j'ai passé la nuit à Sounainbourg pour tenter de trouver des informations sur Reinholz mais sans trop de succès. Les archives sont dans un état catastrophique depuis qu'une martre a élu domicile dans celle-ci et je ne parle même pas du reste de la ville. Tout ce que j'ai pu trouver est un ensemble de coupure de journaux faisant mention de vols de nains de jardins dans la ville et du dépôt d'une plainte contre X. Cela signifie que les humains qui font régner l'ordre sont au courant que quelque chose se trame, ce qui pourrait nous aider pour la suite.*

Cassable : *C'est quoi l'plan ? On va l'voir et on lui casse un g'nou ou deux ?*

Perméable : *Révéler notre existence à un humain est toujours interdit, Cassable.*

Cassable : *C'est un agent d'la Menace !*

Perméable : *Toujours est-il qu'il est humain et que la Dame nous interdit de nous révéler à eux.*

Cassable : *Fichu code !*

Perméable : *De plus, si tu tentes de combattre un humain, tu ne t'en sortiras pas en un seul morceau*

Cassable : *Ca t'en sais rien, j'ai jamais testé*

Perméable : *Pas la peine de tester pour connaître le résultat, il nous faut un meilleur plan...*

Note au Nainpressario : Le Grand Interdit de la Dame empêche les nains de jardin d'attaquer de front un humain, qui prendrait alors connaissance de leur existence. De toute manière, la différence de force, de taille et d'autres caractéristiques fait que les nains de jardin ne seraient pas de taille à lutter de front contre un humain adulte. Le groupe va donc devoir faire preuve de discrétion et d'ingéniosité pour mettre fin à la tyrannie du Collectionneur. C'est le moment idéal pour que votre groupe échafaude un plan, à moins qu'il ne préfère foncer dans le tas et agir en fonction de ce qu'il découvrira.

Chapitre 2 : Si le plan A ne fonctionne pas, il reste encore 25 lettres dans l'alphabet

Les discussions iront bon train pendant plusieurs minutes avant que le groupe et les deux nains de jardin sauvés n'arrivent à la même conclusion : il manque encore quelques informations sur le Collectionneur pour pouvoir échafauder un plan d'action qui tienne la route. Qu'y-a-t-il sur place, quelles sont les mesures de protection mises en place par le Collectionneur, où sont les nains volés ? Autant de questions sans réponse pour le moment. De plus, Cassable campe sur ses positions et continue à prôner une intervention rapide et directe, au grand damne du groupe et de Perméable.

Perméable : *Bien, cette discussion ne mène à rien. Il nous faut des informations et le seul moyen est de se rendre sur place.*

Cassable : *Enfin quelque chose d'ensé qui sort de ta bouche. Allez les gars, on y va et...*

Perméable : *... et rien ! Tu ne viens pas avec nous !*

Cassable : *Hein ? Répète un peu pour voir ?*

Perméable : *Tu vas tout faire foirer et, en plus, on a besoin de toi en bas, à Sounainbourg !*

Cassable : *En bas ? Mais y'a rien en bas !*

Perméable : *J'ai découvert des trous creusés par des rats, nous devons éviter une invasion !*

Cassable : *Des rats ? DES RATS ! Saleté d'engeance de la Menace, vous m'aurez pas cette fois ! A moi ma fidèle Nhachette, sus à l'ennemi !*

Empoignant sa petite hache, Cassable partira comme une tornade dans les souterrains menant à Sounainbourg, laissant le groupe planté là. Celui-ci l'entendra encore proférer des menaces à l'encontre des rats et de la Menace alors qu'il court dans les souterrains creusés par les taupes et autres nains de jardin.

Perméable : *Je pense qu'on peut conclure que Cassable va être occupé pour quelques jours. Peut-être même va-t-il oublier le Collectionneur. A moins qu'on ne lui rappelle son existence. Cassable est comme ça, un peu monomaniacque. Mais dans notre cas, cela nous aide ! Cela nous laisse le temps de faire nos recherches et d'intervenir. Vous êtes prêts ?*

Note au Nainpressario : Comme mentionné plus haut, la maison du Collectionneur n'est pas très loin de là où se trouvent les nains de jardin. Il ne faut qu'une petite quinzaine de minutes pour y arriver, peut-être un peu plus en fonction de la circulation et des passages d'humains encore réveillés à cette heure tardive.



Après quelques tours et détours, le groupe parviendra finalement à la maison du Collectionneur, au 10 Rue des Flonflons. Relativement ancienne, cette maison est pourtant bien conservée en apparence et entourée d'une haie de charmille touffue qui ne permet pas de voir ce qui se trouve dans le jardin. Un petit muret de pierre entoure également la maison. Par endroits, cette haie possède des trous où la plante semble avoir séché, ce qui pourrait permettre d'accéder à l'intérieur.

Bien que l'endroit soit calme et que rien ne semble bouger alentours, une impression étrange se dégage des lieux. Un jet dans la compétence

« La Menace » de difficulté 2 permettra de se rendre compte que le lieu est souillé. Les autres maisons alentours trancheront avec cette impression de souillure, car elles sont parfaitement entretenues, des fleurs étant plantées dans des grands pots en tout genre.

Premier obstacle de taille, la porte d'entrée est bloquée par une porte en fer grillagé bien trop haute pour être manipulée par un nain. Même ouverte, cette porte serait certainement trop lourde pour être bougée par le groupe, même si tous les nains combinaient leurs efforts. S'approcher de cette porte permettra cependant d'apercevoir quelques éléments intéressants : deux fenêtres sont visibles, mais semblent bouchées par d'épais rideaux. Le groupe distinguera également quelques carreaux fendus qui semblent avoir été réparés avec du ruban adhésif. La porte d'entrée est en bois et possède une petite fenêtre dans sa partie haute. Celle-ci semble également obstruée, bouchée avec du tissu. Devant la porte, plusieurs dizaines de journaux sont empilés et reliés comme dans l'attente d'être envoyés au recyclage. Néanmoins, ceux-ci sont en piteux état et semblent occuper cette place depuis déjà plusieurs semaines, comme en témoigne l'épaisse couche de crasse qui les recouvre. Plusieurs journaux ont également été grignotés par des insectes et autres animaux.


Une petite recherche alentours permettra de repérer deux trous dans la haie qui permettraient à un nain de jardin de passer à travers pour se rendre dans le jardin, même s'il faudra faire preuve d'agilité pour arriver à leur hauteur ou d'ingéniosité pour fabriquer un pont ou une échelle pour pouvoir y accéder facilement et sans risque.

Le trou le plus proche de la maison donne un magnifique visuel sur le jardin du Collectionneur. Celui-ci est encombré de vieilles boîtes de conserve rouillées, de bidons d'huile abandonnés et de tout un tas d'objets hétéroclites qui font ressembler le jardin à une décharge à ciel ouvert.

Comme le groupe pourra s'en rendre compte en se faulant dans la haie, celle-ci possède un grillage interne afin d'éviter aux chiens gardant le jardin de s'enfuir et d'attaquer les passants. Celle-ci est cependant en très mauvais état et pas très difficile à ouvrir. Les deux chiens qui se trouvent à l'intérieur du jardin et qui gardent l'annexe, bien que faméliques, représentent une menace de taille pour le groupe d'intervention.

Chapitre 3 : Lâchez les chiens !

Peu importe ce que le groupe de NJs veut tenter, il faudra tout d'abord se débarrasser des deux chiens de garde du Collectionneur. Voici leurs caractéristiques :

Chien de garde du Collectionneur	Description	Aptitudes privilégiées	Valeur
	Deux chiens de garde, des dobermans croisés, gardent l'accès de la maison du Collectionneur. Très agressifs, ils sont Souillés depuis des années et vivent dans un jardin changé en décharge depuis très longtemps déjà. Leur pelage est épars et plusieurs cicatrices mal soignées sont encore visibles. Ces chiens bavent abondamment, d'une sorte d'écume blanchâtre, et regardent le passant d'un air dément. Des colliers à pics viennent compléter le tableau peu brillant qu'ils offrent au passant.	Mordre	4
		Intimider	4
		Garder la maison	4
		Creuser et enfouir	3
		PDV	6/12
		Dommages	2
Caractéristiques	Force : 4 / Résistance : 4 / Agilité : 3 / Perception : 4 / Harmonie : 1 / Intelligence : 2 / Présence : 2		
Point(s) faible(s)	Obéissance aveugle	Obéissent sans réfléchir aux ordres de leur maître, au détriment même de leur santé	

Note au Nainpressario : Il ne serait pas très intelligent de combattre les deux chiens de manière directe, car ils sont non seulement contaminés par la Menace mais aussi beaucoup plus grands et forts qu'un groupe de Nains de Jardin en plâtre. Il faudra donc ruser pour mener à bien cette mission et peut-être avoir recours à la magie pour neutraliser les chiens. Il n'existe pas un seul et unique moyen de mettre un terme aux agissements du Collectionneur mais voici quelques pistes à explorer :

Neutraliser les chiens : Les chiens sont agressifs et imprégnés de la Menace, mais il n'est pas impossible de les neutraliser. Les NJs pourraient, par exemple, les nourrir suffisamment pour que ceux-ci se mettent à dormir. Un petit sortilège de sommeil pourrait alors les aider à arriver à leurs fins. Tenter de les endormir sans les nourrir au préalable est cependant considéré comme une action de difficulté noire. Il faudrait donc que le groupe dépense quelques points de jardin pour mener à bien cette action difficile.

Rendre les chiens fous : Les deux chiens font très bien leur travail et aboieront de manière menaçante à l'approche du groupe. Comme on peut s'y attendre, les voisins doivent être quelque peu sur les nerfs à entendre ces deux molosses hurler dès que quelque chose s'approche et risquent d'intervenir si ceux-ci aboient trop longtemps. En s'agitant dans les buissons, en employant l'aide d'animaux ou en jetant quelques graviers dans leur direction, voir même en employant un sort pour énerver les animaux, il sera possible d'énerver ceux-ci suffisamment pour faire intervenir la police. Cette solution est tout de même risquée, car elle attire l'attention des humains sur l'endroit où doit intervenir le groupe.

Faire sortir les chiens du jardin : En s'y prenant bien, il sera également possible d'ouvrir la porte grillagée de l'entrée. Ce faisant, les chiens tireront sur leurs chaînes, jusqu'à ce que celle-ci cèdent pour poursuivre ceux qui ont osé entrer chez eux. Ce plan est cependant dangereux car les chiens pourront revenir avant que le groupe ne soit sorti du jardin ou attendre que le groupe sorte pour les attaquer et tenter de retourner dans le jardin.

Note au Nainpressario : Si les chiens commencent à faire trop de bruit, le Collectionneur finira par sortir pour leur hurler dessus. C'est à cette occasion que le groupe pourra voir à quoi celui-ci ressemble réellement : Raymon possède un physique bedonnant, une légère calvitie et transpire abondamment. Se nourrissant presque exclusivement de malbouffe et vivant dans une maison surchauffée et mal isolée, il a développé sa collectionnite aiguë plusieurs années auparavant. Rongé petit à petit par la Menace et la surconsommation, il en est venu à collectionner les nains de jardin en trouvant l'un d'entre eux à la décharge. Il s'agissait du nain Filtré, un agent s'étant rendu sur place à la suite de suspicion de mauvais tri.

Chapitre 4 : Ma cabane au fond du jardin...

Une fois la problématique des chiens résolue, le groupe aura accès au jardin, si celui-ci peut encore être qualifié comme tel. Rempli de débris en tout genre, couvert par endroit de taches d'huile et d'essence, il empest la Menace avec une telle force que même les non-Dévots se sentiront mal à l'aise en y pénétrant.

Note au Nainpressario : Se déplacer en ces lieux est complexe et nécessitera de la dextérité pour ne pas être souillé par les lieux. Toutes les actions entreprises en ce lieu sont minimum de catégorie grise et les actions plus complexes de catégorie noire. Puiser dans le jardinain semble également plus complexe et chaque sortilège nécessite un point supplémentaire. Les nains employant la magie verte et blanche sentiront comme une résistance quand ils emploieront leur magie. La magie grise fonctionne cependant très facilement et nécessite 1 point de moins pour être utilisée. L'utiliser en ces lieux octroie cependant automatiquement 1 point de Souillure.

Après quelques errances dans ce capharnaüm qui sert de jardin au Collectionneur, le groupe avisera un cabanon au fond de celui-ci. Disparaissant pratiquement derrière une montagne de débris, un passage semble cependant se dessiner jusqu'à une porte en fer qui dénote pour une cabane de jardin. S'en approchant, le groupe avisera un système de sécurité perfectionné installé sur cette porte. Regarder plus attentivement aux alentours de celle-ci permettra de repérer de nombreuses traces de passage, mais également des traces de peinture et même un petit accessoire de nain de jardin en la personne d'un râteau qui disparaissait presque entièrement dans les ordures.

Le groupe en est désormais persuadé, c'est dans cette cabane que les nains de jardin prisonniers sont retenus. Reste maintenant à ouvrir cette porte sans déclencher l'alarme.

Note au Nainpressario : Il existe plusieurs moyens de désactiver l'alarme. Des sorts employant de l'eau par exemple, la compétence N'informatique de Perméable, l'intervention d'une fouine pour ronger les câbles ou simplement la manière forte. Dans le pire des cas, les nains peuvent même déclencher volontairement l'alarme pour attirer le Collectionneur afin qu'il ouvre la porte et permette aux nains d'entrer. Cette dernière proposition est cependant risquée car le groupe risque de se faire enfermer dans la cache du Collectionneur.

Une fois l'alarme désactivée, la porte sera ouverte et permettra au groupe d'entrer dans la cabane. Constat immédiat, il ne s'agit pas d'une cabane ordinaire. L'impression générale est plus celle d'un hôpital. Sol et murs recouverts de carrelage, néons au plafond, vitres teintées, peinture blanche, rien ne semble à sa place en ce lieu. Tout est propre, aseptisé, mais sans que la Souillure ne disparaisse. Un rapide état des lieux permettra de mettre en évidence du matériel de restauration de nains de jardin, mais aussi quelques cartons de déménagement de la famille du groupe, disparus peu avant leur arrivée à Nainbourg. Une trappe se trouve au sol et semble mener à un sous-sol, ce qui est étrange dans une cabane de jardin.

Chapitre 5 : Plonger dans la Menace

La trappe est lourde mais le groupe peut très bien l'ouvrir si tous les membres travaillent ensemble. Il s'agit d'une action considérée comme une difficulté grise. Une fois la trappe ouverte, une échelle métallique permettra d'accéder au sous-sol. Descendre plusieurs mètres sur une échelle métallique créée par et pour des humains n'a rien de simple pour des Nains de Jardins ; mais avec du temps et des précautions, le groupe parviendra à atteindre une nouvelle salle.

Le sous-sol est gigantesque par rapport au cabanon de jardin. De longues étagères en verre courent le long des murs dans lesquelles des Nains de Jardins sont exposés. Dès que ceux-ci remarqueront que ce n'est pas le Collectionneur mais des agents de la Dame, plusieurs d'entre eux se mettront à bouger pour appeler le groupe. Ce dernier n'apprendra pas grand-chose de plus en leur parlant. Ceux-ci se sont fait enlever dans leurs jardinains ou lors de déménagements. Ceux qui se sont fait « restaurer » se sont petit à petit éteints et les plus anciens également. C'est l'effet que peut produire une trop grande période passée loin d'un jardinain. Les survivants ne désirent désormais plus qu'une chose : quitter cet endroit. Les vitrines sont cependant verrouillées et impossible de les ouvrir.

Après réflexion, Perméable finira par lâcher :

Perméable : *Libérer nos camarades ici et maintenant ne fera que repousser l'inévitable car cela n'empêchera pas le Collectionneur de recommencer ses vols. Il nous faut le neutraliser. Vous vous souvenez que la police est au courant des agissement du Collectionneur mais qu'ils ne savent pas encore de qui il s'agit ? Ce serait pas mal qu'ils découvrent cet endroit non ?*

Note au Nainpressario : Plusieurs méthodes permettront de faire intervenir la police. Lancer des cailloux contre les voitures pour faire sonner les alarmes, casser les carreaux des voisins pour qu'ils appellent la police, allumer un feu dans le jardin, etc. Une fois arrivée sur place, il suffira d'attirer l'attention de celle-ci sur le cabanon. Facile quand une lumière puissante provient d'un vieux cabanon de jardin.

Une fois la police intervenue, le Collectionneur ne sera plus une menace et les nains de Jardins seront remis à leurs propriétaires ou vendus à d'autres habitants. Tout sera pour le mieux, même si un travail de reconstruction titanesque attend désormais les nains de Sounaimbourg.

Conclusion

Les NJ viennent de mettre fin à la menace que représentait le Collectionneur et de libérer les Nains de Jardins prisonniers. Si plusieurs d'entre eux ont pu rejoindre leur jardinain, beaucoup ne sont désormais plus que de simples statues ornementales de plâtre. Il faudra désormais rebâtir Sounaimbourg et repousser la Menace qui a profité de l'absence de la coalition jardinaine de Naimbourg pour s'étendre. De nombreuses autres aventures attendent donc le groupe, qui vient tout juste de débiter son travail pour la Dame Blanche.

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

Sources des images

Image de couverture : www.pinterest.ch/pin