



CALAMITÉ VÉGÉTALE



LA MISSION QUI VOUS EST PROPOSÉE À LA SUITE VA ENTRAÎNER VOTRE JARDINET D'INTERVENTION AU CŒUR DE LA MENACE ET AINSI CHAQUE NAINGENT LE COMPOSANT AURA L'OCCASION « D'ESSUYER LES PLÂTRES ».

ELLE A ÉTÉ SPÉCIALEMENT RÉDIGÉE POUR SE VIVRE AU SEIN DE LA VILLE D'UCCLE EN BELGIQUE (UN PLM A AUSSI SPÉCIALEMENT ÉTÉ CRÉÉ POUR L'OCCASION ET DISPONIBLE EN ANNEXE).

MAIS AU PRIX DE QUELQUES ADAPTATIONS, LE NAINPRESARIO POURRA REPLACER CETTE AVENTURE AU SEIN DE SA VILLE, IL SUFFIT JUSTE DE CERNER UN COIN DE VERDURE ENVAHI DE RENOUÉE DU JAPON, UNE PLANTE INVASIVE.

UNE DERRIÈRE CHOSE ET NON DES MOINDRE, LE NOM DE CODE DE LA MISSION EST : « DÉ-NOUAGE JAPONAIS ».

SITUATION

Voici le topo qu'a dressé la Cellule Prévention & Communication.

[Le plateau d'Avijl](#) est le siège de l'un des Points noirs de la ville qu'il convient tout particulièrement de surveiller même si une action coup de poing est peu envisageable, il faut se tenir le mieux informé de ce qui s'y trame. On remet aux Naingents un plan plus détaillé de la zone.

En été, la chaleur se fait sentir et parfois le soleil tape dur. C'est ce qu'ont dû se dire les agents de police du quartier lorsqu'ils ont écouté les affabulations d'un ivrogne (cf. N&J, p. 91) notoire dénommé Marcel.

La Cellule de Contrôle & Surveillance a pu se procurer une copie de sa déposition. Vu

l'importance de la zone, ils contrôlent tout ce qui s'y passe via le commissariat de quartier, les potins, les blogs des résidents, les journaux, les radios locales, etc. C'est un gros travail mais les gars là-bas ne se ménagent pas quand il s'agit de la Mission confiée par la Dame Blanche contre la Menace et son bastion principal en ville.

Il aurait vu s'animer des plantes devant lui, il prétendrait même qu'elles l'auraient fait tomber pour ensuite tenter de le happer ! On a mis ça sur le compte de la boisson mais l'endroit est un Point noir qu'il convient de surveiller au premier plan, surtout que la Magie existe sous toutes ces formes !

Le plateau d'Avijl constitue un point noir à cause de la présence nombreuse et résistante de plusieurs endroits où prolifère la *Fallopia Japonica*, une plante invasive.



La Fallopia Japonica (F) ou renouée du Japon : considérée comme une plante décorative, elle a longtemps été et est encore actuellement introduite dans beaucoup de jardins. Dépourvue de prédateurs locaux, elle s'est avérée localement très invasive et défavorable à la biodiversité qui recule là où la renouée s'étend en taches monospécifiques. Sa progression se fait au détriment de la flore locale (herbacées notamment), mais aussi de la diversité en vertébrés et surtout d'invertébrés. Ses racines produisent des toxines qui empêchent la croissance d'autres végétaux. La renouée est fréquente sur des néo-sols, milieux dégradés et pauvres en biodiversité du fait de son mode de propagation par transport des rhizomes. Le déplacement de terre est en effet un vecteur essentiel de dispersion.



Le Conseil a été clair : s'il convient de renouer avec la nature, il ne faut pas renouer avec celle du Japon ! Il faut d'une manière ou d'une autre combattre cette plante.

Une plante invasive est une plante exogène, ou allochtone, importée, dont l'introduction volontaire ou fortuite dans un milieu naturel ou semi-naturel déséquilibre et provoque d'importantes nuisances, souvent irréversibles, à la biodiversité d'un écosystème.

MENACE

Derrière cette situation qui peut paraître aussi fantasque et délirante que la vision d'un éléphant rose se cache les agissements de la Magie grise, pervertie par les connaissances d'un ex-Naingent souillé : Bayron (cf. Naintervenant). Ce dernier



compte bien que les choses s'ébruitent un peu, il souhaite attirer un maximum de Jardinets d'intervention pour les anéantir, les briser en mille morceaux et faire voler leur plâtre aux quatre points cardinaux dans d'affreuses gerbes (mortuaires) de poussière blanche !

En plus, il s'emploiera à faire croître cette plante invasive en la faisant se déplacer magiquement pour contaminer et proliférer encore plus. Sa croissance journalière peut parfois atteindre 1 cm un peu comme les bambous.

Avec cela, ce Point noir va se renforcer et contaminer progressivement d'autres zones pour ensuite transformer peu à peu plusieurs parcs et jardins en Points gris si l'on ne l'arrête pas.

Il faut dire que les autorités ont commencé à prendre le problème à bras le corps pour le confiner et tenter de le supprimer ; ça ferait reculer ce Point noir, bastion de la Menace. Ses agents doivent intervenir.

SOUILLURE

Le Nainpresario notera qu'il y a potentiellement deux situations dans lesquelles vos Naingents pourraient se retrouver exposés à la Souillure (cf. **N&J**, p. 85).

D'abord la présence de la renouée du japon ensorcelée sur le plateau d'Avijl et ensuite la confrontation avec Bayron le perversi et souillé nain Ecolo maniant la Magie grise (cf. **N&J**, p. 73 et 86).

MISSION

ORDRE DE MISSION

Ville : Uccle
Quartier : Avijl
Date d'émission : 04 août 2012
Jardinets : <à déterminer>
Nom de code : Dénouage japonais
Priorité : Orange
Cellule-mère : C.C.S

« Que le souffle de la Dame soit avec vous »

La Cellule de Contrôle & Surveillance fournit les recommandations suivantes en soulignant les points sensibles (obstacles) et les éléments susceptibles d'assurer la réussite de la Mission.

La Menace est présente sur l'ancien site du plateau d'Avijl, il s'agit d'une ancienne décharge dont les sols peuvent encore être pollués. De plus, l'endroit est envahi et menacé par une plante invasive.

Un nain de jardin esseulé dans le jardin de son propriétaire n'a jamais pu devenir Nain-gent au sein d'un Jardinets d'intervention. Par contre Roger, c'est son nom pourra vous aider à atteindre le site. Il ne vous accompagnera pas plus loin. Il dispose d'une bonne connaissance des environs avec ces Aptitudes nainpromptues suivantes : Humain (4), Ville (4) et Chantier (4). Il suffit de se présenter à lui en arborant la « Poignée de Nains ».

Tandis que la Cellule Infrastructures & Logistiques fournit une cage contenant un pigeon voyageur qui a été dressé pour revenir une fois libéré vers l'Entrejardin où le Conseil des Jardins siège afin de délivrer un message urgent. Attention, il faut bien s'occuper de l'animal (Animaux, difficulté 3 voire 4) et ce régulièrement, surtout s'il a été soumis à rude épreuve ou chambardement.

A ce titre, il serait utile que l'un des Naingents possèdent l'Aptitude Animaux, un Ecolo ferait parfaitement l'affaire.

De même, on leur indique que proche du champ de maïs, il y a un accès à l'Entrejardin où une cage vide sera dévolue à leur jardinets d'intervention pour transmettre des messages urgents. La langue jardinaire (le jardinain) est d'usage pour pareille correspondance, bien entendu.

DÉPART EN MISSION ET TRAJET

Les Naingents vont devoir quitter leur jardinets situé près du Neckersgat pour se rendre là-bas à l'arrêt Station Sain-Job sur le trajet du tram 92 en direction de Fort-Jaco. Le trajet est vite résolu (Ville, difficulté 3). Bien évidemment comme c'est un Point noir, il n'existe pas de chemin à parcourir dans l'Entrejardin pour y arriver, il convient de s'y rendre en surface sous le couvert de la nuit.

Entrejardin :

» il s'agit d'un réseau souterrain secret de déplacement ou de vie pour les nains (cf. **N&J**, p. 29 et 33). Ce sont des naingents municipaux qui sont chargés de son entretien et aménagement, de même que la Cellule Infrastructure & Logistique.

Il a été convenu que Roger les attende dans son jardin tout proche de la gare de St-Job. Les Naingents doivent y parvenir en toute discrétion. Ils doivent faire attention aux dernières personnes qui empruntent les transports en commun notamment pour sortir en ville, au centre. C'est-à-dire environ 20H pour le train et 00H30 pour le tram. Attendre un peu que les gens se dissipent permet d'abaisser un niveau de difficulté (Discrétion, difficulté 4 - STIB ou 3- SNCB).

Note pour le Nainpresario : à tout moment, vos Naingents voudront peut-être faire appel à Internet pour y glaner l'une ou l'autre information. Pour cela, ils peuvent user d'un téléphone portable dernière génération et d'un réseau wifi non protégé ou faire un saut dans un Phone Shop, il y en a un au carrefour rue de Stalle et rue de l'Etoile près de leur Jardinnet (Technologie, difficulté 4 - GSM voire 3 - PC).

Une fois arrivés sur place, ils pourront prendre contact avec Roger en se ralliant à lui par le signe convenu de la « Poignée de Nains ». Dès ce moment, Roger leur sera voué corps et âme. Il faut dire qu'il est tout excité et que l'occasion est trop belle pour presque se sentir intégré au Jardinnet d'intervention en pleine Mission.

Le Nainpresario est invité à faire paraître cette fougue et cette envie débordante, presque naïve. Il est très (trop) volubile et curieux.

Il pense les faire passer par la rue Jean Benaets. Avant d'arriver à l'immeuble à appartements, il y a un petit rond-point et une haie et il pense s'engouffrer par là pour atteindre le plateau d'Avijl.

Afin de progresser dans la ville endormie, il les emmène par les jardins qu'il leur fait traverser de part en part à toute vitesse mais alors qu'ils sont au beau milieu de l'un d'eux, un chien de garde bondit sur eux. Aptitude privilégiée : Bondir par surprise sur l'intrus et lui mordre le mollet (3).

« Par les Sept » jure Roger. Ça va secouer un peu !

Proche de l'objectif, le mur en béton aux encoches permet une escalade facilitée (Athlétisme, difficulté 2). Il faudra veiller à ne pas se faire voir par l'un ou l'autre résident de l'immeuble attablé à sa terrasse profitant d'un peu de tranquillité et de fraîcheur (Humains, difficulté 3). Il y aurait moyen de faire diversion en sonnante à toutes les sonnettes. On pensera à un mauvais plaisantin, un Rigolo peut-être ?

PREMIÈRE RECONNAISSANCE DU PLATEAU D'AVIJL

Laissez les Naingents progresser comme bon leur semble au sein du plateau d'Avijl. Il est désert et ils pourront sans doute tomber sur l'un ou l'autre bosquet de renouée du Japon mais celles-ci semblent des plus normales (Plantes, difficulté 3).

Bayron suit leur progression afin de les jauger. Il se faufile via les galeries de taupes ou de lièvres. De même, il peut se planquer parmi les moutons qui paissent ou gambadent

peu la nuit. Ils sont rassemblés en troupeau près de la bergerie. Tout au plus, les Naingents par un jet d'opposition (Vigilance/Discrétion) pourraient se sentir observés.

Livrogne, Marcel squatte la nuit une baraque des champs potagers. On peut le retrouver entraîné de roupiller apparemment après avoir sifflé quelques canettes. Le pauvre bougre vit chichement. On peut remarquer des traces toutes fraîches encore, à ses chevilles de serrage, d'étranglement (Vigilance, difficulté 4). Ça corrobore ses dires d'avoir été pris par les pieds et tiré. Il a des écorchures aux mains mais attention de ne pas le réveiller (Discrétion, difficulté 4).

Une taupe les rejoint et s'informe de leurs identités à leur sortie du cabanon et les alertera de cet Ordre de mission code Rouge au champ de maïs de la rue du Château d'eau. Réquisition urgente de tous les Jardinets en mission.

Ceci ne leur laissera pas beaucoup plus de temps et permettra à Bayron de se préparer au mieux à leur retour, sous peu... Mais ça nos Naingents ne le savent pas et qui sait si ces actions ne sont-elles pas coordonnées ? Aurait-on poussé cette bande de jeunes à agir maintenant pour faire diversion ? Il n'y a un qu'un petit pas (de nain de jardin) à franchir.

ORDRE DE MISSION

Ville : Uccle
Quartier : rue du château d'eau
Date d'émission : 04 août 2012
Jardinnet : <à déterminer>
Nom de code : Popcorn
Priorité : Rouge
Cellule-mère : C.C.S

« Que la Menace mange mon bonnet ! »

La Cellule de Contrôle & Surveillance indique que des dégradations ont été commises sur ce site. Il s'agit d'un Point vert (Ville, difficulté 2), l'attention à y apporter est urgente et impérative. Toute information est bonne à prendre, un rapport de mission précis et détaillé devra être détaillé. Ceci interrompt toute affaire pendante.

Le récent bâtiment construit en face permettrait un excellent point de vue pour évaluer l'étendue des dégâts et déceler l'une ou l'autre piste.

L'Ordre de mission est assez bref et lacunaire. L'événement a dû les surprendre au sein du Conseil des Jardins (Nains de jardin, difficulté 3).

CHAMP DE MAÏS JAUNE ET VERT VOIT ROUGE

Les Nains de jardin se pressent à arriver sur place. Là, au clair de lune, le premier nain de jardin arrivé sur place peut remarquer que des silhouettes encapuchonnées s'enfuient à l'instant. In extremis des détails peuvent être saisis avant qu'ils ne s'engloutissent dans la nuit noire (Vigilance, difficulté 5) :

- » un groupe de cinq personnes avec des planches sous le bras et des capuches relevées sur la tête. Leur sweat-shirt semble tous pareil comme un uniforme, une marque d'identification, d'esprit de groupe ;
- » l'un d'eux semble fixer leur point de fuite, de rassemblement au « bobar » (réussite Naincroyable).

Le Nainpresario peut les considérer comme des vandales (cf. **N&J**, p. 94). Il sera très dur mais pas impossible d'en rattraper un (Athlétisme, difficulté 4) mais encore faut-il le mettre à terre (Bagarre, difficulté 4) et l'interroger (Humains) tout en restant discret. L'idéal serait de le saucissonner et l'interroger de dos ou ébloui, un Escroc imagine bien la scène.

Avec les renseignements obtenus ci-dessous, ils peuvent effectuer un double test (Humains et Ville, difficulté 4) pour savoir qu'il s'agit d'une bande de jeunes qui sévit à Uccle. Des voyous un peu « bobo », rebelles contre l'autorité qui ont leur point de chute au Bô-Bar du parvis Saint-Pierre. De même, une recherche à l'annuaire ou sur Internet (Humains, difficulté 4) permet de retrouver ce « bobar » surtout si l'on pense à chercher à Uccle et un café.

Leur sigle peut aider à aiguiller les pistes car ils sont connus au sein de la brigade anti-tag d'Uccle (Ville, difficulté 3) aidé par des nains de jardin qui vont y « emprunter » du matériel pour leur donner un solide coup de main. Ils ont des classeurs recueillant les infractions commises.

Ils ont dessiné un « cropcircle » au beau milieu du champ. Celui-ci représente leur sigle qu'ils taguent aussi parfois (cf supra). On peut très bien le discerner en grimpant sur le toit de l'immeuble. Il faut juste tirer l'échelle de secours (Densité, difficulté 3) après l'avoir atteinte (Athlétisme, difficulté 4) et grimper les échelons jusqu'en haut.

ENTREJARDIN ENTRAPERÇU

Alors que les Naingents sont occupés au champ de maïs un bruit se fait entendre, un craquement suivi d'un grondement sourd. Cela provient du haut de la rue, tout proche d'ici ! Il y a fort à parier que les Naingents vont s'y précipiter pour savoir ce qu'il en retourne.

En fait, la chaussée s'est affaissée rue du Coq. C'est un phénomène fréquent à Bruxelles au vu de l'état de délabrement et de vétusté des installations d'égouttage urbain. Ceux-ci fuient, l'eau percole et érode les sols et les creuse pour que ceux-ci finissent par s'effondrer.

Le problème c'est qu'il y a potentiellement un risque que ce trou béant donne sur l'Entrejardin dont il convient de garder l'existence secrète et discrète, car les agents de la Menace sont partout et aux aguets et pourraient sauter sur la brèche et s'y engouffrer au sens strict du terme.

Remontant la rue du Château d'eau en longeant le champ, au coin de la rue du Coq, les Naingents aperçoivent avec horreur le trou béant qui s'est formé au beau milieu du tarmac. Il faut rester vigilant : des fenêtres s'allument tout autour, des curieux y sont pendus.

Là ils doivent avoir le réflexe de sauter (Athlétisme, difficulté 4) dans la brèche et vérifier si l'Entrejardin est accessible et découvrable à partir d'ici.

Des trombes d'eau jaillirent de partout en geysers et cascades. C'est glissant et boueux, attention à ne pas se briser le socle. Remonter de la tranchée sera plus difficile (difficulté 5). Etre pris sous un jet d'eau équivaut à une Densité de 5. Gare à la casse, de ne pas se faire balayé.

D'abord, au niveau de la structure, un Naingent qualifié remarque (Chantier, difficulté 3) que le trou risque de s'agrandir en s'élargissant au fur et à mesure que le trou risque de se creuser. Il faudra passer par en dessous pour stopper l'écroulement et étançonner les bords. Maintenant on voit qu'il n'y a ici aucune infrastructure compromettante (Vigilance, difficulté 4). Ouf !

Il convient d'alerter le Conseil des Jardins au plus vite en faisant partir un pigeon à partir du pigeonnier du champ de maïs.

Dès l'arrivée des autorités, la police met en place un barrage tandis que les techniciens de Vivaqua viennent baliser le chantier et faire l'état des lieux. Il y a beaucoup d'activité, d'éclairages. Les Naingents peuvent se cacher sous une voiture pourvu qu'ils ne se mettent pas à dos un « moustachu ». Il leur sera peut-être temps de regagner leur jardin avant le levé du jour ?

ET SI LES NAINGENTS N'ARRIVENT PAS À REJOINDRE LEUR JARDINET À TEMPS ?
Et bien leur propriétaire constatera leur disparition et portera plainte à la police pour vol. Ils peuvent réapparaître au levé du jour, peu de temps après ou ailleurs en « pleine nature » pour que ce dernier pense avoir eu affaire à des activistes du F.L.N.J. (cf **N&J**, p. 93). Par contre, il ne faudrait pas répéter cela car ça serait peu crédible !

Quelques jours plus tard, le Conseil des Jardins leur soumet une autre mission, les deux autres attendront car ici il faut battre le fer tant qu'il est chaud car la Cellule Prévention & Communication a intercepté ce [message et cette invitation sur la Toile](#).

Une excellente initiative qu'il faut soutenir car elle fait reculer la Menace en mettant un peu plus de gaité et convivialité au cœur de la ville.

Le Conseil des Jardins leur délivre une nouvelle mission. Ils pensent qu'il serait intéressant de pérenniser l'évènement tout à fait ponctuel et extraordinaire au début par un rendez-vous fréquent.

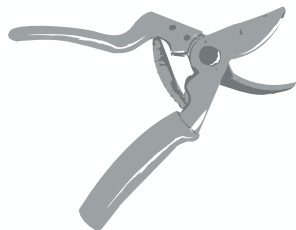
ORDRE DE MISSION

Ville : Uccle
Quartier : rue du coq
Date d'émission : courant août 2012
Jardinnet : <à déterminer>
Nom de code : Coq
Priorité : Orange
Cellule-mère : C.P.C

La Cellule Prévention & Communication pourra leur fournir une aide logistique et matérielle au besoin.

Laissez les Naingents proposer quelques idées pour se faire, en vrac :

- » obtenir une autorisation de la commune afin de bloquer le quartier de manière temporaire (Humains, difficulté 3) ;
- » prévoir des affiches, des folders (les créer et les distribuer) (Art, difficulté variable suivant la qualité voulue) et rédiger du texte accrocheur (Pitrierie, difficulté variable suivant la qualité voulue) ;
- » contacter de manière informelle les « premiers » organisateurs pour les aiguiller (leur poster l'information, le matériel) (Discrétion, difficulté 4).



COMITÉ D'ACCUEIL SUR UN PLATEAU

Passés tous ces derniers événements (dévastation du champ de maïs et effondrement de la chaussée à la rue du Coq), les Naingents vont pouvoir retourner sur le plateau d'Avijl y mener l'enquête. Là, plus besoin d'aide de Roger sauf s'ils le désirent, ils peuvent toujours requérir son aide. Etudier les plantes à nouveau semble être l'objectif premier et la Cellule en question le rappellera au besoin.

Mais Bayron les attend de pied ferme et a eu le temps de leur préparer un petit comité d'accueil ; ceci afin de mettre son plan en exécution, faire tomber des Jardinets d'intervention dans cette souricière où les chats seront des rats mutants (cf. N&J, p. 93) et des renouées du Japon ensorcelées !

Nainpresario, voici les éléments qui ont été mis en place par Bayron et qu'il conviendra de mettre en scène au fur et à mesure de la progression et de la réaction/réactivité de vos Naingents. Il est en effet difficile de prévoir l'approche, l'affrontement et sa conclusion. Dès lors, ce sont les forces en présence qui sont présentées :

- » l'endroit qu'il a choisi pour porter l'attaque est l'ancienne sablière (2) car elle est souillée et proche d'un important talus de renouées du Japon. De plus, son sol sablonneux a permis un temps le creusement de galeries de lièvres qui ont été chassés des galeries qui ont été squattées par des nids de rats mutants qui profiteront de ces débouchés pour littéralement encercler les Naingents ;
- » il y a 1,5x plus de rats mutants que de Naingents en présence. Bayron n'a eu qu'à attirer ces suppôts de la Menace ici pour qu'ensuite leur haine des supporters de la Dame Blanche ne les fasse attaquer à vue ;
- » enfin, Bayron n'agira pas au premier plan même s'il peut être entraperçu à donner des ordres où à ensorceler des plans de renouée du Japon. De là, les Naingents peuvent le reconnaître (Nains de jardin, difficulté 4 à 5) en recoupant notamment les « traces » de ces méfaits de Magie grise sur les potagers et jardins environnants.

ET SI LES NAINGENTS SONT MAL EN POINT OU SI L'ON MANQUE DE TEMPS POUR ACHEVER LA PARTIE ?

On peut très bien laisser la partie ainsi. Il leur restera à retrouver Bayron et à lui faire payer cette défaite (ou au contraire savourer leur victoire) et à s'occuper des vandales qui n'hésiteront pas à réitérer en taguant les environs du parvis Saint-Pierre. C'est l'objet de deux prochaines sections. Au Nainpresario de fixer le nombre de points de jardins récoltés. Ça permettra aussi aux Naingents de retrouver leur réserve pleine pour ce second round.

REPLI AU PARVIS POUR PRIER LA DAME BLANCHE ?

Les Naingents peuvent revenir vers le parvis Saint-Pierre auprès du Bô-Bar pour espérer retrouver les mystérieux vandales de l'épisode précédent. Il leur faudra être discrets et opérer des toits sera peut-être le meilleur angle d'attaque pour rester incognitos et avoir un excellent point de vue. Un peu d'alpinisme ou de grimpette (Athlétisme, difficulté 3 à 4) via les gouttières ou câbles de la télédistribution devrait les voir atteindre des sommets.

De là, ils pourront avec un peu... de chance surprendre les tagueurs (cf. **N&J, p. 93**) en action non loin de là. Ils peinturlurent les murs des mêmes gribouillis. Il ne restera plus qu'à faire intervenir la police en les appelant de manière anonyme avec un GSM prépayé par exemple (Technologie, difficulté 2).

Le Bô-Bar est un café « tendance » et « jeune » aux nombreuses activités de groupe. Il a bonne réputation (Humains, difficulté 3). On fouillant discrètement (Discrétion, difficulté 4) les sacs à dos, placés au pie des chaises et des clients, sous les banquettes (Vigilance, difficulté 4) on peut retrouver des bonbonnes de peinture, des masques et pochoirs. Il ne serait pas anodin d'organiser une petite diversion pour abaisser les niveaux de difficulté de 1 voire 2 points comme :

- » offrir une tournée générale en terrasse (Humains, difficulté 2) ;
- » saboter la télé qui diffuse un match (Technologie, difficulté 3) sans sélectrocuter ;
- » provoquer un petit accident sur la place (Menace, difficulté 4), sans gravité et rameuter les badaux (Humains, difficulté 3) ;
- » faire se battre entre eux des chiens du quartier (Animaux, difficulté 3).

PLATEAU DEVENU CHAMP (DE BATAILLE)

Là, les Naingents reviennent avec force de matériel et de soutien. Ils ont amené la « grosse » artillerie et organiser les choses en grand.

D'abord, il faut s'en prendre à la renouée du Japon, la Cellule Prévention & Communication a prévu une sensibilisation du grand public et des riverains sans oublier les autorités communales. Une grande opération est organisée en journée.

Le soir suivant est parfait pour opérer car Bayron perdra l'avantage qu'il avait en faisant s'animer méchamment ces plantes contre les Naingents. *Primo*.

Ensuite, les Naingents peuvent surgir sur des taupes qui sapent les galeries des rats mutants tout en les attaquant avec des armes bricolo-punk comme la Taupino-Sulfateuse toute désignée (cf. **N&J, p. 35**). *Deusio*.

Ils auraient alors l'occasion de se confronter à Bayron acculé dans ses derniers retranchements. *Tertio*.

Concernant l'appui magique, l'un ou l'autre Dévo peut lancer le sort d'Inspiration (cf. **N&J, p. 81**) issue de la Magie blanche qui me semble mémorable dans pareille circonstance.

Comme précédemment, le Nainpresario aura toutes les cartes en mains, à lui de les abattre et de mener la partie.

Bref, Nainpresario laissez vos Naingents y aller à cœur joie et pour cette fois, ce sont eux qui ont les devants. Ça fait toujours plaisir et ça restera une franche occasion de « baston » que vivront vos joueurs.

Avant l'aube, tout devrait s'être passé, nous espérons pour les compagnons de la Dame Blanche une victoire aussi éclatante que le soleil à venir en cette belle journée d'été qui s'annonce.

NAINTERVENANT

BAYRON LE NAINGITATEUR, ÉCOLO, BARBE À COLLIER

Bayron œuvrait en toute bonhomie et gaité dans le potager communautaire du Keyembempt.

Un soir il tomba – l'aurait-on poussé ? – dans une cuve d'engrais Baygon des plus toxiques et y resta coincé durant la nuit, surnageant jusqu'au bord de l'épuisement si tenté qu'un nain de jardin puisse s'épuiser à la tâche ou s'asphyxier car son plâtre et verni souffraient affreusement, celui-ci s'écaillait lui donnant un aspect des plus horribles, complètement défiguré ! Ce sont des rats mutants qui renversèrent le tonneau et lui permirent de s'en sortir vivant mais Souillé jusqu'à la moelle.

Il disparut et on ne trouva plus trace de lui et c'est pendant cette période qu'il s'éveilla à la puissance maléfique de la Magie grise. Il trouva l'usage de cette magie plus « grisante » et n'eut alors de cesse de s'améliorer et trouva tous les moyens pour augmenter délibérément sa Souillure pour disposer d'encore plus de pouvoir.

Il a pour ça fait faner et ravager bon nombre de jardins, potagers et parterres de fleurs en toute discrétion laissant penser qu'ils avaient subi un mauvais sort, un caprice de Dame Nature trompant souvent ces anciens comparses, nains de jardin évoluant ici.

Plâtre : Densité (4) — Elasticité (4) — Grain (3)

Souffle : Ciboulot (2) — Glamour (5) — Harmonie (6)

Foi : 2

Points de Plâtre : 4

Points de Souillure : 4

Aptitudes naintuitives : Animaux (3), Ciel et terre (3), Plantes (5)

Aptitudes nainpromptues : Magie grise (4), Bagarre (3), Athlétisme (3), Menace (4), Ville (4), Discrétion (3)

Sortilège de Monstroplante

Nainventaire : râteau, mouchoir à carreau de Vichy et trèfle à 4 feuilles porte-bonheur

La Cellule Contrôle & Surveillance a dans ses archives catalogué plusieurs faits étranges de pourrissement ou de destruction de potagers, de fleurs dans le quartier voisin du Keyembempt. Il y a fort à parier que Bayron se cache au beau milieu de tous ces méfaits. On peut procéder à une triangulation (Menace, difficulté 4). Sans compter qu'il a très bien pu établir son QG au cœur du plateau d'Avijl, Point noir.

MONSTROPLANTE

Seuil 2 (Puissance 0 ; Durée 1 ; Etendue 1)

Un végétal ciblé croit de manière inconsidérée et se mue en une entité agressive et invasive.

VARIANTE

Puissance 1 : même effet que Croc-en-jambe sur toute personne qui passe à sa portée.

Puissance 2 : 2 points de dégâts avec une Aptitude Bagarre de 3.

Il faut disposer de Souillure et être pervers par celle-ci (points de Souillure supérieur au score de Foi) et manier la Magie grise, Aptitude ; limité au score de Souillure. Chaque Coup de pouce permet de faire varier l'un des éléments du sortilège, à savoir sa Puissance, sa Durée ou son Etendue ; on évoque cela dans la section Variante. L'usage de la Magie grise varie en fonction de l'environnement dans lequel on la pratique (cf. N&J, p. 73 et 86).

BILAN

La mission est considérée comme réussite si les Naingents du Jardin d'intervention comprennent ce qui se trame au sein du plateau d'Avijl et s'ils arrivent à en discerner la principale Menace, l'existence et l'action de ce nain gris que représente Bayron. Avec ces infos, le Conseil des Jardins aura l'occasion d'organiser une battue afin de le capturer et le mettre hors d'état de nuire. On récompensera aussi les nains de jardin pour mettre un terme aux vandalismes dans le quartier situé plus au nord, près du Parvis Saint-Pierre et d'Uccle Calevoet.

En ce qui concerne les points de nain et de jardin, le Nainpresario trouvera ci-dessous une proposition de rétribution à allouer à chaque joueur pour son Naingent en plus de ce qu'il recevraient pour avoir participé au scénario et à la bonne ambiance autour de la table, au cours de la partie (bonne interprétation et jeu de mot et calembour « pourris »).

OBJECTIF PREMIER

- » Identifier la Menace : 3 pdn

OBJECTIFS SECONDAIRES

- » Découvrir que l'ex-Naingent Bayron est derrière tout cela : 1 pdn
- » Stopper le tapage nocturne et le vandalisme d'une bande de vandales tagueurs des environs : 1 pdn
- » Agir promptement et efficacement à l'effondrement de la rue du Coq donnant sur l'Entrejardin : 1 pdn
- » La réussite de cette mission octroie un point de jardin aux joueurs.

CRÉDITS

Auteur : Pitche – pitche@base.be

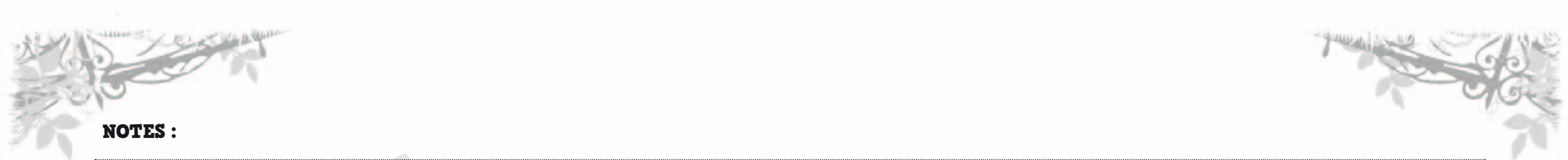
Maquettiste : Christophe Chaudier – christophe.chaudier@ecuries-augias.com



www.ecuries-augias.com



www.sden.org



NOTES :

A series of horizontal dotted lines for writing notes, spanning the width of the page.

