

Nains & Jardins

le jeu de rôle en plâtre premier prix, garanti sans OGM



version 1.1.2
Antoine Bauza

Table des matières

Jeu de nains	3
a propos des nains de jardin.....	3
mise en garde.....	3
Environnement	4
un univers urbain.....	4
et menacé !.....	4
un espoir ?.....	5
mise en place.....	5
Être un nain	6
attributs.....	6
Dame Blanche.....	7
la Mission.....	8
les 7 Clans.....	9
Vivre au vert	12
jour et nuit.....	12
vie quotidienne.....	12
la société jardinaïne.....	13
l'entrepot.....	15
le Conseil des Jardins.....	16
les Cellules.....	17
Façonner le plâtre	18
1ère étape : identité.....	18
2ème étape : choix du Clan.....	19
3ème étape : caractéristiques.....	19
4ème étape : compétences.....	21
5ème étape : scores secondaires.....	24
6ème étape : possessions.....	25

Outils de jardin	26
introduction.....	26
le temps.....	26
le d7.....	27
les actions.....	29
combats.....	32
blessures.....	34
soins.....	35
Souillure.....	36
Bénédictions & Malédiction.....	38
expérience.....	39
Magie, Magie !	42
Comment qu'on fait ?.....	42
Magie Verte.....	43
Grimoire de Magie Verte.....	43
Magie Blanche.....	46
Grimoire de Magie Blanche.....	46
Magie Grise.....	48
Grimoire de Magie Grise.....	48
Aventures	49
Synopsis.....	49
Annexes	50
Références jardinaines.....	50
Expressions jardinaines.....	50
Crédits	51

Jeu de nains

a propos des nains de jardin

Les nains de jardin. Ces créatures de plâtre souvent si mal peintes et encore plus mal vernies que certains de nos contemporains (qui n'a pas, dans ses connaissances, l'un de ses verts esthètes ?) chérissent tant. Oui, ces ornements distingués ont une vie après les barbecues des chaudes après-midi d'été.

Sous le voile de la nuit, ils s'extirpent de leurs massifs fleuris et prennent les armes pour défendre la nature, leur nature, au sein des villes polluées par la main de leurs propres - et heureux - propriétaires. Industries polluantes, particuliers malappris et phénomènes plus obscures sont leur ennemis dans cette lutte pour la sauvegarde de la planète. Car le salut de l'environnement commence devant votre porte, dans votre jardin !

Maintenant que vous êtes dans la confiance, vous pouvez venir grossir les rangs du peuple des jardins. Attrapez votre râteau et votre arrosoir et brandissez-les devant la Menace.

mise en garde

Certains verront peut-être dans *Nains & Jardins* une critique de notre société et ils n'auront pas tort. Cependant, loin de vouloir s'engager dans ses considérations politiques ou sociales, *Nains & Jardins* ne se réclame que de son intérêt ludique.

Ce jeu n'a en aucun cas été subventionné par quelque institution que ce soit. Donc, tout reste à faire, voilà ;-)

Environnement

un univers urbain...

Nains & Jardins est un jeu de rôle qui prend place dans un univers essentiellement urbain. Cet univers n'est pas précisément décrit dans le présent ouvrage : maîtres et joueurs sont invités à placer l'action dans leur ville ou, pour les plus campagnards d'entre eux, dans la ville la plus proche, la plus connue ou la plus appréciée de leur choix. Cependant, cette ville délibérément choisie doit subir quelques modifications d'ambiance pour pouvoir se prêter aux parties, effrénées n'en doutons point, de *Nains & Jardins*.

et menacé !

Réseaux de canalisations, lignes à haute-tension, pilonnes, suppression d'espaces verts au profit de la construction d'un stade de football, destruction d'un cinéma de quartier pour aménagement d'un parking à plusieurs niveaux, implantation d'usines, de centrales thermiques, tracés d'autoroutes, de chemins de fer, toutes ses infrastructures constituent la Menace qui met en péril nos villes.

L'homme en tant qu'individu n'est pas étranger à la Menace. Son abrutissement télévisuel, sa dépendance technologique, ses habitudes alimentaires, son inactivité (l'utilisation d'un véhicule motorisé pour des déplacements ridiculement courts), tout ceci fait du quidam un agent involontaire de la Menace.

La Menace. C'est le nom que les nains de jardin ont donné à la personnification de leur adversaire. Insidieuse, contagieuse, elle représente tout ce qui est dangereux, à court ou à long terme, pour l'environnement, pour la planète.

Peu connaissent la vérité. La Menace est une force sombre et implacable qui soudoie et pervertit tout ce qu'elle côtoie. Elle ne semble pas avoir d'objectif concret. C'est un virus pernicieux, nocif, diabolique qui se propage, qui envahit chaque chose qu'on lui abandonne. Du virus, la Menace a d'ailleurs la capacité d'adaptation et de métamorphose. Elle a plusieurs visages et d'innombrables tentacules qui s'étendent à la surface de la planète.

un espoir ?

Au regard de l'indifférence des hommes pour leur environnement, il semblerait que la lutte soit vaine, que la planète soit condamnée. Mais l'inspiration de Dame Blanche demeure, solide, face à l'avancée des sbires de la Menace, et les nains de jardin poursuivent le combat dans les villes, sous le lumière pâle de la lune.

Tri et recyclage des ordures ménagères, stations de retraitement des eaux usagés, associations de protection de l'environnement, campagnes de sensibilisation sont autant d'armes contre la Menace, développées et mises en place par les nains de jardin dans le plus grand secret.

Cette guerre secrète est aujourd'hui à son apogée, la résistance des nains de jardin n'a pas le droit à la moindre erreur, ni à la plus brève faiblesse, sans quoi la Menace gagnera et la chute des villes entraînera à terme, la chute de la planète...

mise en place

Pour faire de votre ville un enjeu pour vos parties de *Nains & Jardins*, il vous faut (plus ou moins – je vous souhaite que ce soit le plus possible) l'imprégner des motifs de la menace. Alors, vous pourrez lâcher la résistance urbaine en la présence des nains de jardin.

✕ Les motifs de la Menace

Industrialisation : surchargez les zones industrielles de nouvelles entreprises, de structures métalliques et de béton sale. Créez quelques grosses sociétés qui constitueront autant d'ennemis.

Pollution : ajouter des fumées noires qui s'échappent de hautes cheminées, des endroits grillagés, des eaux usées dans les caniveaux.

Population : C'est des humains qui viendra la Menace. N'hésitez pas à vous inventer un politicien véreux ou un chef d'entreprise sans scrupule. Vos joueurs et leurs personnages ont besoin d'un némésis. Donnez-le leur !

✕ Derniers préparatifs

Procurez-vous une carte de votre ville (ou mieux, redessinez-la), ça pourrait servir ! Et, si vous pouvez vous dégoter ça, un bilan sur l'environnement et l'écologie de la commune que vous avez choisie comme terrain de jeu.

Être un nain

Un observateur quelconque - disons humain pour faire simple - pourrait croire que l'existence d'un nain de jardin est totalement dépourvu d'intérêt mais, en réalité, il n'en est rien ! S'ils doivent passer la presque totalité de leurs journées immobiles, plantés au coeur de dioramas ridiculement savoureux et soigneusement fleuris, les nains de jardins profitent de la nuit pour vaquer à leurs occupations et s'acquitter de leur mission.

L'avènement des nains de jardin est relativement récent, on ne parlera donc pas dans ce chapitre d'histoire (le « Tout a commencé » des nains de jardin peut se résumer à un individu créatif et illuminé qui a eu un beau jour une idée burlesque : « Tiens, si je mettais des statuettes en plâtre de ces espèces de lutins qu'on croise dans les contes, ça ferait plutôt chouette sur ma pelouse ! »). En revanche, en tant que créatures anodines (d'aucun dirait exceptionnelles), les nains de jardin présentent de bien intéressantes caractéristiques, des croyances tout aussi passionnantes et, surtout, un objectif commun d'une importance critique.

attributs

Les nains de jardin sont des créatures étranges, surprenantes, insolites, magiques... et en plâtre, souvent de piètre qualité au demeurant. Afin de bien cerner et de bien interpréter un représentant du peuple de plâtre, il est important d'assimiler leurs particularités que voici :

✕ **Rester de Plâtre**

Les Nains de Jardins ont la capacité de prendre et de garder leur forme immobile quand bon leur semble. Ils passent souvent les journées sous cette forme et s'activent après la tombée de la nuit, quand les yeux des humains ne risquent pas de les apercevoir.

✕ **Flottabilité**

Les nains de jardin nagent tous parfaitement bien, sans exception. Le plâtre originel qui les constitue leur confère une excellente flottabilité, elle-même renforcée par le souffle de la Dame qui les a enchanté.

✕ **Appétit**

Les nains de jardin mangent et boivent. (avec toutes les conséquences

physiologiques que cela entraîne). Beaucoup s'accordent à dire que profiter des produits de la nature est un véritable bonheur pour les papilles, Dame Blanche à donc décidé que ses enfants se devaient d'en profiter, comme tout le monde. De la même façon, il dorment. Non pas qu'ils aient vraiment besoin de sommeil, mais plutôt qu'ils apprécient une bonne sieste à sa juste valeur.

✕ **Perception**

Les nains de jardin voient en couleur (preuve en est leurs goût sûrs en matière de coloris vestimentaires) et voient parfaitement la nuit, qui est leur période d'activité privilégiée.

✕ **Immunités**

Tous les nains de jardins sont immunisés aux poisons, aux venins et aux drogues de toutes sortes : leur métabolisme de plâtre se rie de ces substances chimiques.

En revanche, ils sont très vulnérables face aux acides et, plus généralement face aux substance qui affecte le plâtre même si leur essence magique les protège en partie contre ses agresseurs chimiques.

✕ **Langages**

Les nains possèdent un langage, qu'ils nomment eux-même le jardinain. C'est une langue plutôt mélodieuse qui comprend de nombreux mots pour rendre hommage à la nature et à ses merveilles.

Tous les nains comprennent la langue des humains (la langue natale, tout au moins...). La Dame a jugé bon de leur accorder ce pouvoir à tous, afin qu'ils mènent à bien la Mission. Veuillez noter qu'ils ne l'a parlent pas, ni ne la lisent ou ne l'écrivent.

Dame Blanche

Dame Blanche est la divinité tutélaire des nains de jardin. Elle a donné la vie à ces statuette de plâtre jusqu'alors sans âme, elle leur a insufflé leurs pouvoirs et leur a confié leur grande mission.

Aussi ironique et surprenant que cela puisse paraître, *Dame Blanche* est d'apparence humaine, peut-être parce que les nains de jardin ont été créés et sont fabriqués par les humains. C'est une femme entre deux âges, d'une grande beauté. Sa chevelure, noire comme une nuit sans étoile, danse sur ses frêles épaules. Ses grands yeux bleu pâles sont emplis de tendresse, de sérénité et de compassion. Elle est vêtue d'une longue robe blanche qui laisse légèrement filtrer les rayons de la Lune (et de la Lune seulement). Tous les nains sont, plus ou moins secrètement, amoureux d'elle et toutes les naines voient en elle un modèle à suivre.

Personne n'a jamais entendu le moindre mot s'échapper des fines lèvres rosées de «

La Dame », comme ses enfants se plaisent parfois à l'appeler. Certains aiment croire que le jour où la Dame soufflera quelques paroles, ce sera pour annoncer aux nains de jardins qu'ils ont accomplis la mission qu'elle leur a confié. Mais la déesse communique ses émotions par empathie et quiconque plonge son regard dans le sien peut deviner ses volontés.

Contrairement aux divinités des humains, *Dame Blanche* apparaît régulièrement devant ses fidèles. Ainsi elle vient donner la vie - ce baptême a lieu au milieu de la nuit - à chaque nain nouvellement moulé et placé sur la verte pelouse d'un jardin privé. Ses autres manifestations sont plus rares mais la *Dame* est toujours à l'écoute de ses enfants. Certains *Dévo* ont la pouvoir de l'invoquer mais ils n'usent de cet incroyable privilège que dans les cas d'extrêmes urgence, quand une crise menace le peuple des jardins ou les jardins eux-mêmes.

La *Dame* octroie généreusement une partie de ses pouvoirs aux plus chers de ses enfants, les *Dévo*, afin de leur venir en aide dans la délicate mission qui est la leur. Les *Dévo* ont eux-mêmes nommé cette grâce la *Magie Blanche* ou *Magie de la Dame Blanche*.

la Mission

Pour faire face à la Menace, *Dame Blanche* a donné vie aux nains de jardins et leur a confié la Mission. La Mission regroupe toutes les actions des nains de jardins (et de leurs alliés) visant à enrayer la progression de l'industrialisation polluante, de la disparition des forêts, des espèces menacées ainsi manipulations génétiques dangereuses.

Les Nains de Jardin sont en quelque sorte l'ultime rempart (en plâtre) de l'une des nombreuses facettes de la bêtise humaine. *Dame Blanche*, mère de tous les nains de jardins, leur a donné la vie pour combattre ce fléau ineptique, pour venir secrètement en aide à ces humaines qui, aveugles et bornés, ne comprennent pas la perte

les 7 Clans

Afin de favoriser leur activité et l'accomplissement de la Mission, les nains de jardins se sont regroupés en sept clans. Chacun de ses clans s'est vu confié une responsabilité, une activité de prédilection.

✕ **Clan des bricolo**

Les bricolo sont les plus inventifs des nains de jardin. Leurs esprits créatifs sont débordants d'idées, parfois absurdes, occasionnellement dangereuses et quelques fois géniales. Leur matière grise est en constante ébullition et leurs mains calleuses suit la cadence pour les mettre en oeuvre. Les doigts boudinés et agiles fabriquent, bricolent, réparent et détruisent (volontairement ou non...) tout ce qui leurs tombe sous la main. Ils ont la charge des toutes les constructions jardinaies, que cela soit les bâtiments, les tunnels ou les oeuvres d'art qui décorent leurs espaces publiques.

Caractéristique supérieure : *dextérité*

Compétences privilégiées : *artisanat ; construction ; destruction ; excavation ; invention ; technologie ; réparation*

✕ **Clan des écolo**

Grand défenseurs des espaces verts, les écolo sont tous des amoureux de la nature, de ses représentants et de ses bienfaits. Ils ont la main verte et préfèrent souvent la compagnie des plantes et des animaux à celle de leur confrères nains de jardin. S'il apprécient la douceur parfumée de leur jardin, ils peuvent être les plus déterminés des enfants de Dame Blanche dans leur mission de protection de l'environnement. Ils connaissent la ville sur le bout des doigts et savent précisément où se trouvent les foyers de la Menace.

Caractéristique supérieure : *solidité*

Compétences privilégiées : *botanique ; capture ; dressage ; entomologie ; jardinage ; orientation ; zoologie*

✕ **Clan des escro**

Les escro sont les plus malins, les plus surnois, des nains de jardin. Ils aiment de glisser dans l'ombre et courir les toits de la ville à la recherche de quelque épreuve pour exercer leurs talents de filou. Parfois regardés avec méfiance par les autres clans, il restent un élément essentiel pour l'accomplissement de la Mission : Ils forment le corps d'espion du peuple des jardins face à ses adversaires. Espionnage industriel, détournements d'informations et sabotages sont leurs tâches quotidiennes.

Caractéristique supérieure : *agilité*

Compétences privilégiées : *acrobatie ; camouflages ; discrétion ; escamotage ; évasion ; fuite ; jeu*

✕ **Clan des dévo**

Fervents adorateurs de Dame Blanche, les dévo sont les plus sages des nains de jardins. C'est sur les épaules que repose le lourd fardeau de la Mission. Ils sont chargés de guider leurs semblables sur la voie que leur a tracé la Dame, afin que la Menace soit repoussée puis annihilée. Les dévo entretiennent les autels et la foi de la Dame Blanche qui, en échange, leurs offre une partie de sa magie, la Magie Blanche.

Caractéristique supérieure : *Raison*

Compétences privilégiées : *alphabétisation ; divination ; jardinage ; histoire ; herboristerie ; Magie Blanche ; Menace*

✕ **Clan des mago**

Les mago sont les plus mystérieux des nains de jardin. Adeptes de la Magie Verte, ils manipulent l'essence même de la nature. Ils vivent souvent à l'écart des autres clans, dans leur laboratoires eux-même enfouis dans les recoins les plus discrets de l'entrejardin. Là, il étudient sans relâche leur art afin de le mettre au service du peuple des jardins et de sa Dame. Les agents de la Menace et leur Magie Grise sont leur némésis et une rivalité haineuse les oppose.

Caractéristique supérieure : *Intelligence*

Compétences privilégiées : *alphabétisation ; astronomie ; botanique ; évaluation ; Magie Verte ; Menace ; zoologie*

✕ **Clan des martio**

Les martio sont le bras armé du peuple des jardins. Redoutables combattants rompus aux techniques de la guérilla de potager, ils sont les défenseurs des espaces verts faces aux hommes et aux animaux. Ils suivent un code de conduite très strict et se regroupent eux-même en plusieurs sections qui ont chacune leurs spécialités. Ils s'entraînent quotidiennement pour être toujours prêt à affronter les agents de la Menace.

Caractéristique supérieure : *Force*

Compétences privilégiées : *acrobatie ; bagarre ; capture ; dressage ; soin ; sport ; tir*

⌘ **Clan des rigolo**

Bouffons, jongleurs mais aussi poètes, les rigolo ont une âme d'artistes et de saltimbanques. Ils s'intéressent à tous les domaines et nourrissent une grande admiration pour les humains créatifs. Certains vont jusqu'à entretenir des échanges avec eux pour partager leur Art. Souvent dissipés, toujours optimistes, les rigolo n'en oublient pas pour autant la Mission que leur a confié la Dame Blanche.

Caractéristique supérieure : *Présence*

Compétences privilégiées : *acrobaties ; amusement ; art ; baratin ; dressage ; jeu ; technologie*

Vivre au vert

jour et nuit

Les Nains de Jardin sont des créatures nocturnes. La journée, ils restent généralement immobiles dans la posture qu'a figé leur moule. Trop d'humains circulent des rues et les jardins des villes : le moindre mouvement de la part d'un nain de jardin serait immanquablement vu par un quidam, ce qui pourrait mettre en péril la Mission.

Les Nains de Jardin sortent donc à la faveur de la nuit, quand la ville est endormie et que seuls les animaux et les insectes parcourent le bitume et les espaces verts des citées. Alors, ils peuvent se livrer à leurs activités de petits défenseurs de la nature.

Remarquons tout de même que certaines missions obligent les nains à agir en plein jour. Inutile de préciser que ces missions sont les plus sensibles qui soient.

vie quotidienne

Quand ils ne sont pas en mission, les nains profitent de leurs jardins et des merveilles de la nature. Il n'est pas rare qu'ils entretiennent également les espaces vert de la commune, donnant ainsi un petit coup de pouce discret mais efficace aux employés municipaux.

Cependant, les nains de jardin savent aussi prendre du temps. Pour oublier le stress envahissant de la Menace, ils pratiquent plusieurs activités ludiques, tel que les sports de ballon ou de raquettes, les jeux de société ou tout simplement la sieste au hamac.

Précisons enfin que l'économie jardinaire repose sur le troc. On échange matière première (graines, fruits, engrais, minéraux) et services (tonte, arrosage, cueillette, transport). Certains nains sont même réputés être de sérieux négociateurs...

la société jardinaine

Les nains de jardins sont (pour la plupart...) des individus consciencieux et organisés. Leur société est hiérarchisée et contrairement à celles des humains, elle tourne plutôt bien.

✕ L'individu

Tout nain de jardin appartient à un jardinet (bien qu'il soit possible qu'un jardinet ne comporte qu'un seul nain – ce qui reste exceptionnel). Généralement, il s'agit du jardin de son propriétaire, celui où Dame Blanche est venu lui donner la vie. En de rares occasions, un nain change de jardinet : quand son propriétaire déménage (et encore, le jardinet change d'adresse mais reste entité) ou quand le propriétaire cède un nain de jardin (ce qui est plutôt rare, compte tenu de l'attachement étrange qu'on les humains pour les petites statuettes de plâtre).

Les archives jardinaines de certaines villes mentionnent parfois l'existence de nains rebelles ayant quitter la société pour d'obscures raisons. Certains continuent d'agir contre la menace, parfois en utilisant des méthodes extrêmes désapprouvées par le Conseil des Jardins. D'autres se désintéressent complètement de la Mission et de la Menace. Et, parfois, la rumeur court que quelques éléments parmi les plus ambigus feraient office d'agent double pour la Menace.

Bien sûr, les nains de jardin qui ont succombé à la souillure n'ont aucune place dans la société jardinaine et sont considérés comme faisant parti de la Menace.

✕ Les Jardinets

Le Jardinet est l'élément de base de la société jardinaine. Il regroupe les nains d'un même jardin. Il est une coutume dans la société jardinaine d'attribuer un non à chaque Jardinet de la ville. Parmi quelques noms courants, citons les *Nains domptables*, les *Nains corruptibles*, les *Nains portequoi* ou bien encore les *Nains fernaux*.

Chaque jardinet constitue également un groupe d'action et se voit ainsi confier des missions par le Conseil de Jardins. Il n'est pas rare que les Jardinets se livrent une compétition amicale ; les jardinets les plus méritants héritent des missions les plus prestigieuses et de la reconnaissance de toute la société jardinaine. Enfin, vous l'aurez compris, les personnages d'un groupe de joueurs de Nains & Jardins forment un Jardinet.

✕ **Les Quartiers**

Urbainement parlant (hum, hum... cet adverbe existe-t-il vraiment ?), une Ville est divisée en Quartiers. Un Quartier regroupe plusieurs pâtés de maisons et leurs jardins donc, par extension, plusieurs Jardinets.

Les représentants d'un Quartier se réunissent pour parler des affaires courantes, mais ces réunions n'ont rien de formelles. Elles sont plus l'occasion de faire une bonne bouffe que de vraiment parler des problèmes de voisinages, sauf quand l'ombre de la Menace plane sur le Quartier. Là, la détente n'est pas de mise et les discussions se font à bâtons rompus.

✕ **La Ville**

Les frontières de la ville, ou plutôt de l'agglomération (les zones péri-urbaines, notamment les zones industrielles, constituent souvent le cœur de la Menace), délimitent le champ d'action des nains de jardin, la zone dans laquelle ils doivent combattre la Menace. Non pas que la Menace soit faible dans les forêts et les campagnes, mais à l'extérieur des zones urbanisées, Dame Blanche et ses alliés disposent de forces plus adaptées. A chacun son rôle et sa chasse-gardé, et la Menace n'a qu'à bien se tenir !

✕ **La Campagne**

La juridiction des nains s'arrêtent aux frontières de la ville. Les campagnes environnantes sont le territoire d'autres créatures, qui sont, elles-aussi, investies par la Mission. Exceptionnellement, un Jardinnet peut se voir confier une mission dite "rurale" qui se fait alors en collaboration avec les forces campagnardes et forestières.

✕ **Et au delà ?**

Il est assez exceptionnel que les nains d'une ville aient affaire à leur frères d'une autre ville. Chaque nain de jardin combat la Menace à son échelle, au sein de sa ville. Les contacts avec la campagne ne sont pas inexistant car certaines missions nécessitent une coordination des forces urbaines et rurales.

l'entreprain

L'*entreprain* est le secret le mieux gardé des nains de jardin. Ils appellent ainsi leur espace de vie secondaire et privé. C'est un réseau de tunnels et de cavités, naturelles ou artificielles - certains bricolo sont de véritables artistes-spéléologues - intercalé entre les réseaux souterrains urbains (égouts, métropolitain, conduites d'eau, de gaz, d'électricité).

Les nains y ont aménagé leur propre ville, à leur taille. On y trouve des jardins sous-terrain (décorés de massifs de champignons) des habitations et des boutiques (outils et produits pour le jardinage). Les sous-sols de chaque ville abritent un *entreprain* et chaque *entreprain* constitue une petite « ville sous la ville », réservée aux nains de jardin et à leurs alliés (rongeurs, insectes). Les *bricolo* y ont leurs ateliers, les *dévo* leurs temples, les *écolo* leurs fermes, les *escro* leurs planques, les *mago* leurs études, les *martio* leurs dojo et les *rigolos* leurs scènes.

Jardinets et Quartiers sont tous reliés par l'*entreprain* qui fait également office réseau de communication et de transport. C'est le meilleur moyen, pour les nains en mission d'aller d'un point A à un point B, sans risquer d'être vu par les humains. Dans les villes de taille importante, certains tunnels sont de véritables chemins de fer. Les taupes sont ravies de servir de locomotives aux wagons bricolo contre de la nourriture et un coin douillet pour dormir. Les tunnels sont éclairés par des réverbères dont les globes de verre soufflé accueillent des fragments de roches lumineuses.

L'*entreprain* à plusieurs points d'entrée situés à la surface. D'apparence anodine, ces passages sont astucieusement cachés aux yeux des curieux. Au fond d'un terrier abandonné ou caché derrière un buisson de ronces sauvages, l'*entreprain* n'existe que pour ses habitants.

le Conseil des Jardins

L'action des nains de jardin dans leur lutte contre la Menace est coordonnée par un organisme qui réunit les représentants les plus dévoués à la cause de la Dame Blanche, le Conseil des Jardins.

✕ **composition**

Le nombre de conseillers n'est pas soumis à une règle précise, chaque ville s'organise comme elle l'entends, en fonction de sa taille, de sa population et de l'activité de la Menace. Un Président est élu (tous les ans ou tous les deux ans).

L'accession au statut de Conseiller des Jardins se fait généralement au mérite. Y siègent les nains et les naines qui ont fait preuve de la plus grande loyauté envers la Dame Blanche et du plus grand dévouement envers la Mission. Le Conseil choisi lui-même ses nouveaux membres.

✕ **rôle**

Le Conseil des Jardins définit les missions et les jardinets qui doivent les remplir. Ils ont toute autorité en la matière et leur choix sont rarement contestés. Dans cette tâche délicate, ils sont épaulés par les Cellules dont ils tirent des recommandations, et des avertissements avisés.

✕ **moyens**

Des humains, les nains de jardin ont su extraire le meilleur, leur technologie. Ainsi, le Conseils des Jardins disposent aujourd'hui d'un matériel informatique de récupération dernier cri qui bénéficie d'un connexion Internet (parfois officielle, parfois officieuse) et des dernières inventions en matière de périphériques (rien de telle qu'une bonne grosse imprimante laser pour imprimer des tracts de sensibilisation à la protection de l'environnement !).

✕ **assemblées**

Le Conseil des Jardins tient ses principales réunions, quatre fois par an, aux équinoxes de printemps et d'automne et aux solstices d'été et d'hiver. Des réunions extraordinaires sont souvent organisés pour faire face aux problèmes urbains urgents.

Remarquons que ces assemblées sont, sauf arrêté spécial, publique, c'est à dire que tout nain de jardin de la ville peut y assister.

les Cellules

Les Cellules sont des petits groupes qui assurent le lien entre le Conseil des Jardins et les Jardinets. Elles transmettent les ordres de missions au intéressés et font remonter les rapport de missions au Conseil des Jardins.

Vous remarquerez sans doute qu'elles portent des noms un peu pompeux, mais les nains de jardin aiment bien se la jouer « services secrets ». C'est pas parce qu'on mesure trente centimètres et qu'on sent le vernis frelaté qu'on a pas le droit de rêver un peu...

✕ **Cellule Infrastructures & Logistique**

Comme son nom l'indique, la « CIL » gère toutes les infrastructures jardinaines, qui se situent pour la plupart dans l'entrejardin, ainsi que tous les moyens logistiques disponibles : voirie, matériel informatique, etc.

La plupart de ses responsables sont des bricolo et on y trouve fréquemment quelques dévo.

✕ **Cellule Contrôle & Surveillance**

La « CCS » a pour mission de contrôler l'activité des sites à risques : de l'usine qui rejette ses déchets dans le lit d'une rivière à l'individu qui a pour fâcheuse habitude de jeter négligemment ses détritrus sur la chaussée. Ses agents rédigent des rapports, établissent des statiques et préparent des plans d'action.

Beaucoup d'écolo et de rigolo travaillent dans cette section.

✕ **Cellule Prévention & Communication**

La « CCP » est en charge des médias et de la « propagande verte ». La communication passe par tous les moyens à disposition des nains de jardins (affichages publics, tracts, sites internet, émissions radiophoniques pirates, etc, etc.). Ses membres essayent de sensibiliser tous les publics, des enfants aux petits vieux.

Cette cellule est la plus hétéroclite : mago, dévo, écolo, rigolo, ...

✕ **Cellule Action & Répression**

La « CAR » est la cellule d'intervention aux ordres du Conseil des Jardins. ses missions passent par les opérations de nettoyages des zones polluées aux sabotages industriels.

Cette cellule est principalement composée de martio, d'écolo et d'escro.

Façonner le plâtre

Vous trouverez dans ce chapitre tout ce qui est nécessaire pour créer, étape par étape, votre nain (ou votre naine) de jardin. Pour cela, munissez-vous d'une version imprimée ou photocopiée de la feuille de personnage *Nains & Jardins*, d'un crayon à papier et d'une gomme.

lère étape : identité

Le moulage du plâtre n'est pas une science exacte et les moules à nains de jardin sont nombreux. Aussi, chaque nain est unique, d'apparence, et de caractère.

✕ **Sexe**

Même si les nains sont plus représentés que les naines dans les jardins de toutes les banlieues civilisées, les représentantes du beau sexe ne sont pas pour autant absentes des pelouses.

✕ **Age**

Fort du plâtre et de la magie qui les constituent, les nains de jardins se souffrent pas du passage du temps. Ils gardent donc toujours l'apparence qui leur a été donné par le moule où ils ont été fabriqué. On distingue sept catégorie de moules et autant de tranches d'âge : imberbe, poil au menton, bouc, barbichette, barbiche, barbe et longue barbe

✕ **Apparence**

Décrivez son allure, c'est à dire sa taille (généralement comprise entre vingt et quarante centimètre), sa silhouette (gros, maigre, élancé, large), la couleur de ses cheveux (brun, châtain, roux, blonds, colorés), de ses yeux et de sa peau (les peintures utilisées sont nombreuses), ses signes distinctifs (lunettes, marque de naissance, grains de beauté, tâches de rousseur, chauve etc.) et son style vestimentaire (la tenue classique est pantalon, gilet et chapeau pointu).

α **Caractère**

Déterminez son caractère (timide, grognon, tatillon, étourdi, bavard), puis ses grandes qualités (généreux, patient, courageux) et ses vilains défauts (peureux, paresseux, gourmand).

5° **Goûts**

Définissez ses goûts : qu'aime-t-il (les oiseaux, le chocolat, la mer) ? Que déteste-t'il (les salsifis, l'école, le bruit des moteurs) ? De quoi a-t-il peur (des chiens, du noir, des enfants) ? De quoi rêve-t-il (de vivre à la campagne, de ville sans camions, d'un bassin privé d'eau pure) ?

6° **Motivations**

Précisez ces objectifs, ses motivations. Qu'a-t-il envie de faire ? Quels sont ses rêves ? Que cherche-t-il à prouver ou, peut-être, que cherche-t-il à trouver ?

2ème étape : choix du Clan

Le choix du Clan est une étape déterminante car il va définir les aptitudes du personnage, son rôle dans le jardinet et ses dispositions par rapport à la Mission.

Les sept clans nains sont : le clan des **bricolo**, le clan des **rigolo**, le clan des **écolo**, le clan des **martio**, le clan des **escro**, le clan des **dévo** et le clan des **mag**. Les clans sont décrits dans le chapitre correspondant.

3ème étape : caractéristiques

7 caractéristiques définissent les aptitudes d'un personnage : la **force**, la **solidité**, l'**agilité**, la **dextérité**, l'**intelligence**, la **raison** et la **présence**. Elles sont mesurées sur une échelle valeur, de 1 à 7.

α **Valeur**

Les caractéristiques sont mesurées sur une échelle de 1 à 7. Un score de « 1 » représente une caractéristique minimale : le personnage est à peine capable de porter un livre. Un score de « 7 » correspond à la force d'un homme moyen.

⌘ A la création

Plusieurs méthodes permettent de déterminer les valeurs des caractéristiques d'un personnage.

méthode n°1

Pour chaque caractéristique, le joueur lance 2d6 et lui attribut le score de l'un des deux dés.
ex : pour la caractéristique force, le joueur lance 2d6, il obtient « 2 » et « 5 ». il décide que son personnage aura une force de 5.

méthode n°2

Le joueur lance 9d6, il retire deux résultats de son choix et répartit ensuite les scores entre les 7 caractéristiques de son personnage.

ex : le joueur lance 9d6 et obtient « 1 », « 5 », « 4 », « 6 », « 2 », « 1 », « 2 », « 5 », « 3 », il écarte les deux « 1 » et répartit les score restant dans ses caractéristiques.

méthode n°3

Le joueur répartit un total de 26 points entre les 7 caractéristiques de son personnages, avec un maximum de 6.

⌘ Caractéristique supérieure

Un lecteur attentif n'aura pas laissé échapper que l'échelle de valeur va jusqu'à 7 alors les méthodes de création n'autorisent qu'un maximum de 6.

En fait, l'appartenance à un Clan octroie un bonus de 1 point dans une caractéristique, bonus qui peut permettre d'atteindre un score de 7.

Caractéristique supérieure	
<i>Clan</i>	<i>Caractéristique +1</i>
bricolo	dextérité
écolo	solidité
escro	agilité
dévo	raison
mago	intelligence
martio	force
rigolo	présence

4ème étape : compétences

Le système de jeu de Nains & Jardins distingue deux types de compétences, les compétences privilégiées et les compétences non-privilégiées (ok, les dénominations ne sont pas très originales, mais bon...). Chaque clan nain de jardin dispose d'un jeu de 7 compétences qui correspondent à ses activités de prédilection, ce sont ses compétences privilégiées. Toutes les autres compétences sont des compétences non-privilégiées.

⌘ **Compétences privilégiées**

A la création, le joueur dispose de 25 niveaux à répartir dans les 7 compétences privilégiées de son personnage. Toutes les compétences privilégiées d'un personnage doivent au minimum être au niveau 1. Le niveau maximum étant, à la création du personnage, selon le clan choisi, le niveau 5.

Par la suite, les compétences privilégiées pourront être développées à moindre coût, à l'aide de l'expérience et des points de jardin.

⌘ **Compétences non-privilégiées**

A la création, le joueur dispose de 15 niveaux à répartir dans toutes les autres compétences de son personnage. Le niveau maximal à la création est le niveau 3. Ces points ne peuvent en aucun cas être investis dans les compétences privilégiées !

Par la suite, les compétences non-privilégiées pourront être développées à l'aide de l'expérience et des points de jardin, cependant le coût d'augmentation demeure plus important que celui des compétences privilégiées.

⌘ **Niveaux de compétences**

Toutes les compétences sont indexées sur 8 niveaux, du niveau 0, le niveau minimal au niveau 7, le niveau maximal.

Niveaux de compétences	
<i>niveau</i>	<i>équivalence</i>
0	profane
1	débutant
2	pratiquant
3	compétent

Niveaux de compétences	
4	confirmé
5	spécialiste
6	expert
7*	maître

* : seul une compétence privilégiée peut atteindre le niveau 7

⌘ Liste des compétences

A

Acrobatie : ça sert à : sauter, grimper, rouler-bouler, amortir une chute

Alphabétisation : ça sert à lire, écrire le jardinain et les langues des humaines

Amusement : ça sert à jongler, raconter des histoires, faire rire

Art : ça sert à dessiner, peindre, sculpter

Astronomie : ça sert à reconnaître les étoiles, s'orienter

B

Bagarre : ça sert à se battre à mains nues ou avec une arme en main

Baratin : ça sert à convaincre, séduire, négocier

Botanique : ça sert à connaître les arbres, les plantes et les fleurs

C

Camouflage : ça sert à se dissimuler soi ou autrui, au regard des autres

Capture : ça sert à filer, pister, poser des pièges

Construction : ça sert à fabriquer, ériger, mouler

D

Destruction : ça sert à casser, démolir, écrouler, faire exploser

Discrétion : ça sert à se déplacer sans faire de bruits

Divination : ça sert à prédire l'avenir

Dressage : ça sert à charmer, élever, monter les animaux

E

Entomologie : ça sert à connaître les insectes

Escamotage : ça sert à dérober, cacher des petits objets

Évaluation : ça sert à mesurer tout et n'importe quoi : distance, temps, brins d'herbe

Excavation : ça sert à faire des tunnels, aménager des grottes

F

Fuite : ça sert à prendre la poudre d'escampette

H

Herboristerie : ça sert à préparer des médicaux, poisons, drogues végétaux

Histoire : ça sert à connaître le passé, des nains de jardin et des humains

I

Invention : ça sert à innover, créer, bricoler

J

Jardinage : ça sert à entretenir les espaces verts

Jeu : ça sert à pratiquer des activités ludiques

M

Magie Blanche : ça sert à pratiquer de la Magie Blanche

Magie Grise : ça sert à pratiquer de la Magie Grise

Magie Verte : ça sert à pratiquer de la Magie Verte

Menace : ça sert à connaître les ennemis de la Mission

O

Orientation : ça sert à se repérer en ville, ou sous terre

R

Réparation : ça sert à coller, Bricoler tout et n'importe quoi

S

Soin des animaux : ça sert à soigner, guérir les animaux

Sport : ça sert à pratiquer tous les sports de ballons, de raquettes, etc.

T

Technologie : ça sert à connaître et utiliser les machines des humains

Tir : ça sert à lancer, jeter des trucs

Z

Zoologie : ça sert à connaître les animaux

5ème étape : scores secondaires

✕ **Points de plâtre**

Les Points de Plâtre sont le capital santé – aucun lien avec une quelconque assurance vie – d'un nain de jardin. Plus il subit des agressions physiques, plus ce capital diminue.

La dénomination de points de plâtre n'est utilisé que pour les nains de jardins. Les autres créatures se voient affublées de « points de vie », une formulation qui est, vous en conviendrez, beaucoup moins originale...

Points de Plâtre	
<i>Solidité</i>	<i>Points de Plâtre</i>
1	8
2	11
3	14
4	17
5	20
6	23
7	26

✕ **Modificateur aux dommages**

Modificateur aux dommages	
<i>Force</i>	<i>modificateur</i>
1	-2
2	-1
3	0
4	0
5	+1
6	+1
7	+2

Plus un personnage est costaud, plus il frappe fort. Voilà, que dire de plus, le tableau parle de lui-même...

✕ Points de Souillure

Un nain de jardin fraîchement démoulé débute la partie avec 0 point de Souillure. Un chapitre est consacré à la Souillure plus loin dans ce magnifique ouvrage, mais vous doutez déjà que ce terme cache des choses bien désagréables...

6ème étape : possessions

Bon, votre nain de jardin est pratiquement terminé, l'étincelle de vie brille dans son corps de plâtre. Il reste à déterminer les petites choses qu'il trimballe partout avec lui. Ces objets dont il ne se sépare jamais, qu'ils soient utiles ou non.

Chaque personnage à droit à 3 objets : un truc, un bidule et un machin. Ce peut-être n'importe quoi, mais on va quand même donner quelques règles pour éviter les abus auxquels tout un chacun sera tenter de faire.

- truc, bidule et machin doivent être de taille raisonnable et transportable : pas de piano à queue, désolé pour les mélomanes...
- truc, bidule et machin ne peuvent pas être des objets inexistantes : pas de science-fiction ou de cyberpunk !
- truc, bidule et machine ne peuvent pas être des outils magiques : attention bien, les gros bills, je vous ai à l'oeil...

Objets autorisés : *flûte à bec, petit râteau, sac de graine, appeau à canard, fronde, lampe torche*

Objets interdits : *AK-47, machine à laver, scooter, tondeuse à gazon, encyclopédie en 12 volumes.*

Outils de jardin

introduction

Il est maintenant l'heure de causer un peu des règles. Pour commencer, je voudrais prévenir les vieux de la vieille et les « simulationistes » qu'ils vont rester sur leur faim : *Outils de jardin*, le moteur de règles de *Nains & Jardins* est un système plutôt simple, qui ne s'encombre pas d'édulcorants et qui n'attache pas d'importance à ce que l'on appelle pompeusement le réalisme et la cohérence. On joue des nains de jardin, ne l'oublions pas !

Il fait appel au bientôt célèbre « d7 » et repose sur les caractéristiques et les compétences des personnages, qui sont utilisées pour la résolution d'action. Ces actions peuvent mettre en scène un ou plusieurs personnages ; on retrouve les traditionnels échecs critiques ainsi que leurs pendants positifs, les actions d'éclat.

Quelques outils permettent de gérer les bonnes vieilles bagarres, les trucs qu'on se balance à la tête, les plaies, les bosses et les soins. Enfin, pour boucler notre inventaire, il a disposition quelques petites choses sur la Magie et la Souillure.

le temps

Comme d'habitude, en jeu de rôle, on a besoin de découper le temps en petites tranches pour s'y retrouver, notamment dans les bastons où est rapidement dépassé par l'action. Dans *Nains & Jardins*, on découpe l'action en tour, un tour dure 5 secondes, sauf si vous, Nain Pressario, en décidez autrement.

1 tour = 5 secondes

En un tour, un personnage a le temps de faire une action : sauter dans une flaque, lancer une tomate, faire une grimace, etc, etc. Cependant, Certaines actions peuvent prendre plusieurs tours (grimper à un mur)

1 tour = 1 action

le d7

✕ **7 faces ?**

Oui, vous avez bien lu, ce n'est pas une erreur de frappe : pour résoudre les actions, *Outils de Jardin* fait appel à un dé à sept faces. Mais rassurez-vous (j'entends d'ici les oubliés de la géométrie paniquer...), cette dénomination est une astuce car, physiquement parlant, c'est un dé à huit faces qui est utilisé.

Pour les faces numérotées de « 1 » à « 7 », pas d'originalités, elles remplissent leur fonction numéraire. La face « 8 » joue, quand à elle, un rôle bien particulier. A chaque fois qu'un joueur tire un « 8 » sur son d7 (vous verrez, on s'y fait...), il gagne un « Marqueur Dame Blanche » (comptabilisez les marqueurs sur votre feuille de personnage ou bien, utilisez des jetons). Il relance alors le d7 pour obtenir un score de « 1 » à « 7 ». Tant qu'il obtient un « 8 », il gagne un nouveau « Marqueur Dame Blanche » et relance, jusqu'à obtenir un score entre « 1 » et « 7 ».

Exemple : Thibault lance son d7 pour résoudre l'action entreprise par son personnage. Il obtient un « 8 ». Il gagne un Marqueur Dame Blanche et il relance son d7. Il tire à nouveau un « 8 ». Il gagne un nouveau Marqueur Dame Blanche et il relance son d7. Cette fois, il tire un « 5 ». Le score du dé pour son action est donc 5 et son nain de jardin a gagné deux Marqueurs Dame Blanche.

✕ **rôle**

Le d7 traduit le facteur aléatoire inhérent à toute action dans *Nains & Jardins*. Il intervient dans chaque résolution d'action et venant s'ajouter à la caractéristique, à la compétence ou à la difficulté mise en scène.

✕ **« 1 » & échec critique**

Quand un joueur obtient un « 1 » sur son d7, il risque l'échec critique. Il doit alors se saisir de son fidèle d7, annoncer un chiffre entre « 1 » et « 7 » et lancer le dé. Si le dé donne le score que le joueur avait annoncé, c'est un échec critique. Dans le cas contraire, il calcule sa valeur d'action normalement, avec un score au dé de « 1 »

Les conséquences d'un échec critique sont laissés à l'appréciation du Nain Pressario : elles peuvent être comiques, embarrassantes, dangereuses, etc.

Exemple : Thibault a obtenu un « 1 » à son action. Il va relancer son d7 pour déterminer s'il y a échec critique ou non. Il annonce : « pas un 4, pas un 4 ! » et lance... le d7 indique un « 4 », pas de bol, c'est un échec critique.

Les éventuels « 8 » obtenus au d7 lors de la détermination d'un échec critique sont autant de Marqueurs Gris que le Nain Pressario ajoute à son compteur.

« 7 » & action d'éclat

Quand un joueur obtient un « 7 » sur son d7, il peut faire une action d'éclat. Il doit alors attraper son loyal d7, annoncer un chiffre entre « 1 » et « 7 » et lancer le dé. Si le dé donne le chiffre que le joueur avait annoncé, c'est une action d'éclat. Dans le cas contraire, il calcule sa valeur d'action normalement, avec un score au dé de « 7 ».

Les conséquences d'une action d'éclat sont laissées à l'appréciation du Nain Pressario...

Exemple : Thibault a obtenu un « 7 » à son action. Il va relancer son d7 pour déterminer s'il y a action d'éclat ou non. Il annonce : « fais-moi un 6, fais-moi un 6 ! » et lance... le d7 indique un « 1 », ce n'est pas une action d'éclat.

Les éventuels « 8 » obtenus au d7 lors de la détermination d'une action d'éclat sont autant de Marqueurs Blancs que le Joueur ajoute à son compteur.

les actions

⌘ **définition**

Dans *Nains & Jardins*, toutes les actions sont dites d'opposition car elles mettent en scène deux entités, chacun représentée par sa valeur d'action. Dans la plupart des cas, la première entité sera un personnage, incarné par un joueur, et la deuxième entité (il peut s'agir d'un personnage non-joueur ou de la difficulté d'une action entreprise par la première entité) sera représentée par le Nain Pressario.

⌘ **valeur d'action**

La résolution d'action passe par le calcul des *valeurs d'action* (VA). Un personnage qui accomplit une action calcule sa VA comme suit :

$$VA = \text{caractéristique ou compétence} + d7$$

Comment savoir si c'est une caractéristique ou une compétence qu'il faut utiliser pour résoudre une action ? Bonne question ! La règle est simple : si vous n'arrivez pas à faire correspondre une compétence à l'action, utilisez la caractéristique la plus appropriée à la place, c'est tout...

Exemple : Pikmin veut casser en deux le manche de sa pioche (ne me demandez pas pourquoi...). Il n'y a pas de compétence pour ça (et puis quoi encore ?), hop, que cela ne tienne, on utilise la caractéristique force du personnage pour calculer la VA.

⌘ **difficulté**

Bien sûr, cette formule de calcul de la VA ne marche que pour les personnages, joueurs ou non-joueurs, qui sont dotés de caractéristiques et de compétences. Quand un personnage entreprend une action qui n'implique que lui, on attribue une difficulté à l'action.

$$VA = \text{modificateur de difficulté} + d7$$

Le tableau ci-dessous vous donne un aperçu des difficultés d'action. Comme pour les caractéristiques et les compétences, les difficultés d'action sont mesurées sur une échelle de 1 à 7, comme ça, pas de jaloux !

Échelle de difficulté		
<i>modificateur</i>	<i>difficulté</i>	<i>exemple</i>
1	facile	Sauter à la corde
2	simple	Sauter à la corde sur un pied
3	moyen	Sauter à la corde
4	délicat	Sauter à la corde, avec deux cordes
5	difficile	Sauter à la corde, avec deux cordes, sur un pied
6	ardue	Sauter à la corde, sur les mains
7	oulah !	Sauter à la corde, sur les mains, les yeux bandés

✕ résolution

Normalement, dans la plupart des actions, on se retrouve avec deux entités selon le schéma suivant :

VA personnage n° 1 contre VA personnage n°2
VA personnage contre VA difficulté d'action

Dans le premier cas (deux personnages), celui qui possède la plus grande valeur d'action remporte l'action. Dans le deuxième cas, si le joueur possède une plus grande valeur d'action que la difficulté d'action, il réussit l'action.

Exemple n°1 : Pikmin veut escalader le mur du jardin. Il a la compétence acrobaties au niveau 5. Il lance le d7 et obtient « 4 ». Sa VA est donc $5 + 4 = 9$. Le Nain Pressario estime la difficulté de l'escalade à 3 (moyen). Il lance le d7 et obtient « 4 ». Comme Pikmin obtient un Va supérieur à celle du mur (9 contre 7), l'action réussit, il escalade sans encombre.

Exemple n°2 : Pikmin dispute une partie d'échec avec son pote, Garrigue. Pikmin possède la compétence Jeu au niveau 4. Il lance et obtient « 3 » au dé, pour une VA de $4 + 3 = 7$. Garrigue possède la compétence Jeu au niveau 3. Il lance et obtient « 6 » au dé, pour une VA de $3 + 6 = 9$. Pikmin est battu !

⌘ **marge de réussite ou d'échec**

Si vous désirez apporter un peu de précision aux conséquences des actions, vous pouvez utiliser le système, optionnel, de marge. La marge sert à évaluer la réussite ou l'échec d'une action. Elle se calcule comme suit :

$$\text{marge} = \text{VA du personnage n}^{\circ}1 - \text{VA du personnage n}^{\circ}2$$

ou

$$\text{marge} = \text{Va du personnage} - \text{VA difficulté d'action}$$

Si la marge est positive, on parle de marge de réussite et si elle est négative on parle de marge d'échec. Plus une marge de réussite est grande, plus l'action est réussie et inversement, plus une marge d'échec est grande, plus l'action est ratée.

Exemple n° 1 : Pikmin et Garrigue font une bataille de grimaces. Le Nain Pressario a décidé que c'est la caractéristique Présence qui est utilisée. Pikmin a un score de 4 et il obtient « 6 » à son d7. Garrigue a une Présence de 3 et il obtient « 5 » à son d7. Pikmin remporte donc la joute (VA 10 contre VA 8) avec une marge de réussite de $10 - 8 = 2$. Une petite réussite donc, pas de quoi se vanter...

Exemple n° 2 : Pikmin veut sauter d'un toit à un autre. Pour cela, il utilise la compétence Acrobatie, qu'il possède au niveau 3. Le d7 donne un « 2 », pour une VA de $3 + 2 = 5$. Le Nain Pressario considère que les toits sont plutôt éloignés, il se décide donc pour un modificateur de difficulté de 5. Le d7 donne un « 6 », pour une VA de $5 + 6 = 11$. Pikmin échoue avec une marge d'échec de $5 - 11 = -6$. Aïe, la chute va être très douloureuse...

⌘ **VA identiques**

Que se passe-t-il si les VA sont identiques ? Et bien c'est au Nain Pressario de trancher. Si deux personnages sont concernés, l'action ne permet pas de les départager. Si un personnage est confronté à une difficulté, soit il réussit de justesse, soit il manque d'un cheveu...

combats

Qu'il s'agisse d'une bagarre ou d'un tir, un personnage ne peut effectuer qu'une action de combat par tour.

✕ Bagarre

Une bagarre met en scène des combattants (la plupart du temps deux, mais plus on est de fous, plus on rie...) qui utilisent leurs mains ou tout ce qu'elles sont susceptibles de tenir pour se taper dessus. Une bagarre est une action d'opposition qui implique la compétence du même nom, et ce, pour les deux combattants.

- Chaque bagarreur calcule sa VA (niveau de bagarre + d7)
- Le bagarreur qui obtient la meilleure VA touche son adversaire
- Les dommages infligés sont égaux à la marge de réussite + modificateur de force

Cas particulier : VA identiques

Si les protagonistes obtiennent une Va identique, cela signifie qu'ils se flanquent tous les deux un coup dont les dommages sont aléatoires : 1d7 + modificateur de force.

✕ Tir

Un tir met en scène un tireur et une cible (original, hein ?) mais la cible n'a pas de le droit à un jet de compétence ou de caractéristique. A la place, elle tout de même le droit à une difficulté en fonction des conditions de tir.

Difficulté d'une cible	
Type de cible	difficulté
Cible énorme (humain)	1
Cible moyenne (nain)	3
Cible minuscule (insecte)	5
Cible en mouvement (lent)	+ 1
Cible en mouvement (rapide)	+ 2
Portée courte	+ 0
Portée longue	+1
Conditions extérieures (visibilité, etc.)	+ 0 à + 3

Si le Score du Tireur est supérieur au Score de la Cible, pas de bol pour cette dernière, le projectile fait mouche. Les dommages sont déterminés par la différence entre la VA du tireur et celle de la cible, modulo l'éventuel modificateur de force du tireur et les bonus/malus que peut attribuer le Nain Pressario.

✕ **dommages**

Dans Nains & Jardins, les personnages risquent de se taper de dessus avec un peu tout et surtout n'importe quoi (râteau, pelle, légumes, fruits, ...) donc, pour faire simple, on admet que toutes les armes sont à peu près aussi dangereuses.

Dans tous les cas, les dommages sont modifiés par le bonus/malus de force du combattant. Le Nain Pressario peut ajouter un bonus aux dégâts si l'arme employée est vraiment impressionnante (tondeuse...).

blessures

✕ **Pan ! Dans les dents !**

Les Dommages encaissés par un nain de jardin sont retirés de son capital de Points de Plâtre (Points de Santé pour les non-nains de jardin).

✕ **Chutes**

Dommages des chutes	
<i>Hauteur</i>	<i>dommages</i>
Par tranche de un mètre de chute	1d7

Oui, les dégâts d'une chute sont hautement aléatoires, et alors ? Qui n'a jamais vu tomber un truc qui aurait du se briser et qui n'a même pas eu une égratignure ? Le Nain Pressario est libre d'ajouter un modificateur en fonction de la surface de chute (-2 aux dommages pour une chute dans l'herbe, par exemple).

✕ **Même pas mal...**

A moins que vous ne soyez un Nain Pressario particulièrement retord, sans coeur, sans pitié et sans additifs, les blessures n'occasionnent pas de pénalités aux blessés (*Nains & Jardins* est un jeu sympa, personne n'osera dire le contraire !). Les nains de jardin se contentent de perdre quelques éclats de plâtre bon marché, les oiseaux quelques plumes, etc.

✕ **Plus de Points de Plâtre !**

En ce qui concerne les personnages joueurs (et les nains de jardin en général) : et bien comme on dit : « Oups... je crois qu'il est cassé... ».

soins

✕ **C'est grave docteur ?**

Généralement, un peu plâtre en poudre, d'eau et une truelle suffisent à réparer les dommages. L'amour propre est souvent la partie du nain de jardin qui souffre le plus quand il lui manque un morceau...

✕ **Magie Blanche**

La Magie octroyée par Dame Blanche reste la manière la plus efficace d'oublier les tracasseries physiques de la condition de nain de jardin. La plupart des dévotionnaires connaissent au moins un sortilège pour soigner les blessures les plus courantes. Les plus puissants d'entre-eux ont même la possibilité de reconstruire un nain de jardin réduit à l'état de miettes.

✕ **Et avec de la glu ?**

Quand un nain de jardin est cassé, c'est un problème, mais rassurez-vous. *Nains & Jardins* est un jeu sympa (vous l'avais-je déjà dit ?). Un nain de jardin cassé peut éventuellement être réparé. Pour cela, ses compagnons de Jardinets doivent récupérer tous ses morceaux.

Si, de par hasard, des morceaux sont oubliés ou perdus (peut-être volontairement : il a des joueurs qui ont un drôle sens de l'humour...), et bien, de deux choses l'une.

- Soit les morceaux faisant défaut ne constituent pas un trop gros morceau du nain : alors, un recollage magique est possible, avec les séquelles propres aux bouts manquants (look d'enfer garanti !).

- Soit les morceaux manquants représentent une trop grosse part du nain cassé : à ce moment, le recollage magique est impossible. « Repose En Pièces » comme on a coutume de dire chez les nains de jardin...

Souillure

La Souillure est le mal insidieux et contagieux distillé par la Menace. Malheureusement pour le peuple des jardins, il n'est pas à l'abri de sa perfidie.

✕ **gagner de la Souillure**

Il y a plusieurs manières, pour un nain de jardin, d'être atteint par la Souillure :

- être la cible d'un sort de Magie Grise
- évoluer au coeur d'une zone de nature contaminée par la Souillure
- être blessé par une créature de la Menace, elle-même porteuse de la Souillure

Le degré de Souillure d'un être ou d'un lieu se mesure en Points de Souillure et, pour changer, ses points sont placés sur une échelle de 1 à 7.

✕ **perdre de la Souillure**

Vous vous en doutez, il est beaucoup plus délicat de purger la souillure que d'en être imprégné. C'est même pratiquement impossible. Dame Blanche accorde parfois sa bénédiction à un nain de jardin dévoué, lui ôtant par là une partie ou tout de sa Souillure. Certains dévo très puissants disposent d'un sort qui permet de purger la Souillure, mais au risque de se trouver eux-mêmes souillés. Reste la solution de la cure thermale dans le bassin de montagne d'une source particulièrement pure, mais l'occasion ne présente que trop rarement pour le nain de jardin confiné dans sa ville.

✕ **être souillé**

Il ne fait pas bon être souillé, pour quoi que ce soit, y compris pour les nains de jardin. Voici les effets de la Souillure :

- au début de chaque aventure, chaque personnage qui possède des points de souillure doit lancer 1d7 et comparer le résultat à ses points de Souillure. Si le dé est supérieur ou égal aux points de Souillure, ça va. Dans le cas contraire, le personnage se voit affubler d'un malus de 1 à TOUS ses jets et ce, pendant toute la durée de l'aventure.
- Le nombre de points de Souillure est retranché au niveau de compétence de Magie Verte et Magie Blanche.
- Le Nain Pressario gardera à l'esprit les personnages les plus souillés et il ne manquera pas de faire tomber les Malédiction Grises sur leur nez plutôt que sur les autres.

⌘ **Nains Gris**

Quand un personnage totalise 7 points de Souillure, il est irrémédiablement perdu. Son essence magique est totalement souillée, l'emprise grise est trop forte et domine complètement le nain de jardin. Un tel personnage est retiré du jeu et vient grossir les rangs de la Menace. A moins que le joueur, particulièrement fourbe, s'arrange avec le Nain Pressario pour continuer à jouer, au sein du Jardinnet, un agent double qui oeuvre pour le compte de la menace mais chut ! ...

Bénédictions & Malédictions

✕ Marqueurs Blancs & Marqueurs Gris

Les personnages gagnent un Marqueur Blanc à chaque fois qu'ils obtiennent un « 8 » sur un d7 qu'ils lancent pour résoudre une action. Le Nain Pressario, lui, gagne un Marqueur Gris à chaque « 8 » qu'il obtient sur un d7 qui concerne une action impliquant un ou plusieurs personnages.

Dans tous les cas, un joueur ne peut pas cumuler plus de 7 Marqueurs Blancs et le Nain Pressario plus de 7 Marqueurs Gris.

✕ Bénédictions de Dame blanche

Quand un personnage totalise 7 Marqueurs Blancs, il reçoit une bénédiction de Dame Blanche. Cette bénédiction est utilisable à n'importe quel moment, durant la partie.

- annuler un échec critique
- transformer une réussite en action d'éclat
- obtenir une réussite automatique
- annuler les dommages d'une source (coup, chute)

✕ Malédictions de la Souillure

Quand le Nain Pressario totalise 7 Marqueurs Gris, il a alors la possibilité de recourir à une Malédiction de la Souillure.

- transformer la réussite d'un personnage joueur en échec
- transformer l'échec d'un personnage joueur en échec critique
- obtenir une réussite automatique
- annuler les dommages d'une source

Le Nain Pressario peut user des malédictions comme bon lui semble et s'il a envie de s'acharner sur le même personnage, il peut. C'est toute la perversion de la Souillure.

expérience

⌘ Progresser

Au fil des aventures qu'il va vivre, votre nain de jardin va apprendre des choses et faire des découvertes (sur les gens, les animaux, la ville, la Magie, la Menace, ...). C'est ce que l'on appelle l'expérience (je ne vous apprends rien là, hein ?)

En terme de jeu, elle est représentée par des points d'expérience, mais pour faire original, nous les appellerons « **points de jardins** » (abrégé « **pdj** »). Ces pdj sont attribués à la fin de chaque aventure par le Nain Pressario, en fonction des actions réalisés par les joueurs, leurs découvertes, leurs idées et la qualité de leur interprétation.

Les pdj sont ensuite utilisés pour développer les caractéristiques et les compétences du personnage, ainsi que pour apprendre de nouveaux sorts.

⌘ Attribuer des points des jardins

Le Nain Pressario attribue les pdj à l'issu du scénario. Pour l'aider de cette noble tâche (du point de vue des joueurs en tout cas...), voici une petite table :

Attribution des points de jardin	
<i>Expérience vécue</i>	<i>points</i>
Par scénario joué	3
Pour une bonne interprétation d'un nain de jardin	1
Par objectif du scénario atteint	1 à 3
Pour avoir fait rire / passer un bon moment	1 ou 2
Pour un jeu de mot vraiment pitoyable	1

Ces valeurs sont données à titre indicatif. Le NP est libre d'attribuer des points supplémentaires pour récompenser une idée particulièrement brillante, une interprétation mémorable ou une action héroïque. Il peut également pénaliser un comportement qu'il juge condamnable, comme une attitude contraire au respect de l'environnement. Veillez cependant à ne pas abuser de ces réductions !

Note : pour un scénario standard, les pdj attribués devraient s'échelonner entre 3 et 10.

α Utiliser les points de jardin

L'utilisation des pdj se fait entre deux scénarios. Le joueur peut augmenter d'un point et d'un seul, une caractéristique ou une compétence. En revanche, il peut appliquer cette augmentation d'un niveau à plusieurs compétences de son choix, dans la limite des points qu'il possède, bien sûr.

Dépenser tous ces points n'est pas obligatoire, le joueur peut choisir de garder tout ou partie de ses points d'une aventure à l'autre et ainsi les cumuler pour l'achat d'une progression d'un coût important.

Les nains de jardin qui possèdent des compétences de magie peuvent aussi apprendre de nouveaux sorts.

Augmentation de caractéristique	
Niveaux concernés	Coût en pdj
du niveau 1 au niveau 2	10
du niveau 2 au niveau 3	15
du niveau 3 au niveau 4	20
du niveau 4 au niveau 5	25
du niveau 5 au niveau 6	30
du niveau 6 au niveau 7*	35

*Note ** : Un Personnage ne peut posséder qu'une seule caractéristique au niveau 7. Cette caractéristique est déterminée par le Clan du personnage.

Augmentation de compétences privilégiées	
Niveaux concernés	Coût en pdj
Nouvelle compétence, au niveau 1	1
du niveau 1 au niveau 2	2
du niveau 2 au niveau 3	3
du niveau 3 au niveau 4	4
du niveau 4 au niveau 5	5
du niveau 5 au niveau 6	6
du niveau 6 au niveau 7	7

Augmentation de compétences non-privilégiées	
Niveaux concernés	Coût en pdj
Nouvelle compétence, au niveau 1	2
du niveau 1 au niveau 2	4
du niveau 2 au niveau 3	6
du niveau 3 au niveau 4	8
du niveau 4 au niveau 5	10
du niveau 5 au niveau 6	12
du niveau 6 au niveau 7	14

Exemple : Thibault voudrait que Pikmin augmente sa compétence Zoologie, une compétence non-privilégiée. Son niveau actuel est 4. Selon le tableau, il doit dépenser 10 points de jardins pour passer au niveau 5.

Apprentissage de sorts	
Magie	Coût en pdj
nouveau sort de Magie Blanche	3
nouveau sort de Magie Verte	3
nouveau sort de Magie Grise	5

Remarque : le Nain Pressario peut décider d'augmenter le coût d'apprentissage d'un sort s'il estime que ce dernier est un sort rare ou ancien.

Magie, Magie !

Comment qu'on fait ?

Pour pouvoir utiliser la Magie (Verte, Blanche ou Grise), un personnage doit posséder compétence correspondante : Magie Verte ; Magie Blanche ; Magie Grise.

La pratique de la Magie Verte est liée à la caractéristique Intelligence, celle de la Magie Blanche est liée à la Raison. Quand à la pratique de la Magie Grise, elle est liée aux points de Souillure.

N'importe quel personnage qui possède au moins un niveau dans une compétence de Magie peut apprendre des sorts de la Magie correspondante.

Les sorts sont classés en niveaux, échelonnés de 1 à 7. Pour maîtriser un sort de niveau X, il faut posséder au moins le niveau X dans la compétence de Magie appropriée.

✕ **définition d'un sort**

Qu'il soit Vert, Blanc ou Gris un sort est défini de la même façon.

- Nom du Sort (certains sorts portent plusieurs noms)
- Difficulté d'incantation (entre 1 et 7)
- Description des effets (durée, portée, cible, etc.)

✕ **cycle**

L'utilisation de la Magie demande de l'énergie. C'est un exercice fatiguant, c'est pourquoi le nombre de sorts que peut lancer un Mage est limité. La périodicité d'utilisation est appelé cycle, avec la définition suivante :

cycle = période qui va d'un coucher du soleil au coucher de soleil suivant

Le nombre de sort que peut lancer un personnage par cycle est :

nombre de sorts / cycle = niveau de compétence de Magie

Magie Verte

La Magie Verte, également appelée Magie des Jardins, puise son essence dans les forces de la nature. L'eau, l'air, la terre, le feu et la vie sont les éléments que ses adeptes apprennent à connaître, à dompter et à manipuler pour lutter contre la Menace.

Les Mages Verts possèdent un lien particulier avec la nature, ils savent l'écouter et la comprendre et comptent au nombre de ses plus grands défenseurs.

Les nains de jardin du clan mago sont les principaux Mages Verts mais il sont loin d'être les seuls à utiliser la Magie Verte. D'autres entités (certains animaux, quelques plantes, ...) utilisent, consciemment ou pas, la Magie Verte. Certains humains en marge de la société tentent également de la palper et de la maîtriser.

Grimoire de Magie Verte

Voici quelques sorts de Magie Verte. Le Nain Pressario et les joueurs qui interprètent des nains du clan mago sont invités à compléter cette liste au gré de leur inspiration (pas toujours les mêmes qui bossent...)

Averse [variable]

Le Mage peut faire pleuvoir sur une surface équivalente à un jardin. La difficulté d'incantation dépend des conditions météorologiques (1 si les nuages sont abondants et gris, 7 si le ciel est bleu azur). L'averse persiste une quinzaine de minutes.

Brume [1]

Le sort fait se lever un brume sur une surface équivalente à un jardin. Dans cette zone, la visibilité est réduite à quelques mètres et le camouflage est favorisé (+2 niveau) pour les individus, pour les pièges, etc. La brume persiste environ une heure.

Caméléon [2]

Ce sort altère la couleur de la cible afin qu'elle se confonde avec son environnement. Quand il se déplace, la coloration change automatiquement pour s'adapter au décor. La cible gagne un bonus de 3 niveaux en camouflage. Le sort dure environ 1 heure.

Croissance animale [5]

Ce sort augmente la taille d'un animal de *niveau de compétence Magie Verte* x 10%. Les caractéristiques (poids, vitesse, force) de la cible augmentent proportionnellement. La durée de l'enchantement est d'environ 1 heure.

Croissance insectoïde [4]

Ce sort augmente la taille d'un insecte de *niveau de compétence Magie Verte* x 20%. Les caractéristiques (poids, vitesse, force) de la cible augmentent proportionnellement. La durée de l'enchantement est d'environ 1 heure.

Croissance végétale [3]

Ce sort augmente la taille d'un végétal de *niveau de compétence Magie Verte* x 10%. Les caractéristiques (nombre de branches, de fleurs) de la cible augmentent proportionnellement. La durée de l'enchantement est d'environ 1 heure.

Échelle de lierre [2]

Ce sort fait sortir de terre un plant de lierre qui grimpe alors le long d'un mur. L'échelle ainsi formée peut soutenir le poids d'un nain de jardin. Le lierre reste en place environ 1 heure, après quoi, il se flétrit et retombe.

Engrais Kivabien [1]

Ce sort enrichit, nutritivement parlant, un lopin de terre. Les végétaux qui y poussent seront alors plus vigoureux, plus épanouis. Il est conseillé de renouveler cet enchantement 1 à 2 fois par an.

Feuille morte [3]

La cible (nain, animal, objet) voit sa masse réduite au poids d'une feuille morte : sa vitesse de chute devient d'un incroyable lentueur et il ne peut en aucun cas subir les dégâts d'une chute. Ce sort ne fonctionne que pour les chutes, on ne peut pas l'utiliser pour porter es charges lourdes aisément.

Fossé [2]

Ce sort creuse un trou dans un sol meuble, d'environ 1 mètre de diamètre. Le fossé peut être utilisé pour enterrer quelque chose ou comme piège en le recouvrant de branchages et de feuilles.

Pattes d'araignée [4]

La cible de ce sort peut se déplacer sur toutes les surfaces, quelque soit leur inclinaison, aussi aisément qu'une araignée. Elle doit cependant utiliser tous ses membres pour se mouvoir et peut donc pas accomplir d'action complexe. La durée de ce sort est d'environ dix minutes.

Piège végétal [3]

Le Mage enchante un espace vert (maximum 2 mètres de rayon). Quiconque traverse cette zone se voit attaquer et immobiliser par la végétation. L'enchantement persiste jusqu'à la fin du cycle. Le ou les prisonniers peuvent tenter de se libérer avec une action de force (difficulté à l'appréciation du NP).

Pollen soporifique [2]

Le Mage souffle une poignée de pollen au visage d'une cible (humain, nain, animal). Cette dernière doit réussir une action de Raison, difficulté 4 ou sombrer dans un agréable sommeil pendant 1d7 heures.

Purification d'eau [1]

Ce sort permet de nettoyer une étendue d'eau de taille raisonnable. L'eau enchanté devient potable, mais ce sort de purge en aucun cas de la Souillure.

Tunnel [6]

Ce sort creuse un tunnel dans de la terre meuble. La Mage décide de sa profondeur, de sa largeur (max 1m), de sa longueur (max 20m). Le tunnel est permanent, à moins qu'un Mage utilise à nouveau le même sortilège pour reboucher un tunnel existant.

Racine farceuse [1]

Ce sort enchante la racine d'un arbre ou d'une plante. Cette racine tentera de faire tomber tous les bipèdes qui passe à proximité jusqu'au prochain cycle.

Sans traces [2]

Ce sort permet au Mage de ne laisser aucune trace de son passage dans un environnement naturel. La végétation facilitera même sa progression en s'écartant devant lui.

Salve d'épines [4]

Avec ce sort, le Mage peut enchanter une végétal à épines (un rosier, par exemple). Il peut alors projeter les épines de ce végétal sur une cible sa portée de vue. Les dégats sont de 1d7. Les épines repousseront au prochain cycle.

Soin animal [3]

Ce sort soigne les blessures physique d'un animal, lui restaurant 2d7 points de vie. Un animal ne peut recevoir qu'un soin magique par cycle. Un éventuel soin supplémentaire resterait sans effet.

Soin végétal [2]

Ce sort soigne les blessures physiques et les maladies communes d'un végétal. Un végétal ne peut recevoir qu'un soin magique par cycle. Un éventuel soin supplémentaire resterait sans effet.

Magie Blanche

La Magie Blanche est également appelée la Magie de la Dame Blanche car c'est elle elle qui l'offre à ses enfants, les nains de jardin. C'est une magie pacifique qui est principalement composée de sorts de protection, de bénédiction et de soin.

La Magie Blanche ne peut-être utilisée que par les nains de jardins et elle n'affectent qu'eux.

Grimoire de Magie Blanche

Petit soin [1]

Ce sort restaure 1d7 Points de plâtre à un nain de jardin. Ce gain ne permet en aucun cas à un personnage de dépasser son maximum de points de plâtre.

Inspiration [2]

Ce sort affecte 1d7 nains de jardin. Il leur confère un bonus de 1 à tous leurs jets pendant 1d7 tours. De plus, tous les « 8 » obtenus au d7 leur rapporte le double de Marqueurs Blancs.

Saut [2]

Ce sort confère à un nain de jardin la capacité d'effectuer des sauts dont l'envergure dépend de sa caractéristique force : hauteur maximale = Force x 1 mètres ; longueur maximale = force x 2 mètres. Le sort dure une quinzaine de minutes.

Agrandissement / Rapetissement [3]

Avec ce sort, le Mage peut agrandir ou diminuer un nain de jardin jusqu'à son niveau x 20%. Ses caractéristiques physique subissent elles-aussi la modification.

Sous-marnain [3]

Ce sort confère à un nain la possibilité de marcher sous l'eau. Il perd sa capacité de flottabilité car son corps est magiquement lesté. Ses déplacements sont soumis aux restrictions sous-marines. Le sort dure environ 1 heure.

Détection de la Souillure [4]

Ce sort transforme le Mage Blanc est véritable radar à souillure. Il devient capable de la sentir dans les 20 mètres autour de lui. Ce sort dure 3d7 minutes.

Force de géant [4]

Ce sort confère au nain de jardin ciblé une force extraordinaire. Son bonus aux dommages est de +3, il peut porter de lourdes charges et même démolir un mur de briques

avec ses poings.

Gros soin [5]

Ce sort restaure 3d7 Points de plâtres à un nain de jardin. Ce gain ne permet en aucun cas à un personnage de dépasser son maximum de points de plâtre.

Invisibilité [5]

La cible de sort devient invisible, elle ne peut-être vue par aucun humain, animal ou nain. Attention, ce sort ne supprime ni les odeurs, ni les bruits du nain invisible. L'enchantement persiste environ 1 heure.

Incassable [6]

Cette puissance bénédiction rend un nain de jardin indestructible. Il ne peut subir aucun dommage physique tant qu'il est sous le coup du sort, soit 1d7 heures.

Recollage divin [7]

Ce sortilège permet de redonner vie à un nain qui a été détruit. Pour qu'il fonctionne, il faut que toutes les morceaux du nain soit rassemblés. En raison de sa puissance considérable, le Mage Blanc ne peut lancer que ce sort durant le cycle.

Magie Grise

La Magie Grise est la magie de la Menace et de ses agents. C'est une magie corruptrice, polluante et dénaturante qui peut affecter les animaux, les végétaux aussi bien que les lieux et les humains.

Condamnée par les nains de jardin, la Magie Grise est la hantise des Mages Verts et Blancs qui la redoute mais parfois l'étudie afin de mieux la comprendre et mieux la combattre.

Grimoire de Magie Grise

Flétrissure [1]

Le végétal ciblé se racornit jusqu'à dépérir.

Croc-en-jambe [2]

Le bipède cible par ce sort doit effectuer un test d'agilité contre le niveau de compétence Magie Grise du lanceur. Si ce test est raté, la cible trébuche et s'étale de tout son long, ce qui peut éventuellement causer quelques dommages.

Fuite [3]

Ce sort perce un récipient (un vase, un conteneur, un pneu, etc.) avec les conséquences que cela peut entraîner.

Nuisance canine [3]

Ce sort affecte un quartier entier. Tous les chiens de ce quartier deviennent la proie d'un énervement et se mettent à aboyer. La nuisance persiste environ une heure.

Dégradation [4]

Ce sort permet de causer des dégâts superficiels et des dégradations (tâches, tags) à une structure comme un mur.

Passe-béton [7]

La cible de ce sort (obligatoire un agent de la Menace) acquiert la faculté de passer à travers tous les matériaux de fabrication humaine (béton, acier) pendant 3d7 minutes. Si à la fin du sort, elle se trouve dans un de ces matériaux, la cible y reste coincée.

Aventures

Synopsis

La signature de l'adjoint au Maire

Cette demande de subvention pour l'aménagement d'un espace vert en centre-ville doit absolument être signée par l'adjoint au maire. Malheureusement, ce dernier est retors et ne veut pas griffer le dossier. Il va falloir s'introduire à la Mairie et falsifier sa signature...

Les rats quittent les navire

Les habitants d'un quartier paisible ont signalé une recrudescence de rats dans leurs caves. Leur nombre ne cesse d'aller croissant et les dératisseurs ne comprennent pas d'où vient le fléau. Quelque chose se cache sûrement sous terre, entre les mailles de l'entrejardin...

Jeu de nains...

Les nains de deux jardins voisins ont complètement perdu la tête. Dès que la nuit est tombée, il se livrent une bataille hargneuse sans raison apparente. Sont-ils devenus fous ? Si l'on ne fait rien, les dégâts vont devenir désastreux et la secret du peuple des jardins sera en grand danger...

La bête

Toute la communauté jardinaire est secouée : un jardin a été retrouvé entièrement saccagé et tous ses nains ont été réduits en miettes. Le propriétaire n'a aucune explication. Le problème vient d'ailleurs, peut-être de cette ombre rampante que certains nains affirment avoir aperçu dans les parages...

Annexes

Références jardinaïnes

⌘ **Musique**

- « Mon nain de jardin », de Renaud (Album : Boucan d'enfer)

⌘ **Web**

- <http://www.univers-nature.com>
- <http://www.menj.com>
- <http://membres.lycos.fr/nain/>
- <http://www.nainternaute.com/>

Expressions jardinaïnes

« **une poignée de nains** »

C'est le salut rituel des nains de jardin qui sont en mission. Par ce signe des deux mains, un nain signale qui est actuellement en mission pour le Conseil des Jardins.

« **nains partout, la balle au centre** »

Le plus populaire des sports de jardin. Les nains organisent un grand tournoi, tous les quatre ans, qui réunit l'ensemble des équipes d'une région. Ce tournoi a lieu, en nocturne, à la limite de la ville, à l'écart des yeux humains.

« **jeu de nain, jeu de vilain** »

Expression qui n'est pas absolument pas utilisée par le peuple des jardins, mais plutôt par les agents de la Menace, qui s'en servent pour narguer les enfants de la Dame.

« **mettre le nain à la patte** »

Un rite de passage dans certains groupes nains. Il s'agit d'accrocher un nain à la patte d'un chien – gros et irritable de préférence – et de regarder comment l'intéressé sans sort.

Crédits

Auteur

[Antoine Bauza](#)

<http://toinito.free.fr>

antoine.bauza@free.fr

Couleurs

[Albertine Ralenti](#)

Typographies

[Junior & Stinky](#)

(<http://www.robotjohnny.com>)

[Kidprint](#)

[Palatino Linotype](#)

Logiciels

[OpenOffice](#)

(<http://www.openoffice.org>)