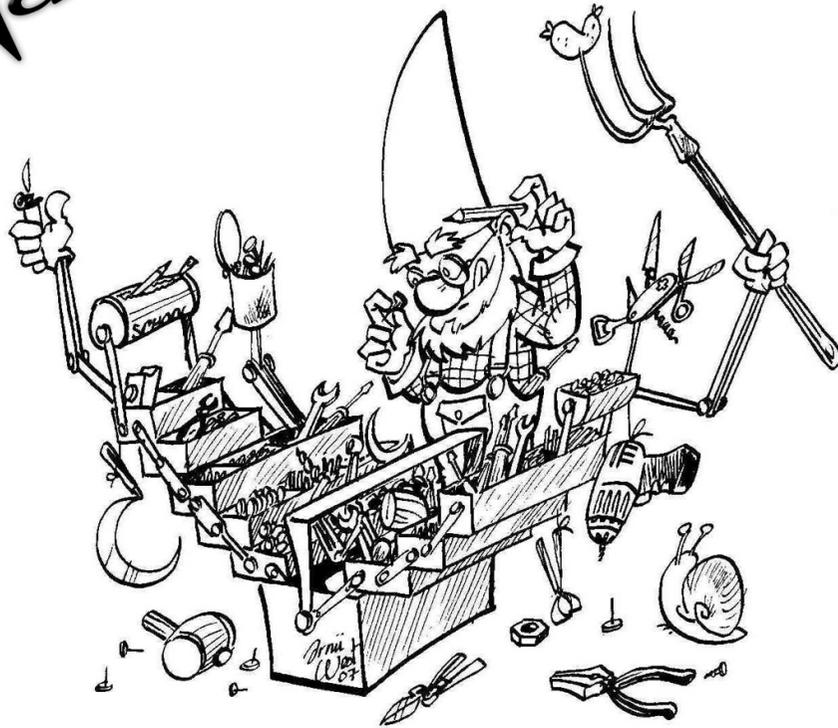


# Nains & Jardins



## Kit de Démonstration

### Crédits

Conception : Antoine Bauza

Développement et rédaction : Antoine Bauza, Cédric Chaillol

Scénario : Paul-Henri « Pitche » Verheve

Idées additionnelles : collectif Ballon-Taxi

Illustrations : Arnü West, Sylvain Soumille

Maquette : Cédric Chaillol

Relectures : collectif Ballon-Taxi, Eric Nieudan

Un jeu du collectif Ballon-Taxi, édité par Caravelle

 Éditions Caravelle



A dix-neuf heures précises, l'arroseur automatique qui trônait au milieu de la pelouse se déclencha et sa stridulation saccadée résonna dans le petit lotissement des Charmilles. Comme éveillé par cet appel, un autre lui répondit avec empressement à quelques pavillons de là, puis un troisième et un quatrième... En quelques secondes, tous les jardins du quartier furent nimbés d'une nuée tournoyante de gouttelettes que les rayons du soleil couchant faisaient resplendir comme des perles d'or liquide.

Après la chaude journée qui venait de s'écouler, la végétation bien ordonnée du numéro 14 de la l'impasse des Peupliers buvait cette fine averse avec avidité. L'eau cascada sur le beau vert des lauriers, les bégonias emplissaient leurs corolles avec gourmandise et les roses timides qui cachaient leur élégance dans le secret satiné de leurs boutons retrouvaient leur éclat et leur parfum.

Dans l'ombre d'un massif de tulipes, à quelques pas du sentier jalonné de galets qui sinuait entre les arbustes, une minuscule forme se tenait, immobile, les pieds dans une rigole de boue. L'eau tourbillonnait sur son couvre-chef, s'attardait dans ses sourcils broussailleux, contournait la proéminence de son nez et se perdait dans sa barbe. Figée comme une pierre, la petite chose attendait le signal.

Soudain, l'arroseur se tut. Sa tête métallique entraînée par son mouvement fit encore quelques tours sur elle-même... avant d'être portée à un mètre de hauteur au bout d'un tube télescopique. Elle oscilla à droite et à gauche, révélant la lentille de verre qui scrutait les environs, puis se dandina frénétiquement avant de disparaître dans le sol.

La voie était libre.

« C'est le grand soir, dit Pompigène en posant enfin sa brouette. »

Derrière lui, abandonnant la pose joviale d'inlassables gardiens du jardinet qu'ils affectaient pendant la journée, les habitants de la pelouse du numéro 14 étirèrent leurs bras, ajustèrent leurs pantalons bariolés et leurs bonnets pointus avant de filer à leurs postes en toute discrétion. Deux d'entre eux s'approchèrent de leur chef avec un regard déterminé qui n'avait rien à voir avec la mine niaise et avenante qu'ils étaient censés arborer.

« Maroufle, Taloche, vous savez que ce n'est pas un exercice. »

Les trois nains de jardin levèrent les yeux sur la palissade qui bordait leur territoire, sur les frondaisons des arbres qui marquaient la limite entre le quartier et le coeur de la ville. Plus loin encore brillaient les lumières des voies rapides et des immeubles.

« La Menace n'a qu'à bien se tenir, dit Taloche.

– Ils vont voir dans quel plâtre on est moulés, ajouta Maroufle. »

La petite équipe s'élança sur la pelouse humide, sautilla le long de l'allée gravillonnée, puis déboula dans la rue avant de se couler dans l'ombre d'un caniveau.

« Bien, dit Pompigène. Passez-moi la carte.

– Tu entends ce qu'on te dit, Maroufle, dit Taloche. Le temps presse.

– Quelle carte ?

– Mais celle que tu es allé chercher la semaine dernière dans les bureaux des Constructions Martinet !

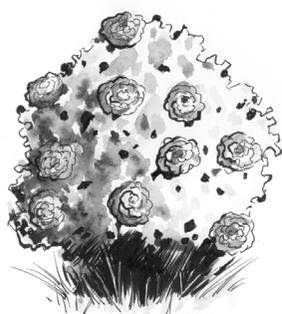
– Les constructions quoi ? »

Pompigène et Taloche se regardèrent, la barbe hérissée, et levèrent les yeux au ciel tandis que Maroufle semblait rapetisser à vue d'œil.

« Demande à Dame Blanche de veiller sur toi, dit Pompigène en poussant un Maroufle muet de honte devant lui.

– Pou... Pourquoi ça ? répondit Maroufle en osant un timide sourire.

– Parce que tu viens de te désigner comme éclaireur pour ce fameux raccourci par les égouts. »



## A propos de vos jardins...

Les nains de jardin... Vous connaissez tous ces kitchissimes créatures de plâtre au moulage approximatif et aux couleurs douteuses qui égaiant les pelouses de leur air enjoué. Qui n'a pas parmi ses proches l'un de ces esthètes soucieux de la bonne tenue de ses extérieurs qui laisse à ces petits personnages le soin de leur donner vie et bonne humeur ? Certains d'entre vous considèrent peut-être la relation attendrie entre les nains et leurs propriétaires avec un brin de condescendance, d'amusement ou de mépris. Oui, le passionné de nain de jardin passe ses fins de semaine à disposer au mieux ses compagnons miniatures, à les briquer, à leur parler parfois.

Et pourtant...

Combien d'entre vous pourraient imaginer que le salut de nos cités dépend de ces insignifiantes statuettes qui ratissent les feuilles mortes ou veillent sur les pivouines de Tante Clara ?

Oui, il existe un monde insoupçonné et mystérieux où fait rage une lutte invisible, un monde où les nains de jardin s'extirpent de leurs massifs fleuris à la faveur de la nuit et prennent les armes pour défendre la nature, leur nature, contre les assauts de la Menace et préserver les hommes de leurs propres mauvais penchants. Industries polluantes, nuisances sonores, corruption et phénomènes plus obscurs, autant de cibles, autant de périlleuses missions pour nos valeureux protecteurs.

Ne riez plus car le combat pour la sauvegarde de la planète a déjà commencé et il se joue devant votre porte, dans votre jardin, sur votre pelouse...

Maintenant que vous êtes dans la confiance, venez grossir les rangs du peuple de plâtre. Attrapez votre râteau et votre arrosoir et brandissez-les devant la Menace ! L'heure de partager le quotidien palpitant des petits serveurs de Dame Blanche a sonné grâce au jeu de rôle *Nains & Jardins*.



## Un univers urbain menacé

### La Ville

Mettant en scène le combat de valeureux nains de jardins contre les atteintes portées à l'environnement par l'inconséquence des hommes, le jeu de rôle *Nains & Jardins* situe son action en ville et dans ses environs, là où les méfaits de l'industrialisation, de la pollution et de la sur-consommation sont les plus flagrants. Pour les besoins de la première mission proposée dans ce kit, vous utiliserez une petite ville artificielle et éphémère mais le livre de jeu de *Nains & Jardins* vous proposera un chapitre complet vous permettant de construire rapidement un décor crédible, épique et mystérieux... basé sur votre propre cité.

### La Menace

Les nains de jardin mènent un combat contre la bêtise humaine, la paresse intellectuelle, l'abrutissement télévisuel, la dépendance technologique, l'inactivité, la corruption, l'avidité, la mauvaise foi, la vénalité... Autant de déviances qui ont inéluctablement mené l'humanité à mépriser la nature et à lui infliger sans retenue ses réseaux de canalisations, lignes à haute tension, autoroutes, centres commerciaux, usines chimiques polluantes, déforestations, gisements pétroliers, décimations massives...

Cet adversaire insidieux qui ronge notre environnement et compromet notre bien-être se nomme **la Menace**, terme jardinain qui englobe tous les aspects délétères des activités humaines à l'encontre de l'environnement.

## Un espoir

Considérant l'indifférence des hommes à l'égard de la progression de la Menace, il semblerait que notre planète soit condamnée à devenir une vaste poubelle. Pourtant, la bienfaitrice **Dame Blanche** a offert un espoir au monde en levant une armée aussi discrète qu'inattendue. Ses courageux nains de jardin livrent chaque nuit un combat sans merci aux sbires de la Menace, faisant directement face aux créatures corrompues par la Souillure qu'elle distille ou inspirant aux hommes des initiatives en faveur de la protection de la nature (tri sélectif, recyclage, créations d'espaces verts, protection d'espèces en danger, militantisme associatif...).

## Nains pour tous...

### Être de Plâtre

Interpréter un nain de jardin est une expérience déstabilisante, troublante, unique, nous en avons bien conscience. Les pratiquants du jeu de rôle et de simulation étant eux-mêmes des êtres complexes et tourmentés, nous vous fournissons ci-dessous quelques informations clés qui vous permettront de gérer au mieux cette délicate alchimie et de partir sereinement en mission pour Dame Blanche tout en respectant l'atmosphère exigeante et feutrée du jeu.

Vous savez à quoi ressemble un nain de jardin, inutile de le nier. Vous en avez obligatoirement croisé un, votre vieille tante, vos parents en ont peut-être quelques-uns à moins que votre propre pelouse ne soit le repaire d'une bande prête à faire front contre la Menace. Quoi qu'il en soit, nous ne nous attarderons pas sur toutes les nuances de l'apparence d'un nain de jardin (le livre est là pour ça). Bonnet, gros nez, joues roses, barbe, salopette, sabots, outils de jardin, vous voyez le topo.

Toutefois, vous devez en premier lieu savoir que les nains de jardin qui nous intéressent sont... vivants. Ils mangent (et pas qu'un peu), dorment, disposent d'une excellente vision nocturne, flottent parfaitement, n'ont pas besoin de respirer et ont un talent suprenant pour rester immobiles pendant des heures. Vous ne serez pas surpris d'apprendre qu'ils sont très sensibles aux chocs... Ah oui, au fait ! Les nains de jardin comprennent parfaitement la langue des humains et peuvent la parler et l'écrire.



La société jardinaine est organisée en **Clans**, au nombre de sept : les **Bricolos** (inventeurs farfelus de la fameuse technologie *Bricolopunk™*), les **Ecolos** (protecteurs et amoureux de la nature), les **Escros** (spécialistes de l'infiltration et du renseignement), les **Dévos** (humbles serviteurs de Dame Blanche), les **Magos** (savants et magiciens à l'écoute des vibrations élémentaires), les **Martios** (nains d'action toujours prêts à en découdre) et les **Rigolos** (joyeux drilles, fins connaisseurs de l'esprit humain). Chacun de ces Clans possède sa spécificité comme le laissent entendre leurs noms.

Outre la pelouse sur laquelle leur propriétaire les a placés, les nains de jardin disposent de leur propre lieu de vie, à l'abri des regards : **l'Entrejardin**, un dédale de galeries et de salles souterraines qui serpente entre les réseaux artificiels mis en place par les humains.

Enfin, vous serez certainement intéressé d'apprendre qu'ils sont entièrement dévoués à **Dame Blanche**, divinité, muse, mère et protectrice qui leur a donné la vie en leur accordant son Baiser et leur a confié **la Mission** : cette délicate tâche qui consiste à aider secrètement l'humanité à se préserver d'elle-même !



# Galerie de portraits

Bien sûr, le livre de *Nains & Jardins* vous permettra, en bon jeu de rôle qui se respecte, de concevoir votre personnage sur mesure (rarement plus d'une quarantaine de centimètres, cela dit). Vous pourrez choisir de quel Clan prestigieux votre avatar de plâtre sera issu, vous définirez ses caractéristiques, ses aptitudes et même la couleur de son bonnet. Mais pour l'instant, afin de découvrir dans les plus brefs délais cet univers débordant d'action, de franche camaraderie et de jeux de mots de qualité, nous vous proposons une sélection de personnages prêts à l'emploi, des Naingents secrets triés sur le volet qui n'attendent que vous pour partir à l'assaut de la Menace. A vos ciseaux...

## Toulouse, du clan Rigolo

Toulouse promène un visage joufflu orné de petites lunettes sous une tignasse noire bouclée. D'une nature enjouée, c'est un dessinateur potable qui aime à croquer paysages et scènes de vie. Bavard et intrusif, il donne son avis sur tout, qu'il ait été ou non invité à le faire. Ses bons mots et son charisme naturel lui permettent habituellement de ne pas s'attirer l'ire de ses interlocuteurs. Derrière cet extraverti se cache en réalité un doux rêveur révolté par les méfaits de la Menace.

### Foi 2

#### Plâtre

#### Souffle

Densité 3

Ciboulot 5

Élasticité 3

Glamour 6

Grain 6

Harmonie 2

#### Aptitudes naintuitives

Art (6) Pitrerie (2) Sport & Jeux (3)

#### Aptitudes nainpromptues

Ville (2) La Menace (2) Humains (2) Alphabet (3) Ciel & Terre (3) Vigilance (2)

#### Scores secondaires

Points de plâtre 3

Points de Souillure 0

#### Nainventaire

Une palette, de la gouache, un chevalet pliable

## Noé, du clan Écolo

Impossible de manquer Noé : un nain d'un roux flamboyant en pantalon de flanelle, chemisette blanche, coupe Belle Époque et canotier (certainement une excentricité du responsable sculpture de l'usine de fabrication).

Tête-en-l'air, rêveur, étourdi, autant de qualificatifs qui vont comme un gant de jardinage à ce petit être au grand cœur malheureusement affligé d'un défaut qui lui fait terriblement honte : il est trouillard comme un rongeur et il n'y peut rien. Même son amour sincère de Dame Blanche ne parvient pas lui donner une once de courage...

### Foi 3

#### Plâtre

#### Souffle

Densité 4

Ciboulot 3

Élasticité 2

Glamour 5

Grain 4

Harmonie 6

#### Aptitudes naintuitives

Animaux (3) Ciel & Terre (3) Plantes (5)

#### Aptitudes nainpromptues

Alphabet (3) Humains (3) Art (3) Ville (3) Sport & Jeux (2)

#### Scores secondaires

Points de plâtre 4

Points de Souillure 0

#### Nainventaire

Une montre à gousset, un brin de paille à sucer, sachets de tisanes aux herbes calmantes.



## Marcel, du Clan Martio

Un nain râblé et épais qui crâne sur les plate-bandes, les manches de son épaisse chemise à carreaux façon canadienne retroussées sous les bretelles de sa salopette en jean.

Un peu rustre, il ne rigole pas beaucoup et semble diriger toute l'affection dont il est capable vers Bidule, son ami escargot. Gare à ceux qui auraient la mauvaise idée de s'en prendre à son gastéropode. S'il arrivait malheur à Bidule, cela fendrait le cœur de Marcel qui pourrait alors bien réserver le même sort au crâne des fautifs. En somme, c'est un nain aussi simple et efficace qu'un bon coup de pioche !

### Foi 2

#### Plâtre

#### Souffle

Densité 7

Ciboulot 3

Élasticité 5

Glamour 2

Grain 4

Harmonie 3

#### Aptitudes naintuitives

Athlétisme (3) Bagarre (5) Tir (3)

#### Aptitudes nainpromptues

Chantier (2) La Menace (3) Nains de jardin (2) Sports & jeux (2) Vigilance (2)

Ingénierie (1) Alphabet (1) Plantes (1)

#### Scores secondaires

Points de Plâtre 7

Points de Souillure 0

#### Nainventaire

Une pioche, un escargot, une lanterne



## Dame Blanche

La mystérieuse et féérique puissance qui éveille les nains de jardin et leur attribue la Mission de protéger le monde.

## Tristan, du clan Bricolo

Deux yeux emplis de malice derrière des lorgnons fatigués, voilà Tristan, un nain un peu fou mais terriblement attachant. Il a passé la moitié de sa vie enfermé dans son atelier de l'Entrejardin à vouloir inventer l'objet qui changera le monde (à ce jour, il n'a pas encore réussi mais sait-on jamais ?). À l'écouter, Tristan a toujours « une idée géniale » qui va résoudre le problème présent, aussi trivial soit-il... Bien sûr, la solution mise en place répond parfois à la question mais entraîne généralement une série de conséquences plus ou moins fâcheuses...

### Foi 4

#### Plâtre

#### Souffle

Densité 2

Ciboulot 6

Élasticité 2

Glamour 3

Grain 6

Harmonie 4

#### Aptitudes naintuitives

Chantier (2) Ingénierie (3) Technologie (5)

#### Aptitudes nainpromptues

Alphabet (3) Discrétion (1) Ciel & Terre (2) Humain (4) Sports & Jeux (2) Ville (2)

#### Scores secondaires

Points de Plâtre 2

Points de Souillure 0

#### Nainventaire

Des lorgnons, de quoi écrire, un objet bricolopunk de votre choix (par exemple une foreuse universelle à centrifugeuse à salade intégrée...)

## Cheuk, du clan Escro

Quel que soit le jour, qu'il pleuve, qu'il vente ou qu'il neige, Cheuk porte toujours sa tenue de mission : une combinaison anthracite munie de nombreuses poches (secrètes pour certaines, même pour lui) et une cagoule noire qu'il porte retroussée en bonnet.

Curieux, vif d'esprit, doté d'un sens de l'observation peu commun et d'une mémoire quasi-informatique, c'est un Naingent de terrain très performant. Il en est conscient et s'en vante sans relâche. Prouver qu'il est le meilleur passe même avant la lutte contre la Menace...

### Foi 3

<b>Plâtre</b>	<b>Souffle</b>
Densité 3	Ciboulot 5
Élasticité 5	Glamour 3
Grain 5	Harmonie 3

### Aptitudes naintuitives

Discrétion (5) Vigilance (3) La Menace (3)

### Aptitudes nainpromptues

Athlétisme (2) Humains (3) Ville (3) Tir (2) Bagarre (2) Ciel et terre (2)

### Scores secondaires

Points de Plâtre 3

Points de Souillure 0

### Nainventaire

Une boîte d'allumettes, un passe-partout, un appareil bricolopunk destiné à l'espionnage (à choisir par le joueur en accord avec le Nainpresario).



## Un peu de matériel pour jardiner

*Nains & Jardins* dispose d'un système de jeu riche en fibres et garanti sans OGM, élégamment nommé "Outils de jardin". Il vous est présenté ci-dessous dans une version épurée qui vous permettra néanmoins de jouer votre première Mission avec du matériel de qualité. En plus des habituelles feuilles de personnage, appelées ici Feuilles de nain, vous avez besoin d'une feuille supplémentaire et commune à tous les joueurs : la Feuille de jardin. Ajoutez à ça un dé à 8 faces, des crayons à papier, des gommes et vous êtes bons !

### Les 7 Outils de jardin

Les règles de *Nains & Jardins* gravitent autour des 7 outils indispensables que tout bon jardinier qui se respecte range bien à l'abri des intempéries dans sa cabane au fond du jardin. Ces outils sont associés aux différentes actions que les personnages vont être amenés à entreprendre lors de leurs péripiéties. Les voici :

<b>Arrosoir</b> :	actions intellectuelles
<b>Brouette</b> :	actions motrices
<b>Râteau</b> :	actions sociales
<b>Sécateur</b> :	actions mystiques
<b>Plantoir</b> :	actions créatives
<b>Rouleau</b> :	actions martiales
<b>Binette</b> :	actions sournoises

### Les Caractéristiques

Tout nain est défini par un lot de caractéristiques qui permettent à son joueur de connaître ses talents et ses faiblesses dans la grande lutte contre la Menace. Ces caractéristiques sont :

Le **Plâtre**, décliné en Densité, Élasticité et Grain

Le **Souffle**, décliné en Ciboulot, Glamour et Harmonie

La **Foi**, indivisible bien sûr

### Plâtre

Le plâtre est le matériau de fabrication des nains de jardin et il conditionne leurs capacités physiques (j'en entends au fond qui clament que l'on en trouve maintenant

en plastique, en céramique.... Pas faux, mais on garde ça pour vous vendre un supplément spécial et hors de prix prochainement). Les décorateurs professionnels distinguent trois critères pour décrire les propriétés d'un plâtre, termes repris ici pour qualifier les qualités et les défauts de notre nain.

La **Densité** mesure la puissance et l'endurance du nain de jardin.

L'**Elasticité** mesure son agilité et sa coordination

Le **Grain** mesure sa perception et son équilibre

## Souffle

Il est une étape capitale de la vie d'un nain de jardin qui marque sa « deuxième naissance » comme la nomment les Dévos. Il s'agit de l'instant où Dame Blanche lui souffle un baiser depuis la paume ouverte de sa main gracile. C'est ce baiser qui anime son plâtre jusqu'alors inerte et l'éveille à la conscience. Le Souffle qu'a reçu tout nain de jardin qui lutte contre la Menace se manifeste au travers du Ciboulot, du Glamour et de l'Harmonie.

Le **Ciboulot** mesure les connaissances et savoirs nains de jardin

Le **Glamour** mesure son charisme et son charme naturel.

L'**Harmonie** mesure sa relation avec la nature et le vivant

## Foi

Lorsque le souffle de la Dame caresse le plâtre et anime un nain de jardin, celui-ci est investi d'une lourde responsabilité : celle de servir la Mission, lutter contre la Menace et protéger l'humanité contre elle-même. La croyance viscérale en cette noble cause est la Foi qui alimente la détermination de tous les serviteurs de la Dame, leur offre un bouclier contre la Souillure et une épée pour terrasser ses ennemis.

## Les Aptitudes

Voici la liste des Aptitudes les plus fréquemment possédées par les nains de jardins. Dans le livre de jeu de **Nains & Jardins** vous découvrirez que chacun des sept Clans dispose de 3 **Aptitudes naintuitives**. Toutes les autres Aptitudes qu'ils possèdent sont dites **nainpromptues**. Les niveaux d'Aptitude sont compris entre 0 et 7.

**Alphabet** Lire et écrire les langues humaines et jardinaines locales

**Animaux** Connaître la biologie, le comportement, l'écologie et le tempérament des espèces animales ; savoir les apprivoiser, les capturer, les suivre, les soigner...

**Athlétisme** Sauter, courir, bondir, rouler-bouler...

**Art** Dessiner, peindre, sculpter, écrire des poèmes en l'honneur de Dame Blanche

**Bagarre** Se défendre (ou attaquer) à l'aide de ses poings, de ses pieds, de son bonnet ou d'une arme tenue en main

**Chantier** Concevoir, organiser, diriger et mettre en œuvre le percement de tunnels, l'excavation de grottes, la construction de planques, d'abris...

**Ciel & Terre** Connaître les secrets du sol, des océans, de la météo, des étoiles et de tous les aspects de la nature qui ne peuvent être intégrés aux règnes animal et végétal

**Discrétion** Marcher discrètement, se faufiler, se cacher dans l'ombre, camoufler les traces de son passage, chiper un objet

**Humains** Connaître et comprendre les étranges coutumes des hommes, leurs centres d'intérêt, leur histoire, leur mode de vie... Une Aptitude bien proche d'Animaux et de Plantes

**Ingénierie** Fabriquer, inventer, bricoler des objets de récupération pour en faire des outils dans la lutte contre la Menace

**Magie Blanche** Maîtriser les arcanes de la magie bénéfique de Dame Blanche

**Magie Grise** Se compromettre dans l'usage de la magie corruptrice de la Souillure

**Magie Verte** Exploiter les vertus magiques des éléments naturels de notre belle planète

**La Menace** Connaître les stratégies, les cachettes et les multiples visages des suppôts de la Menace.

**Nains** Connaître l'ancestrale culture jardinaine, ses rites complexes, sa philosophie audacieuse, sa religion, ses codes sociaux, son histoire, ses grands noms...

**Pitreserie** Faire rire la galerie, enjôler, influencer, séduire, attendrir, intimider...

**Plantes** Connaître la biologie et les propriétés des plantes et autres champignons, leur répartition géographique et leur symbolique selon les traditions jardinaines.



**Sports & jeux** Connaître les règles de jeux et de sports pratiqués par les hommes, les animaux et les nains, élaborer des stratégies, tricher, être un fervent supporter

**Technologie** Maîtriser, utiliser, réparer les objets issus de l'industrie humaine, comme les ordinateurs, les téléphones, les fours à micro-ondes...

**Tir** Lancer, jeter trucs et machins, utiliser des armes à projectiles, du gland à la taupino-sulfateuse.

**Ville** Connaître la topographie de sa ville, ses cachettes, les zones sous l'emprise de la Menace et ses havres bénis par Dame Blanche

**Vigilance** Détecter, entendre, apercevoir, pister, remarquer des détails

## Les Réserves

**Nains & Jardins** se veut être un jeu où la coopération entre les joueurs est essentielle (on ne peut pas espérer repousser la Menace sans une entraide solide !). Chaque Jardin (un groupe de joueurs réunis sur la même pelouse) possède 7 réserves de points d'actions (arrosoir, brouette, râteau, sécateur, plantoir, binette et rouleau) qu'il lui faudra gérer au mieux tout au long de ses missions. La Feuille de Jardin sert à tenir les comptes de ces réserves. Au début de votre première mission, toutes les réserves comportent un capital de 5 points. L'utilisation des réserves vous est expliquée un peu plus bas et quelques subtilités supplémentaires apparaîtront dans le livre de jeu de **Nains & Jardins**.



# A l'action !

## Difficulté

La difficulté d'une action, déterminée par le jugement impartial du Nainpresario, conditionne sa faisabilité par un personnage donné. Les difficultés sont échelonnées sur 7 niveaux, tout comme le sont les Caractéristiques et les Aptitudes des personnages joueurs ou non-joueurs.

Niveau	Difficulté	Exemple
1	facile	Sauter à la corde, la corde étant immobile...
2	simple	Sauter à la corde
3	moyen	Sauter à la corde, sur un pied
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

Pour résoudre une action... il suffit de jeter un coup d'oeil à la table de résolution. Au croisement entre le niveau d'Aptitude (ou de Caractéristique) du personnage et le niveau de difficulté de l'action se trouve un code couleur. Cette couleur détermine les chances de réussite ou l'implication nécessaire pour réussir l'action. Les couleurs possibles sont au nombre de quatre. Ce sont, par difficulté croissante : blanche, verte, grise et noire. Un nain de jardin dispose alors de deux méthodes pour tenter de réussir son action : puiser dans la réserve correspondant à l'action ou s'en remettre à Dame Blanche. Dans le cas d'une action blanche, le nain est tellement doué que l'action est automatiquement réussie.

*Exemple : Taloché veut escalader le mur qui délimite le périmètre des Entreprises Biensales. Il possède l'aptitude Athlétisme au niveau 5. Le Nainpresario estime la difficulté de l'escalade à 5 (difficile) car le sommet du mur est recouvert de tessons de bouteille. La lecture de la table de résolution indique qu'il s'agit d'une action Grise. Hum, l'ascension ne va pas être une formalité pour le brave Taloché...*

## Difficulté

	1	2	3	4	5	6	7
1	G	G	G	N	N	N	N
2	G	G	G	G	N	N	N
3	V	G	G	G	G	N	N
4	V	V	G	G	G	G	N
5	V	V	V	G	G	G	G
6	B	V	V	V	G	G	G
7	B	B	V	V	V	G	G

Niveau

### Puiser dans la réserve

Puiser dans la réserve, lorsque c'est possible, a l'énorme avantage d'assurer la réussite de l'action entreprise. Toutefois, les réserves sont finies et le coût en points de réserve varie selon la couleur de l'action. Puiser dans la réserve ne doit donc en aucun cas être choisi à la légère...

Couleur	Coût
Action blanche	0 point de réserve
Action Verte	1 point de réserve
Action Grise	2 points de réserve
Action Noire	3 points de réserve

*Exemple : la visite des Entreprises Biensales pourrait se révéler déterminante pour la Mission de Taloché. il décide donc de puiser la réserve pour assurer son ascension. La réserve concernée est Brouette et, comme l'action est Grise, Taloché doit retirer 2 points de cette réserve. C'est le prix à payer pour une escalade discrète et sans pépins...*

### S'en remettre à Dame Blanche

Quand un joueur ne veut ou ne peut pas avoir recours aux réserves, il n'a pas d'autre choix que de s'en remettre à Dame Blanche ou, plus pragmatiquement, au hasard. Et pour matérialiser cet aspect, il faut recourir à un d8. De la couleur de l'action dépend alors les chances de succès, comme l'indique le tableau suivant :

Couleur	Echec	Réussite
Action Verte	1-2	3-8
Action Grise	1-4	5-8
Action Noire	1-6	7-8

*Exemple : suite à sa petite excursion, Taloché doit franchir à nouveau le mur d'enceinte des Entreprises Biensales. Les conditions d'escalade n'ont pas changé, l'action est toujours Grise. Confiant, taloché s'en remet à Dame Blanche. Il doit donc obtenir au moins 5 sur son d8 pour quitter les lieux tel une ombre...*

## Jeux de nains...

### Bagarre

Une bagarre met en scène des combattants (la plupart du temps deux, mais plus on est de fous, plus on rit...) qui utilisent leurs mains ou tout ce qu'elles sont susceptibles de tenir pour se taper dessus. Une bagarre est une action opposée qui implique la compétence du même nom pour tous les participants enthousiastes : la difficulté pour le protagoniste A est le niveau d'aptitude du protagoniste B et inversement. Si un personnage réussit son action, il inflige des dommages à son adversaire. Chaque protagoniste effectue une action opposée contre le niveau de Bagarre de son adversaire. En cas, de réussite, il lui porte une attaque victorieuse. Durant un même assaut, tous les protagonistes peuvent donc porter une attaque victorieuse ou non.

### Tir

Un tir met en scène un tireur et une cible (sans blague...). Le tireur utilise son Aptitude Tir. La cible offre une difficulté qui dépend de plusieurs paramètres, résumés dans ce tableau. Bien sûr, il faut que le tir soit possible : portée, obstacles potentiels sont laissées au bon jugement du Nainpresario.

<i>Cible</i>	<i>Difficulté</i>
<i>Cible énorme (humain)</i>	1
<i>Cible moyenne (nain)</i>	2
<i>Cible minuscule (insecte)</i>	4
<i>Cible en mouvement (lent)</i>	+1
<i>Cible en mouvement (rapide)</i>	+2
<i>Conditions extérieures</i>	+0 à +3

La difficulté totale est considérée comme obstacle sur la table de résolution. Si l'action est réussie, la cible subit les désagréments inhérents au projectile, éventuellement des dégâts, peut-être quelque chose de plus humiliant à base de jus de tomate concentré ou de crème pâtissière.

## Dommmages

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 et ont une base de dégâts égale à 2. Le Nainpresario peut décider d'octroyer un bonus de dommages aux armes vraiment impressionnantes, telles que les tondeuses ou les micro-ondes...

## Plaies & plâtre

En temps normal, les nains de jardins évitent les affrontements physiques et redoutent les acrobaties héroïques pour la bonne et simple raison que la solidité de leur plâtre est loin d'être satisfaisante. Le moindre faux-pas, la plus petite glissade, voire même une franche tape amicale dans le dos peut avoir des conséquences inquiétantes... fissures, éclats, chocs. Il convient donc d'aborder les démarches élémentaires en matière de premiers secours.

## Blessures

Les dommages subits par un nain de jardin sont retirés de son capital de Points de Plâtre. Chaque perte de Point de Plâtre se traduit visuellement par des bouts de plâtre qui sautent au grand dam de leur propriétaire. Quand les Points de Plâtre d'un personnage tombent à zéro, eh bien... comme on dit : « Oups... je crois qu'il est cassé... ».

## Soins

Généralement, un peu de plâtre, quelques mesures d'eau propre et une truelle stérilisée suffisent à réparer les lésions d'un nain de jardin (l'amour propre est souvent la partie du nain de jardin qui souffre le plus quand il lui manque un morceau...).

L'Aptitude Chantier permet de réparer un nain de jardin si le matériel mentionné ci-dessus est disponible. L'opérant doit alors effectuer une action simple avec son niveau de Chantier ; la difficulté de cette action est égale au nombre de points de plâtre perdus par l'opéré. En cas de réussite, l'opéré retrouve son plein capital de Points de Plâtre. Reste à donner un petit coup de pinceau pour figoler ça et il sera comme neuf ! La Magie Blanche accomplit parfois des miracles en terme de recollage de morceaux.

## Magie, magie

Dans l'inimitable univers de *Nains & Jardins*, pas moins de trois grandes Magies se côtoient. Les deux premières, la Magie Verte et la Magie Blanche sont manipulées par les nains de jardins et quelques uns de leurs alliés, la troisième est l'apanage des sombres sbires de la Menace : c'est la Magie Grise.

Les règles complètes de magie seront exposées dans le livre de jeu de Nains et Jardins. Ici, vous nous livrons juste un paragraphe pour vous prévenir que l'équipe a travaillé sur un excellent système de magie mais que vous devrez acheter le livre pour le découvrir. Hé oui, c'est vil mais la Menace est bien implantée de par chez nous...



# Ordre de Mission

Ville : Bide-en-Ville  
Quartier : Sainte-Catherine  
Date d'émission : la date courante  
Jardinet : le nom du Jardinet de vos joueurs  
Nom de code : Opération Pétunia  
Priorité : Rouge

## Première mission : Opération Pétunia

### Description

Le vieux parc public de la place Sainte-Catherine, son aire de jeu et sa statue corrodée de soldat moustachu commémorant la Seconde Guerre Mondiale font face à une situation critique : délaissés par la mairie, ils risquent d'être cédés à un promoteur immobilier qui veut les raser pour y ériger une tour de béton avec parking et galerie marchande. Un mouvement de protestation a certes vu le jour, mais désorganisés et dépités, les gens du quartier ne pèsent pas lourd dans la balance. Pourtant, nombreux sont ceux dans le cœur desquels le petit parc occupe une place particulière : enfants qui courent en cachette dans les herbes folles, adolescents refaisant le monde dans l'ombre des arbres tordus, adultes se remémorant l'époque où un glacier faisait retentir la sonnette de son vélo en dévalant les allées gravillonnées, personnes âgées attachées au monument... Finalement, tous les habitants du quartier auraient un mot ému ou nostalgique à dire sur le parc Sainte-Catherine.

Mais pourquoi réhabiliter un parc laissé à l'abandon quand un investisseur propose une solution clé en main, propre, nette, sans bavure... et rentable ? Pourquoi raviver tant de souvenirs et faire à nouveau de ce lieu un havre de calme et de verdure alors qu'un coup de bulldozer suffirait à tirer un trait définitif sur ce qui ressemble aujourd'hui plus à un terrain vague qu'à autre chose.

Parce que nos nains de jardin savent que la Menace n'attend que ça.

Par le biais d'une taupe porteuse d'un message, le Conseil des Jardins a confié au Jardinet d'intervention des joueurs la mission périlleuse de rendre le parc présentable

et fréquentable afin de lui éviter la destruction. C'est l'Opération Pétunia. Ils ont pour agir une semaine, à l'issue de laquelle le maire viendra effectuer une dernière visite officielle afin de prendre sa décision finale quant à l'avenir du parc.

*Note - Tous les tests demandés seront de la forme suivante : [Aptitude ou Caractéristique requise / Difficulté / Réserve Outil concernée]*

### Rapports préliminaires

En tant que Nainpresario, vous êtes libre de livrer les informations suivantes à vos joueurs si vous désirez les plonger directement dans le feu de l'action. Elles émanent des différentes Cellules qui coordonnent l'action des Jardinet d'intervention. Vous pouvez également compliquer la tâche de vos nains en les obligeant à réaliser eux-mêmes cette première phase d'investigation.

### Rapport de Contrôle & Surveillance

Les Nainformateurs de la Cellule ont signalé des allers et venues nocturnes et suspectes dans le parc. Il s'agit en fait de Matt et Fredo, deux employés sans scrupule d'un petit garage situé non loin de là. Envoyés régulièrement à la déchetterie par leur patron (le vieux Bernard) pour se débarrasser des huiles, cartons, plastiques et autres ordures, ils préfèrent déverser leur fardeau dans les fourrés du parc et profiter du temps gagné pour siffler des bières dans la pénombre et viser le monument aux morts avec leurs bouteilles vides. Il s'agit sans doute des principaux ennemis de Dame Blanche dans cette histoire.

*> les nains peuvent découvrir le manège de Matt et Fredo en rôdant à l'extérieur du parc, dans la rue [Vigilance/5/Binette] mais ils doivent faire preuve d'une grande discrétion pour ne pas attirer l'attention des passants ou des deux hommes eux-mêmes [Discrétion/5/Binette]. Si Matt et Fredo ont conscience de quelque chose de louche, ils quitteront les lieux sans prendre de risques.*

*> il est également possible de s'enfoncer directement dans le parc, dans la partie la plus épaisse et crapoteuse. Méthode moins difficile mais plus dangereuse car de gros rats souillés par la Menace rôdent. Découvrir Matt et Fredo : [Vigilance/5/Binette]; Ne pas se faire repérer par les deux hommes : [Discrétion/3/Binette]; Ne pas se faire repérer par les rats : [Discrétion/3/Binette]; Repérer les rats : [Vigilance/4/Binette] ou [Foi/4/Sécateur] (pour percevoir le frisson répugnant de la Souillure).*



Par ailleurs, un pauvre hère dégageant une forte odeur de breuvage alcoolisé bon marché traîne dans les parages. Nommé Max, il utilise notamment les bancs publics comme couchettes. Cependant, rien ne montre que le pauvre bonhomme indispose les habitants du quartier.

*> il est possible de se rendre compte que Max est inoffensif et que quelque chose en lui est prêt à accepter l'incroyable existence de Dame Blanche. Pour comprendre cela, les nains doivent réussir un test [Harmonie/5/Râteau] ou [Humains/4/Râteau]. Un excellent moyen de l'approcher et de le mettre en confiance serait d'exécuter quelques cabrioles avec [Pitrierie/3/Brouette].*

### Rapport de Prévention & Communication

La Cellule informe le Conseil des Jardins que l'individu dont les coordonnées figurent ci-après est connu pour être le plus fervent opposant au projet d'urbanisation : Gilles Sollier, domicilié au 5 rue du Refuge, animateur socio-culturel à la Maison de Quartier.

*> un Nainpresario exigeant avec ses joueurs ne fournira pas cette information mais attendra qu'ils effectuent eux-mêmes un repérage. Ils pourront alors remarquer sans peine les pancartes et les banderolles en faveur de la réhabilitation du parc. Un test réussi de [Alphabet/4/Arrosoir] permet de déceler qu'une seule et même personne est à l'origine de tous ces messages et ils pourront apercevoir Gilles faire les trajets entre Sainte-Catherine et son bureau de la Maison de Quartier.*

### Rapport personnel de Jo la Crampe, du clan Escro

Voici quelques informations que peut livrer ce vieux briscard des environs, spécialement envoyé par le Conseil auprès du Jardin de vos joueurs au cas où ils piétineraient :

*« Deux gaillards débarquent parfois dans la soirée, vêtus de bleu de travail tachés de cambouis. La taupe Minocle ne sait pas vraiment ce qu'ils trament mais ils sentent mauvais et traînent dans la partie la plus épaisse des fourrés du parc. Elle les entend également rire et vociférer en parlant du vieux Bernard, qui n'est autre que leur patron. »*

*« J'ai également aperçu un chef de chantier venu faire les premiers repérages sur le site, alors qu'aucun permis de construire n'a encore été délivré. »*



### Conseils de jardinage

Quelques informations supplémentaires à l'usage du Nainpresario, destinées à lui donner un coup de pouce pour conduire cette mission.

- Le Jardin d'intervention envoyé sur les lieux peut compter sur l'appui des habitants du quartier : enfants intrigués par ce terrain de jeu à l'allure parfois inquiétante, adultes qui souhaiteraient voir renaître un peu de verdure à proximité de chez eux, personnes âgées concernées par l'oubli du monument commémoratif.

*> il n'est pas aisé d'entrer en contact avec les humains. Se révéler ouvertement à eux est proscrit et sera nécessairement contreproductif, pour la cause du parc et de la Lutte contre la Menace dans son ensemble. Toutefois, il est possible d'utiliser d'autres moyens (téléphone, courrier, emails) ou d'attirer l'attention des riverains en recourant aux services d'animaux. Pour être au fait des modes de communication et des usages des humains des environs, un test [Humains/3/Râteau] peut être utile.*

- Minocle la taupe a élu domicile sous les pelouses du parc. Elle peut constituer un allié précieux et discret...

*> Pour la trouver, un test [Vigilance/2/Râteau] est requis et pour attirer les bonnes grâces de cette routarde de l'Entrejardin au caractère bien trempé, il faut se montrer respectueux, y mettre les formes. Un test [Animaux/4/Râteau] permet d'arrondir les angles.*

- En remplissant convenablement les formulaires appropriés, le Jardin d'intervention peut avoir à disposition toutes sortes de ressources pour mener à bien cette mission : matériel de nettoyage et de rénovation des espaces publics, appareil photographique rafistolé et amélioré dans les ateliers Bricolos (fragile et précieux), etc.

*> Obtenir du matériel des ateliers Bricolos n'est pas facile. C'est une première mission et les nains ne sont censés pouvoir compter que sur eux-mêmes. Néanmoins, ils peuvent gagner les méandres de l'Entrejardin et effectuer des demandes auprès des autorités compétentes (souvent de vieux nains ébréchés qui en ont vu d'autres et ne comptent pas se laisser impressionner par des bleus à la peinture encore fraîche). Un test [Nains/5/Râteau ou arrosoir] est requise pour chaque objet demandé.*

## Triste constat

L'arrivée sur les lieux permet de constater dans quel état pitoyable se trouve le parc :

- à cause de Matt et Fredo, les fourrés regorgent de bidons, d'emballages et de flaques d'huile nauséabonde, sans compter les reliefs de nourriture, les canettes de bière vides et les éclats de verre au pied de la statue.

*> Les nains trouveront l'endroit précis où se réunissent Matt et Fredo grâce à un test [Vigilance/5/Binette], comme nous l'avons vu plus haut.*

- trois énormes rats corrompus par la Menace se régalent des restes de nourriture laissés par Matt et Fredo, prennent des bains d'huile de vidange et défendent chèrement leur tanière. Ils se jetteront sur les naingents de Dame Blanche à la moindre occasion.

*> Vous le savez déjà, les trois rats qui rôdent aux alentours de la planque de Matt et Fredo sont à l'affût. Reportez-vous au rapport de Contrôle et Surveillance et sachez que ces sales bêtes sont dotées de l'Aptitude "Griffer, mordre et cracher" au niveau 4 dont elles se serviront pour se battre. Notez également que l'un d'entre eux fréquente depuis trop longtemps les lieux souillés et la Menace lui a offert une paire de terribles quenottes jaunes qui infligent 3 points de Dommages (2 pour les autres rats).*

- l' impatient chef de chantier Ben Tonière rôde souvent sur les lieux, arrachant, défrichant et rasant mentalement les arbres et installations du parc dans l'attente du feu vert du maire.

*> Impossible de manquer le bonhomme. Si un nain parvient à jeter un coup d'oeil aux plans qu'il tient en main, il peut faire un test [Chantier/3/Arrosoir] et comprendre la nature de l'effroyable projet qui menace le parc et tout le quartier. Cette perspective lui met un coup de fouet et le Jardinier gagne un point dans l'une de ses réserves Outil au choix du joueur.*

- les allées ont depuis longtemps été délaissées par les agents d'entretien. Elles sont jonchées d'ordures et font la joie des mauvaises herbes. Les pelouses offrent une bien mauvaise mine, écrasées par des pieds irrespectueux, jaunies par la manque d'arrosage. Les poubelles débordent de détritrus ou sont hors d'usage.

*> Un test [Plantes ou Ciel&Terre/4/Arrosoir] indique que la végétation souffre de la pollution mais qu'il ne faudrait pas grand chose pour redonner de l'éclat à ces arbres et ces platebandes. Il y a de quoi en mettre plein les mirettes du maire !*

- plusieurs lampadaires auraient bien besoin d'ampoules neuves (à économie d'énergie, tant qu'à faire...).

*> Superbe défi physique que d'aller changer ces ampoules. La manipulation en soi demande un test [Ingénierie/3/Plantoir] et l'ascension est réalisée avec [Athlétisme/5/Brouette].*

- l'aire de jeu est déserte. Le tourniquet est rongé par la rouille, un reste de balançoire se dandine sous un platane et le bac à sable contient autant de verre brisé et de canettes que de sable souillé.
- le petit bassin n'est plus qu'une mare putride et croupissante qui accueille une faune et une flore originale mais peu recommandable.
- la statue commémorative est souillée par les déjections des pigeons ramiers qui peuplent les toits avoisinants.

Certains soirs, Matt et Fredo garent discrètement leur camionnette au coin de la rue et vident de gros sacs dans les fourrés (batteries, huile, détritrus...). Ils agissent contre les ordres de leur patron, le vieux Bernard, qui est persuadé qu'ils filent à la déchetterie juste avant sa fermeture. Une fois leur besogne accomplie, les deux larrons ont une demi-heure devant eux pour vider le pack de bière qu'ils n'oublient jamais d'emporter avec eux et d'abandonner dans le parc.

Le jour, le pauvre hère, nommé Max l'Eponge, déambule dans les environs. Il sait très bien ce que font Matt et Fredo.

Par ailleurs, les nains peuvent remarquer les affiches et les pancartes de défense du parc placées par Gilles Sollier et retrouver le jeune homme lorsqu'il vient faire son tour quotidien devant les grilles.

## Place à l'action

Les joueurs vont pouvoir organiser leur naintervention comme bon leur semble. Les possibilités d'actions sont multiples, à eux de traiter les différents problèmes avec leurs méthodes jardinaïnes.

## Matt et Fredo, garagistes crados

Les deux compères contribuent grandement à la dégradation du parc dont ils ont fait leur repère. Entre les détritrus qui s'accumulent au pied des arbres, l'acide des batteries qui tue la végétation, l'huile qui souille les allées, les morceaux de verre qui rendent le lieu inaccessible aux jeunes enfants, on peut considérer que nous avons bel et bien affaire à deux Agents de la Menace. Leur action déprécie la valeur du parc, décourage les pouvoirs publics, incite les investisseurs à la démolition...

Sans qu'il en ait conscience, Matt a d'ailleurs l'étrange capacité de tuer toute plante qui passe à portée de son haleine méphitique tandis que Fredo laisse des traces de cambouis sur tout ce qu'il touche, même s'il prétend s'être lavé les mains.

En espionnant le parc nuitamment ou en bénéficiant de l'assistance de Minocle, il est possible de comprendre que Matt et Fredo sont derrière une grande partie des soucis que rencontrent les lieux. Fidèles aux méthodes de la Menace, ils ont profité de quelques années d'inattention de la mairie pour corrompre le site.

Il est possible d'attirer la maréchaussée ou Gilles Sollier dès que les deux garagistes sont repérés afin qu'ils soient pris en flagrant délit. Mais le plus efficace serait de remonter la piste du garage, soit en se livrant à une course poursuite effrénée dans le sillage de la camionnette, soit en relevant ses coordonnées sur la carrosserie de cette dernière. En les entendant s'esclaffer, les nains pourront comprendre que Matt et Fredo truandent leur patron. Si le vieux Bernard devait apprendre que ses deux employés souillent le parc au lieu de se rendre à la déchetterie et qu'ils en profitent pour s'amuser, ils passeront un très sale quart d'heure et il les obligera vraisemblablement à tout nettoyer.

Si la piste de la police est privilégiée, les nains saisiront que c'est volontairement qu'ils ne consacrent plus d'attention au parc : pas assez de moyens, de personnel... Mais ce n'est pas tout. Un fonctionnaire corrompu fait son possible pour laisser le parc à l'abandon et convaincre les autorités de la ville de la nécessité de passer à autre chose. Cette option risque d'être très compliquée !

## Un grand nettoyage de printemps

Pour lutter contre le projet immobilier, il est crucial de marquer des points auprès de l'opinion publique en redorant le blason du parc, en rappelant à quel point il est important. Mettre en place une grande opération de nettoyage peut constituer un bel atout. Plusieurs options sont envisageables :

- le Jardinier s'en occupe lui-même (à grand renfort d'huile de coude [Chantier/4/Plantoir], d'animaux du quartier [Animaux/3/Râteau])

- faire appel à une entreprise privée de nettoyage avec quelques tests [Humains/4/Râteau] pour savoir comment ce genre d'opération fonctionne. Il faudra la payer et trouver de l'argent humain n'est pas une mince affaire. Ce n'est vraiment pas la solution que les nains devraient privilégier.
- mobiliser les riverains (en passant par l'animateur de quartier, en imprimant des tracts de sensibilisation...). Saupoudrez ces démarches de quelques tests [Humains/Râteau] pour les prises de contact et [Alphabet/Arrosoir] pour les tracts.
- recourir aux services de Matt et Fredo, contraints par un vieux Bernard hors de lui qui compte bien leur faire payer leurs manigances et la pollution qu'ils ont infligée au parc

Dans tous les cas, les nains pourront amorcer le mouvement en accordant tous leurs soins aux plantes affectées par la pollution avec [Plantes/3/Plantoir] ou [Foi/4/Sécateur] et en procédant au ramassage des ordures. Si l'espoir de métamorphoser le parc devient palpable, les humains seront plus enclins à se lancer dans l'aventure.

Ainsi, ce parc ragaillardi pourrait alors accueillir une manifestation de quartier bon enfant, avec l'aide de Gilles Sollier, ce qui renforcera encore la détermination des riverains à sauvegarder leur espace vert et infléchir la décision du maire.



## Le monument commémoratif

Cette statue est un point sensible qui peut jouer un rôle important. En se renseignant auprès des services municipaux ou en laissant traîner leurs oreilles, les nains apprendront qu'il est prévu que la statue (en bronze, son socle est en pierre de taille) soit déplacée. Plusieurs points de chute (à déterminer en fonction de votre ville de jeu) sont étudiés à l'heure actuelle.

Le démontage de la statue a lieu dans les prochains jours. Un groupe d'ouvriers de la ville doit venir s'atteler à la tâche. Un journaliste couvrira l'événement pour une radio locale. Si les joueurs veulent également intervenir sur cet axe, c'est bien évidemment possible et là encore, leurs idées peuvent les conduire sur des voies différentes : jouer sur la corde sensible en mettant les anciens du quartier sur le coup, annuler l'opération de déplacement en modifiant la carnet de commande des ouvriers...

## L'aire de jeu

Alors que l'Ecolo du Jardinnet sera sans doute préoccupé par la remise en état du parc et de son nettoyage, les nains à l'esprit Bricolo pourraient se concentrer sur la remise en marche de tous les jeux pour enfants. Quelques coups de tournevis, de clé et de marteau, un soupçon d'huile et le manège sera dégrippé, le toboggan assuré, les balançoires fermement attachées à leurs cordes neuves. Au prix de quelques efforts (et de tests [Ingénierie/3/Plantoir]) plus rien n'empêchera les enfants de revenir jouer.

## Ben Tonière, Chef de chantier

D'un aspect débonnaire mais voulant se donner à tout prix une allure d'Imperator avançant d'un pas pesant au beau milieu des allées comme un combattant en terrain conquis, le chef de chantier traîne souvent dans le parc pour imaginer sa destruction et l'implantation de sa tour de béton.

Nos nains peuvent le voir planter le panneau de mise en chantier du parc, vantant le futur aménagement qui le remplacera : logements avec parking. Le panneau annonce la durée des travaux, le maître d'oeuvre (société de travaux Erige SC) et le commanditaire (Promoteur immobilier Razetu SA). On y montre une vue d'artiste du futur site, évidemment bien éloignée de ce que sera en réalité cet immeuble sans personnalité et bâti à la va-vite. L'argumentaire publicitaire est trop beau pour être vrai, au sens propre du terme.

Car il s'agit bien de cela : les joueurs peuvent remonter la filière d'octroi du permis d'urbanisme et voir qu'il a été concédé assez facilement pour ainsi dire sans aucun contrôle ou dossier établi. Comment ? Cela est une autre histoire...

## Max

Sur le seul banc public véritablement en état parce qu'il s'y trouve toujours allongé, les nains de jardins remarqueront Max. Constamment dérangé par Fredo et Matt, il peut devenir un précieux allié humain pour un Jardinnet qui saurait s'y prendre...

## Minocle la taupe

Préalablement contactée par la Cellule Infrastructure et Logistique afin de creuser un réseau de galeries pour garder un oeil et une oreille sur l'ensemble du site, Minocle la taupe est sur - ou plutôt sous - les lieux vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Les tunnels qu'elle a aménagés sont praticables par les nains de jardin et forment un réseau idéal pour accéder discrètement à n'importe quel point du site, ou pour en disparaître rapidement. Minocle reste toujours dans les parages, au cas où le jardinnet d'intervention aurait besoin de ses services.

## Gilles Sollier, animateur socio-culturel

Une des personnes les plus actives pour tout ce qui touche à la vie du quartier et à la défense de ses résidents. Gilles est un jeune homme compréhensif, dévoué et déterminé. Les personnages peuvent très bien obtenir son aide sans avoir à le rencontrer de visu s'ils parviennent à être persuasifs : avoir un allié humain pourrait bien leur rendre de grands services...

## Conclusion

Si les nains sont parvenus à offrir un nouveau visage au parc, à le rendre suffisamment accueillant pour y attirer de nombreux riverains, la magie opère. L'après-midi au cours de laquelle le maire vient constater avec Ben Tonière l'état de décrépitude des lieux et valider le chantier, il découvre une petite foule de badauds qui profitent du soleil dans les allées nettoyées, de l'ombre fraîche des grands chênes taillés de frais, du gazouillis de l'eau dans une mare récurée. Les enfants s'ébattent sur l'aire de jeu entièrement réparée tandis que, s'ils ont été pris, Matt et Fredo ramassent les rares papiers jonchant le sol sous l'oeil vigilant du vieux Bernard qui a décidé de les faire trimer dans le parc à défaut de leur attirer de plus graves ennuis pour leur coupable négligence.

Le maire, stupéfait par cette vision, sera interpellé par un Gilles Sonnier entouré de voisins souriants qui lui démontrera que le parc a toujours été un lieu de vie, une parcelle de nature et de calme au sein de la cité. Le destin semble avoir voulu faire croire le contraire aux autorités mais un étrange coup de pouce vient de rétablir l'harmonie. Le discours de Sonnier tourne au plébiscite tandis que Ben Tonière, pourpre de colère, commence à douter. Et il a raison car le parc Sainte-Catherine est sauvé.

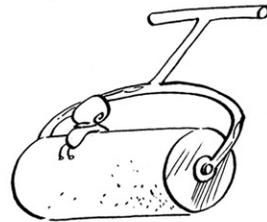
# Feuille de Jardin

Toutes les réserves comportent initialement 5 points.  
Placez les jetons sur les réserves d'outil.

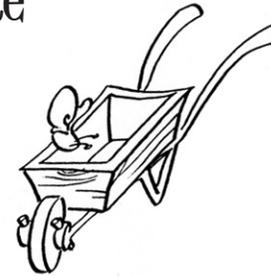
Plautoir



Rouleau



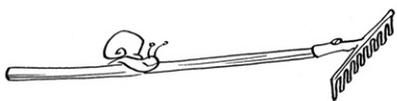
Brouette



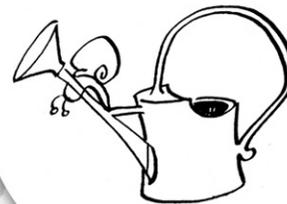
Binette



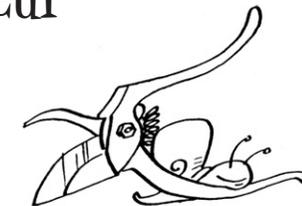
Rateau



Arrosoir



Sécateur



# Nains & Jardins

## Bulletin de souscription

à renvoyer aux Editions Caravelle

Nom :

Prénom :

Téléphone :

Email :

Age :

Adresse :

Code Postal :

Ville :

Pays :

Je souhaite recevoir \_\_\_\_\_ exemplaire(s) de *Nains & Jardins* au prix unitaire de 17 €

Montant total de ma commande : \_\_\_\_\_ €

Clôture de la souscription le 1<sup>er</sup> mai 2007

Le jeu *Nains & Jardins*, conçu et réalisé par le collectif Ballon-Taxi, est édité par *Caravelle*. Le présent bulletin de souscription vous permet de réserver dès maintenant votre exemplaire et de le recevoir à l'instant même où il sortira des mains appliquées des artisans Bricolos. Les soucripteurs recevront également une illustration inédite et exclusive d'Arnü West.

*Nains & Jardins* prendra la forme d'un livre-carnet de 112 pages, reliure spiralee verte, format à l'italienne, intérieur noir & blanc, couverture souple quadri.

Renvoyez sans plus tarder ce bulletin accompagné de votre chèque à :

**Editions Caravelle**

15 rue Dormoy

42000 Saint Etienne

Souscription en ligne par Paypal sur [www.caravelle-edition.com](http://www.caravelle-edition.com)

Contact : [cam\\_guirou@yahoo.fr](mailto:cam_guirou@yahoo.fr) et 04 77 38 14 86



Pour le collectif Ballon-Taxi et les Editions Caravelle, les auteurs : Antoine Bauza (Contes Ensorcelés, Exil...) et Cédric Chaillol (Kémi) ; les illustrateurs : Arnü West (Contes Ensorcelés) et Sylvain Soumille.

