

Nains & Jardins

le jeu de rôle en plâtre 1^{er} prix



Nains & Jardins est un jeu de rôle **humoristico-écologique** qui vous met dans la peau d'un ornement d'espace vert en plâtre qui lutte contre la pollution et la bêtise humaine.

Rejoignez **les Bricolos, les Dévos, les Ecolos, les Escros, les Magos, les Martios ou les Rigolos** et faites face à la **Menace** qui s'étend sur nos villes et leurs paisibles jardins.

Nains & Jardins dispose d'un système de règles simple et robuste qui vous permettra de gérer, à l'aide des 7 outils de jardin emblématiques, toutes les actions de vos personnages, du jardinage à la baston.

Puisse **Dame Blanche** veiller sur votre plâtre et guider vos pas dans votre lutte pour la sauvegarde de l'environnement!



Format

- un ouvrage unique, format fermé 177x215 mm, reliure spirale métal
- des ressources supplémentaires sur le site **Ballon-Taxi** (<http://www.ballon-taxi.org>)

Univers

Un cadre urbain personnalisable

Nains & Jardins prend place dans un univers familier, le vôtre! Et oui, nous vous proposons de jouer à deux pas de chez vous, dans votre propre ville (ou dans la plus proche, pour les campagnards...). Celle-ci aura toutefois besoin d'un petit «lifting» pour pouvoir constituer un terrain de jeu riche, prêt à accueillir les nains de jardin dans leur lutte face à la Menace. Dans notre infinie générosité, nous vous livrons tous les éléments requis pour passer cette légère couche de peinture (sans plomb!)

Les Septs

Jouer un nain de jardin, on ne vous l'avait jamais faite, celle-là, hein ? Mais le petit peuple en plâtre constitue une communauté des plus intéressantes. Secrète et très bien organisée, elle compte **Sept Clans** aux identités et aux domaines de compétences spécifiques : **les Bricolos, les Ecolos, les Escros, les Dévos, les Magos, les Martios et les Rigolos.**

Dame Blanche

Divinité tutélaire des nains de jardins, Dame Blanche est leur créatrice, celle qui d'un baiser leur donne la vie, celle qui d'un souffle guide leur cœur dans la lutte. Elle est l'instigatrice de la Mission et donne sens à la vie de chaque nain : résister, combattre, repousser la Menace...

La Menace

La Menace. C'est le nom que les nains de jardins ont donné à leur adversaire. Insidieuse, contagieuse, elle représente tout ce qui est dangereux, à court ou à long terme, pour l'environnement : des déchets industriels rejetés dans les rivières aux énergumènes qui laissent leurs poubelles traîner après un pique-nique. La lutte contre la Menace constitue la grande toile de fond des aventures de **Nains & Jardins**.



L'Entrejardin

Le premier bastion de la lutte, le secret le mieux secret des nains de jardin... l'Entrejardin. Un réseau aménagé sous la ville, une toile de galeries et de salles qui accueillent les infrastructures des Sept Clans. Haut-lieu de la résistance, Siège du Conseil des Jardins, Centre tactique et logistique, **l'Entrejardin est le système nerveux de la société jardinaïne.**

Magie, Magie!

Heureusement pour les nains, ils disposent de deux alliés précieux pour les épauler dans leur lutte inégale contre la Menace : la **Nature et sa Magie Verte** et bien sûr, la **Dame et sa Magie Blanche**. Mais attention, car l'adversaire dispose lui-aussi d'une force occulte, la **Magie Grise**, qui pervertit, ronge et souille...

Bricolopunk!

Dans la poussière de leurs ateliers, les **Bricolos recyclent les ressources matérielles** à leur portée pour enfanter les créations qui épauleront les agents nains dans leurs missions. Du lance-râteau autopropulsé au grillon détecteur de mouvement, la technologie bricolopunk ne connaît pas de limites.

Personnage

Un **nain de jardin**, c'est un individu à part entière (dans le cadre de ce jeu seulement, si vous n'en êtes pas convaincu, arrêtez le jeu de rôle immédiatement et consultez...). En tant que tel, il a son caractère, ses goûts et ses motivations personnelles. Il est également défini par un jeu de caractéristiques : le **Plâtre** (divisé en Densité, Elasticité et Grain), le **Souffle** (divisé en Emotion, Présence et Intuition) et la **Foi** (son bouclier et son épée face à la Menace). Il dispose d'un jeu d'aptitudes intuitives, déterminées par son appartenance à l'un des Sept Clans ainsi que d'un jeu d'aptitudes libres aussi diverses qu'insolites. Enfin, ses **Points de Plâtre et de Souillure** lui permettent de surveiller son intégrité physique et psychologique...

Moteur

Nains & Jardins vous propose son moteur de règles, «**Outils de jardin**», certifié sans émanations nocives pour l'environnement. Basé sur un système de réserves collectives, il constitue un atout de choix dans la lutte jardinaïne avec son système de résolution d'actions et sa gestion de la magie et de la technologie bricolopunk.

Scénarios

Les scénarios de **Nains & Jardins** sont des missions et leur forme prend donc celle d'ordre de mission (balèze, non?). Plusieurs thématiques sont soumises à vos cerveaux fertiles avec, pour chacune d'elles, un exemple de mission envisageable. Une mission clés en mains vient compléter ce chapitre.

Bonus

Le livre de **Nains & Jardins** propose des encarts comme vous n'en avez encore jamais vu : des extraits d'almanach, des conseils de jardinage mais également des expressions jardinaïnes et les plus brillantes inventions du Clan Bricolo.

Hâtez-vous, la Menace gronde et Dame Blanche compte sur votre binette !

Nains & Jardins

Un jeu du collectif Ballon-Taxi
<http://www.ballon-taxi.org>
contact@ballon-taxi.org

Ce jeu n'a fait l'objet d'aucune subvention de quelque institution que ce soit. Donc, tout reste à faire...

