

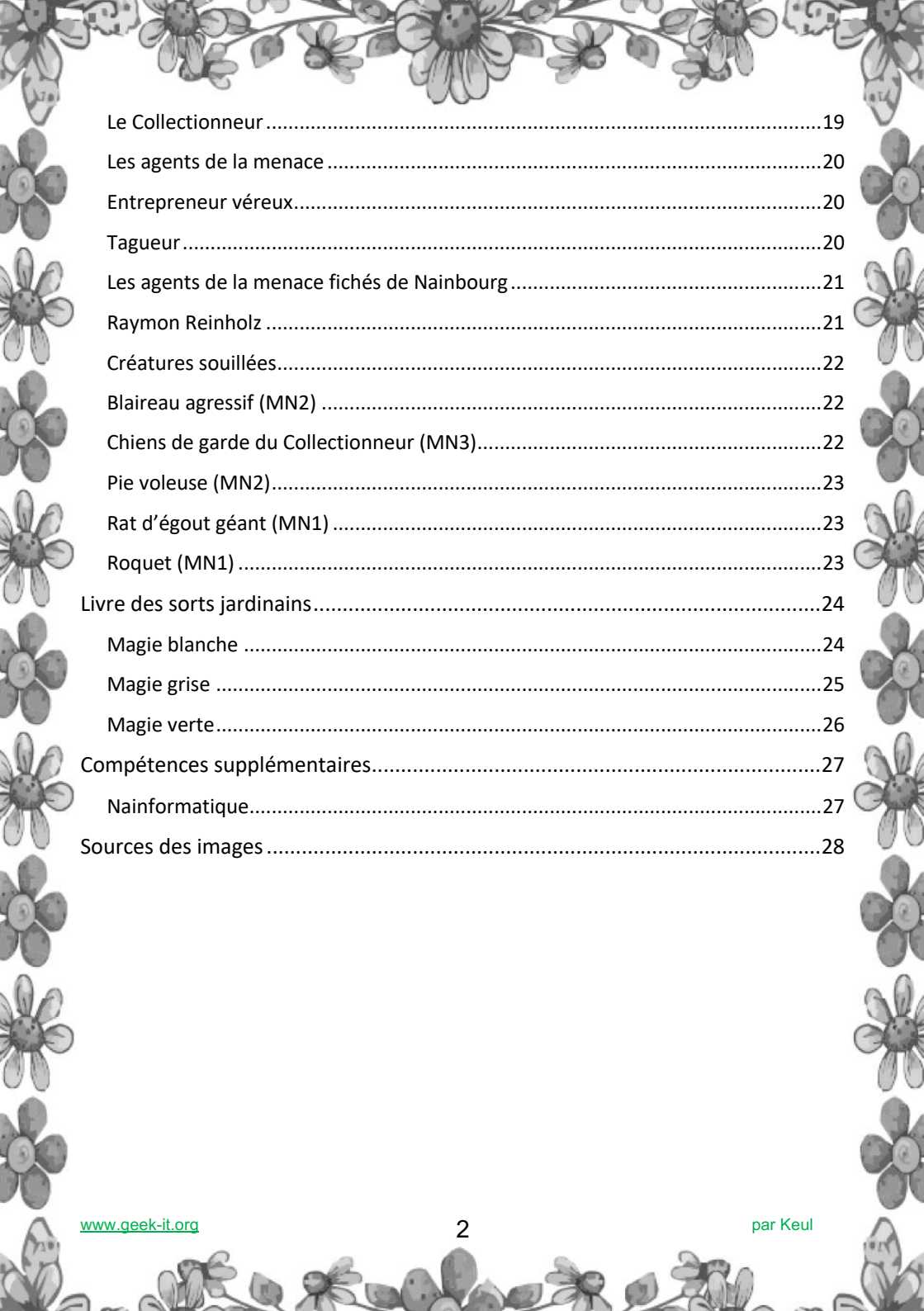
Le Grand Livre du Grand Nain'Porte'Quoi





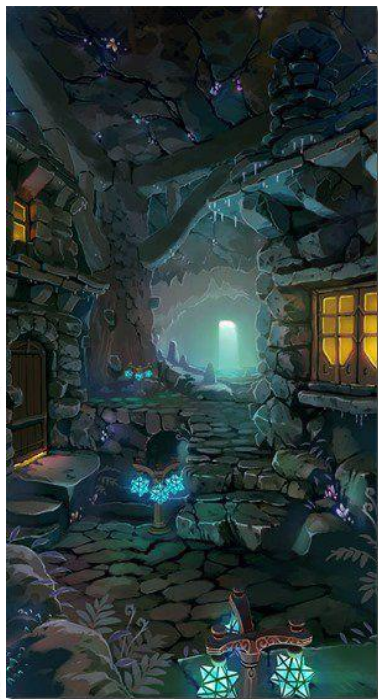
TABLE DES MATIERES

Table des matières	1
La ville souterraine de Sounainbourg.....	3
Les lieux de Nainbourg et alentours	5
Déchetterie de Nainbourg	6
Maison du Collectionneur.....	7
WTM - World-Trade Market	8
Nenterrenet	9
Animaux et autres alliés naturels.....	10
Chat.....	11
Belette	11
Blaireau.....	11
Écureuil	12
Hérisson	12
Putois	12
Renard.....	13
Souris	13
Taupe	13
Les NJNJs – Nains de Jardins Non-Joueurs	14
Cassable (Martio).....	14
Croyable (Devot).....	14
Perlinnainnain (Magot).....	15
Perméable (Escroc)	15
Ratisseur (Ecolo)	16
Tsouintsoin (Rigolo)	16
Ventif (Bricolo).....	17
La Menace et ses agents	18

A decorative border of stylized flowers and leaves surrounds the page. The flowers are simple line drawings with five petals and a central circle. The leaves are simple oval shapes with veins.

Le Collectionneur	19
Les agents de la menace	20
Entrepreneur véreux.....	20
Tagueur	20
Les agents de la menace fichés de Nainbourg	21
Raymon Reinholz	21
Créatures souillées.....	22
Blaireau agressif (MN2)	22
Chiens de garde du Collectionneur (MN3).....	22
Pie voleuse (MN2).....	23
Rat d'égout géant (MN1)	23
Roquet (MN1)	23
Livre des sorts jardinains.....	24
Magie blanche	24
Magie grise	25
Magie verte.....	26
Compétences supplémentaires.....	27
Nainformatique.....	27
Sources des images	28

LA VILLE SOUTERRAINE DE SOUNAINBOURG



Comme dans pratiquement toutes les villes où les nains de jardin opèrent pour la Dame Blanche, Naimbourg possède une ville souterraine entièrement peuplée par des nains de jardin. En temps normal, la ville est presque toujours vide de jour, mais s'anime à la nuit tombée. Certains nains de jardin qui ont perdu leur jardinains peuvent néanmoins y trouver refuge et aider leurs compatriotes dans la lutte contre la Menace.

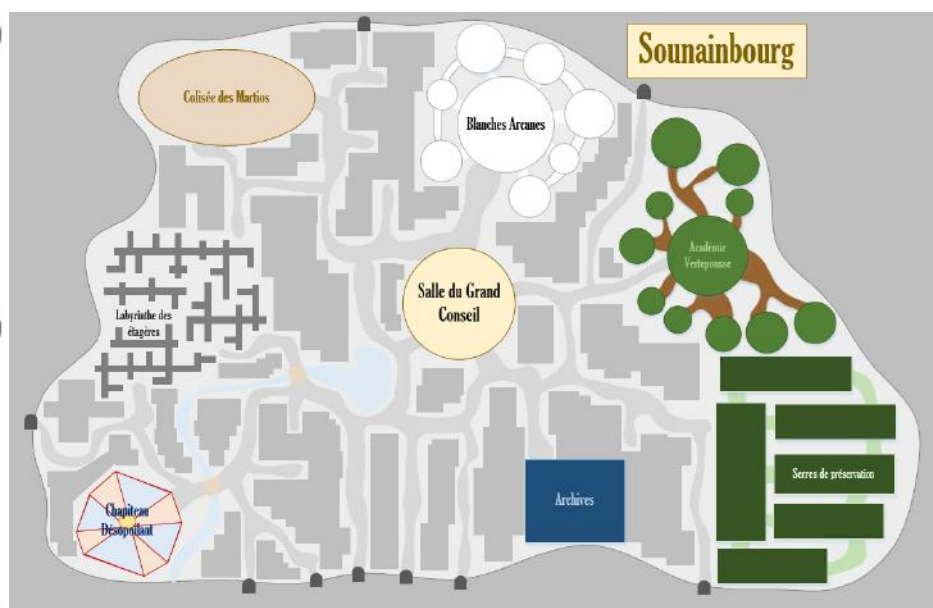
La ville est entièrement construite avec des matériaux naturels. Les sols sont pavés à l'ancienne et les maisons sont faites de grosses pierres assemblées, tenant entre elles avec du ciment naturel et renforcées de racines en tout genre qui se croisent et s'entrecroisent. L'agencement de la ville est un peu anarchique et suit les courbes et formations naturelles plutôt que de répondre à de quelconques normes d'urbanisme humain.

Bien que pouvant paraître sombre en journée, la ville s'illumine de nuit grâce à la présence de nombreux champignons bioluminescents. Des lampes alimentées par les mêmes champignons et entretenus à l'aide de la Magie Verte sont également présentes pour aider les nains de jardin à se repérer sans mal.

Des dizaines de tunnels irradient autour de la ville souterraine et donnent accès à des tunnels menant aux quatre coins de la ville humaine. Ceux-ci permettent une intervention rapide et ciblée en cas de menace avérée. Plusieurs de ces tunnels sont cependant condamnés, car menant aux égouts infectés par la Menace.

- ❖ **Académie Vertepousse :** Il s'agit de la seconde académie de la ville. Celle-ci est dédiée à la Magie Verte et sert de siège pour les Magots. Vertepousse est construite dans une sorte d'arbre qui déploie ses branches dans les airs.
- ❖ **Labryinthe des étagères :** Lieu de création des Bricolos qui, pour le commun des nains de jardin, ressemble à une gigantesque déchèterie. Les ateliers consistent en de gigantesques étagères où s'entassent tout et n'importe quoi dans ce qui semble être un désordre parfaitement maîtrisé. On y trouve tout ce qu'on cherche, mais aussi absolument tout ce qu'on ne cherche pas. Attention à ne pas s'y perdre.
- ❖ **Blanches-Arcanes :** L'académie jardinaine de Magie Blanche est un lieu où les Dévots se retrouvent pour parler de la lutte contre la Menace. Une sculpture en pierre de la Dame Blanche se trouve en plein centre de ce bâtiment parfaitement sphérique, qui semble luire en permanence d'une lumière blanche
- ❖ **Colisée des Martios :** A la périphérie de la ville, une sorte de petit colisée tout en bois a été construit et sert de lieu d'entraînement pour le Clan des Martios. Plusieurs box qui peuvent accueillir des taupes – indispensables lors des joutes organisées – sont également disposés sous les gradins du public.

- ♣ **Chapiteau Désopoilant** : Grand chapiteau de toiles bariolées en coton bio bigarré, le Chapiteau Désopoilant est le siège des Rigolos. Tout nain sain d'esprit – et donc n'appartenant pas à ce clan – ne s'y risque qu'en cas d'extrême nécessité, car s'y rendre est synonyme de plaisanteries à base de tartes, crocs-en-jambes et bien pire encore.
- ♣ **Nulle part** : Nulle part est le siège des Escrocs et se situe dans un lieu que seuls ses membres connaissent. Certaines rumeurs disent que nulle part se trouve sous la salle du Grand Conseil, d'autre sous les archives, et d'autres encore prétendent qu'il n'existe pas.
- ♣ **Salle des Archives** : Il s'agit d'un bâtiment fait avec les plus grosses pierres qu'on puisse trouver à Souainbourg. Fortement fixées entre elles par des racines solides, toute l'infrastructure est protégée des intrusions par de puissants sorts de Magie Blanche et Verte renouvelés toutes les semaines. On dit aussi que les archives sont piégées pour empêcher quiconque de mettre la main sur les documents qu'elle contient.
- ♣ **Salle du Grand Conseil** : Au centre de la ville, un bâtiment gigantesque construit dans une racine géante sert de salle pour le Grand Conseil des Anciens
- ♣ **Serres de la préservation** : Plusieurs serres se trouvent dans la ville, toute regroupées en un lieu éclairé par un astucieux système de cheminées naturelles. Celles-ci sont employées par les Ecolos pour faire pousser les jeunes pousses de plantes, buissons et autres arbres que les nains de jardin iront replanter en ville.



LES LIEUX DE NAIMBOURG ET ALENTOURS



Cette partie du Grand Livre traitera de divers lieux intéressants de Naimbourg avec un peu plus de détails. Diverses descriptions vous seront proposées quant à ses lieux, accompagnées de photos et mises en gardes diverses quant aux dangers qu'un nain de jardin est susceptible de rencontrer. Les lieux seront décrits selon quatre points :

- ♣ **Nain'précisions** : Une description générale du lieux, non seulement du point de vue des humains mais aussi du point de vue des nains de jardin.
- ♣ **Nain'portance** : Les raisons pour lesquelles ce lieu est important pour les nains de jardin et comment celui-ci peut aider dans la lutte contre la Menace.
- ♣ **Nain'prévus et nain'prudence** : Les danger que celui-ci peut représenter, les influences de la Menace et les risques de Souillure pour les agents de la Dame Blanche.
- ♣ **Nain'praticabilité** : Comment se rendre à ce lieu. Existe-t-il des voies d'accès souterraines, des passages dissimulés ou des portes dérobées ?

DÉCHETTERIE DE NAINBOURG



Nain'précisions : La déchetterie de la ville représente un paradis pour tout nain de jardin qui se respecte, et peut-être encore plus si vous avez la chance d'être un Bricolo dans l'âme. En plus d'être une zone verte, la déchetterie vous permet de récupérer tout ce dont un nain de jardin a besoin pour fabriquer vos véhicules et autres inventions visant à repousser la Menace. Elle permet également « d'éduquer » les humains en leur enseignant les gestes qui peuvent sauver la planète.

Nain'portance : Comme dans tout bon lieu de recyclage qui se respecte, la déchetterie permet de récupérer des objets divers et variés qui peuvent – par la suite – être transformés pour vous aider dans votre lutte de tous les jours. Qu'il s'agisse de morceaux de bois pour consolider les tunnels, de pièces d'acier et de roues en tout genre pour leurs véhicules, ou de pots en terre cuite pour sauver de malheureuses plantes, vous trouverez certainement votre bonheur dans ce que les humains considèrent comme des déchets. La présence de nourriture peut également attirer certains animaux domestiques et sauvages qui peuvent vous aider dans votre mission si vous avez quelque chose d'intéressant à leur proposer en retour.

Nain'prévus et nain'prudence : Bien que représentant un avantage tactique considérable, la déchetterie n'est pas exempte de dangers. Des vigiles humains patrouillent parfois dans celle-ci pour éviter que certaines personnes non-autorisées (c'est bien connu, les humains ne sont pas très disciplinés) viennent y déposer des objets hors des heures ou que de sales gamins (parfois souillés par la Menace) viennent y mettre le bazar. La déchetterie récupère également les déchets ménagers, et qui dit nourriture dit forcément indésirables qui peuvent représenter un danger pour un nain non averti. Renards, martres et autres rats affamés peuvent donc être croisés et gêner les nains de leur tâche. Il est également possible que certains rats souillés par la Menace soient de la partie, aussi restez sur vos gardes.

Nain'praticabilité : La déchetterie est directement reliée aux sous-sols nains et une ouverture donne au niveau du grillage d'enceinte. Un passage camouflé a été installé pour permettre le passage sous le grillage et pour acheminer les éléments récupérés dans les bennes.

MAISON DU COLLECTIONNEUR



Nain'précisions : La maison du Collectionneur Raymon Reinholz se situe dans une partie relativement calme d'Naimbourg, au 10 Rue des Flonflons. Relativement ancienne, elle est pourtant bien conservée en apparence et entourée d'une haie de charmille touffue qui ne permet pas de voir ce qui se trouve dans le jardin. Un petit muret de pierre entoure également la maison.

Nain'portance : Comme le groupe pourra l'apprendre une fois le nain Perméable sauvé, cette maison d'apparence totalement anodine est en réalité la maison du Collectionneur et le lieu dans lequel sont séquestrés tous les nains de jardin de la ville.

Nain'prévus et nain'prudence :



L'apparence de la maison dénote avec celle du jardin et de l'intérieur. Bien que parfaitement propre au niveau de sa façade, le jardin est encombré de vieille boîtes de conserve rouillées, de bidons d'huile abandonnés et de tout un tas d'objets hétéroclites qui font ressembler le jardin à une décharge à ciel ouvert. D'ailleurs, les odeurs d'essence et de vieille poubelle sont très fortes dès la haie passée et la présence de la Menace se fait rapidement ressentir. Comme le groupe pourra s'en rendre compte en se faufilant dans la haie, celle-ci possède un grillage interne afin d'éviter aux chiens gardant le jardin de s'enfuir et d'attaquer les passants. Celle-ci est cependant en très mauvais état et pas très difficile à ouvrir. Les deux chiens qui se trouvent à l'intérieur du jardin et qui gardent l'annexe, bien que faméliques, représentent une menace de taille pour le groupe d'intervention.

Nain'praticabilité : Facile d'accès, la maison du Collectionneur se trouve dans une rue à 30 km/h, déserte la nuit. Les murets rendent néanmoins tout passage par les côtés difficiles pour les nains de jardin, aussi est-il plus simple d'entrer dans le jardin et la maison par la porte principale.

WTM - WORLD-TRADE MARKET



Nain'précisions : Le WTM ou World-Trade Market est une chaîne de supermarché qui tente de conquérir le monde. Comble du ridicule, ce dernier ose lui-même s'autoproclamer « Géant Vert » alors qu'il n'est autre que l'un des principaux agents de la Menace. Actuellement, trois WTM ont été construits à Naimbourg, ce qui, pour la taille relativement petite de la ville, représente une grande avancée pour le Menace et un grand danger pour la société jardinaïne.

Nain'portance : Le WTM est très important pour les humains, qui viennent y chercher de quoi manger et tout le nécessaire à leur vie de tous les jours. Les nains de jardin peuvent également y trouver de quoi fabriquer certaines de leur machines, ainsi que nombre d'outils en tout genre, mais la Menace reste trop présente pour y tenter quoi que ce soit. Il s'agit de l'un des lieux d'action privilégié des nains de jardin contre le Menace. Installation de poubelles de récupération et de tri, tentative pour diminuer les emballages plastique, privilégier la consommation de produits régionaux et bio, telles sont les outils de lutte mis en place par les nains de jardin.

Nain'prévus et nain'prudence : La Menace imprègne ces lieux. Barquettes en plastique, déchets en tout genre, produits chimiques et autres suremballages en font un endroit profondément Souillé qui – bien que confiné à l'intérieur du bâtiment – peut s'étendre alentours. Les humains qui y font leurs courses risquent tous les jours d'amener dans leur jardin cette Souillure et d'infecter les malheureux nains de jardin qui n'avaient rien demandé à personne. Récemment, ces chaînes de magasins se sont mises à vendre des produits bio à des prix prohibitifs, et les nains de jardin ont fort à faire pour contrôler la qualité de ceux-ci tout en tentant de changer les mœurs dans les habitudes des consommateurs. Les parkings en béton qui entourent ces supermarchés sont également problématiques, car ils deviennent rapidement lieux de concentration de la Menace. Traces d'huile et d'essence, gaz d'échappement, déchets abandonnés y sont légion. Plusieurs groupes de jeunes s'y retrouvent également, pouvant alors être Souillés et représenter à leur tour une menace pour leur famille et leurs amis. Les rats – principaux agents de la Menace – apprécient également ces lieux emplies de nourriture et s'y installent volontiers pour en faire leur territoire de chasse de prédilection.

Nain'praticabilité : Aucun tunnel ne mène à ces temples du consumérisme exacerbé, la couche de béton des parkings y étant bien trop épaisse pour qu'un nain ou tout autre animal ne puisse la percer. Seules entrées possible, les portes automatiques, mais pas sûr qu'un nain suffise à déclencher les capteurs pour qu'elles s'ouvrent. L'entrée des sous-sols par les ascenseurs est également compromise, les boutons de ceux-ci étant largement hors de portée d'un nain. Seul un groupe de nains d'élite parfaitement entraînés s'y risquerait donc.

NENTERRENET

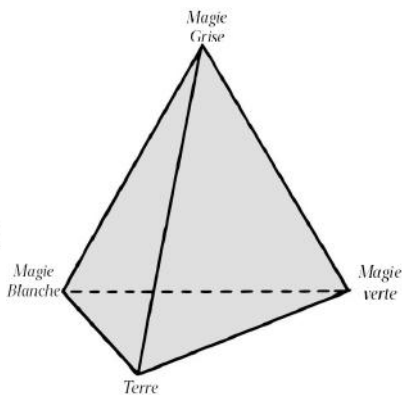
Les humains possèdent de nombreux défauts. Ils sont souvent égoïstes, fainéants ou possèdent une forte propension à polluer si on ne les surveille pas. On peut cependant leur accorder qu'ils sont capables d'inventions incroyables. Nenterrenet en est un exemple parfait. Les plus hautes sphères et les savants jardinains se sont penchés sur cette création à de nombreuses reprises mais nous ne parvenons toujours pas à identifier clairement de quoi il s'agit. Voilà ce que nous savons de cette étrange invention :

- ♣ *Les Martios ont conclu qu'il ne s'agit pas de quelque chose de solide ou de tangible sur lequel on peut frapper.*
- ♣ *Les Dévots pense qu'il pourrait s'agir d'une sorte de nouvelle religion pratiquée par la majeure partie des humains qui prendrait la technologie pour remplacer l'effet du Jardinain.*
- ♣ *Les Magots concluent qu'il pourrait s'agir d'une sorte de magie propre aux humains et faisant intervenir la technologie comme focalisateur.*
- ♣ *Les Escroc pensent qu'il s'agit d'un moyen de surveillance mis en place par les humains pour nuire aux Nains de Jardins mais que cet Enterrenet pourrait aussi être utiliser pour surveiller les humains.*
- ♣ *Les Rigolos trouvent que cet Enterrenet est très compliqué mais que certains éléments que le compose s'avèrent assez drôle et récréatif.*
- ♣ *Les Bricolos propose d'étudier plus avant cette invention et de créer une nouvelle branche visant à l'utiliser pour lutter contre la Menace.*
- ♣ *Les Ecolos pensent qu'il s'agit d'une expression de la Menace car cet Enterrenet fait tourner de nombreuses machines qui consomment et polluent considérablement.*

Au final, personne n'est vraiment d'accord sur ce que nous devons faire avec cet Enterrenet mais nous avons décidé de suivre l'avis des Bricolos et de développer une nouvelle branche de la lutte contre la Menace que nous avons nommé Nainformatique. L'avenir nous dira si cette décision était la bonne.

La théorie du prisme

Depuis peu, une théorie a commencé à émerger dans la société jardinaïne au sujet de l'Enterrenet. :



Nous savons que le monde dans lequel nous évoluons, la Terre en l'occurrence est le monde physique, tangible, celui avec lequel nous pouvons interagir directement. A côté de celui-ci, il y a le monde de la croyance, celui de la Magie Blanche avec lequel les Dévots interagissent. Le Monde de la Magie verte est celui des Jardinains dans lesquels nous puisons notre magie. Ces trois mondes forment un triangles qui se complètent parfaitement.

Au sommet cependant trône la Menace qui peut influencer les trois mondes et les corrompre, projetant une ombre sur ceux-ci.

Les dernières théorie sur l'Enterrenet serait que ce dernier représenterait l'espace entre la Menace et les trois monde, une sorte d'Ether qui n'est ni bon, ni mauvais mais qui peut tout de même représenter une menace pour les Nains de Jardins et les Humains.

ANIMAUX ET AUTRES ALLIÉS NATURELS

Même si la Menace représente la plus grande ... menace pour les Nains de Jardins, les animaux peuvent parfois poser quelques problèmes. Très territoriaux, ils n'apprécieront pas forcément les ingérences d'un groupe de nains de plâtre bruyant, même si ceux-ci sont envoyés par la Dame en personne pour leur venir en aide. Les quelques exemples ci-dessous donneront quelques idées de rencontre avec des animaux, traitera de leurs réactions, mais décrira également les possibilités que les joueurs ont de s'en faire des alliés.

Caractéristiques : Comme pour les nains de jardin, les caractéristiques des animaux et autres aides potentielles des nains de jardin se découpent en plusieurs catégories. On trouvera :

- ♣ **Force :** Un équivalent à la densité des nains de jardin, qui représente la force physique de l'animal.
- ♣ **Résistance :** Un équivalent à la solidité/densité des nains de jardin. Permet de résister aux maladies, au chaud, au froid, mais représente aussi l'endurance de l'animal.
- ♣ **Agilité :** Un équivalent au grain des nains de jardin. Représente la capacité à se mouvoir dans son environnement, à se tortiller, faire preuve d'équilibre, etc.
- ♣ **Perception :** Un équivalent au grain des nains de jardin. Représente la capacité à percevoir son environnement via les cinq sens.
- ♣ **Harmonie :** Même caractéristique que celle des nains de jardin. Sorte de sixième sens vert permettant d'interpréter les messages subtils de la nature (changement de temps, catastrophes naturelles, etc.)
- ♣ **Intelligence :** Un équivalent au ciboulot des nains de jardin. Représente l'intelligence de l'animal et sa capacité à comprendre ce qui l'entoure.
- ♣ **Présence :** Un équivalent au glamour des nains de jardin. Représente la capacité à charmer ou intimider quelqu'un.

Chaque animal sera donc doté de valeur dans ces 7 caractéristiques, qui détermineront ses capacités physiques, mentales et sensorielles.

Aptitude(s) privilégiée(s) : Chaque animal sera doté d'aptitudes privilégiées, comme celles des nains de jardin. Ces aptitudes représentent les capacités particulières des animaux, leurs points forts et les domaines dans lesquels ils excellent.

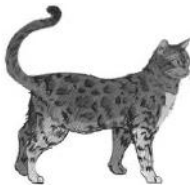
Domages : Quand il peut attaquer, un animal aura également une indication de dommages. Ceci correspond aux dégâts qu'il peut faire quand il s'attaque à un adversaire.

PDV : Les PDV, ou points de vie en développé, représentent la vie de l'animal. Noté en deux valeurs, la première indique les points de vie qu'il doit perdre avant de fuir. La seconde valeur indique les points de vie qu'il doit perdre avant de sombrer dans l'inconscience.


Point(s) faible(s) : Représente le talon d'Achille de la créature ou un moyen de baisser certaines de ses compétences. Connaître les points faibles des animaux peut permettre de faciliter les interactions avec ceux-ci.

N'involution menacique : Tous les animaux décrits ci-dessous peuvent potentiellement se voir infecter par la menace de diverses manières. La pollution de leur territoire, le fait d'être malmenés ou d'être blessés par des humains peuvent les faire sombrer du côté de la Menace à tout moment et en faire des adversaires plus coriaces pour les nains de jardin, devenant ce que les nains nomment des « créatures souillées »


CHAT

Chat	Description	Aptitudes privilégiées	Valeur
	Les chats représentent un cas un peu particulier, car ils peuvent à la fois être de précieux alliés et des adversaires farouches. Un adage Jardinain dit que les chats ne servent que leurs propres intérêts et ce n'est pas totalement faux. Il faudra faire preuve d'ingéniosité pour que ceux-ci acceptent de servir votre cause, mais à Nain vaillant rien d'impossible.	Mordre/Griffer	3
		Chasser	4
		Se gonfler pour intimider (Présence +2)	3
		Se déplacer sans bruit	4
		PDV	3/6
	Dommages	2/1	
Caractéristiques	Force : 2 / Résistance : 2 / Agilité : 5 / Perception : 4 / Harmonie : 2 / Intelligence : 3 / Présence : 2		
Point(s) faible(s)	Peur de l'eau et des chiens	Perdent de leur superbe quand ils sont au contact d'eau ou en présence de chien	


BELETTE

Belette	Description	Aptitudes privilégiées	Valeur
	La belette est un animal très agile et discret à qui il arrive de temps à autre de séjourner dans les villages et les petites villes autour des forêts. Chasseuse émérite, elle doit sans cesse trouver de nouvelles sources de nourriture, ce qui peut la pousser à s'introduire dans les tunnels des nains de jardin et les abîmer.	Mordre/Griffer	3
		Chasser	3
		Discretion	4
		Se faulxer dans les endroit exigus	3
		PDV	3/6
	Dommages	1/1	
Caractéristiques	Force : 1 / Résistance : 2 / Agilité : 5 / Perception : 2 / Harmonie : 3 / Intelligence : 3 / Présence : 2		
Point(s) faible(s)	Mangeuse frénétique	Doit manger sans cesse pour ne pas mourir de faim. Elle accepte donc toute nourriture proposée.	


BLAIREAU

Blaireau	Description	Aptitudes privilégiées	Valeur
	Un blaireau, quand n'est pas d'humeur, peut s'avérer être un adversaire redoutable pour tout nain de jardin qui se respecte. Non seulement celui-ci est-il capable de bloquer un passage en s'appropriant un lieu qui lui plait pendant des heures, mais aussi peut-il attaquer un nain s'il s'avère trop insistant.	Mordre et griffer	3
		Creuser	4
		Ici c'est chez moi, alors ouste !	3
		PDV	4/8
		Dommages	2/1
Caractéristiques	Force : 5 / Résistance : 6 / Agilité : 2 / Perception : 2 / Harmonie : 1 / Intelligence : 2 / Présence : 2		
Point(s) faible(s)	Gourmandise : Aime les bonne choses et se calme quand il mange	Réduit la compétence : ici c'est chez moi, alors ouste ! de 1	


ÉCUREUIL

Écureuil	Description	Aptitudes privilégiées	Valeur
	Les écureuils sont des rongeurs possédant une queue en panache et sont d'excellents grimpeurs. Champions pour faire des réserves de nourriture, ils ont cependant du mal à se souvenir de leurs cachettes. Les nains de jardins peuvent monter certains écureuils qui les aident à grimper aux arbres et se déplacer dans ceux-ci.	Mordre	2
		Sauter	3
		Grimper	4
		Discretion	3
		PDV	3/6
		Dommages	1/1
Caractéristiques	Force : 1 / Résistance : 2 / Agilité : 5 / Perception : 3 / Harmonie : 2 / Intelligence : 2 / Présence : 2		
Point(s) faible(s)	Tête en l'air	Oublient souvent où ils cachent leur nourriture	


HÉRISSON

Hérisson	Description	Aptitudes privilégiées	Valeur
	Les hérissons représentent une aide précieuse pour tout nain de jardin qui se respecte, car ils sont les garants de Jardinain en bonne santé en éliminant les limaces et autres insectes nuisibles de manière naturelle. Peureux de nature, ils se roulent en boule au moindre danger	Mordre	1
		Repérer les insectes	3
		Rouler en boule	3
		PDV	2/4
		Dommages	1
Caractéristiques	Force : 1 / Résistance : 3 / Agilité : 3 / Perception : 3 / Harmonie : 2 / Intelligence : 2 / Présence : 1		
Point(s) faible(s)	Peureux : se roulent en boule au moindre danger	Incapable d'agir durant plusieurs minutes.	


PUTOIS

Putois	Description	Aptitudes privilégiées	Valeur
	Les putois sont des créatures intelligentes, mais qui apprécient de se fourrer dans des endroits qui ne sont pas prévus pour eux. Quand il est en danger, il glousse, siffle et gronde. Quand il a peur ou mal, il libère le contenu de ses glandes anales sous la forme d'un aérosol à l'odeur désagréable	Mordre	3
		Creuser	3
		Odeur	3
		Vigilance	4
		PDV	3/6
		Dommages	1
Caractéristiques	Force : 2 / Résistance : 3 / Agilité : 4 / Perception : 3 / Harmonie : 2 / Intelligence : 2 / Présence : 1		
Point(s) faible(s)	Peureux : n'aime pas être pris par surprise	A tendance à employer ses glandes pour sprayer la menace avant de fuir	


RENARD

Renard	Description	Aptitudes privilégiées	Valeur
	Le renard est un animal sauvage qui peut être d'une grande aide pour les nains de jardin. Agile, intelligent, il accepte volontiers de rendre service contre de la nourriture et connaît parfaitement la ville et les us et coutumes des humains, pouvant ainsi les éviter quand il le désire. D'un naturel craintif, il n'hésitera néanmoins pas à fuir en cas de danger, laissant les nains de jardin en plan sur place.	Mordre/Griffer	3
		Chasser	3
		Discretion	3
		Connaissance : Ville et Humains	3
		PDV	3/6
		Dommages	2/1
Caractéristiques	Force : 4 / Résistance : 4 / Agilité : 4 / Perception : 3 / Harmonie : 2 / Intelligence : 4 / Présence : 2		
Point(s) faible(s)	Craintif	Fuit dès qu'il y a du danger	

SOURIS

Souris	Description	Aptitudes privilégiées	Valeur
	Petits rongeurs vivant dans les maisons, caves et autres bâtiments humains et qui connaissent de nombreux passages dérobés. Aiment la nourriture, les endroits calmes et sont discrètes et peureuses de nature. Possèdent un excellent sens de l'orientation et retrouvent toujours le chemin emprunté.	Fouille	4
		Discretion	3
		Orientation	3
		PDV	1/2
			Dommages
Caractéristiques	Force : 1 / Résistance : 2 / Agilité : 3 / Perception : 3 / Harmonie : 2 / Intelligence : 2 / Présence : 1		
Point(s) faible(s)	Peur paralysante : Un danger trop grand les paralyse	Devant un danger qu'elles ne peuvent fuir, elles peuvent se tétaniser.	

TAUPE

Taupe	Description	Aptitudes privilégiées	Valeur
	Précieux compagnons des nains de jardin, elles vivent à leurs côtés dans les sous-sol des Jardinets. Apprivoisées par les Ecolos, elles travaillent souvent comme tunneliers avec les ingénieurs Bricolos ou comme locomotives sur les voies ferrées de l'Entrejardin. Certaines se prêtent même aux joutes amicales qu'aiment pratiquer les Martios.	Creuser	5
		Ingénierie	3
		Perception des vibrations	4
		PDV	2/4
			Dommages
Caractéristiques	Force : 1 / Résistance : 3 / Agilité : 2 / Perception : 4 / Harmonie : 3 / Intelligence : 2 / Présence : 1		
Point(s) faible(s)	Quasiment aveugle : les taupes ne voient presque rien	Doivent compter sur leurs autres sens pour se déplacer	

LES NJNJS — NAINS DE JARDINS NON-JOUEURS

CASSABLE (MARTIO)



Cassable est l'un des derniers nains de jardin à être encore présent dans les souterrains du Grand Organisme Jardinain de Nainbourg. Blessé par un gigantesque rat lors d'un combat dans une ancienne station d'essence alors qu'il tentait de repousser un agent de la Menace, il a fini cassé en plusieurs morceaux avant d'être reformé et réparé par le groupe. Depuis son « accident » avec un rat – ce qui a fêlé son bonnet – Cassable a des petits problèmes de mémoire et certains de ses souvenirs lui reviennent par flash. Il reste cependant un combattant hors pair qui n'hésite pas à mettre son plâtre en danger pour sauver ses compagnons. Malheureusement pour ledits compagnons, Cassable a tendance à foncer dans le tas sans réfléchir aux conséquences.

CARACTÉRISTIQUES		APTITUDES NAINUITIVES	APTITUDES NAINPROMPTUES
FORCE-DENSITÉ	7	Athlétisme : 4	Animaux : 2
SOLIDITÉ-ELASTICITÉ	6	Bagarre : 6	Chantier : 2
AGILITÉ-GRAIN	4	Tir : 5	Ciel et Terre : 1
DEXTÉRITÉ-CIBOULOT	4		Discretion : 2
INTELLIGENCE-GLAMOUR	2		Humains : 2
RAISON-HARMONIE	2		La Menace : 3
PRÉSENCE-FOI	2		Nains de jardins : 2
POSSÉSSIONS			Sports et jeux : 3
Nachette			Ville : 2
			Vigilance : 3

CROYABLE (DEVOT)



Croyable est un dévot zélé de la Dame Blanche. Fervent croyant, il n'hésite pas à rappeler à l'ordre les nains de jardin qui s'écartent du chemin de la Dame ou qui fraient avec la terrible Magie Grise.

Croyable est également celui qui forme les nouveaux Dévots et qui chapeaute et est passé expert en soins-réparateurs intensifs, idéaux pour remettre à neuf les Martios qui ne cessent de fêler leur plâtre en combattant la Menace ou en pratiquant leurs joutes.

Certaines rumeurs prétendent que Croyable était jadis un pratiquant de la Magie Grise, dans une ville proche de Nainbourg, et qu'il a manqué se perdre totalement dans la Souillure. Revenu de loin, il est aujourd'hui l'un des ennemis les plus farouche du développement industriel.

CARACTÉRISTIQUES		APTITUDES NAINUITIVES	APTITUDES NAINPROMPTUES
FORCE-DENSITÉ	1	Alphabet : 6	Animaux : 2
SOLIDITÉ-ELASTICITÉ	3	Magie blanche : 7	Art : 3
AGILITÉ-GRAIN	3	Nains de jardin : 5	Ciel et Terre : 4
DEXTÉRITÉ-CIBOULOT	4		Discretion : 3
INTELLIGENCE-GLAMOUR	4		Humains : 4
RAISON-HARMONIE	5		Magie grise : 5
PRÉSENCE-FOI	7		La Menace : 6
POSSÉSSIONS			Nains de jardin : 4
			Plantes : 2
			Ville : 4
			Vigilance : 3

PERLINNAINAIN (MAGOT)



Le nain Perlinnainain est un Magot de Naimbourg connu pour ses tours de prestidigitation et pour sa magie florale. Tout de barbe vêtu, personne ne sait ce que cache celle-ci et la rumeur veut qu'il soit en réalité un être de chair et de sang.

Perlinnainain ne parle pas, il marmonne dans sa barbe des phrases incompréhensibles du commun des nains et on ne sait jamais réellement s'il incante ou s'il radote.

Perlinnainain est vieux, même selon les critères jardinains. Certains prétendent qu'il était déjà à Naimbourg avant même que Naimbourg n'existe, mais cela paraît peu probable. D'autres prétendent également qu'il serait le premier nain que la Dame à éveillé, mais là encore, il n'y a que peu de chance que cela soit vrai.

CARACTÉRISTIQUES	APTITUDES NAINUITIVES	APTITUDES NAINPROMPTUES
FORCE-DENSITÉ	3	Alphabets : 3
SOLIDITÉ-ELASTICITÉ	5	Art : 2
AGILITÉ-GRAIN	5	Discrétion : 4
DEXTÉRITÉ-CIBOULOT	5	Humains : 5
INTELLIGENCE-GLAMOUR	3	Magie grise : 1
RAISON-HARMONIE	3	La Menace : 5
PRÉSENCE-FOI	3	Nains de jardins : 2
POSSÉSSIONS		Plantes : 6
		Ville : 3
		Vigilance : 1

PERMÉABLE (ESCROC)



Le nain Perméable est un investigateur de renom qui a disparu en même temps que Cassable, quelques semaines avant que le Collectionneur ne capture les derniers nains de jardin pour sa collection. Perdu jusqu'à ce que Cassable se souviennent qu'il fut enterré sous un tonneau d'acier, près de la déchetterie ; il fut sauvé par les NJs.

Perméable possède de solides connaissances sur la Menace, particulièrement sur le Collectionneur, son lieu de vie et les protections de sa maison. Perméable a passé de nombreuses semaines à faire des recherches sur le Collectionneur.

Perméable est prudent à l'extrême et peut discuter des heures avant d'intervenir. Il pèse toujours le pour et le contre d'une opération avant d'agir.

CARACTÉRISTIQUES	APTITUDES NAINUITIVES	APTITUDES NAINPROMPTUES
FORCE-DENSITÉ	3	Alphabets : 2
SOLIDITÉ-ELASTICITÉ	5	Animaux : 1
AGILITÉ-GRAIN	5	Athlétisme : 2
DEXTÉRITÉ-CIBOULOT	5	Bagarre : 3
INTELLIGENCE-GLAMOUR	3	Ciel et terre : 2
RAISON-HARMONIE	3	Humains : 3
PRÉSENCE-FOI	3	Magie verte : 1
POSSÉSSIONS		Nains de jardin : 2
		Technologie : 1
		Ville : 3

RATISSEUR (Ecolo)



Ratisseur est un vieil Ecolo qui vit comme un ermite dans une maison tout en périphérie de la ville de Naimbourg. Bien que sa maison soit abandonnée depuis déjà pas mal d'années, il continue – à sa manière – de s'occuper de son Jardinain, même s'il ne reste désormais que lui.

Ratisseur ne se sépare jamais de son râteau, qui lui a d'ailleurs valu son nom. Rafistolé mille fois, ce dernier ne tient plus que par le pouvoir de la Dame Blanche diraient certains, mais Ratisseur ne l'abandonnera jamais.

Vindictif, appréciant tout particulièrement de bougonner et grogner dans sa barbe, il peut passer des heures à se plaindre de tout et n'importe quoi en ressasant sans cesse « le bon vieux temps ».

Ratisseur peut cependant aider les NJs si les intérêts de la Dame sont dans la balance, car il n'y a rien de plus important que le bonheur de la Dame pour lui.

CARACTÉRISTIQUES

FORCE-DENSITÉ	4
SOLIDITÉ-ELASTICITÉ	2
AGILITÉ-GRAIN	4
DEXTÉRITÉ-CIBOULOT	3
INTELLIGENCE-GLAMOUR	5
RAISON-HARMONIE	6
PRÉSENCE-FOI	3

POSSÉSSIONS

Râteau rapiécé

APTITUDES NAINUITIVES

Animaux : 4
Ciel et Terre : 4
Plantes : 5

APTITUDES NAINPROMPTUES

Athlétisme : 2
Bagarre : 4
Discrétion : 2
Humains : 2
La Menace : 2
Nains de jardin : 3
Sports et jeux : 2
Tir : 1
Vigilance : 2

TSOINTSOIN (Rigolo)



Tsointsoin est un Rigolo notoire, très connu pour ses blagues parfois un peu douteuses mais toujours respectueuses de l'environnement.

Disparu en même temps que les autres nains de jardin volés par le Collectionneur, Tsointsoin n'a eu de cesse de soutenir ses camarades tout au long de l'aventure, même si certains de ses camarades – principalement les Martios qui n'apprécient pas l'humour – ont trouvé que passer plusieurs semaines en sa compagnie était pire qu'affronter la Menace à mains nues.

Tsointsoin est toujours souriant (même quand il est triste, diront certains) et apprécie tout particulièrement de sautiller entre ses camarade en récitant des contrepèteries jardinaines.

Tsointsoin est toujours équipé de son sac à dos dans lequel il range son nécessaire à blagues. Certains disent même que son sac serait piégé et que quiconque y risque sa main à des chances de s'y retrouver englué.

CARACTÉRISTIQUES

FORCE-DENSITÉ	2
SOLIDITÉ-ELASTICITÉ	2
AGILITÉ-GRAIN	6
DEXTÉRITÉ-CIBOULOT	5
INTELLIGENCE-GLAMOUR	6
RAISON-HARMONIE	3
PRÉSENCE-FOI	3

POSSÉSSIONS

Sac à malice

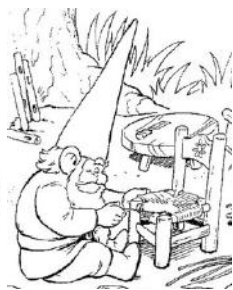
APTITUDES NAINUITIVES

Art : 5
Pitrierie : 5
Sport et Jeux : 3

APTITUDES NAINPROMPTUES

Alphabet : 2
Chantier : 2
Discrétion : 3
Humains : 2
Ingénierie : 2
Technologie : 3
Vigilance : 3

VENTIF (BRICOLO)



Le nain Ventif fait partie des meilleurs Bricolos de de Naimbourg. Capable de réparer presque tout ce qui lui tombe sous la main, il ne sépare jamais de sa boîte à outils maison qui comprend des inventions folles telles que le « Rotornevis clignotant », le « Scie trilame à inversion aléatoire » ou encore le « Marteau auto-percussif à ultrasons ».

Avec son équipe, Ventif a mis en place de nombreuses inventions ayant permis, au fil des années, de repousser la Menace et de rendre la vie des nains de Nimbouurg plus facile. Certes, il arrive que certaines inventions exposent ou propulsent un nain ou deux dans le jardin d'à côté, mais ce sont les risques du métier.

Avant d'avoir été emporté par le Collectionneur, Ventif travaillait sur un système de trottinette propulsée à l'énergie composable. On trouve encore certains de ses prototype dans son atelier abandonné

CARACTÉRISTIQUES		APTITUDES NAINUITIVES	APTITUDES NAINPROMPTUES
FORCE-DENSITÉ	2	Chantier : 3	Alphabet : 3
SOLIDITÉ-ELASTICITÉ	2	Ingénierie : 5	Discrétion : 2
AGILITÉ-GRAIN	6	Technologie : 5	Ciel et Terre : 3
DEXTÉRITÉ-CIBOULOT	4		Humain : 5
INTELLIGENCE-GLAMOUR	4		Sports et Jeux : 2
RAISON-HARMONIE	4		Ville : 3
PRÉSENCE-FOI	3		
POSSESSIONS			
Trousse à outils			

LA MENACE ET SES AGENTS



Nous touchons ici au cœur même de la lutte contre la Menace et la Souillure. Dans ce chapitre, vous serez confronté aux créatures employées pour le Mal qui empiète sur la nature et qui tente de l'enfermer dans une prison de béton. A travers ces quelques chapitres, vous apprendrez à mieux connaître les dangers qui rôdent dans la ville de Nainbourg et ses alentours. Grâce aux connaissances que contiennent ces pages, vous pourrez alors lutter au mieux contre l'avancée de celles-ci et mettre

un terme à la Souillure qui ne cesse de se propager dans votre ville. Aux armes Citoyens, il est temps de défendre votre Jardinain !

Comme pour les lieux et les créatures Souillées, décrites plus bas, les nains de jardin classent les menaces dans diverses catégories qui nécessitent des moyens différents d'action. En effet, plus une menace est faible et moins il faudra de force de frappe et de moyens pour la contrer. La société jardinaine a classé les menaces en cinq niveaux, à savoir :

- ♣ **MENACE NAIN'PRÉVUE :** *Une petite menace, sans grand impact mais qu'il ne faut pas négliger. Quelques papiers qui traînent à côté d'une poubelle, des déchets jetés dans la mauvaise poubelle de récupération, quelques goutte d'huiles tombées par terre en sont quelques exemples. En règle générale, un agent peu s'en occuper en quelques minutes seulement.*
- ♣ **MENACE NAIN'PERCEPTIBLE :** *Une menace quelque peu plus importante et dont il faut s'occuper. Un agent ou deux sont largement suffisants. Un sac poubelle éventré par un chien errant, des poubelles renversées au milieu de la rue, du plastique jeté dans une rivière, un moteur de voiture qui tourne sans réelle raison, une lumière qui reste allumée dans une maison après le départ de la famille en sont quelques exemples.*
- ♣ **MENACE NAIN'PORTANTE :** *Ici débutent les premiers ennuis pour nos très chers nains de jardin. Cette catégorie regroupe toutes les menaces nécessitant l'intervention d'un Jardinain complet, parfois appuyé de logistique des Bricolo. Grande fuite d'huile, déchets enterrés dans la nature, fuite d'essence, climatisation fonctionnant à plein régime malgré l'absence d'une famille, défaut de catalyseur à une voiture en sont quelques exemples. Ce type de menace expose les nains de jardin à la Souillure.*
- ♣ **MENACE NAIN'PRESSIONNANTE :** *L'un des plus haut niveaux de menace qu'on puisse trouver. Il faudra faire appel à plusieurs Jardinains expérimentés pour la contrer, appuyés de quelques Magot, Dévots et d'éléments de technologie de pointe. Grande fuite d'hydrocarbures dans une rivière, pollution d'une nappe phréatique par des engrais, pneus brûlés dans une décharge, smog sur la ville en sont quelques exemples parmi tant d'autres. Ce type de menace induit presque toujours la Souillure de ceux qui interviennent pour la contrer.*
- ♣ **MENACE NAIN'PLACABLE :** *A partir d'ici, cela devient compliqué ! Une menace nain'placable est presque inarrêtable ou nécessite l'intervention conjointe de tous les nains de jardin de la ville. Tous les moyens sont déployés et les Anciens prennent la direction des opérations. Beaucoup de nains risquent de ne pas terminer la mission en un seul morceau et nombreux sont ceux qui termineront contaminés par la Souillure jusqu'au cœur de leur plâtre. Construction d'un super-centre commercial, déforestation, construction d'un canal pour la rivière, déversement de produits chimiques ou radioactifs dans la nature, destruction des petites maisons avec jardin pour y construire des immeubles en béton ou des chaînes de production de voitures et autres machines de chantier en sont quelques exemples*

LE COLLECTIONNEUR



Nain précisions : Le Collectionneur, également appelé Nanomane, est un ennemi redoutable pour les nains de jardin car il n'est pas exactement un agent de la Menace mais permet de favoriser l'avancement de celle-ci par l'acquisition de nouvelles pièces pour sa collection, empêchant ainsi les nains de lutter efficacement. Différents types de collectionneurs de nains de jardin existent, mais tous ne représentent pas la même menace pour un nain en plâtre. Voici les différents types de collectionneurs auxquels sera confrontés un nain de jardin au cours de son existence et le degré de menace qu'ils représentent

MENACE NAIN'PRÉVUE : Les collectionneurs les plus courants collectionnent principalement des nains en plastique, dépourvu de vie. Ces nanomanes ne représentent pas une menace pour les véritables nains de plâtre, même s'il peut arriver qu'un nain vivant soit malencontreusement ajouté à leur collection. Une intervention rapide avec un remplacement par une copie en plastique permet généralement de régler le problème.

MENACE NAIN'PERCEPTIBLE : Certains collectionneurs peuvent représenter une menace d'importance légère. Ceux-ci se contentent de collectionner un type bien spécifique de nain, comme les nanipabulophiles qui ne collectionnent des nains de jardin que s'ils possèdent une brouette. Ce type de collectionneur ne s'arrête cependant pas à des nains de plastique et ils peuvent donc représenter une menace pour les pauvres nains de plâtre qui possèdent l'élément recherché par le collectionneur.

MENACE NAIN'PORTANTE : Certains collectionneurs, appelés collectionneurs frénétiques dans la société jardinaïne, représentent une menace de plus grande importance. Ceux-ci collectionnent tout ce qui touche de près ou de loin à l'univers des nains de jardin. Possédant des moyens financiers plus importants que la moyenne, il n'est pas rare que des nains vivants soient leur cible et finissent dans leurs étagères ou leurs jardins

MENACE NAIN'PRESSIONNANTE : Nous touchons ici à la plus grande menace que puisse représenter un collectionneur pour la société des nains de jardin. Nommé Collectionneur par les nains avec une majuscule pour bien mettre l'accent sur le danger de celui-ci, il s'agit d'humains qui se passionnent pour la longue histoire des nains de jardin en plâtre. Véritables historiens quand il s'agit de parler des différents modèles de nains existant, ils se spécialisent dans les nains de plâtre et n'hésitent pas à dépenser des sommes folles pour acquérir les modèles qui leur manquent. Entreposant ensuite ces nains dans des vitrines de verre lourdement cadenassées, ils représentent un moyen efficace pour mettre hors d'état de nuire plusieurs Jardinains en quelques jours seulement.


MENACE NAIN'PLACABLE : Au-delà de la menace que représente un Collectionneur, il peut arriver que celui-ci se fasse infecter par la Menace. En temps normal, rien de bien terrible ne se passe mais si la Menace arrive à s'infiltrer chez un individu qui collectionne les nains en plâtre (stress au travail, problème dans son entreprise, embouteillage sur le trajet, etc.), le Collectionneur peut devenir un Collectionneur compulsif. Associant l'envie d'acheter tout ce qui touche à l'univers des nains de jardin, comme pour la menace nain'portante, ce collectionneur reste cependant concentré sur les nains en plâtre et n'hésitera pas à voler, arnaquer ou menacer certaines maisons pour obtenir les nains qui s'y trouvent. Poussant sa passion pour sa collection à son paroxysme, il bouclera ses acquisitions dans des armoires vitrées protégées par des systèmes de sécurité (caméras de surveillance, alarmes sur les vitres, etc.). De plus, ce type de collectionneur ne s'embarrasse pas de savoir s'il possède des doubles ou non, dès qu'il voit un nain en plâtre, il se fait un devoir de l'acquérir. Ce type de collectionneur, s'il n'est pas arrêté rapidement par l'intervention de nains expérimentés, peut mettre hors service tout un village, voir même une petite ville.

LES AGENTS DE LA MENACE

ENTREPRENEUR VÉREUX

Niveau de menace : Nain'portante à Nain'pressionnante


Cas spécial : Entrepreneur de multinationales = Menace nain'placable

Entrepreneur véreux	Description	Aptitudes privilégiées	Valeur
	Un humain corrompu par le capitalisme et qui n'a plus qu'une idée en tête : développer son entreprise, peu importe les dégâts occasionnés alentours. N'hésitant pas à mentir, falsifier des documents, trahir et même parfois voler dans les caisses de son entreprise pour s'enrichir, il peut causer de graves dommages dans une petite ville en plein développement. Le niveau de menace dépend de la taille de l'entreprise.	Développer son entreprise	3 à 5
		Mentir	4 à 5
		Falsification	2-4
		PDV	10/20
		Dommages	4
Caractéristiques	Force : 4 / Résistance : 4 / Agilité : 3 / Perception : 3 / Harmonie : 0 / Intelligence : 5 / Présence : 3		
Équipement	Cravate, costume trois pièces, attaché-case, téléphone portable multifonction		
Point(s) faible(s)	Corruptible	Prêt à tout contre un peu d'argent	

TAGUEUR

Niveau de menace : Nain'perceptible

Cas spécial : En groupe = Nain'portante

Tagueur	Description	Aptitudes privilégiées	Valeur
	Un jeune humain désireux d'exprimer son art mais qui s'est écarté du droit chemin. Vandalise l'espace public par des dessins faits avec des peintures polluantes et attaquant la couche d'ozone. De plus, l'orthographe des messages passés via ces œuvres laisse cruellement à désirer, de quoi écorcher les yeux de n'importe quel nain que se respecte.	Art	3
		Discrétion	3
		Fuite	4
		PDV	8/16
		Dommages	2
Caractéristiques	Force : 3 / Résistance : 3 / Agilité : 4 / Perception : 4 / Harmonie : 0 / Intelligence : 3 / Présence : 2		
Équipement	Bombe de peintures, lunettes noires, sac à dos, cagoule		
Point(s) faible(s)	Artistes incompris	Veulent que leur art et leur message soit entendu par tous	



LES AGENTS DE LA MENACE FICHÉS DE NAINBOURG

RAYMON REINHOLZ

Collectionneur frénétique, Raymon Reinholz habite proche du poste de police de Nainbourg. Dans sa maison et aux alentours de celle-ci, des dizaines d'objets en tout genre s'entassent sans raison apparente et font ressembler celle-ci à une décharge à ciel ouvert.

Raymon possède un physique bedonnant, une légère calvitie et transpire abondamment.

Se nourrissant presque exclusivement de malbouffe et vivant dans une maison surchauffée et mal isolée, il a développé sa collectionnisme aiguë plusieurs années auparavant. Rongé petit à petit par la Menace et la surconsommation, il en est venu à collectionner les nains de jardin en trouvant l'un d'entre eux à la décharge. Il s'agissait du nain Filtré, un agent s'étant rendu sur place à la suite de suspicion de mauvais tri.

Dès lors, Raymon est devenu un Collectionneur compulsif. Achetant les nains de plâtre des autres habitants de la ville, il finit par voler ceux qu'il ne pouvait acheter pour les stocker dans sa cave gigantesque, derrière d'épaisses vitres incassables.


Devenu paranoïaque, il s'est acheté deux chiens croisés doberman pour protéger sa maison. Vu les conditions dans lesquels ceux-ci ont vécu ces derniers mois, ils ont également été corrompu par la Menace et se mettent à attaquer les piétons passant à portée.

CRÉATURES SOUILLÉES


Ce chapitre traitera des créatures considérées comme Souillées par la Menace et donc pouvant représenter une menace pour les nains de jardin. Il existe différents moyens pour une créatures d'être Souillée, mais ce sera toujours lié à la présence proche de la Menace ou à l'utilisation de la Magie Grise. Une créature Souillée peut être dangereuse, agressive et imprévisible. Comme pour la Souillure des Nains, guérir de telles créatures est très difficile, voire même – pour certaines d'entre-elles – simplement impossible.

Les menaces sont toujours classées de 1 à 5, 1 représentant les plus faibles menaces et 5 les menaces cataclysmiques. Plus la menace est élevée et plus les nains qui la combattent risque d'être Souillés à leur tour. Une menace de niveau 1 ne représente généralement que 10% de chance d'être Souillé alors qu'une menace de niveau 5 représente 50% de chance de subir la morsure de la Souillure. Ajoutons à cela que l'environnement dans lequel ces créatures évoluent risque lui aussi d'être Souillé et vous obtenez un cocktail mortel pour tout agent de la Dame Blanche.


BLAIREAU AGRESSIF (MN2)

Blaireau agressif	Description	Aptitudes privilégiées	Valeur
	Un blaireau, quand il est blessé, devient très agressif et représente une menace pour les Nains qui tentent de passer sur son territoire. Dès qu'il se rend compte de leur présence, le blaireau se sent agressé et attaquera à vue les intrus qui s'approchent.	Mordre et griffer	3
		Creuser	4
		Ici c'est chez moi, alors ouste !	3
		PDV	4/8
		Dommages	2/1
Caractéristiques	Force : 5 / Résistance : 6 / Agilité : 2 / Perception : 2 / Harmonie : 1 / Intelligence : 2 / Présence : 2		
Point(s) faible(s)	Gourmandise : Aime les bonnes choses et se calme quand il mange	Réduit la compétence : ici c'est chez moi, alors ouste ! de 1	


CHIENS DE GARDE DU COLLECTIONNEUR (MN3)

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


PIE VOLEUSE (MN2)

Pie voleuse	Description	Aptitudes privilégiées	Valeur
	Un oiseau qui, au contact des hommes, a commencé à développer une grave tendance à la kleptomanie. Si cette tendance n'est pas rapidement maîtrisée, celle-ci commence à entasser de petits tas de plastique, de verre ou de métal brillant un peu partout dans la nature.	Repérer et cacher ce qui brille	3
		Discrétion	3
		Coup de bec	2
		PDV	2/4
		Dommages	1
Caractéristiques	Force : 1 / Résistance : 2 / Agilité : 5 / Perception : 3 / Harmonie :3 / Intelligence : 2 / Présence : 1		
Point(s) faible(s)	Distraction	Peut facilement être distrait de sa tâche si quelque chose de plus intéressant se présente.	

RAT D'ÉGOUT GÉANT (MN1)

Rat d'égout géant	Description	Aptitudes privilégiées	Valeur
	Un rat immense et particulièrement moche qui s'attaque à toutes les créatures qui passent à portée de ses dents. Très agressif, il attaque aussi rapidement que possible avant de prendre la fuite dans le premier terrier venu. Même s'ils ne représentent pas une source de nourriture pour lui, les Nains de jardin semble lui être antipathique et il les attaque à vue dès qu'il en aperçoit un.	Mordre	3
		Discrétion	4
		Creuser	2
		PDV	2/4
		Dommages	1
Caractéristiques	Force : 1 / Résistance : 2 / Agilité : 3 / Perception : 2 / Harmonie :1 / Intelligence : 1 / Présence : 1		
Point(s) faible(s)	Pleutre	Attaque par surprise puis fuit en cas de danger	

ROQUET (MN1)

Roquet	Description	Aptitudes privilégiées	Valeur
	Le meilleur ami des humains et certainement pas une grande menace pour les nains de jardin. Néanmoins, sa mauvaise habitude d'aboyer dès qu'on s'approche un peu trop près du territoire de son humain peut complètement faire capoter une mission de la plus haute importance.	Mordre	3
		Aboyer	4
		Vigilance	4
		PDV	3/6
		Dommages	1
Caractéristiques	Force : 2 / Résistance : 2 / Agilité : 3 / Perception : 3 / Harmonie :2 / Intelligence : 2 / Présence : 1		
Point(s) faible(s)	Courageux mais pas téméraire	Aboiera sur tout ce qui passe trop près de lui mais fuira dès qu'on s'approche de lui.	

LIVRE DES SORTS JARDINAINS

MAGIE BLANCHE

• Élasticité du caoutchouc

Sécateur, Brouette : Puissance : 2, Durée : 0, Étendue : 0

Coup de pouce : 1

Niveau requis : 4

Description : Pendant une dizaine de minutes, le nain qui bénéficie des effets de ce sort acquiert une rapidité extraordinaire. Sa valeur de plâtre « Élasticité » augmente de 1. En avant pour les acrobaties !

VARIANTE : Étendue 1 : Tous les nains bénéficient de cet effet.

• Regarde là-bas si j'y suis

Sécateur, Râteau : Puissance : 2, Durée : 1, Étendue : 0

Coup de pouce : 0

Niveau requis : 5

Description : Vous n'êtes pas invisible, loin de là, mais les personnes qui vous entourent ont du mal à regarder dans votre direction. C'est comme si quelque chose attirait leur regard au loin. Pratique pour passer inaperçu sans éveiller les soupçons. Une fois lancé, ce sort dure une heure.

• Protection personnelle contre la souillure

Sécateur : Puissance : 1, Durée : 0, Étendue : 0

Coup de pouce : 0

Niveau requis : 2

Description : Permet de générer un petit bouclier entourant le nain et le protégeant quelques instants contre la Souillure. Ce bouclier s'estompe néanmoins rapidement quand il est en contact avec la Souillure et ne peut être maintenu que quelques minutes dans le cas contraire.

• Raviver les couleurs

Sécateur, Plantoir : Puissance : 2, Durée : 3, Étendue : 0

Coup de pouce : 0

Niveau requis : 4

Description : S'il est bien une chose qui menace les nains de jardin, c'est la perte de leur couleur. Toujours exposées aux intempéries, elles deviennent ternes et finissent par disparaître. Ce sort les ravive de manière définitive, mais par petites touches qui prennent plusieurs semaines pour être totalement restaurées. Il ne faudrait pas que les humains se rende compte de quelque chose.

• Sagesse de la chouette

Sécateur, Râteau : Puissance : 2, Durée : 0, Étendue : 0

Coup de pouce : 1

Niveau requis : 4

Description : Pendant une dizaine de minutes, le nain qui bénéficie des effets de ce sort acquiert une sagesse extraordinaire. Sa valeur de plâtre « Ciboulot » augmente de 1. Très utile quand il s'agit de comprendre un plan, d'établir une stratégie, etc.

VARIANTE : Étendue 1 : Tous les nains bénéficient de cet effet.

MAGIE GRISE

• Anticatalyseur

Seuil 1 : Puissance : 1, Durée : 0, Étendue : 0

Description : Le catalyseur du véhicule cesse de fonctionner, le faisant relâcher des particules polluantes dans l'atmosphère.

VARIANTE : Puissance 1 : Le véhicule ne signale pas la panne.

• Eau croupie

Seuil 2 : Puissance : 2, Durée : 0, Étendue : 0

Description : Une petite quantité d'eau (environ 25 litres) se changent en eau croupie dégageant une odeur infecte et rendant ceux qui la boivent malades.

VARIANTE : Étendue 1 : Jusqu'à trois humains sont affectés par le sort.

• Fissures

Seuil 3 : Puissance : 2, Durée : 0, Étendue : 1

Description : Le mage provoque de petites fissures dans un mur ou dans un arbre, qui diminuent sa solidité. Les fissures s'étendent sur environ 1 mètre de haut ou de long pour 1 centimètre de profondeur. Lancer plusieurs fois ce sortilège peut faire effondrer la structure.

VARIANTE : Durée 1 : Les fissures continuent à s'agrandir petit à petit une fois le sort lancé, comme si le sort avait été lancé trois fois de suite.

• Changer l'eau en huile de moteur

Seuil 2 : Puissance : 2, Durée : 0, Étendue : 0

Description : Une dizaine de litres d'eau sont changés en huile de moteur de mauvaise qualité.

VARIANTE : Étendue 1 : Jusqu'à 25 litres d'eau sont affectés par le sort.

• Incivilité

Seuil 1 : Puissance : 1, Durée : 0, Étendue : 0

Description : L'humain ciblé se comporte soudainement de manière inappropriée par rapport à son environnement, jetant ses papiers par terre, hurlant sur son voisin ou lançant un objet sur un animal à proximité. Celui-ci doit réussir un jet de conscience contre la valeur de Magie grise du Mage.

VARIANTE : Étendue 1 : Jusqu'à trois personnes subissent l'effet du sort

• Rouille

Seuil 4 : Puissance : 2, Durée : 2, Étendue : 0

Description : Une morceau de métal de la taille d'une poutre (500x50x50cm) se met instantanément à rouiller sur place, ce qui diminue sa solidité.

VARIANTE : Étendue 1 : Jusqu'à l'équivalent de trois poutres d'acier subissent l'effet du sort

MAGIE VERTE

• Griffes de taupe

Brouette, plantoir : Puissance : 1, Durée : 0, Étendue : 0

Coup de pouce : 1

Niveau requis : 2

Description : Le mage vert se dote de griffes de taupe pour une durée de dix minutes. Bien pratiques pour creuser trous et tunnels. Néanmoins le nain devient incapable de manipuler des objets avec ces nouvelles mains encombrantes.

VARIANTE : *Durée 1* : La durée du sort passe à 1 heure

• Évaporation

Arrosoir : Puissance : 0, Durée : 1, Étendue : 2

Coup de pouce : 0

Niveau requis : 4

Description : Le mage vert fait s'évaporer l'eau d'une surface ou d'un sol. Idéal pour assécher une zone marécageuse ou pour désengorger un jardin où les plantes menacent de pourrir à cause du trop-plein d'eau.

• Nuage de pollen

Arrosoir, Plantoir : Puissance : 1, Durée : 1, Étendue : 2

Coup de pouce : 1

Niveau requis : 5

Description : Le mage vert crée un nuage de pollen qui aveugle les cibles dans un rayon de 10 mètres et les faisant éternuer violemment. Celui-ci redescend au sol en une dizaine de minutes.

VARIANTE : *Durée 1* : Le pollen flotte dans les airs et redescend très lentement. Prend jusqu'à 1 heure pour être totalement dissipé.

• Enchevêtrement de lierre

Plantoir, Puissance : 2, Durée : 2, Étendue : 0

Coup(s) de pouce : 0

Niveau requis : 6

Description : Du lierre vient s'enrouler autour de la cible et l'empêche de bouger. Celle-ci doit réussir un jet de Densité (pour forcer) ou d'Elasticité (pour s'extirper) contre le niveau du sort pour sortir du lierre. Sort actif durant 1 heure, puis le lierre se décompose et retourne à la terre

• Fertilisation

Binette : Puissance : 1, Durée : 3, Étendue : 0

Coup de pouce : 2

Niveau requis : 3

Description : Permet de fertiliser instantanément un sol afin qu'il devienne apte à faire pousser des plantes et légumes. La surface fertilisée est de 4m²

VARIANTE : *Étendue 1* : Pour chaque 1 point de jardin employé, la surface est doublée.

• Feuille morte

Binette : Puissance : 2, Durée : 1, Étendue : 0

Coup de pouce : 1

Niveau requis : 4

Description : Permet de tomber comme une feuille morte : doucement et sans danger jusqu'au sol et sans risque de briser son plâtre.

VARIANTE : *Étendue 1* : Tous les nains bénéficient de cet effet.



COMPÉTENCES SUPPLÉMENTAIRES

NAINFORMATIQUE

Description : nainformatique est une compétence nainpromptue qui fut développée ces dernières années par les services secrets jardinains afin de comprendre et d'utiliser la nouvelle technologie humaine : Nenterrenet.

Remarque : La possibilité que Nenterrenet pousse être une manifestation de la Menace n'a pas encore été avérée.

Restriction : Cette compétence est encore peu répandue et est réservée à certains nains particulièrement prudents. Il pourrait s'avérer catastrophique, si elle se rependait, que toute la société jardinaine se retrouve souillée.

SOURCES DES IMAGES

Belette : <https://www.pinterest.ch/pin/340092209353207507/>

Blaireau : <https://fr.dreamstime.com/illustration-stock-blaireau-europe>

Blaireau agressif : <http://melesleblaireau.blogspot.com>

Chat : <https://fr.vecteezy.com/art-vectoriel/385444-style-de-dessin-du-chat>

Écureuil : <https://www.pinterest.fr/pin/359162139018308227/>

Hérisson : <http://1986.centerblog.net/25781-animal>

Lieux : Site officiel

Pie : <https://www.larousse.fr/encyclopedie/images/Pie/1005687>

Putois : <http://www.oiseau-libre.net/Animaux/Animaux-sauvages/Petits-predateurs/Putois.html>

Renard : https://fr.123rf.com/clipart-vecteurs/renard_dessin.html?sti=n4tbfqzkyita2qt692

Souris : <https://www.dessindigo.com/blog/comment-dessiner-souris>

Tagueur : <https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/graffiti-urban-street-artist-vector-19916606>

Taube : <http://chezvalerie.centerblog.net/9785-taube>

World-Trade-Market : <https://paintingvalley.com/drawings/grocery-store-drawing-12.jpg>