*Un quartier résidentiel paisible de l'Amérique des années 90. Dans une des maisons blanches réside la famille Spencer avec papa, maman et trois beaux enfants. De l'autre côté de la pelouse verte immaculée, leurs voisins, les Spender, ont eux trois merveilleux rejetons. Le dimanche, tous vont à l'Église Évangélique de la Rédemption entendre la parole de Dieu. Le révérend Mason, justement, va prendre sa retraite, laissant vacant le poste de pasteur. M. Spencer s'y verrait bien... M. Spender aussi. Au cours d'une garden-party dominicale, les deux familles rivaliseront pour savoir qui aura le plus beau jardin, les plus délicieux cookies, et surtout... la meilleure réputation.*

[](https://servimg.com/r/4217496720/garden10.jpg)

Garden-party à Summerville est un jeu de rôle grandeur nature, écrit par Erwan "Nolann" Corre et Victorien "Thren" Marchand et organisé avec l'association Cent Balles et Un Mars. Le jeu se déroulera dans l'Amérique puritaine, blanche et protestante de la fin des années 90. Nos influences sont essentiellement la très mauvaise série "7 à la maison" ainsi que la très bonne série "Malcolm".  
  
Ce GN se veut léger et humoristique : les problèmes sociaux de l'Amérique de l'époque seront vu à travers le prisme des personnages WASP (White, Anglo-Saxon, Protestant). Pour autant, même s'ils font partie de la classe supérieure américaine religieuse, ce sont des êtres humains ordinaires en qui on peut s'identifier. C'est une satyre sociale, pas un pamphlet. Notre volonté est de mettre au centre le jeu familial. Même si les adolescents peuvent être turbulents et remettre en cause- parfois - l'autorité parentale, on s'attend à ce que que ce GN ressemble davantage à un repas de famille qu'à la guerre du Golfe  : tout devrait donc, hors quelques nuages passagers, se passer dans la joie, l'amour du Seigneur, la bonne humeur et le respect des convenances.  
Enfin, le jeu ne sera rien de plus qu'une garden-party : il n'y aura ni meurtre, ni attaque de zombies.  
  
Garden-party à Summerville est une occasion de jouer en extérieur, de faire cuire des saucisses (végétariennes au besoin) sur un barbecue et de se réjouir de faire partie de bonnes familles américaines. Le jeu durera de 9h à 19 h.  Il est prévu pour 10 joueurs ou joueuses : 5 personnages masculins et 5 féminins. La PAF de 15.24 euros ne comprendra pas la nourriture qui devra être amenée par les PJ selon les talents et préférences alimentaires de chacun.   
  
Les personnages disponibles seront les suivants :  
  
   Christian Spencer : père de la famille Spencer, cet homme pieux incarne le rêve américain puisqu'il est patron d'une entreprise de donuts.  
  
   Abigail Spencer : aussi estimée pour ses tartes aux pommes que pour l'élégance de ses parterres fleuris, la femme de Christian est  le meilleur atout de son mari.  
  
   Sarah Spencer : l'aînée des Spencer a choisi la carrière militaire. Basée en Europe, elle est justement de retour pour le barbecue dominical.  
  
   Mary-Beth Spencer : brillante et appliquée, rédactrice du journal du lycée et capitaine de l'équipe des pom-pom girls, elle réussit tout ce qu'elle entreprend.   
  
   Jason Spencer : adolescent turbulent et charismatique, il est souvent puni, ce qui ne l'empêche pas de traîner dans le quartier en préparant des mauvais coups.  
  
   Nathaniel Spender : le père de la famille Spender est vendeur de voitures pour Toyota. Malgré un budget serré, c'est un homme généreux, guidé par les valeurs chrétiennes.  
  
   Grace Spender : personne dans le quartier ne rivalise d'élégance avec la ravissante épouse de Nathaniel, qui sait également faire preuve d'esprit.  
  
   Zacharie Spender : étudiant en théologie, c'est le fils que tout parent voudrait avoir : il aide les personnes âgées, distribue des tracts pour la paroisse et se montre gentil en toutes circonstances.  
  
   Tabitha Spender : cette adolescente si prometteuse a hélas succombé à l'attrait de la mode gothique. Son habillement, ses goûts musicaux et ses fréquentations font le désespoir de ses parents.  
  
   Elliott Spender : atteint d'une grave maladie très rare handicapant sa motricité, ce jeune garçon fait preuve de courage et de bonne humeur. Ses parents tentent de compenser son infirmité en le gâtant outrageusement.