

## Enfer Vert

*Ce scénario est écrit pour être joué en une trentaine de minutes dans le cadre du Festival des Mondes Imaginaires de Bagneux. Il est inspiré d'une aventure de Burton et Cyb.*

### Le scénario en quelques mots

Vos Kamarades trempent dans un trafic de plantes. La livraison de graines nemtsy ne va pas se dérouler comme prévue...

### Lancer l'aventure

Tout commence sur Kirensk 4, une planète ultra polluée par les fumées d'usine. Vos joueurs ont en leur possession une précieuse éprouvette contenant des graines. Dans les rues, ils croisent des ouvriers au regard terne, tous vêtus de leur combinaison réglementaire (une salopette portant un numéro), un masque filtrant visé sur les voies respiratoires. Sur un mur une affiche de propagande où l'on voit un enfant courir dans les soit disant champs de Kirensk est barré d'un tag écarlate : « врун » (Vrun = menteur)

Ils ont rendez-vous dans un bar animé et doivent délivrer la seconde moitié d'un message secret. Leur contact est là : les yeux roulants dans ses orbites pour essayer de détecter le moindre policier. Sitôt que les joueurs s'approche de lui, il leur murmure avec des accents de conspirateurs « Colchiques dans les prés »... Il attend bien sûr la réponse « Fleurissent, fleurissent. » avant de sortir du bar et de guider les Kamarades à travers le quartier.

### Le cube dortoir LEN-1N3

Le contact des joueurs se présente devant une lourde porte en métal qui s'ouvre sur un groupe d'ouvriers réjouis, pressés de récupérer l'éprouvette et d'apprendre aux Kamarades ce qu'elle contient : des spores d'une herbe carnivore, dont la croissance est exponentielle dès qu'elle entre en contact avec l'air. Vos joueurs ont affaire à des éco-terroristes, convaincus que pour se défaire des Rouges, il faut en passer par la révolution verte ! Après tout le Vert est amour ! Le Vert c'est la vie !

C'est bien sûr au moment où l'éprouvette change de main que la police politique va faire irruption dans le dortoir...

### Les policiers

Difficulté -2 ; Dégâts 2 ; Points de vie : 5

Nombre : 10

Équipement : matraque

Dans la panique, les Kamarades vont bien rater un jet et faire tomber l'éprouvette : petit à petit la scène va se retrouver envahie par des plantes voraces, jusqu'à conquérir la ville entière. Vos joueurs vont devoir fuir jusqu'à leur vaisseau...

### Les plantes

Difficulté \* ; Dégâts 2 ; Points de vie : 1

Nombre : infini

La difficulté des plantes dépend de leur nombre. Leur difficulté de base est de -2 et augmente de 1 pour chaque plante en soutien, présente au même endroit : si elles sont deux, leur difficulté est à -3 ; si elles sont trois, elle est à -4, etc.

Si la scène tourne mal pour votre équipe, vous pouvez prétendre qu'il s'agit d'un cauchemar... L'un des « morts » se réveille alors qu'un Kamarade lui présente sa nouvelle acquisition : une plante pour égayer la datcha...

### Les développements possibles

La manière dont les joueurs se sont procurés l'éprouvette peut fournir matière à rebondissements, ainsi que son passage en contrebande.

### Remerciements

À Jose Ortiz et Antonio Segura pour leurs personnages fantastiques ;

Si vous avez des améliorations ou du background à apporter, des remarques à faire, ... adressez vos mails à [jall2\\_at\\_orange.fr](mailto:jall2_at_orange.fr) (en remplaçant \_at\_ par @)