

AVANTIS WORLD



UN POUR TOUS ET TOUS BOURRINS

Écriture : Jean Pamart



Nom du scénario : Un pour tous et tous bourrins

Programme (Table virtuelle) :

Autres programmes (Vocal / bruitage / ...) :

Type : Scénario environ 2 heures.

Nombre de joueurs : entre 2 et 5

Complément d'info : Scénario humoristique de piraterie (sans bateau) dans l'univers d'Avantis.World.

LA STRUCTURE

STRUCTURE

Un pour tous et tous bourrin est un scénario humoristique sur la piraterie dans l'univers d'Avantis World. Un scénario léger, chaotique et rempli de moments comiques.

SYNOPSIS

Les héros sont des pirates lambda, pas particulièrement forts ni charismatiques. Ils aiment profiter des plaisirs de la vie et voguent sur le Tonnerre d'Ephe-ria, un brigantin appartenant au capitaine Drakkar Forgefeu. Mais très vite ils vont se retrouver dans un camp de soldats en plein chaos. Alors que le camp est attaqué par d'autres pirates, les héros ont l'opportunité de récupérer beaucoup d'or et pierres précieuses s'ils la jouent fine, ou pas...

Chaque quête est composée de plusieurs encarts de couleurs permettant une identification rapide



: Il s'agit d'un encart qui propose d'utiliser la Hex flower (fleur de navigation).



: Il s'agit d'un encart pouvant être directement lu aux joueurs



: Si un joueur décide de faire une action demandant un test de méridien.



: Informations réservées uniquement au MJ.



: Indique une nouvelle quête d'aventure. Il existe deux types de quêtes d'aventure : les quêtes principales en rouge et les quêtes secondaires en bleu.



: Indique une quête liée à un métier ou un divertissement.



: Indique une quête liée à un contrat

CARRIÈRE

LE TONNERRE D'EPHERIA

INTRODUCTION

Les héros sont des pirates membres de l'équipage du Tonnerre d'Éphéria. Après une soirée trop arrosée, ils se réveillent en pleine bagarre générale sur le pont, juste avant que leur navire n'explode par la bêtise d'un membre d'équipage. Projetés sur la côte, ils atterrissent en plein milieu d'une attaque de fort. Leur but ? Profiter du chaos pour piller le trésor avant de s'enfuir. Ce scénario met l'accent sur l'action, l'improvisation et l'humour.

DISTRIBUTION

- **Drakkar Forgefeu** : Drak est le capitaine du Tonnerre d'Éphéria.

AUTRES NOMS UTILES

- **Homme** : Pépé la Poisse, Cornichon, Tonton
- **Femme** : Lulu la Raclée, Chacha



La soirée a été dure. Très dure. Le rhum d'Éphéria ne pardonne pas. Vous émergez du brouillard éthylique au son de cris et de chocs sourds. Vous êtes sur le pont du Tonnerre d'Éphéria. Autour de vous, c'est le chaos : une bagarre générale a éclaté. Votre capitaine, Drak, hurle des ordres que personne n'écoute. Une bouteille vole, un pirate passe par-dessus bord... C'est la grosse baston.

Cause de la bagarre : Comme souvent, une simple dispute pour une bouteille d'alcool, une accusation absurde et les choses dégénèrent.

Intrigues et Action : Les héros sont au milieu de la mêlée. Ils doivent esquiver les coups perdus et les objets volants.



Demandez à chaque joueur un Test de Réaction pour ne pas prendre un mauvais coup dès le réveil.



LE TONNERRE D'EPHERIA



Test de Réflexes

- **Échec** : Le héros prend un tabouret ou une chope dans la tête. Perte de 1 PVE.
- **Réussite** : Esquive stylée pour éviter cordage, tonneaux et autres objets dangereux.
- **Prouesse (1)** : Le héros esquive et met K.O. un autre pirate par accident.



Test de Réflexe ou Agilité

- **Sur un échec** : Le héros se prend des branches ou des toucans en vol et finit avec des plumes dans la bouche et perd 2 PVE.
- **Sur une réussite** : le héros arrive à esquiver avec grâce et un certain talent tous les obstacles sur sa route et atterrit.... Dans un lit douillet!

PLUIE DE PIRATES

Très vite, un des membres d'équipage sort de la soute, torche à la main et sourire aux lèvres : *"Je viens de foutre le feu à la réserve.."* Et un grand boum retentit!

Le bateau explose, visiblement le Tonnerre à fait grand bruit, et les héros s'envolent en direction de la côte. Ils rencontrent des branches, des palissades, des toucans surpris, des soldats aux regards interrogateurs, un cheval tout aussi surpris, une toile de tente, pour finir dans de délicats draps sentant la fraîcheur. Quel drôle de réveil, c'est ça la vie de pirate!

Pour savoir si des héros perdent des PVE, chaque joueur fait un test de Réflexe.



LE FORT

LA TENTE

Les héros se retrouvent dans ce qui ressemble à une chambre aménagée dans une grande tente, on peut y trouver un matelas avec de nombreux coussins, un petit bureau avec divers documents et quelques bougies éteintes.

En regardant autour d'eux, ils voient une femme dans un coin, tenant comme seul habil un drap blanc. Elle a le visage apeuré et s'apprête à crier.

- Si un des héros avance vers la femme.



Test d'Agilité (Mouvement)

- **Sur un échec** : Le héros se prend les pieds dans le drap et laisse la femme en tenue d'ève devant les héros. Elle se met alors à crier.
- **Sur une réussite** : le héros arrive face à la femme et peut la maîtriser.

- Si un héros cherche une excuse loufoque ou simplement de calmer la femme.



Test d'Intimidation ou de Persuasion

- **Sur un échec** : La femme finit sûrement par crier.
- **Sur une réussite** : Elle se fige dans un coin de la pièce, terrifiée ou charmée (surtout si Lysandro s'en charge).

SILENCE MALAISANT

Bizarre personne ne vient voir ce qui se passe dans la tente malgré le fracas qui a accompagné la chute des héros et l'éventuel cri de la femme.

En effet, dehors, il y a tout autant de bruit voir plus. Des cris, des sons d'épées s'entechoquant. L'endroit semble attaqué.

Un homme, visiblement un soldat, entre dans la tente en disant : "Madame, madame, il faut..." et s'arrête brutalement, saisie de voir autant de monde sous la tente.

LAMBRAN (SOLDAT)			RANG 2
Méridiens	Dom.1 - Sav.1 - Exp.2 Pui.3 - Mou.4 - Vit.1		
PVI/PVE	7/15	Défense	0/1
Équipements	Lance (Q0), Gambison (à identifier - Q1)		
Butin	Sol x20		

Pour sortir, il faudra neutraliser le garde par le combat ou par la ruse.



Test de combat (Force ou Finesse)

Une fois battu le groupe peut trouver sur l'homme une lance de Qualité 0 et un gambison de bonne facture à identifier (Qualité 1) ainsi que 20 Sols.

DEHORS

Une fois dehors, c'est le chaos, le campement semble attaqué. Les héros peuvent interagir en aidant certaines personnes, faire quelques poches ou simplement se faufiler dans la bataille.

Les héros voudront sûrement partir loin du chaos environnant mais, une phrase risque de leur attirer l'attention.

Dehors, un officier du fort crie : "Protégez la réserve ! Le

trésor de la Compagnie ne doit pas tomber aux mains des pirates !" avant de se faire assommer.

Si les joueurs sont réticents, sur un test de Perception, un héros veut en effet voir un beau trésor très peu surveiller.

RE DANS UNE TENTE

Le groupe peut suivre les soldats qui rentrent dans une tente voisine sans trop de problème.

Autour de la tente c'est la grosse baston et il n'est pas difficile de rentrer voir ce fameux trésor.

De nombreux tonneaux de poudres, de l'or, des montagnes de pierres de Vrill. Les héros n'ont que peu de temps pour se remplir les poches.

Si un héros veut récupérer le maximum de butin il devra faire un test de Puissance + Athlétisme



Test de Force, Vigueur ou Agilité

- **Réussite** : Le héros ramasse l'équivalent de (Marge de réussite x 100) Sols en bijoux/pièces.
- **Échec** : Il ramasse surtout des bibelots sans valeur (50 Sols max) ou fait tomber un truc lourd sur son pied (-1 PVE).



Si un héros recherche un objet en particulier, il peut faire un test de Perception



Test Perception

- **Sur un échec** : Il ne trouve rien de bien mais peut ramasser quelques pièces.
- **Sur une réussite** : Le héros trouve une statuette en or et pierres précieuse de très grande valeur (supérieur à 1000 Sol)

Et re boom!

Alors qu'ils pillent, un pirate ennemi (l'Ahuri), complètement fou, entre en tirant partout avec deux pistolets (Cracheurs des Anciens).



Test Réflexe

- **Réussite** : Esquive des balles.
- **Échec** : Une balle frôle ou touche : -2 PVE.

Conséquence narrative : Une balle perce un baril de poudre. La mèche s'allume. Encore. Et boum ! C'est reparti ! Le groupe de héros s'envole de nouveau mais cette fois-ci, les poches un peu plus lourdes. L'explosion de la tente projette les héros hors du fort, directement vers la plage.



Gestion de l'imprévu : Si les joueurs ignorent la tente au trésor, forcez le destin en activant leurs défauts (l'avarice de Lysandro, la maladresse de Fako ou l'obsession des chats de Brittany) ou en amenant l'action à eux via une explosion dévoilant le butin voisin.

Pour la conclusion, utilisez l'explosion finale comme un "bouton d'éjection" narratif inévitable : peu importe où ils se trouvent ou s'ils tentent de fuir vers la forêt (bloquez-les avec une patrouille invincible), faites intervenir l'Ahuri tirant dans la poudre pour les propulser littéralement dans les airs jusqu'au lagon (ou les obliger à sauter de la falaise suite à une embuscade).



LE LAGON

ATTERRISSAGE

Le voyage prend quelques secondes mais durant cette envolée les héros croisent quelques toucans (les mêmes?) et d'autres volatiles bien surpris de voir (ou revoir) passer des hommes volants. Les héros font tous un test de chance pour déterminer où ils atterrissent.



Test de chance 1D10.

- **8-10** : Le héros se fracasse contre la falaise, le rhum atténuant la douleur mais le héros perd tout de même 2 PVE.
- **4-7** : Atterrissage dans le lagon. Le héros se retrouve coincé dans un filet de pêche. Il devra faire un test de Coordination ou de Vigueur. S'il rate, il arrive à sortir de la situation mais perd 1 PVE.
- **2-3** : Un bel atterrissage dans le lagon, le héros est ralenti par un petit banc de poisson.
- **1** : Le héros arrive directement dans la cabine du capitaine d'une frégate se trouvant dans le lagon. Il atterrit dans de très moelleux coussins. Une magnifique statue en or atterrit dans ses mains.

Le temps de rejoindre la rive, le groupe remarque que le reste du butin vient d'être chargé dans une frégate de pirates qui s'apprête à partir. Surement les assaillants qui ont réussi à s'emparer d'une partie du butin.

À NOUS LE BUTIN

Les héros ont diverses options pour monter à bord du bateau.

- Escalade de la coque (Agilité ou Vigueur)
- Se faufiler en douce profitant du chaos (Coordination)
- Convaincre l'équipage qu'ils sont des pirates de l'équipage (Persuasion ou Ruse)
- L'option plus musclé (Intimidation)
- L'option encore plus musclé (Test de Combat, Finesse ou Force + Arme (6 pirates de rang 2))

PIRATE -SBIRE	RANG 2		
Méridiens	Dom.1 - Sav.1 - Exp.1 Pui.2 - Mou.4 - Vit.1		
PVI/PVE	3/7	Défense	0/1
Équipements	Épée courte (Q0)		
Butin	Sol x5		

Le butin se trouve dans la cale, les héros ont quelques secondes pour réagir et prendre le maximum de choses. Une chaloupe est déjà descendue et n'attend plus qu'eux.

