

# RANGERS OF SHADOW DEEP

## GÉNÉRATEUR DE SCÉNARIO BASIQUE

Un jour, je me suis demandé comment je pourrais créer un générateur de scénarios pour notre jeu Rangers of Shadow Deep, et pourquoi je m’y risquerais. Il est parfois amusant de se lancer dans des aventures étranges sans objectif précis. Certains d’entre nous ne possèdent peut-être pas tous les suppléments officiels et sont avides de nouvelles missions. D’autres fois encore, nous pouvons vouloir aider nos rangers et leurs compagnons à gagner en expérience ou en points de progression. Plus d’objets magiques ? Plus d’herbes ? Plus d’action ? C’est pour toutes ces raisons que j’ai créé cet outil. Profitez-en bien !

*Chuck Green*

### MISE EN PLACE

La mise en place est la première étape et l’emplacement de notre nouveau scénario doit être déterminé. Lancez un D20 et consultez le tableau. Bien sûr, si le résultat ne vous convient pas, vous pouvez toujours relancer le dé jusqu’à ce que vous soyez satisfait ou simplement en choisir un vous-même.

### LIEU

1-2	Le long d’une route	11-12	Village
3-4	Ferme	13-14	Cimetière
5-6	Forêt	15-16	Tour en ruine
7-8	Marécages	17-18	Temple
9-10	Rivière	19-20	Donjon



## MENACE PRINCIPALE

Une menace principale est une créature ou un monstre que vous rencontrerez le plus souvent au cours d'un scénario généré aléatoirement. Il s'agit d'un adversaire plus faible, mais qui peut s'avérer très dangereux lorsqu'il est en grand nombre. Lancez un D20 et consultez le tableau ci-dessous pour déterminer quelle sera la menace principale de ce scénario.

1-2	Zombies	11-12	Mouches Géantes
3-4	Araignées Géantes	13-14	Cultistes
5-6	Loups	15-16	Goules
7-8	Squelettes	17-18	Gnolls
9-10	Rats Géants	19-20	Zombies & Rats Géants

## MENACE SECONDAIRE

Une menace secondaire est une créature ou un monstre que vous rencontrerez à coup sûr, mais moins fréquemment que la menace principale. Cette menace sera probablement plus forte ou plus dangereuse lorsqu'elle sera moins nombreuse. Lancez un D20 et consultez le tableau ci-dessous pour déterminer quelle sera la menace secondaire dans ce scénario.

1-3	Zombies	13-15	Goules
4-6	Araignées Géantes	16-18	Ogre
7-9	Loups	19-20	Troll
10-12	Rats Géants		

## MENACE TERTIAIRE

Une menace tertiaire est la créature ou le monstre le plus puissant du scénario et sera très probablement l'objectif de la mission, mais pas toujours. C'est la menace qui nuira le plus à la cause d'Alladore. Lancez un D20 et consultez le tableau ci-dessous pour déterminer quelle sera la menace tertiaire de ce scénario.

1-4	Racine Obscure
5-8	Golem de Chair
9-12	Chevalier des Ombres
13-16	Shaman ou Ranger Déchu
17-20	Terreur Ailée ou Démon



## PLACER DES INDICES, DES MENACES ET DES RANGERS ALÉATOIREMENT

### MARQUEURS INDICES

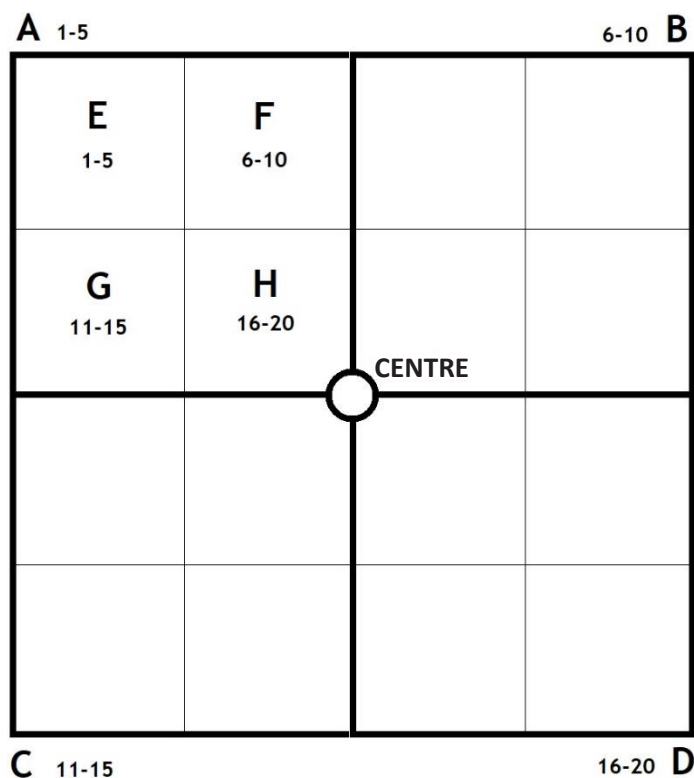
À l'aide de la carte ci-dessous, lancez un D20 pour déterminer une case A, B, C ou D. Ensuite, lancez un D20 pour déterminer une case E, F, G ou H dans la première case trouvée (c'est-à-dire la case BH). Placez un marqueur indice au centre de cette case puis répétez ce processus jusqu'à ce que quatre marqueurs indice soient placés. Placez un dernier marqueur indice au centre du plateau.

### MENACES INITIALES

Placez une menace principale dans chaque coin extérieur du plateau. Lancez un D20 pour déterminer la case A, B, C ou D. Placez une menace secondaire au centre de cette case.

### POINT DE DÉPART DES RANGERS

Pour trouver le point de départ de vos rangers, lancez deux fois un D20 afin d'obtenir deux cases différentes A, B, C ou D. Trouvez le point de connexion entre ces deux cases et déployez vos rangers et leurs compagnons à cet endroit. Il est possible que ce point soit le centre du plateau.



## TABLE DE BASE DES INDICES

Dé	Indice
1-2	Vous trouvez des traces mystérieuses sur votre chemin. Effectuez un test de Pistage (SD6) pour les identifier.
3-4	Vous trouvez un sac en tissu rempli de divers objets. Ajoutez un Marqueur Trésor à votre inventaire ou donnez-le à un autre héros de votre groupe.
5-6	Remplacez ce marqueur par une menace secondaire qui force immédiatement le combat !
7-8	Vous trouvez les restes mutilés d'un civil. Faites un test de Perception (SD6) pour essayer d'identifier ou d'expliquer sa mort.
9-10	Vous tombez sur un piège à pointes. Réussissez un test de Pièges (SD6) ou subissez 3 points de dégâts et ce héros perd son prochain tour d'activation.
11-12	Vous trouvez une arme tombée au sol. Lancez immédiatement le dé sur la table des Armes et Armures pour déterminer de quel type il s'agit. Effectuez un test d'Arsenal (SD8). En cas de réussite, vous obtenez une version enchantée de l'arme/armure.
13-14	Vous trouvez un sac en tissu rempli d'herbes. Effectuez un test sur la table des Herbes.
15-16	Remplacez ce marqueur par une menace principale qui déclenche immédiatement le combat !
17-18	Vous trouvez un Civil blessé. Considérez ce personnage comme l'un de vos compagnons avec les caractéristiques suivantes : Déplacement 3, Combat +0, Armure 10, Santé 5.
19-20	Vous trouvez un petit étui contenant un parchemin enroulé. Effectuez un test de Lecture des runes (SD14). En cas de réussite, vous découvrez qu'il s'agit d'un parchemin de sort (jetez un D20) : 1-5 Nage, 6-10 Grimpeur Insectoïde, 16-20 Transposition. Vous pouvez également y inscrire 3 sorts aléatoires de votre choix.

## TABLE DES ÉVÉNEMENTS

La plupart des scénarios ne comportent que 8 à 10 tours, ce qui laisse beaucoup de ces événements non tirés. Cela permet de garantir que chaque nouveau scénario sera différent du précédent. Si les cartes événement « Orage électrique », « Vautour », « Lumière du soleil », « Pluie battante » ou « Essaim de sauterelles » sont tirées pendant un scénario « Donjon », ignorez ce résultat et tirez à nouveau.

Carte	Événement
As Noir	Ajoutez au hasard 2 menaces secondaires sur la table.
Roi Noir	Ajoutez au hasard une menace tertiaire sur la table.
Reine Noire	Un brouillard sinistre enveloppe la zone. Tous les monstres gagnent +1 en combat jusqu'au prochain événement.
Valet Noir	Un tremblement de terre secoue la région. Tous les héros doivent réussir un test d'Acrobatie (SD8) ou perdre leur prochaine activation.
10 Noir	Ajoutez au hasard 4 menaces principales sur la table.
9 Noir	Un orage violent s'abat sur la zone. Tous les personnages doivent réussir un test de Survie (SD8) ou subir 3 points de dégâts et perdre leur prochaine activation.

- 8 Noir      Ajoutez au hasard une menace principale sur la table.
- 7 Noir      Un trou de 3" de diamètre s'ouvre sous un héros au hasard. Celui-ci doit réussir un test de Perception (SD10) ou subir 5 points de dégâts et perdre son prochain tour.
- 6 Noir      Placez au hasard une figurine Vautour sur la table.
- 5 Noir      Placez au hasard 2 menaces principales sur la table.
- 4 Noir      Placez au hasard une menace secondaire sur la table.
- 3 Noir      Placez au hasard 2 menaces principales sur la table.
- 2 Noir      Retirez une menace principale ou secondaire aléatoire de la table.
- 
- As Rouge    Un Ranger allié rejoint votre groupe jusqu'à la fin du scénario.
- Roi Rouge    Placez au hasard une menace tertiaire sur la table.
- Reine Rouge  Un rayon de soleil miraculeux perce les nuages. Tous les héros gagnent +1 en combat jusqu'au prochain événement.
- Valet Rouge  Un arbre, un bâtiment ou un monument au hasard s'enflamme. Toutes les figurines situées à moins de 1" subissent 5 points de dégâts. Toutes les figurines situées à moins de 3" subissent 2 points de dégâts.
- 
- 10 Rouge    Placez au hasard 4 menaces principales sur la table.
- 9 Rouge    Le ciel s'assombrit encore davantage et soudain, une pluie battante se met à tomber. La portée visuelle est réduite à 10" et toutes les attaques à distance subissent une pénalité de +2 jusqu'au prochain événement.
- 
- 8 Rouge    Placez au hasard une menace secondaire sur la table.
- 7 Rouge    L'air se remplit d'un épais essaim de sauterelles. La ligne de vue passe à 8" et toutes les attaques à distance subissent une pénalité de +4 jusqu'au prochain événement.
- 
- 6 Rouge    Un chien de guerre allié rejoint votre groupe jusqu'à la fin du scénario.
- 5 Rouge    Placez au hasard 2 menaces principales sur la table.
- 4 Rouge    Placez au hasard une menace secondaire sur la table.
- 3 Rouge    Un soldat lorenthien apparaît. L'un de vos héros doit réussir un test de Commandement (SD10) pour obtenir des informations importantes sur la région.
- 2 Rouge    Retirez une menace principale ou secondaire, déterminée au hasard, de la table.

## DÉNOUEMENT ET EXPÉRIENCE

- +X PX pour chaque menace principale détruite.
- +X PX pour chaque menace secondaire détruite.
- +X PX pour chaque menace tertiaire détruite.
- +5 PX pour chaque test de compétence réussi.
- +5 PX pour chaque Marqueur Trésor acquis.
- +8 PX si vous subissez le brouillard sinistre.
- +8 PX pour chaque Vautour éliminé.
- +10 PX si le Ranger rejoint votre groupe et survit au scénario.
- +10 PX si vous subissez l'essaim de sauterelles.
- +10 PX si le chien de guerre rejoint votre groupe et survit au scénario.
- +10 PX si votre Ranger survit jusqu'à la fin du scénario.



## EXEMPLE DE PARTIE RÉALISÉE À L'AIDE DE CE GUIDE

Le lieu de ce scénario est une ferme abandonnée. Les arbres et les herbes sont devenus hauts et négligés. Une petite ferme est située au centre de la table. Il semble qu'un ranger déchu ait recruté un clan de Gnolls pour semer le chaos dans tout le pays, tandis que l'Ombrefosse engloutit de plus en plus de territoires. Quelques ogres auraient également été employés par ce sombre traître. Notre mission consiste à infiltrer cette ferme et à éliminer le ranger déchu avant qu'il ne cause davantage de problèmes au royaume. Tous les objets que vous trouverez en chemin vous appartiennent, à vous et à votre groupe.  
POUR ALLADORE !

Les indices que nous avons trouvés étaient un jeton de trésor, une nouvelle menace principale, les restes mutilés d'un civil, un sac d'herbes et un piège à pointes.

Nous avons eu 8 événements. La plupart d'entre eux ajoutaient des menaces supplémentaires, mais nous avons également rencontré le brouillard sinistre, le Vautour (que nous n'avons pas réussi à détruire) et la pluie battante.

C'était un petit scénario difficile mais amusant. J'espère que vous vous amuserez tous un peu avec mon nouveau générateur de scénarios aléatoires.

À bientôt !

31 mai 2023

