



GENERATEUR DE SCENARIOS DE CAMPAGNE



Ce document regroupe des tableaux qui vous seront utiles pour générer des scénarios pour des campagnes ou des parties simples en donnant une base narrative. Ces tables sont librement inspirées du Plot Generator de la règle WH40K:RogueTrader parue il y a une vingtaine d'années.

Les informations sont relativement génériques de manière à pouvoir correspondre à plusieurs époques et par forcément l'ouest américain. Ca peut très bien marcher avec des pirates ou du pulp.

Il faut lancer 1 D66 (2 D6 de couleurs différentes, un pour les dizaines et un pour les unités) puis le regarder le type de missions. Ensuite il faut lancer autre 1D66 pour avoir l'intrigue de la mission. Il suffit ensuite de piocher dans un scénario existant pour la mise en place détaillée.

<i>(D66)</i>	TYPE DE MISSIONS
11-14	Vengeance
15-22	Conquête/Exploration
23-26	Enquêtes
31-34	Répression
35-42	Résistance
43-46	Destruction
51-53	Elimination
54-61	Sauvetage
62-65	Défense
66	Mystères

Pour chaque type de mission, une liste de 9 intrigues est disponible. A chaque intrigue peut correspondre un ou plusieurs scénarios . Ceux-ci sont donnés à titre indicatif uniquement. Des remarques sur les règles spéciales sont également indiqués. Les abréviations des scénarios sont données ici :

Nom du scénario	Code	Titre original
L'affrontement	<i>HN</i>	High Noon
La bagarre au saloon	<i>BrB</i>	Bar-Room Brawl
L'évasion	<i>JB</i>	Jail-Break
L'attaque de la diligence	<i>SC</i>	StageCoach
L'attaque de la banque	<i>BR</i>	Bank Robbery
La pendaison	<i>HeH</i>	Hang'em High
La vendetta	<i>V</i>	Vendetta
Le vol de bétail	<i>OR</i>	Open Range
Eviter le carnage	<i>AtM</i>	Avert the Massacre
Embuscade	<i>A</i>	Ambush
Attaque à l'aube	<i>DR</i>	Dawn Raid
Le convoi	<i>WT</i>	Wagon Train



GENERATEUR DE SCENARIOS DE CAMPAGNE



(D66)	VENGEANCE	Scénarios
11-14	Un riche propriétaire a été victime d'un vol. Il engage une bande pour récupérer son bien.	OR,DR
15-22	Les relations entre 2 communautés ont dégénérés. Une des communautés a attaqué l'autre et cette dernière veut maintenant se venger. C'est l'heure des représailles.	V,DR,A
23-26	La fille d'un riche propriétaire a été agressée. Il demande des comptes et a tendu un piège.	A,V,HN
31-34	Une autorité a construit un complexe sur des terres ne lui appartenant pas (ou sacrées). Ce complexe doit être attaqué	DR,OR
35-42	Deux commerçants se livrent une lutte acharnée. Après la destruction d'un de ses bâtiments, l'autre a décidé de se venger et prépare sa riposte	V,DR,OR,WT
43-46	Une attaque adverse a détruit une partie des stocks de la communauté. Il s'agit maintenant de le rendre la pareille	DR,HN,
51-54	La fille d'une personnalité a été demandée en mariage par une personne influente. Devant le refus, elle a engagé une bande pour enlever la jeune fille	HN, DR, A ¹
55-62	La bande adverse vous a volé un bien (ranch, navire). La partie était truquée mais c'est trop tard. Il faut maintenant récupérer ce bien par la force	V,DR ²
63-66	Un opposant menace l'autorité locale. Il doit venir dans la ville. Les autorités engagent une bande pour l'éliminer	HN,BrB,SC ³

¹ Une figurine supplémentaire représentera la jeune fille à capturer. Une victoire au corps à corps et elle est considérée sous contrôle. Celui qui contrôle la jeune fille en fin de partie remporte celle-ci.

² La bande est placée dans le bien à récupérer et doit le défendre. Celui qui gagne la partie conserve le bien.

³ Une figurine supplémentaire représentera l'opposant à éliminer.



GENERATEUR DE SCENARIOS DE CAMPAGNE



(D66)	CONQUÊTE/EXPLORATION	Scénarios
11-14	Des colons vivent en bonne intelligence avec les indigènes locaux. Mais l'administration en a décidé autrement et elle envoie un détachement pour prendre possession des lieux.	AtM,HN
15-22	Le gouvernement a décidé d'ouvrir de nouveaux territoires à la colonisation. Les colons arrivent et il va falloir les protéger.	WT,DR
23-26	Des colons arrivent sur des nouvelles terres mais celles-ci sont déjà occupées par d'autres colons. Il va falloir régler le problème.	V,HN,DR
31-34	Une colonie a été établie sur des terres considérées comme sacrées. Les indigènes ne laisseront pas ce crime impuni.	V,HN,DR, WT 4
35-42	Les indigènes empêchent la construction d'un complexe (ex: ligne de chemin de fer). Une bande est engagée pour protéger les ouvriers.	OR,V 5
43-46	Une commission scientifique doit faire des relevés avant d'ouvrir un territoire à la colonisation mais les indigènes en ont décidé autrement	WT 6
51-54	Un groupe d'indigène ou d'anciens colons a été identifié. Ils vivent dans les ruines d'une ancienne ville (ex:village pueblo). Il faut les pacifier avant toute colonisation	AtM,HN
55-62	Les indigènes sur les conseils de leur chef ont empoisonné les points d'eau. Il va s'agir de limiter l'influence de ce personnage en l'éliminant.	AtM,HN 7
63-66	Un camp indigène important a été repéré. Les colons ont décidé de mener une attaque préventive avant que les indigènes soient regroupés.	VH,V,DR

⁴ Une demi-douzaine de figurines représenteront les colons à protéger.

⁵ Une douzaine de figurines représenteront les ouvriers qu'il faudra protéger.

⁶ Une douzaine de figurines représenteront les scientifiques qu'il faudra protéger

⁷ Une figurine représentera le personnage à éliminer



GENERATEUR DE SCENARIOS DE CAMPAGNE



(D66)	ENQUETES	Scénarios
11-14	Des hors la loi ou des indigènes ont pris le contrôle d'un village. L'administration envoie une bande pour les libérer.	HN,AtM
15-22	Des hors la loi ou des indigènes ont attaqué un village. Les villageois ont recruté une bande pour les aider.	V,DR
23-26	Les habitants se sont soulevés contre le pouvoir local qui les opprimait. Il s'agit de mettre en place une nouvelle administration, mais tous les habitants ne sont pas d'accord	HN
31-34	Un maire est devenu hors la loi ou un gangster a pris légalement le contrôle d'un village. L'administration envoie une bande pour rétablir la loi.	HN
35-42	Un groupe de citoyens a demandé l'aide de l'administration au vu des incidents provoqués par différents groupes incontrôlés.	HN,BrB
43-46	Une colonie agricole a été attaquée par des hors la loi ou des indigènes. La colonie demande de l'aide avant que ses réserves ne soient attaquées.	DR,TW ⁸
51-54	Une petite colonie/ville n'a plus envoyé de nouvelles depuis plusieurs semaines. Une équipe est envoyé sur place. L'endroit a été attaqué et des hors la loi ou des indigènes en ont pris le contrôle	HN,JB ⁹
55-62	C'est la guerre civile dans une ville entre diverses factions. L'administration envoie une bande pour rétablir la loi.	HN
63-66	Une équipe scientifique a découvert des ruines à proximité d'un village mais des indigènes les ont attaqués	HN,V

⁸ Une demi-douzaine de marqueurs représentent les stocks à protéger. Un tour passé à côté d'un marqueur sans combattre permet de le détruire.

⁹ Un des bâtiments contient des civils, une douzaine, qui ont été regroupés et qu'il faudra protéger.



GENERATEUR DE SCENARIOS DE CAMPAGNE



(D66)	REPRESSION	Scénarios
11-14	Un soulèvement a conduit l'administration locale à se réfugier dans un périmètre réduit. Ils sont sous la protection d'une bande	V 10
15-22	C'est la famine, les villageois sont prêts à investir les réserves municipales mais les entrepôts sont sous le contrôle de l'administration	DR
23-26	Un groupe d'opposants a décidé de priver la ville d'eau en établissant un barrage sur la rivière. C'est toute l'économie locale qui risque de ne pas s'en relever si rien n'est fait	V,DR,HN
31-34	Un personnage important doit arriver en ville, mais une bande sème le désordre. Il faut vite rétablir l'ordre	HN,BrB
35-42	Le quartier général des opposants a été localisé, il faut maintenant porter le coup décisif.	V
43-46	Des opposants ont capturé le pouvoir local, une bande est chargée de rétablir l'ordre en délogeant les rebelles	V,JB 11
51-54	Le pouvoir local a été corrompu et les agents de la loi font régner la terreur. C'est intolérable	HN
55-62	La mort du chef du pouvoir local a attisé les tensions pour récupérer le poste. c'est chacun pour soi	HN
63-66	Le pouvoir local a décidé de faire sécession. L'administration envoie une bande pour régler le problème	HN,AtM

¹⁰ Une demi-douzaine de figurines représenteront les personnes à protéger.

¹¹ Une demi-douzaine de figurines représenteront les personnes à sauver.



GENERATEUR DE SCENARIOS DE CAMPAGNE



(D66)	RESISTANCE	Scénarios
11-14	Des hors la loi ou des indigènes ont pris le contrôle d'un village. Certains habitants résistent.	V,HN
15-22	Le pouvoir local a décidé de faire sécession. D'abord enthousiaste la population a vite déchantée. La résistance s'organise mais une bande pro-sécession est envoyé sur place	V
23-26	Des hors la loi ou des indigènes font une razzia sur les fermes et les villages. Ils ont capturés beaucoup de civils qu'ils convient maintenant de libérer	JB ₁₂
31-34	Une bande est chargée de convoier des armes pour des rebelles (indigènes, hors la loi). Mais arrivé au point de rendez-vous, elle se retrouve nez à nez avec une bande loyaliste	HN,V,WT
35-42	Une bande à la solde des rebelles est chargé de tendre une embuscade à un convoi de ravitaillement	A
43-46	Des hors la loi ou des indigènes font une razzia sur les fermes et les villages. Un bande doit protéger le village ou la ferme de la menace.	DR
51-54	Le pouvoir local est las des rebelles et il a planifié des représailles à grande échelle. Il stocke des armes dans cet optique. Leur destruction remettrait sans aucun doute ce plan en cause.	DR ₁₃
55-62	Plusieurs leaders de la résistance sont regroupés dans un lieu quand les forces loyalistes lancent l'assaut. Il faut les évacuer coûte que coûte	JB ₁₄
63-66	Une attaque vers l'un des centres vitaux est planifiée, la destruction de bâtiments porterait un coup dur aux loyalistes	HN,DR,V

¹² Une douzaine de figurines représenteront les personnes à sauver.

¹³ Une demi-douzaine de marqueurs représentent les stocks d'armes. Un tour passé à côté d'une caisse sans combattre permet de la détruire.

¹⁴ Une douzaine de figurines représenteront les personnes à sauver



GENERATEUR DE SCENARIOS DE CAMPAGNE



(D66)	DESTRUCTION	Scénarios
11-14	Le quartier général d'un groupe de bandits a été repéré. L'objectif doit-être traité en conséquence	HN,V,AtM
15-22	Le siège est très dur. Un groupe doit aller attaquer les principales armes ennemies et les détruire	HN,DR ₁₅
23-26	Une faction a réussi à faire entrer une bombe cachée dans un véhicule/chariot. Il faut la découvrir avant qu'elle n'explose	HN ₁₆
31-34	Une base secrète d'une faction a été découverte. Il faut découvrir son rôle et la détruire.	AtM
35-42	Une faction ennemie doit faire escale dans la ville pour des réparations. Il faut détruire les installations pour les empêcher de réparer	HN,DR ₁₇
43-46	Une bande ennemie a fait escale dans la ville pour faire des réparations. C'est une occasion unique de les attaquer	HN,V
51-54	Des indigènes, des pirates se préparent à une attaque majeure. Ils ont bloqués la plupart des points d'accès. Il faut ouvrir le passage pour permettre le passage de renfort ou de réfugiés.	HN
55-62	Des indigènes, des pirates se préparent à une attaque majeure. Ils ont regroupés leurs armes et leur moyens de transports en différents points. Ils faut les éliminer	DR,AtM ₁₈
63-66	Une attaque va être lancée sur une ville, un bastion. Mais les défenses sont importantes et un groupe est envoyé en avant garde pour détruire les défenses les plus importantes	V,HN,DR

¹⁵ Une demi-douzaine de marqueurs représentent les armes. Un tour passé à côté d'un marqueur sans combattre permet de la détruire.

¹⁶ Une demi-douzaine de marqueurs représentent les caches possibles. Un seul est bon. Le défenseur doit empêcher la découverte des marqueurs.

¹⁷ Une demi-douzaine de marqueurs représentent les installations. Un tour passé à côté d'un marqueur sans combattre permet de le détruire.

¹⁸ Une demi-douzaine de marqueurs représentent les armes. Un tour passé à côté d'un marqueur sans combattre permet de la détruire.



GENERATEUR DE SCENARIOS DE CAMPAGNE



(D66)	ELIMINATION	Scénarios
11-14	Un chef indigène, pirate, etc. est une personnalité très influente pour ses congénères. Il vient d'arriver avec ses gardes du corps, son élimination est programmée.	SC, HM 19
15-22	Un membre éminent du pouvoir local a été corrompu. Il doit être mis hors d'état de nuire.	HN 20
23-26	Un personnage inquiétant a fait son apparition dans la ville. Il semble semer le désordre et les problèmes. Il faut l'éliminer au plus vite.	HN 21
31-34	Un shaman indigène / un puissant chef de gang est en train de préparer un soulèvement. Les autorités ayant une connaissance de l'affaire envoient une bande pour éliminer l'individu	HN, DR 22
35-42	Un espion a découvert une tentative pour attaquer le chef de la faction adverse. Grâce à ces informations, le complot a été empêché. Mais l'espion est devenu gênant et il faut l'éliminer.	HN, V 23
43-46	Un important dirigeant a été capturé par les forces ennemies et il va être emmené pour interrogatoire. Il faut absolument le libérer ou le supprimer	JB 24
51-54	un riche propriétaire influent est devenu trop encombrant. Un groupe est envoyé alors qu'il est chez lui.	HN, V 25
55-62	Une personnalité est au courant des plans secrets d'une organisation. Ils doivent l'éliminer au plus vite alors qu'il s'est réfugié chez le pouvoir local.	HN, V, DR 26
63-66	Une bande de passage en ville tombe par surprise sur son ennemi juré qui ne s'y attend pas. C'est le moment de lui régler son compte	BrB, HN

¹⁹ Une figurine représentera le personnage à éliminer

²⁰ Une figurine représentera le personnage à éliminer

²¹ Une figurine représentera le personnage à éliminer

²² Une figurine représentera le personnage à éliminer

²³ Une figurine représentera le personnage à éliminer

²⁴ Une figurine représentera le personnage à éliminer qui vient d'être libéré en lieu et place d'une figurine de la bande.

²⁵ Une figurine représentera le personnage à éliminer

²⁶ Une figurine représentera le personnage à éliminer



GENERATEUR DE SCENARIOS DE CAMPAGNE



(D66)	SAUVETAGE	Scénarios
11-14	Deux communautés concurrentes se livrent une guerre économique sans merci. Depuis que la première a réussi à augmenter sa production, l'autre n'a plus qu'un seul but : lui voler son secret.	OR,DR 27
15-22	Une faction vient de terminer un moyen de transport très puissant. Une bande est envoyée sur place avec comme objectif de voler le prototype	OR,DR 28
23-26	Deux bandes de deux factions opposés se retrouvent pris au piège. Chaque bande a besoin d'une possession de l'autre équipe pour s'en sortir. Mais toute coopération est impossible, il se déteste	HN 29
31-34	Un pont local corrompu qui avait été arrêté a réussi à fausser compagnie à ses gardes. Il faut le retrouver avant que ses hommes le récupèrent	HN 30
35-42	Un convoi transportant des documents ou des données de grande importance a disparu dans une contrée hostile. Deux bandes arrivent sur les lieux en même temps	HN 31
43-46	Un riche propriétaire envoie une bande pour s'emparer d'une précieuse statuette. Mais quels secrets renferme-t-elle?	V, DR
51-54	Un certain nombre de rebelles se sont échappés après un accident du convoi qui les ramenait en ville. Il faut les retrouver absolument	JB 32
55-62	Le pouvoir local a capturé des membres d'un gang de hors-la-loi ou des villageois innocents. Les otages seront tués sauf si les opposants se rendent. Pendant qu'un groupe se dirige vers le lieu de la reddition, d'autres se sont introduits dans les lieux avec comme objectif est de trouver et de faire évader les otages	JB 33
63-66	La destruction de la base adverse se déroulait bien jusqu'à ce que le guide disparaisse. Il va maintenant falloir retourner au point de départ tout seul en espérant que tous les adversaires ont bien été mis hors de combat	HN,A 34

²⁷ Quatre marqueurs représenteront les caches possibles et seront sous le contrôle du défenseur. Un seul marqueur représente le secret.

²⁸ Quatre marqueurs représenteront les caches possibles du prototype et seront sous le contrôle du défenseur. Un seul marqueur représente le prototype.

²⁹ Chaque équipe possède 2 marqueurs. Capturer un marqueur et le ramener dans son camp permet de gagner le scénario

³⁰ Une figurine représentera la personnalité, qui devra se trouver à mi-chemin entre les 2 bandes. Elle sera contrôlée par l'équipe chargée de la sauver et qui doit la faire sortir par un côté de la table, à l'exception de celui de l'équipe adverse.

³¹ Un marqueur représentera le convoi et qui devra se trouver à mi-chemin entre les 2 bandes. La bande qui contrôle le marqueur en fin de partie, remporte le scénario

³² Cette fois toute la bande s'échappe simultanément. Tous les figurines sont placées au centre.

³³ Une douzaine de figurines seront utilisées pour représenter les otages dans la prison

³⁴ La bande doit traverser la carte et sortir par le côté opposé.



GENERATEUR DE SCENARIOS DE CAMPAGNE



(D66)	DEFENSE	Scénarios
11-14	Une bande est chargé de faire sauter un pont mais un groupe de réfugiés poursuivis par les ennemis arrivent!	HN 35
15-22	Les ennemis sont quasiment vaincus mais dans un dernier acte de vengeance désespéré, ils veulent tout faire sauter. Un groupe a réussi à capturer le dépôt contenant les explosifs et il doit empêcher les ennemis de s'en emparer.	V
23-26	L'attaque a été dévastatrice et les survivants sont retranchés dans une usine avec un entrepôt à munitions. Ils ont pu construire des défenses mais arriveront-ils à résister assez longtemps.	V
31-34	L'attaque a été un succès et la bande de hors-la-loi, pirates, etc. a réussi à prendre la fuite avec un important butin. Les autorités sont lancées à leur poursuite mais ils doivent quitter les lieux grâce à un moyen de transport. Sauf que le moyen en question n'est pas là! (une trahison). La bande a pris un autre moyen au hasard mais il lui faut du temps pour le préparer et les autres approchent.	V 36
35-42	Un groupe ennemi (secte, indigènes, etc.) contrôle un lieu. Ils ont réussi à capturer l'un des membres de la bande et s'appêtent à l'exécuter lors d'un cérémonial sauf si ses amis interviennent.	HeH
43-46	Une bande a trouvé une épave, un trésor et compte le ramener. Malheureusement une autre bande les a suivi. Arriveront-ils à extraire le butin et à s'en sortir sain et sauf.	DR
51-54	Une bande a localise un ancien temple et a commencé son exploration. Des indigènes convergent vers eux et ils risquent de se retrouver pris au piège (à moins qu'il n'existe une autre sortie...)	V
55-62	Un convoi se dirige vers une ville sans soupçonner qu'une bataille y fait rage. A bord de ce convoi se trouve un personnage important, voyageant en secret. Mais ses ennemis ont capturé la station/le port pour faire sauter le convoi. Mais ils sont sous la menace des fidèles du personnage.	HN 37
63-66	Une bande ennemi a pris possession des réserves d'eau de la ville et s'appêtent à les empoisonner. Une force d'intervention est rapidement constituée et doit agir avant que l'irréparable ne soit commis.	DR 38

³⁵ Une douzaine de figurines seront utilisées pour représenter les réfugiés qui seront à mi-chemin du pont.

³⁶ A bout de 6 tours, le défenseur sera considéré comme hors d'atteinte.

³⁷ Le convoi arrivera au tour 5 par le coté du défenseur, le convoi est contrôlé par l'attaquant qui doit le protéger.

³⁸ 4 citernes seront nécessaires dans le périmètre de défense. A chaque tour (sauf au premier), le défenseur peut contaminé une citerne.



GENERATEUR DE SCENARIOS DE CAMPAGNE



(D66)	MYSTERES	Scénarios
11-14	Les habitants d'une ville sont contaminés par un mystérieux virus. Il est très important qu'ils restent confinés et qu'ils ne sortent pas de la ville.	SC,HN
15-22	Quelqu'un a vendu une boisson trafiquée aux habitants qui errent dans la ville. Vous devez le capturer mais attention, les villageois ont des réactions imprévisibles, ils semblent même sous son contrôle.	HN 39
23-26	Après avoir échappé miraculeusement à une attaque, vous retournez à votre point de chute mais c'est un piège!	A
31-34	Un habitant d'une ville est en fait une dangereuse créature (Vampire, Loup-Garou, etc.). La bande doit le massacrer avant qu'il ne contamine la ville.	HN 40
35-42	Un illuminé a investi des terres sacrées/anciennes ruines pour faire des fouilles illégales. Une bande est chargée de le ramener à la raison, mais d'étranges choses se passent...	HN,V,DR 41
43-46	Boulette! Une erreur a conduit 2 bandes à être engagées pour remplir la même mission. Chaque bande est persuadée que l'autre est son objectif	HN
51-54	Poursuivie, une bande a trouvé refuge dans un endroit souterrain (grotte, mine, etc.). Leurs adversaires les attaquent et ils vont devoir s'enfoncer dans les tunnels où vivent des bêtes (Ours, etc.)	V 42
55-62	Un riche propriétaire a engagé une bande pour lui ramener un animal sauvage. Mais c'est un animal sacré pour les indigènes. A moins qu'un autre groupe de chasse soit de la partie. Et personne n'a demandé son avis à l'animal en question.	WT 43
63-66	Une bande est engagée pour d'introduire dans un complexe (propriété, hacienda, etc.) et s'emparer d'une personne. Problème : il a un jumeau! Lequel est le bon?	V,DR 44

³⁹ Une figurine représentera le personnage à éliminer et une douzaine d'autres les citoyens potentiellement contaminés. A chaque tour, chaque joueur peut soit faire déplacer le personnage ou bien 4 civils.

⁴⁰ Une figurine représentera le vampire ou le loup-garou à éliminer. Le joueur qui a l'initiative contrôle cette figurine pour le tour

⁴¹ Au 3^{ème} tour, l'attaquant peut faire apparaître 1D3 choses (goules, loups, etc.) à au moins 6 pouces d'un défenseur jusqu'à concurrence de 6. Le joueur qui a l'initiative contrôlera ces figurines pour le tour suivant.

⁴² Dès que le défenseur se sera enfoncé d'au moins 6 pouces dans les tunnels, il y a 50% de chances (4+ au D6) qu'une grosse bête apparaisse à au moins 6 pouces d'un défenseur jusqu'à concurrence de 3. Le joueur qui a l'initiative contrôlera ces figurines pour le tour suivant.

⁴³ Une figurine représentant l'animal est positionné au centre. Le joueur qui a l'initiative contrôlera cette figurines.

⁴⁴ deux figurines représentant le personnage seront nécessaires mais seule l'une des deux permettra de remporter la victoire.