

Table of Contents

- [1. Générateur de labyrinthes](#)
 - [1.1. Matériel](#)
 - [1.2. Instructions](#)
 - [1.3. Génération des salles](#)

1 Générateur de labyrinthes

Auteur	John Yorio " No Budget No Frills Pencil and Paper Dungeon Generator"
Version	4.1
URL	http://tabletopdiversions.blogspot.com/2012/12/dungeon-generator-updated-now-with-more.html
Traduction	O. Rey avril 2021

1.1 Matériel

- Un jeu de cartes ordinaire de 54 cartes sans les jokers.
- Des dés : D4, D6, D8, D10.
- Du papier quadrillé, des crayons ou stylos ou un équivalent informatique.

1.2 Instructions

- 1- Battez les cartes.
- 2- Créer votre pièce de départ sur le papier avec plus d'une sortie.
- 3- Tirez une carte et reportez-vous à la table ci-dessous.

As	Escaliers montants, ou sortie dans X cases	Choix du joueur ou lancer 1D6 : 1-3 escaliers, 4-6 sortie
2	Escaliers descendants, ou sortie dans X cases	Choix du joueur ou lancer 1D6 : 1-3 escaliers, 4-6 sortie
3	Couloir droit pendant X cases avec piège	Lancer 1D6 : 1-3 fosse, 4-6 autre piège
4	Couloir droit pendant X cases	
5	Intersection en croix dans X cases	
6	Coude à droite dans X cases	
7	Coude à gauche dans X cases	
8	Intersection en T dans X cases	Lancer 1D6 : 1-2 coudes à gauche et à droite, 3-4 coude à gauche et couloir droit, 5-6 coude à droite et couloir droit
9-10- Valet	Salle	Dessiner une porte et aller à la table de génération des salles et en commençant à l'étape A
Dame	Impasse dans X cases, ou tirer une autre carte	Choix du joueur
Roi	Rebattez les cartes et tirez une nouvelle carte	Variante : gardez le roi de côté et tirez une nouvelle carte. Au quatrième roi, rebattez les cartes et tirez une nouvelle carte

Pour déterminer le nombre X de cases, lancez le dé approprié :

Coeur	D10
Carreaux	D8
Pique	D6
Trefle	D4

Gardez en mémoire que vous pouvez toujours adapter un peu les choses si votre labyrinthe ne rentre pas dans la page.

- 4- Si vous jouez sans MJ ou en solo, résolvez les rencontres.

-5- Retournez à l'étape 3

1.3 Génération des salles

-A- Lancez le dé spécifié pour déterminer la taille de votre salle :

Coeur	D10 x D10 cases
Carreaux	D8 x D8 cases
Pique	D6 x D6 cases
Trefle	D4 x D4 cases

-B- Modification de la dimension de votre salle

Les deux dés ont la même valeur	Pas de changement
Un dé est pair et l'autre impair	Diviser le plus grand nombre en deux et arrondir au chiffre supérieur
Si les deux dés sont pairs ou impairs	Diviser les deux nombres par deux et arrondir au chiffre supérieur

-C- Déterminer les sorties

La salle contient 1D4-1 sorties. Placer les sorties aléatoirement en lançant 1D6 (voir table ci-dessous) ou en choisissant ce qui fait le plus de sens considérant la topographie du labyrinthe.

1-2	Sortie à gauche de la porte d'entrée
3-4	Sortie en face de la porte d'entrée
5-6	Sortie à droite de la porte d'entrée

-D- Contenu de la salle

Note : vous pouvez aussi utiliser d'autres générateurs de contenu.

Lancez 1D6 et reportez-vous à la table suivante :

1-2	Monstre
3	Piège
4	Situation étrange (statues qui parlent, fontaine magique, etc.)
5-6	Vide

-E- Portes secrètes

Quand les pièces et les couloirs se joignent sans moyen visible de passer, vous pouvez chercher une porte secrète.

Lancez 1D6. Si le jet fait 1, il y a une porte secrète. Relancer 1D6 et reportez vous à la table suivante :

1	Sens unique dans la direction dans laquelle vous allez
2-5	Double sens
6	Sens unique dans la direction opposée à celle dans laquelle vous allez

Author: Olivier

Created: 2021-04-10 Sat 11:46

[Valider](#)