

Générateur de labyrinthes pour JDR

Olivier Rey

2021-10-09

Table des matières

1	Générateur de labyrinthes pour JDR	2
1.1	Introduction	2
1.2	Matériel	2
1.3	Enchaînement des tables	2
2	Tables	3
2.1	Table principale	3
2.2	Couloirs	3
2.3	Salles	3
2.4	Portes secrètes	4

1. Générateur de labyrinthes pour JDR

1.1. Introduction

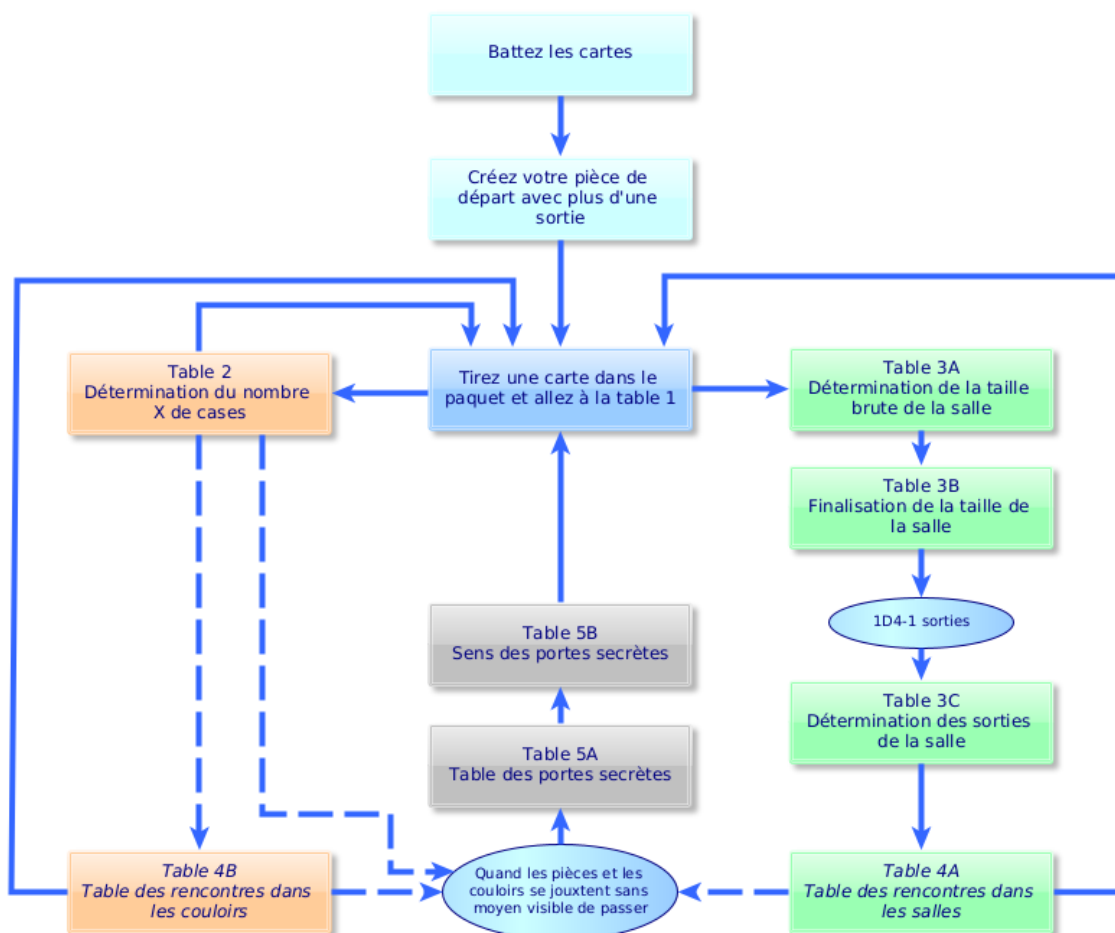
John Norio a travaillé sur plusieurs versions de générateurs de "donjons", ce qui est traduit par générateur de labyrinthe. Nous proposons ici la traduction de la version 4.1 du générateur.

Concepteur	(C) John Yorio "No Budget No Frills Pencil and Paper Dungeon Generator"
Version	4.1
URL	http://tabletopdiversions.blogspot.com/
Traduction et adaptation	(C) O. Rey avril 2021
Version 1.1	Adaptation PDF

1.2. Matériel

- Un jeu de cartes ordinaire de 54 cartes sans les jokers.
- Des dés : 1D4, 1D6, 1D8, 1D10.
- Du papier quadrillé, des crayons ou stylos ou un équivalent informatique.

1.3. Enchaînement des tables



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

2. Tables

2.1. Table principale

<i>Table 1</i>	<i>Table principale</i>	
Carte	Résultat	Détails
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	Couloirs à gauche, à droite et devant
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 devant, 5-6 coude à droite et couloir devant
9-10-Valet	Salle	Dessiner une porte et aller aux tables 3A, puis 3B, puis 3C
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

2.2. Couloirs

<i>Table 2</i>	<i>Détermination du nombre X de cases</i>
Couleur de la carte	Nombre de cases
Coeur	1D10
Carreau	1D8
Pique	1D6
Trèfle	1D4

<i>Table 4B</i>	<i>Table des rencontres dans les couloirs (optionnel)</i>
1D6	Rencontre
1	Monstre
2	Piège
3-6	Rien à signaler

Vous pouvez aussi utiliser les tables de rencontres de votre jeu favori.

2.3. Salles

<i>Table 3A</i>	<i>Taille brute de la salle</i>
Couleur de la carte	Nombre de cases
Coeur	D10 x D10 cases
Carreaux	D8 x D8 cases
Pique	D6 x D6 cases
Trèfle	D4 x D4 cases

<i>Table 3B</i>	<i>Finalisation de la taille de la salle</i>
Analyse des dés	Action
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

<i>Table 3C</i>	<i>Détermination des 1D4-1 sorties</i>
1D6	Positionnement de la sortie
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

<i>Table 4A</i>	<i>Table des rencontres dans les salles</i>
1D6	Rencontre
1-2	Monstre
3	Piège
4	Situation étrange (statues qui parlent, fontaine magique, etc.)
5-6	Vide

2.4. Portes secrètes

Quand les pièces et les couloirs se joignent sans moyen visible de passer, il se peut qu'il y ait une porte secrète.

<i>Table 5A</i>	<i>Portes secrètes</i>
1D6	A trouver
1	Porte secrète
2-6	Rien

<i>Table 5B</i>	<i>Sens des portes secrètes</i>
1D6	Sens
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