

## Donjon instantané

D4	D6	D8	D10	D12	D20
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Porte verrouillée</li> <li>2. Serrure très complexe</li> <li>3. Verrou magique ou normal</li> <li>4. Seule une clé spéciale ou autre chose peut ouvrir la porte (autrement la porte est infranchissable) ou verrou normal</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Toutes les portes ici sont secrètes</li> <li>2. Toutes les portes sont verrouillées</li> <li>3. Monstre dévorant des cadavres</li> <li>4. Soldats endormis (casernes)</li> <li>5. Soldats gardant un trésor/des armes/un boss</li> <li>6. Alarme ou criard</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 1D4 automate gardien</li> <li>2. Monstre bizarre</li> <li>3. 1D6 monstre de type vermine</li> <li>4. Magicien</li> <li>5. Monstre mystérieux</li> <li>6. Monstre bestial</li> <li>7. 1d4 genre soldats</li> <li>8. 3d6 monstres genre soldats</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Un monstre intelligent dérangé en pleine activité</li> <li>2. Pont gardé franchissant de l'eau</li> <li>3. Monstre déguisé (changelin)</li> <li>4. Porte verrouillée et piégée</li> <li>5. Monstre pillard</li> <li>6. 1d6 soldat avec une clé</li> <li>7. Créature récupérant un trésor</li> <li>8. Assassin prenant les PJ en chasse</li> <li>9. Gardes renforçant un piège</li> <li>10. Pièce « tourniquet » menant n'importe où</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plafond fragilisé s'effondre</li> <li>2. Fosse et/ou libération d'un monstre bestial</li> <li>3. Spores, vases ou asticots</li> <li>4. Herse tombe</li> <li>5. Piège (hache volante ou piège magnétique)</li> <li>6. Plafond descend ou piège avec des flèches</li> <li>7. Murs se rapprochent ou piège avec des flèches</li> <li>8. Porte verrouillée avec guillotine à main</li> <li>9. Porte verrouillée, casse les crochets</li> <li>10. Piège aiguille empoisonnée</li> <li>11. Objet recouvert de poison</li> <li>12. Fosse à pieux</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Soldat chevauchant une bête</li> <li>2. Bête attachée</li> <li>3. Chef de monstres soldats</li> <li>4. Risque d'incendie et Monstre bizarre</li> <li>5. Toile ou collet destiné à un monstre</li> <li>6. Soldat avec arme spéciale</li> <li>7. Trésor abandonné dans la précipitation</li> <li>8. Souverain local de cette partie du donjon</li> <li>9. Voleur ou monstre voleur</li> <li>10. Verrou magique</li> <li>11. Seule une clé spéciale ouvre ce verrou</li> <li>12. Soldat voulant prendre un PJ en otage</li> <li>13. Monstre à l'affût prêt à activer un objet ou un piège (ex : chute de pierres)</li> <li>14. Sacrifice humain en cours</li> <li>15. Monstre utilisant un trésor comme appât</li> <li>16. Brute mutante, modifiée alchimiquement, droguée ou démente</li> <li>17. Vision dégoûtante provoquant un jet de volonté ou de constitution</li> <li>18. Tentacule ou autre piège magique ou fosse à pieux</li> <li>19. Piège magique de Sommeil ou monstre sauvage</li> <li>20. LE GRAND MÉCHANT</li> </ol>

D'après l'article de PTGPTB : <http://ptgptb.fr/donjon-instanta-de>