

Donjon instantané

Plancher pourri	Vermine ravageuse de provisions ou effet spécial	Substance rare ou casse-tête	Comme la pièce la plus proche	Tous les monstres convergent vers les PJ	Version sauvage d'un monstre intelligent (ou l'inverse)	Ce que cherchent les PJ	Porte secrète vers la pièce à gauche en bas	Objet maudit
Mort-vivant dans une crypte	Tirs croisés dans le passage	Objet banal dans un lieu isolé et louche	Piège rendant impossible de revenir en arrière	Cage d'escalier	PNJ se cachant ou inoffensif	Trésor extraordinaire droit devant (inaccessible)	Monstre caché / embuscade	Appareil mécanique (inoffensif)
Cadavre de monstre infesté de vermine	Cadavre ici	La pièce entière est un piège	Chambre à coucher	Plancher secrètement pourri	Bassin	Galerie d'art	Salle de garde	Salle de bain ou autre salle ennuyeuse
Ajouter une complication	Vitre sans tain vers cellule	Cellule de prison	Machine cassée occupe toute la pièce	Runes formant une carte approximative des lieux	Criard ou autre système d'alarme	←↓↑→ Toutes entrées vers ici sont cachés	Piège : faux trésor	Zoo / animaux / monstres capturés
Débarras	Traces de bataille récente	Autel	Inondé	Crypte	Poussière, fumée ou obscurité magique	Statues	Pont au-dessus d'un abîme / niveau suivant	Monstre gardien déclenchable
Attention, les choses sont très fragiles (des monstres peuvent arriver)	Gros trou vers le niveau inférieur	Monstre en plein repas	Pièce pou-belle / Décharge	50 % de chances de trouver une clé (tombée)	Risque d'incendie en cas de combat	Sortie vers la surface ou le niveau suivant	Groupe de PNJ aventuriers	Plancher glissant (débris ? chausse-trappe ? plancher gluant ?)
Cuisine / garde-manger	Décombres ou ordures	Armurerie	Salle de garde	Doivent grimper ou descendre vers la prochaine salle	Monstre endormi	Œufs ou chambre de jeunes monstres	Monstre intelligent estropié demandant grâce	Infesté de vermine
Laboratoire	Bibliothèque	Pièce sinistre	Cage d'escalier délabrée	Les PJ peuvent se cacher et éviter un combat	Énorme monstre gardien	Piège partout mais aussi des trésors	Créature proche alertée de votre présence	Les portes se ferment derrière vous. Impossible de vous échapper.
Monstre au-delà d'une fosse	Four, forge, âtre	Monstre mort comestible	Pièce sûre et défendable	Ressemble à une pièce sûre et défendable mais c'est un piège	Boom ! (effet bizarre)	Salle du trône (une seule entrée visible)	Piège « de Charybde en Scylla », capturés et arrivée d'un monstre	Bétail / Esclaves
Levier qui contrôle une pièce proche ou fou égaré	Preuves de plan machiavélique	Monstre ou PNJ pris dans un piège	Poison (une dose)	Monstre faisant du bruit	Magie ou écho renvoie les paroles vers une autre salle	Cadavre ou meuble avec une potion de soin	Glissière ou portail vers la pièce du tableau en haut à gauche	Sphinx ou oracle
Artefact puissant gardé	Embuscade venant du dessous	Bassin	Salle avec des piliers	Ennemis tirant depuis une position élevée	Fontaine	Vous entendez tout ce qu'il y a à côté	Comme la pièce la plus proche	Casse-tête ou pentagramme

Donjon instantané

