

CONSTRUIRE UN DONJON UNE MÉTHODE ALÉATOIRE

— — — — —
Éric Nieudan

Remerciements : aux rôlistes de Google+ toujours prêts à aider, et particulièrement à Jens D. pour l'inspiration initiale et à John Payne pour son coup de main spontané sur les statistiques.

LE DONJON est un scénario bien particulier. C'est à la fois sa forme la plus ancienne, et peut-être encore aujourd'hui la plus pratiquée. Explorer un donjon, c'est souvent ce à quoi ressemble une partie de JdR dans l'imagination du non initié.

Après avoir montré qu'un donjon n'est pas qu'une suite de portes, de monstres et de trésors, cet article présente une méthode semi-aléatoire de création de donjon pour tous types d'univers. Vous déterminez les paramètres de départ, et laissez la procédure créer les détails. Cette méthode vous fera gagner du temps en organisant à la fois votre *brainstorming* et la structure de l'aventure. En intégrant le hasard, elle produit des résultats plus surprenants que les idées que vous auriez pu avoir face à une page blanche. Et si la « création procédurale » ne vous intéresse pas, cet article contient aussi des conseils pour animer un donjon cohérent au sein d'une campagne.

UN DONJON, PAS UN PMT¹

Un donjon, c'est plus qu'une série de défis tactiques. Là, vous pensez à *Diablo*² ou à *Descent*³. S'en contenter en JdR, cela revient à se priver de beaucoup de choses ; un peu comme si le seul jeu jouable avec un paquet de cartes était la bataille.

Pour concevoir un donjon intéressant, il faut l'imaginer comme un bac à sable⁴, un morceau d'univers avec sa géographie, ses habitants, ses factions, leurs problèmes, etc. Il existe des contre-exemples, comme le donjon-piège (*Le Labyrinthe de la mort*⁵ ou *Tomb of Horrors*⁶). Je ne discuterai pas les mérites de ce type de scénario, ce n'est pas ce que je cherche à émuler ici.

Un donjon, c'est un scénario géographique et non linéaire : l'histoire jouée dépend des déplacements des personnages : entrer par la cour du château risque de déclencher l'alarme mais permet d'apprendre ce que trame le seigneur félon, tandis que passer par les geôles est plus discret – à condition de ne pas avoir peur du monstre des douves. En fin de compte, un donjon n'est pas si différent d'un scénario traditionnel quand celui-ci est présenté comme un organigramme.

Donjoniser l'extérieur

Il existe une forme d'organisation d'aventure en extérieur appelée *pointcrawl*, par opposition au *hexcrawl* (l'exploration d'une région hexagone par hexagone, façon *Oltrée* !⁷), elle-même dérivée du *dungeoncrawl*. Plutôt que de dessiner une carte, on se contente de relier les zones de l'aventure par autant de traits qu'il existe de moyens de passer de l'une à l'autre. On a ainsi une sorte de plan minimaliste plus riche en informations : il peut montrer à la fois les passages souterrains ou aériens, les portails magiques, etc. La place gagnée par rapport à une carte permet de résumer les informations du scénario. Le donjon que vous allez concevoir ici peut être un de ces *pointcrawls* : au lieu d'imaginer des salles, vous créerez des clairières, des bois, des fermes en ruine et des ponts de lianes.

1. Expression péjorative désignant les aventures linéaires en donjon à la structure répétitive : le PJ passe une porte, tue un monstre, récupère le trésor, et ainsi de suite.

2. BLIZZARD NORTH, *Diablo*, Blizzard Entertainment, Irvine, 1997.

3. WILSON Kevin, *Descent: Voyages dans les ténèbres* (V. O. : *Descent: Journeys in the Dark*) Fantasy Flight Games, Roseville, 2005, Edge Entertainment, Toulouse, 2011, pour la V. F.

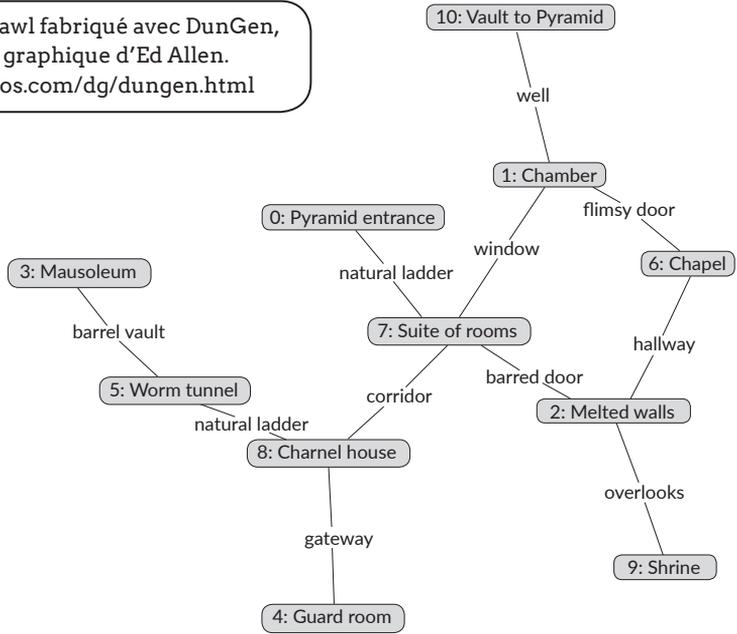
4. Scénario sans histoire écrite à l'avance. Le MJ a un environnement (lieux, PNJ, chronologie, etc.) et réagit aux actions des joueurs. Ceux-ci se créent leurs propres objectifs.

5. LIVINGSTONE Ian, *Le Labyrinthe de la mort* (V. O. : *Deathtrap Dungeon*), coll. Folio Junior, Défis fantastiques, Gallimard, Paris, 1984.

6. GYGAX Gary, *S1, Tomb of Horrors*, T.S.R., Lake Geneva, 1978.

7. GRÜMPH John, *Oltrée !*, John Doe, Jouy-le-Moutier, 2013.

Exemple de pointcrawl fabriqué avec DunGen,
un générateur graphique d'Ed Allen.
<http://meta-studios.com/dg/dungen.html>



DESSINE-TOI UN DONJON (AVEC UN JEU DE CARTES)

PRÉPARATION

Matériel requis

- Un jeu de cinquante-quatre cartes
- Deux dés à six faces
- De quoi écrire et dessiner
- Optionnel : des Post-it et une grande table

Le cadre

Avant de vous lancer dans la conception, vous avez besoin de savoir ce que vous avez envie de créer. Un donjon n'est rien s'il n'est pas intégré dans un univers. Il faut qu'il corresponde à la fois au monde dans lequel vous jouez et au système de règles que vous utilisez.

Mieux encore, il devrait avoir **une place dans votre campagne**, c'est-à-dire dans l'histoire ou dans la géopolitique de la région. Un avant-poste en ruine a une histoire

troublée ; les mines abandonnées où vit une tribu de gobelours sont le point de départ de sanglants raids frontaliers. Pour peu que les personnages ne s'y aventurent pas par hasard (et qui voudrait visiter des souterrains pleins de trucs prêts à vous bouffer sans une bonne raison ?), ils devraient être capables d'obtenir des informations sur l'objectif de leur quête.

Dans le même ordre d'idées, il est intéressant de se demander dès le départ quelles sont **les spécificités du donjon** lui-même. L'avant-poste a été construit par un peuple venu d'au-delà des étoiles ; la mine des gobelours est organisée autour d'un puits central qui mène au monde souterrain. Une architecture, une histoire, une localisation stratégique, etc. En résumé, tout ce qui fera que votre donjon deviendra davantage qu'une simple mine de points d'expérience.

Ayez, à l'avance, une idée de **l'identité des occupants** du donjon. S'ils appartiennent à plusieurs groupes, réfléchissez à ce qui les unit et à ce qui les divise. L'arrivée des personnages viendra bouleverser l'écosystème du lieu. Qu'ils éliminent un groupe ou s'allient avec un autre, les choses seront susceptibles de changer. Peut-être aussi qu'à leur arrivée, la situation n'est pas stable. Les gobelours partagent leur mine avec une sorcière humaine qui soigne leurs guerriers en échange de leur protection, mais qui aimerait bien prendre la place de leur chef de guerre. L'avant-poste est occupé par des pillards de l'autoroute, mais des disparitions nocturnes ont forcé les chasseurs du clan à s'aventurer dans les sous-sols. Profitant de leur absence, les drones sauvages qui nichent dans les tours s'attaquent au camp mal défendu à la surface.

Appuyez-vous sur votre campagne ou sur les suppléments d'univers du jeu auquel vous jouez, mais vous pouvez aussi faire confiance au hasard. Les générateurs de scénarios (que vous trouverez en ligne¹, mais aussi dans des jeux comme *Dragon de poche*²) sont d'excellents points de départ si vous n'avez pas beaucoup d'idées. Voyez ce qui fonctionne le mieux avec votre façon de penser : un jeu de tarot divinatoire, une poignée de *Rory's Story Cubes*³, une balade sur Deviantart⁴ ou Pinterest⁵, une discussion avec vos copains MJ des forums.

Faites-vous une idée générale avant de passer à la construction, mais ne vous noyez pas dans les détails à ce stade. Vous aurez bien plus de matière pour peaufiner ces aspects une fois le donjon décrit.

1. Le Plot-o-shop de *Tranchons & Traquons* : <http://goo.gl/EEPyc7>

Le Giannirateur assisté par étagère : <http://goo.gl/XD2c6K>

The Forge (en anglais) ne génère que des noms, mais il le fait tellement bien : <http://goo.gl/XcGdDd>

2. GRÜMPH John, *Dragon de poche*, Chibi, Lulu.com, 2013.

3. <https://www.storycubes.com/>

4. <http://goo.gl/w3LU9F>

5. <http://goo.gl/lo2XZI>

En ce qui concerne **les motivations des personnages** à visiter l'endroit, attendez d'avoir fini pour décider, à moins bien sûr que vous ne construisiez le donjon pour répondre à un besoin de votre campagne ou pour donner corps à un projet des héros. Autrement, ayez confiance en votre imagination : vous aurez tout ce qu'il faut pour motiver l'exploration une fois le donjon terminé. Je vous en reparlerai plus bas.

Les questions à se poser

Pour résumer ce qui a été dit ci-dessus, voici une liste de questions à garder en tête.

- De quel genre de donjon s'agit-il ? (Des égouts puants, un château maudit, une ville pestiférée, une mine oubliée, une station spatiale...)
- Comment s'intègre-t-il au monde alentour ? (Est-il fréquenté, réputé, craint, convoité, honni ? Et par qui ?)
- Quel est son rôle dans la campagne ? (Doit-il révéler des informations aux personnages, leur fournir un objet, leur faire passer une épreuve ?)
- Quelles sont ses spécificités ? (Architecture, localisation stratégique, origines, propriétés magiques, etc.)
- Quelle est son histoire ? (Qui occupait le donjon avant les habitants actuels ? Certaines salles recèlent-elles des souvenirs oubliés, voire des trésors que les nouveaux venus n'ont pas découverts ? Si le lieu a eu un usage différent autrefois, en quoi a-t-il changé ?)
- Qui sont ses occupants ? Qu'est-ce qui les unit ou les divise ?
- Quels sont les liens des habitants avec l'extérieur ? (Ont-ils des voisins, des allégeances, des victimes dans la région ?)

Notez ce qui vous vient à l'esprit à la lumière de ce que vous savez de votre univers et de votre campagne. Le reste viendra tout seul par la suite.

Le temple des Gouttes de rubis

Perdu au milieu de la jungle, ce temple est le tombeau de la dernière grande prêtresse du Meurtre, dont le fantôme hanterait encore les lieux un siècle après sa mort. On raconte que le temple est construit sur une mine de pierres précieuses aux propriétés mystiques. Qu'il s'agisse ou non d'une rumeur, celui ou celle qui prendra le contrôle de l'endroit aura la légitimité nécessaire pour fédérer les sectes d'assassins de l'empire.

La table des occupants

Première étape dans la création de votre aventure : les habitants du donjon. Vous allez créer une table qui s'organise comme ci-dessous.

TABLE A. OCCUPANTS DU DONJON	
2d6 + valeur	Occupants
3-10	salle ou couloir vide
11-12	x habitants
13-14	x gardes
15	sentinelle et x alliés potentiels
16	habitant magique et x gardes
17	x/2 monstres errants
18	x/2 sentinelles *
19	victime *
20	habitant rebelle *
21	x visiteurs *
22	trompeur *
23+	boss et x habitants *

x = le plus bas entre la valeur de la carte et 2d6

CARTE	VALEUR
As	1
Valet	11
Dame	12
Roi	13
Joker	13

Pas de panique, je vous explique la procédure dans quelques paragraphes. Pour l'instant, concentrez-vous sur les rencontres de votre aventure. Remplissez la table ci-dessus avec une série de créatures plus ou moins dangereuses et intéressantes. Les catégories employées ont l'avantage de produire un donjon dont les salles ne proposent pas systématiquement des situations hostiles. On discutera plus loin de la façon dont il est possible de les modifier.

- **Les habitants** sont les occupants principaux du donjon. Ils ne sont pas forcément équipés pour combattre.

- **Les gardes**, en revanche, ont pour mission de défendre le lieu.

- **Les sentinelles** sont soit des gardes gradés, soit des créatures plus puissantes au service du boss.

- **Les alliés potentiels** peuvent être faibles et volontaires (comme des esclaves) ou débrouillards mais vénaux (des mercenaires).

- **Un habitant magique** est un spécialiste de la magie, allié aux habitants (un shaman gnoll par exemple).

- **Les monstres errants** sont soit alliés au boss, soit neutres (et potentiellement une nuisance pour les habitants).

- **La victime** est une personne sans défense (marchand prisonnier, ambassadeur sans rançon, prince en attente de mariage forcé) qui peut servir d'accroche à la visite du donjon.

- **L'habitant rebelle** est un autre allié potentiel. Est-il à la tête d'une faction opposée au boss, ou attend-il une occasion de se retourner contre lui ?

- **Les visiteurs** sont des étrangers au donjon. Ils peuvent s'opposer aux habitants, représenter une opportunité, ou devenir une menace supplémentaire pour les héros.

- **Le trompeur** est destiné à mettre un peu de variété dans l'aventure. C'est un vampire, un illusionniste ou un doppelgänger qui forcera les héros à utiliser autre chose que leurs muscles.

- **Le boss** peut être l'occasion d'un affrontement épique comme dans un jeu vidéo, ou engager les personnages dans une belle joute verbale, ou encore s'échapper dès que les envahisseurs sont trop proches. Il peut prendre d'autres formes qu'un monstre ou un PNJ : une énigme, un trésor, un portail vers les plans extérieurs...

Les astérisques (*) indiquent les créatures uniques : on ne les trouve que dans une seule salle du donjon.

Le temple des Gouttes de rubis : les occupants

TABLE A. OCCUPANTS DU DONJON	
2d6 + valeur	Occupants
3-10	salle ou couloir vide
11-12	x pèlerins
13-14	x guerriers-panthères
15	statue d'or rouge et x esclaves
16	vestale écarlate et x guerriers-panthères
17	x/2 chauves-souris d'ombre
18	x/2 statues d'or rouge *
19	Lio Sarches, érudit malchanceux *
20	Lanara, vestale jalouse *
21	x explorateurs cupides *
22	élémentaire de sang *
23+	Pilar, prêtresse spectrale et x pèlerins *

x = le plus bas entre la valeur de la carte et 2d6

CONSTRUIRE LE DONJON

Passages, monstres, trésors

Vous allez maintenant constituer votre donjon salle après salle. Suivez la procédure suivante pour chacune d'entre elles.

Piochez une carte et lancez 2d6. Ajoutez la valeur des deux dés à celle de la carte (as = 1, valet = 11, reine = 12, roi et joker = 13) et consultez le tableau des occupants (A). Le résultat vous indique qui se trouve dans cette pièce.

La valeur de la carte vous donne une indication de la taille de la salle ou de la longueur du passage (mais ne vous gênez pas si vous avez d'autres idées).

La couleur de la carte établit l'usage de la salle (ou son thème), comme indiqué par le tableau B.

Si vous tirez **une figure**, la salle a une particularité (table C).

Si vos **2d6 ont fait un double**, consultez la table D.

Rencontres uniques : si vous obtenez un résultat marqué d'une * pour la deuxième fois, considérez que vous avez tiré le résultat juste au-dessous (ou le suivant si vous avez déjà placé la rencontre, et ainsi de suite jusqu'au boss). Si vous arrivez au bas du tableau, choisissez le résultat qui vous plaît le plus. Les rencontres que vous n'avez pas utilisées pourront servir de monstres errants, ou bien venir repeupler le donjon lors d'une prochaine visite.

TABLE B. USAGES DES SALLES (COULEUR DE LA CARTE)	
♣	Ressources : cultures, réserves, matériel, constructions...
♥	Repos : sommeil, festin, jeu, torture, soins, prière...
♠	Guerre : entraînement, patrouille, combat...
♦	Défense : barricades, embuscade, surveillance...

TABLE C. PARTICULARITÉS DES SALLES (FIGURES)	
As	piège ou obstacle
Valet	matériel, nourriture ou armes
Reine	objet magique
Roi	trésor (valeur de la carte × 2d6 po – plus à haut niveau)
Joker	révélation ou secret du monde

TABLE D. CIRCONSTANCES SPÉCIALES (DOUBLE SUR 2D6)		
	Les occupants de la salle...	La salle ou le couloir contient...
1	sont morts. Tués par qui ou quoi ?	un lien mystérieux avec le passé d'un héros
2	sont malades ou blessés	un danger naturel : gaz, lave, chutes de pierres
3	sont en train de perdre un combat	une sortie, un passage secret, un portail
4	sont aux ordres d'une force extérieure	un objet magique ou une malédiction
5	font quelque chose d'inattendu	une énigme ou un événement surnaturel
6	viennent de repousser une attaque	reliefs d'un combat récent

Organiser le plan

Avec une carte et un lancer de dés, vous avez votre première pièce. Notez ce que la pièce contient, sans entrer dans les détails. Les choses se mettront en place d'elles-mêmes quand vous aurez quelques salles d'établies. Pour organiser votre donjon, vous pouvez procéder de plusieurs manières :

Si vous avez assez de place, notez les détails de chaque salle ou passage **sur un Post-it fixé à la carte correspondante**. Vous pourrez ainsi réorganiser le donjon au fur et à mesure des tirages.

Si vous êtes pressé, ou que vous préparez un petit donjon, ou que vous êtes dans le bus, vous pouvez **dessiner directement les salles** et prendre des notes à part. Faites-le au crayon à papier, et attendez d'avoir toutes les salles avant de les relier par des portes et des couloirs.

Vous pouvez aussi opter pour **la méthode feu d'artifice**, qui consiste à lancer une poignée de cartes en l'air et à organiser le donjon en fonction de la façon dont elles retombent. Ce n'est pas très efficace, mais vous aurez du succès si vous le faites dans le bus.

L'écologie du donjon

Soyez logique en organisant vos salles les unes par rapport aux autres. S'ils ne l'ont pas construit eux-mêmes, les habitants du lieu ont sans doute aménagé l'endroit au mieux, quitte à bloquer des accès et à en faciliter d'autres. Par exemple, le garde-manger des gobelours devrait être facilement accessible depuis leur salle commune. S'ils doivent passer par le corridor aux Cauchemars à chaque fois qu'ils ont besoin d'un cuissot de cheval, prenez le temps de réfléchir aux conséquences sur leur santé mentale (et aux raisons qui font qu'ils n'entreposent pas leur nourriture ailleurs).

Certains passages sont certainement plus fréquentés que d'autres, et d'autres encore ont peut-être été abandonnés. Notez tout cela, et servez-vous-en en partie pour **donner des indices à vos joueurs** sur ce qui les attend (voir encadré). Si votre donjon abrite plusieurs factions, il existe peut-être des zones contestées ou des barricades destinées à empêcher les intrusions. Prenez tous ces facteurs en compte pour décider à la fois de la façon dont votre donjon vit, mais aussi des activités et des objectifs de ses habitants.

Si le donjon comporte des pièges, décidez si ceux-ci ont été conçus et installés par les occupants actuels, ou s'ils datent d'une époque antérieure – auquel cas il vous faudra imaginer comment ils vivent avec. Les ont-ils désactivés, ou courent-ils quotidiennement le risque de se faire percer de dards empoisonnés en allant aux latrines ? Cette réflexion vous donnera une idée du niveau de sophistication des pièges du donjon. Du rocher posé en équilibre à la sagaie façon *Rambo* jusqu'aux merveilleuses techniques de Grimtooth le Vicieux, en passant par les antiques dispositifs runiques dont on a oublié l'usage, les pièges sont aussi un moyen de donner du cachet à votre aventure.

En partie : indices, décisions et orientation

Choisir de prendre le couloir de gauche ou celui de droite, c'est le stade zéro de la décision en JdR. Comme dans un scénario « ouvert », où les joueurs doivent décider de la marche à suivre, calculer les risques et faire parfois des paris dangereux, il ne faut pas les laisser choisir à l'aveuglette. Non seulement ce n'est pas très intéressant pour eux, mais dans un donjon, un mauvais choix peut avoir des conséquences dramatiques. Si les joueurs n'ont aucun moyen de deviner derrière quelle porte se trouve la sphère d'annihilation, ils vont vite se lasser. Quand vous êtes derrière l'écran, ne lésinez pas sur les détails et les indices : des traces de passage, des bruits, des odeurs, des courants d'air. Les gonds de la porte sont-ils rouillés ou les a-t-on huilés récemment ? La bibliothèque est couverte de poussière, sauf le tome IV de l'*Encyclopedia Celestis*. Pas la peine d'abuser des jets de perception, soit dit en passant. Tout comme un scénario d'enquête, un donjon c'est avant tout un défi pour les joueurs : donnez-leur du grain à moudre et ne soyez jamais avare d'informations¹.

N'ayez pas peur de la difficulté. Même si vous jouez avec un système qui quantifie le niveau de l'adversité pour que les personnages ne soient jamais dépassés, laissez la cohérence vous guider. Un clan de gnolls aura dans sa salle commune plus de guerriers que ne peut en affronter un groupe de héros de premier niveau. Expliquez bien aux joueurs qu'ils ne sont pas toujours de taille à affronter tous les dangers de front et qu'entrer en gueulant « initiative » n'est jamais la meilleure tactique. Ils seront bien plus satisfaits de l'aventure s'ils ont triomphé grâce à leur intelligence que parce qu'ils ont eu de la chance aux dés.

Ne négligez pas le boss : rappelez-vous que vous faites du JdR, où les possibilités sont infinies. Votre rencontre finale n'a pas toujours pour but de mettre les joueurs à rude épreuve en ponctionnant une ultime fois les ressources du groupe. Votre grand méchant n'est peut-être même pas un combattant. Peut-être a-t-il un marché à proposer à ces aventuriers qui sont parvenus jusqu'à lui sans déclencher les alarmes ? Votre boss peut présenter un dilemme moral, ou avoir une valeur quelconque si on le garde en vie. S'il s'agit d'un « maître du donjon » à l'ancienne, assurez-vous qu'il ait une bonne raison d'être là, ainsi que des alliés, des ennemis et des objectifs.

L'entrée du donjon n'est pas forcément la première salle que vous avez tirée. Placez-la à n'importe quelle extrémité de la carte – voire au milieu, si c'est un escalier ou une trappe – tant que cela rend la visite intéressante. Sauf cas particulier, votre complexe devrait avoir plusieurs points d'accès. D'une part parce que c'est plus pratique pour ses habitants : ils peuvent avoir construit une sortie de secours, un passage

1. Pour enrichir vos descriptions avec des informations utiles, consultez également l'article « Décrire », p. xx.

qui sert pour le ravitaillement ou l'évacuation des ordures (c'est que c'est encombrant, les os d'aventuriers !), ou encore une issue qui mène à une autre zone de la surface. Et d'autre part, vous voulez récompenser les joueurs créatifs. Chaque point d'entrée devrait présenter des avantages et des défis uniques : l'entrée principale n'est pas piégée, mais elle est bien gardée. La grille d'aération permet d'éviter les patrouilles, mais il faut escalader une falaise à pic pour y accéder. Même dans un donjon-piège, trouvez des moyens de varier les accès. Si une pyramide n'a pas de sortie de secours, peut-être qu'un tremblement de terre a ouvert un puits donnant sur un réseau de cavernes, ou qu'un ver pourpre a creusé une galerie jusqu'aux sous-sols.

Le temple des Gouttes de rubis : les salles

Salle 1 : 8 ♣ et 11 sur les dés. Sur 19, la table A me dit que cette salle abrite Lio Sarches, un érudit malchanceux. D'après la table B, trèfle signifie que la salle est liée aux ressources du temple. Je pense à un entrepôt de pierres de sang, mais j'attends d'en savoir plus pour décider.

Salle 2 : 9 ♣ + 7, j'obtiens une vestale écarlate et sept guerriers-panthères, toujours dans un endroit lié aux ressources. J'imagine que cette salle sera contiguë à la précédente. Qu'est-ce qu'une prêtresse et son escorte viennent faire là ? Je me dis qu'il pourrait y avoir un chantier d'excavation de la mine de pierres de sang, ou d'une partie plus ancienne du temple, que la jungle aurait envahie. Si c'est le cas, il faudra ajouter quelques pèlerins mis au travail.

Salle 3 : 7 ♥ + 7, il s'agit d'une salle de repos où se trouvent sept autres guerriers-panthères. Peut-être leurs quartiers, ou la salle de culte où on se prépare à sacrifier l'explorateur ?

Salle 4 : joker + 6, pour un total de 19. Lio Sarches à nouveau, donc je décale à la rencontre suivante : Lanara, la vestale jalouse. Je n'en sais pas plus sur la salle, et je décide que, grâce à sa magie, Lanara s'est aventurée seule dans un labyrinthe de salles encombrées de lianes aux fleurs mortelles. Le joker m'indique que cette rencontre pourra révéler un secret du monde aux personnages. Sans doute Lanara a-t-elle découvert quelque chose d'important dans les ruines, et c'est ce secret qui motivera sa trahison.

Salle 5 : V ♥ + 9, ce qui me donne 20. Lanara étant déjà présente, j'obtiens un groupe de neuf explorateurs cupides dans un lieu dédié au repos : encore une salle de prière, ou peut-être la cuisine du temple. Les explorateurs sont-ils ici à la recherche de Lio Sarches, ou bien l'ont-ils planté là après avoir pillé l'entrepôt en salle 1 ? J'aime bien cette idée et je note que Sarches s'est fait doubler par son guide et ses porteurs qui l'ont vendu aux vestales.

Salle 6 : 2 ♠ + double 4 : cette salle dédiée à la guerre est vide, mais le double indique qu'il s'y trouve un objet magique ou une malédiction. J'opte pour en faire une salle de garde à l'entrée du temple, défendue par un sort de drain de sang. Comme je suis sympa, je décide que la statuette qui sert de *focus* à ce sort peut en révéler la formule.

Dans ce petit donjon, je n'ai pas obtenu le boss. Peut-être la grande prêtresse n'a-t-elle pas encore été réveillée ? Ou alors ce temple n'est qu'un avant-poste d'un complexe plus étendu... C'est le moment de le décider. En attendant, j'ai les statues d'or rouge, les chauves-souris d'ombre et l'élémentaire de sang sous le coude pour corser les choses si besoin.

DU DONJON À L'AVENTURE

Faire entrer la pièce dans le puzzle

Une fois vos salles dessinées et leurs habitants prêts à faire souffrir les envahisseurs, prenez quelques minutes pour polir votre création. Comme expliqué au début de cet article, rares sont les donjons qui existent en complète autarcie. Revenez sur les idées que vous avez notées avant la construction, relisez les questions posées plus haut et détaillez tout ce qui vous semble important.

Ajoutez un jardin et des voisins. Qu'il s'agisse d'une cité ou d'une lande désolée, l'environnement du donjon est forcément affecté par les activités de ses habitants. Si des gens ou des monstres vivent alentour, il est intéressant de se demander s'ils évitent le lieu, ou au contraire s'ils interagissent avec lui. Ces détails sont susceptibles de créer des péripéties pendant le trajet jusqu'au donjon.

Posez des allégeances. Si votre monde est en proie à des jeux de pouvoir, des luttes religieuses ou une Guerre Désespérée Contre les Forces du Mal™, réfléchissez à la façon dont les occupants du donjon s'y inscrivent. Les buts du boss coïncident probablement avec ceux de tel ou tel groupe. Si cela lui confère des alliés, il a certainement des ennemis susceptibles d'assister les personnages. Même si votre campagne n'a pas une dimension géopolitique importante, un petit conflit d'intérêts pourra vous servir pour de futures aventures.

Imaginez son histoire. Une autre façon d'ajouter de la profondeur à vos souterrains est de vous pencher sur les événements du passé et la manière dont ceux-ci ont modifié le donjon. Ces idées seront utiles aux personnages pendant l'approche et la préparation, mais peut-être aussi durant l'exploration.

En fonction de ce que vous avez déterminé ci-dessus, n'hésitez pas à revenir sur les détails du donjon. Changez les objectifs des créatures, adaptez les lieux, ajoutez un traître ou un espion. Plus votre bousin sera cohérent, plus il sera vivant.

Le temple des Gouttes de rubis : intrigue

La construction de ce petit donjon m'a donné quelques idées dont je n'avais que les embryons pendant la phase de préparation. Le temple n'est plus abandonné : un groupe de vestales écarlates l'a investi avec ses guerriers-panthères. Elles cherchent à invoquer le fantôme de Pilar pour s'emparer de ses secrets.

La nouvelle de la résurrection prochaine du temple des Gouttes de rubis a déjà fait le tour de la région, et des pèlerins sont en route depuis les villages situés sur le fleuve proche. Ceux qui ont atteint le temple sont forcés de travailler pour les vestales. Cependant, tous les locaux ne voient pas le retour du culte du Meurtre d'un bon œil, et un conseil d'anciens a engagé Lio Sarches pour découvrir ce qui se trame dans le temple. Celui-ci a embauché des suivants parmi la population locale, sans se douter que son guide était un assassin allié des vestales.

Si j'écrivais cette aventure pour une campagne, j'essaierais de relier les forces en présence aux factions de mon monde. Des forces maléfiques ont-elles un intérêt à ce que Pilar revienne d'entre les morts ? Est-ce que Lio Sarches est une ancienne connaissance d'un des héros ? Lanara est décrite comme jalouse, mais je n'ai pas décidé de qui. Il est possible qu'elle souhaite s'approprier le pouvoir de Pilar plutôt que de la réveiller (car elle est en réalité son arrière petite-fille et ne comprend pas pourquoi son ancêtre devrait diriger le culte à sa place). Ce faisant, elle va contrarier les vœux de sa hiérarchie dans la capitale...

Comme vous le voyez, la visite de ce petit donjon a le potentiel d'influencer toute ma campagne.

Rumeurs et motivations

Enfin, si ce n'est pas déjà fait, trouvez une ou plusieurs bonnes raisons pour amener vos héros à profiter du fruit de votre labeur. Vous pouvez organiser cela de bien des manières. Moi, j'adore les tables de rumeurs à l'ancienne, c'est mon côté « vieux jeu ». Je trouve qu'une liste de rumeurs est un excellent moyen de résumer les trames de l'aventure. Si vous écrivez pour quelqu'un d'autre, il aura là un concentré d'informations qu'il pourra utiliser à son gré. Si le donjon est à votre seul usage, vous pourrez transmettre aux joueurs des renseignements vitaux dès que l'occasion se présentera. Car autant à l'extérieur, l'information c'est le pouvoir, mais dans un donjon, c'est la survie.

Une rumeur, on l'entend à la taverne ou chez l'armurier nain, mais aussi de la bouche du marchand rencontré sur la route ou par-dessus les boucliers des nomades méfiants qui n'ont pas voulu partager le bivouac. Vous pouvez prendre le temps de réfléchir aux sources de chaque rumeur (encore un moyen de résumer des informations utiles pendant la partie sans écrire des pages) ou bien faire confiance à vos talents

d'improvisateur. Et si vous manquez de temps, faites juste quelques tirages et résumez aux joueurs ce que leurs personnages ont appris avant de partir.

Les MJ retors aiment inclure de fausses rumeurs à leurs listes. Ne vous gênez pas pour faire de même, à condition qu'il y ait toujours un fond de vérité ou qu'il soit possible de vérifier les informations. Autrement, vous êtes plus qu'un MJ retors, vous êtes injuste, et vous ne garderez pas vos joueurs bien longtemps.

Le temple des Gouttes de rubis : rumeurs

Avec ce que j'ai déterminé jusqu'ici, j'ai suffisamment de matière pour créer une demi-douzaine de rumeurs qui serviront à démarrer l'aventure. Les sources possibles sont entre parenthèses.

1. La grande prêtresse Pilar n'est pas morte. Elle règne sur une armée de morts-vivants et attend son heure (faux – villages du fleuve, tavernes et relais).
2. Les sages d'un des villages sont opposés au retour de Pilar. Ils seraient prêts à payer une fortune pour l'empêcher (colporteurs et voyageurs).
3. Un érudit a posé des questions sur la localisation du temple. Il s'est dit intéressé par les pierres de sang qui faisaient autrefois la richesse du culte (grande bibliothèque, sur la route).
4. Des villageois ont entrepris de retrouver la trace du temple. En chemin, ils sacrifient l'un des leurs à chaque crépuscule (sur la route, villages du fleuve).
5. Le culte du Meurtre existe toujours ! Il a infiltré toutes les couches de la société en secret (faux – temples en ville, sur le fleuve).
6. Les vestales écarlates ont offert une récompense à quiconque aurait des informations sur la localisation du temple (tavernes et marchés en ville).

Si j'ai le temps, je peux consacrer une partie de la première séance à la recherche d'informations, et une autre au voyage. Pour peu que les joueurs soient dégourdis, cette simple liste peut générer quelques petites scènes intéressantes.

HACKER LA MÉTHODE

DES TABLES PERSONNALISÉES

Les types d'habitants, les usages et les circonstances de cette méthode sont conçus pour créer des donjons très variés. Vous pouvez interpréter les résultats comme bon vous semble et obtenir les aventures qui vous intéressent. Ceci dit, vous ressentirez

peut-être le besoin de modifier un ou plusieurs tableaux pour refléter vos envies ou les particularités de votre univers. Ne vous gênez surtout pas.

Par exemple, si le donjon que vous construisez est l'immeuble de recherche et développement d'une *zaibatsu* médicale, vous voudrez sans doute enlever toute référence à la magie dans les tables A et C, remplacer « guerre » par « science » dans le tableau B, et intégrer des événements tels qu'une inspection de sécurité ou un exercice incendie dans la table D.

GÉNÉRATION À LA VOLÉE

Rien ne vous empêche d'utiliser cette méthode en cours de jeu, pour **ajouter une pièce à un donjon existant**. Remplissez la table des occupants au fur et à mesure des besoins et d'après ce que vous savez de l'endroit.

Vous pouvez aussi vous la jouer funambule et **concevoir l'ensemble du donjon au fil de son exploration**. Cela demande de bonnes capacités d'improvisation, mais à MJ vaillant rien n'est impossible. Dans ce cas, vous n'aurez pas le temps de dessiner le plan vous-même. Contentez-vous de décrire et laissez le dessin à un cartographe désigné parmi les joueurs.

Une autre option est de **partager la tâche avec les joueurs**. Ils ont des idées et des envies, et leurs personnages ont des connaissances sur leur monde, alors pourquoi ne pas leur demander ? Pour quasi emprunter à *Dungeon World*¹ : posez des questions à propos du donjon et bâtissez l'aventure sur les réponses.

Le temple des Gouttes de rubis : questions

Si je n'avais eu que le temps de réfléchir à mon thème et aux habitants du donjon, j'aurais pu m'en sortir en profitant de l'imagination des joueurs :

Au personnage qui connaît la jungle : quelle raison auraient les villageois des alentours de se rendre en pèlerinage au temple ?

À celui qui trempe dans l'occulte : qu'as-tu lu sur la grande prêtresse du Meurtre qui te fait penser qu'elle n'est pas vraiment morte ?

À quelqu'un qui fréquente les bas-fonds : comment as-tu entendu parler des vestales écarlates, et pourquoi ont-elles mis un contrat sur ta tête ?

À l'intellectuel du groupe : comment a débuté la rivalité qui t'oppose au célèbre érudit Lio Sarches ?

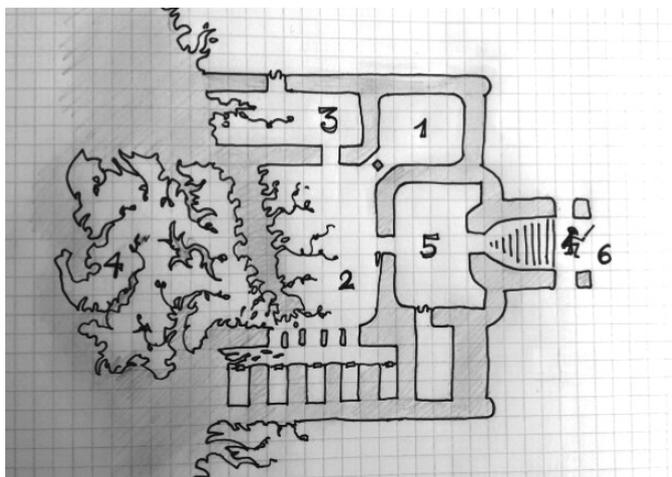
1. KOEBEL Adam, LATORRA Sage, *Dungeon World*, Sage Kobold Productions, 2012.

Empruntez un donjon

Pour gagner du temps, vous pouvez utiliser cette procédure pour peupler un lieu dont vous avez déjà le plan. Internet est rempli de cartes intéressantes, qu'elles viennent de scénarios publiés ou qu'elles soient dessinées par les cartographes de talent qui peuplent la blogosphère donjonneuse¹. Vous pouvez aussi vous amuser à refondre un donjon existant : gardez le plan, faites une liste de créatures en partant des rencontres décrites et des éventuels monstres errants, mais servez-vous de la présente méthode pour en faire une version différente. Et pourquoi ne pas pousser le vice jusqu'à renvoyer les personnages dans un donjon qu'ils ont déjà visité, mais des années plus tard ou dans un univers parallèle ?

POUR « DONJONNER » PLUS LOIN

Mes propres expériences comprennent quelques générateurs de donjons, de bacs à sable et d'intrigues. J'en parle au fur et à mesure (ainsi que de celles d'autres fanatiques de la création aléatoire) sur Google+ : cherchez la collection *Procedural Worldbuilding* dans mon profil. Vous y trouverez notamment un PDF à remplir (en anglais) basé sur cette méthode, mais en bien moins détaillé. À l'heure où j'écris ces lignes, j'ai l'intention de faire un document à imprimer plus complet, dans la langue de Marcela-Froideval, qui sera disponible sur le site de Lapin Marteau. Si vous créez un donjon en vous servant de cette méthode (ou en la modifiant), n'hésitez pas à m'en parler !



Exemple de plan.
Source :
<http://goo.gl/UeL51B>

1. Dyson Logos : <https://rpgcharacters.wordpress.com/>
Megadungeon : <https://megadungeoncomic.wordpress.com/>
MonkeyBlood : <http://goo.gl/646Z0C>

FICHE DE SYNTHÈSE : CONSTRUIRE UN DONJON

MÉTHODE ALÉATOIRE

- Décidez du thème du donjon (campagne, spécificités, occupants).
- Remplissez la table des habitants.
- Tirez une carte, ajoutez sa valeur au résultat de 2d6.
- Consultez les tables A et B.

TABLE A. OCCUPANTS DU DONJON	
2d6 + valeur	Occupants
3-10	salle ou couloir vide
11-12	x habitants
13-14	x gardes
15	sentinelle et x alliés potentiels
16	habitant magique et x gardes
17	x/2 monstres errants
18	x/2 sentinelles *
19	victime *
20	habitant rebelle *
21	x visiteurs *
22	trompeur *
23+	boss et x habitants *

CARTE	VALEUR
As	1
Valet	11
Dame	12
Roi	13
Joker	13

x = le plus bas entre la valeur de la carte et 2d6

Les astérisques (*) indiquent les créatures uniques.

Habitants : occupants principaux qui ne sont pas forcément équipés pour combattre.

Gardes : ont pour mission de défendre le lieu.

Sentinelles : gardes gradés ou créatures plus puissantes au service du boss.

Alliés potentiels : esclaves, mercenaires, etc.

Habitant magique : spécialiste de la magie allié aux habitants.

Monstres errants : alliés au boss ou neutres.

Victime : une personne sans défense, peut-être la raison de la la visite du donjon.

Habitant rebelle : allié potentiel.

Visiteurs : étrangers qui peuvent s'opposer aux habitants, représenter une opportunité ou devenir une menace supplémentaire.

Trompeur : ne peut pas être vaincu grâce à la force brute.

Boss : peut prendre d'autres formes.

TABLE B. USAGES DES SALLES (COULEUR DE LA CARTE)	
♣	Ressources : cultures, réserves, matériel, constructions...
♥	Repos : sommeil, festin, jeu, torture, soins, prière...
♠	Guerre : entraînement, patrouille, combat...
♦	Défense : barricades, embuscade, surveillance...

- Consultez la table C si vous tirez une figure.

TABLE C. PARTICULARITÉS DES SALLES (FIGURES)	
As	piège ou obstacle
Valet	matériel, nourriture ou armes
Reine	objet magique
Roi	trésor (valeur de la carte × 2d6 po – plus à haut niveau)
Joker	révélation ou secret du monde

- Consultez la table D si vous faites un double sur les dés.

TABLE D. CIRCONSTANCES SPÉCIALES (DOUBLE SUR 2D6)		
Les occupants de la salle...		La salle ou le couloir contient...
1	sont morts. Tués par qui ou quoi ?	un lien mystérieux avec le passé d'un héros
2	sont malades ou blessés	un danger naturel : gaz, lave, chutes de pierres
3	sont en train de perdre un combat	une sortie, un passage secret, un portail
4	sont aux ordres d'une force extérieure	un objet magique ou une malédiction
5	font quelque chose d'inattendu	une énigme ou un événement surnaturel
6	viennent de repousser une attaque	reliefs d'un combat récent

- Répétez les étapes 3 à 6 jusqu'à avoir assez de salles.
- Prenez du recul pour intégrer le donjon à l'univers et à la campagne.
- Faites les ajustements du plan, notez les détails.
- Composez une table de rumeurs.

