



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Donjons & dragons > Aides de jeu > **Horreur ! Votre Bestiaire Monstrueux contient des scénarios !**


Horreur ! Votre Bestiaire Monstrueux contient des scénarios !

mercredi 15 août 2007, par [Pitche](#)

Sur la table les 3 livres de base, et vous n'avez pas de scénario à faire jouer. Vous avez, il est vrai, toujours la possibilité d'en dénicher un parmi tous ceux proposés sur la Scénariothèque. Mais vous pouvez aussi bien créer le votre !

Vous êtes à court ou en manque d'inspiration ? Rassurez-vous ! Vous détenez entre vos mains un ouvrage contenant d'innombrables pistes : le Bestiaire Monstrueux. Une mine d'idées, piochons-y !

Cet article bien qu'orienté *Donj' et Dragons* peut servir à tous jeux disposant d'un bestiaire monstrueux propre. Il ne vous indiquera pas non plus une méthode ou une trame à suivre pour rédiger un scénario mais vous fournira en quelques sortes des pistes de synopsis.

 En effet, ici, votre bestiaire monstrueux ne servira pas à abreuver vos joueurs en monstres à abattre (en PX à récolter) ou en chair à canon à dégommer allégrement - pauvres gobelins et autres malheureux goblinoïdes si vulnérables - il vous apportera une véritable dimension épique et scénaristique.

Laissons la fiche de caractéristiques du monstre et intéressons-nous à ce qui suit :

- **Combat** : on trouve à cet endroit, une quantité de façon se battre, d'embusquer l'ennemi, de tisser ou préparer des pièges contre les PJ de passage. Ainsi, ces « stratégies » peuvent servir de péripéties et de rencontres peu banales pour les PJ.
Une embuscade de trens avec leurs javelots et leur odeur corporelle ragoûtante à en vomir mais qui pourtant les trahit, le piège sournois d'un

arbre-pendu pour un pauvre groupe de bûcherons insoucians, etc. ;

- **Habitat / Société** : la lecture instructive et intelligente de cette partie permet au MJ de se rendre compte des affinités et animosités que nourrissent les monstres au sujet des aventuriers ! Ceux-ci sont-ils contactés pour aider une pauvre dryade menacée par de sauvages bûcherons orques qui préparent peut-être des armes de guerre ? Un ki-rin les engage afin de l'aider à vaincre un puissant adversaire maléfique ? Ou alors une galerie de statues des plus réalistes laissent présager du repaire d'une méduse ? Une colonie de perceurs pourraient s'abattre sur les PJ à l'entrée d'une grotte. Quel PJ pense souvent à regarder au plafond ?

- **Ecologie** : Avez-vous déjà remarqué que les monstres sont souvent de véritables sacs à commissions sur pattes pour les petites emplettes d'un mage en quête de composants des plus divers aux plus ragoûtants pour leurs sortilèges et potions ? Mais certains monstres sont rares, ne vivent que très loin, ou sont de véritables dangers même pour un mage. Alors quoi de mieux que d'envoyer les PJ en quête de ces horribles créatures sur lesquelles ils arracheront, une fois trouvées et vaincues - hé oui, un monstre ne se laisse souvent pas prendre une glande ou ses pédoncules sans résistance - l'un ou l'autre organe, membre, ou mucus, qui serviront de composants magiques ?

Comme vous pourrez vous en rendre compte, une



fois ces sections envisagées sous cet angle, les possibilités de synopsis exploseront à votre esprit imaginaire.

Et ça marche ! Avec un peu de travail et de rédaction, vous pourrez faire naître une chouette histoire à faire vivre à vos joueurs.

Ainsi par exemple, le scénario En pièces détachées (disponible en version [AD&D2](#) et [DD3.5](#)) vous permet littéralement de donner vie au monstre suivant : le *golem de chair*. Les PJ vont vivre et

enquêter sur sa création par un puissant mage maléfique. Le scénario a été construit sur base des différentes étapes de conception d'un golem de chair décrite dans le *Bestiaire Monstrueux*.

Voilà, vous jetterez un regard nouveau sur les monstres et ainsi je vous souhaite plein d'idées nouvelles et surtout beaucoup d'amusement.

Article publié initialement sur jdr-belgique.com
Découvrez-y d'autres articles de fond (Dossiers).

Illustration issue du [GROG](#)