

# Masque de Scénarios Utopiales 2017

<b>1 PHILOSOPHIE.....</b>	<b>2</b>
1.1.1 <i>Des sujets adultes.....</i>	2
<b>2 FICHE DE PRÉSENTATION EN UNE PAGE.....</b>	<b>2</b>
2.1 POUR QUEL UNIVERS EST ÉCRIT CE SCÉNARIO.....	2
2.2 LE RUBRIQUAGE DÉTAILLÉ.....	2
2.2.1 <i>Titre.....</i>	2
2.2.2 <i>Visuel.....</i>	2
2.2.3 <i>Pitch.....</i>	2
2.2.4 <i>En quelques mots.....</i>	3
2.2.5 <i>À l'affiche.....</i>	3
2.2.6 <i>Implication des personnages joueurs.....</i>	3
2.2.7 <i>Enjeux et récompenses.....</i>	3
2.2.8 <i>Ambiance.....</i>	3
<b>3 LE DÉCOUPAGE ÉDITORIAL DU SCÉNARIO.....</b>	<b>3</b>
3.1 LES ÉLÉMENTS HISTORIQUES (OPTIONNEL).....	3
3.1.1 <i>L'histoire passée.....</i>	3
3.1.2 <i>Frise chronologique.....</i>	3
<b>4 NORMES DE PRÉSENTATION.....</b>	<b>3</b>
4.1 LES LISTES À PUCES.....	3
4.2 LES PNJ.....	4
4.2.1 <i>Les PNJ « décors » ou « obstacles ».....</i>	4
4.2.2 <i>Les PNJ importants.....</i>	4
4.2.3 <i>Les PNJ centraux.....</i>	4
4.2.4 <i>Les créatures aussi ont des motivations.....</i>	4
4.3 LES ENCADRÉS.....	4
4.3.1 <i>Les éléments récurrents.....</i>	4
4.3.2 <i>Les focus.....</i>	4
<b>5 DÉBUTER ICI LA RÉDACTION DE VOTRE SCÉNARIO.....</b>	<b>5</b>
<b>6 VOTRE FICHE DE PRÉSENTATION.....</b>	<b>5</b>
6.1 POUR QUEL JdR EST ÉCRIT VOTRE SCÉNARIO.....	5
6.2 VOTRE RUBRIQUAGE DÉTAILLÉ.....	5
6.2.1 <i>Titre.....</i>	5
6.2.2 <i>Visuel.....</i>	5
6.2.3 <i>Pitch.....</i>	5
6.2.4 <i>En quelques mots.....</i>	5
6.2.5 <i>À l'affiche.....</i>	5
6.2.6 <i>Implication des personnages joueurs.....</i>	5
6.2.7 <i>Enjeux et récompenses.....</i>	5
6.2.8 <i>Ambiance.....</i>	5
<b>7 TITRE DE VOTRE SCÉNARIO.....</b>	<b>5</b>
7.1 LES ÉLÉMENTS HISTORIQUES.....	5
7.1.1 <i>L'histoire passée.....</i>	5
7.1.2 <i>Frise chronologique.....</i>	5
<b>8 TITRE DE LA PREMIÈRE PARTIE.....</b>	<b>6</b>
8.1 TITRE DU PARAGRAPHE 1.....	6
8.1.1 <i>Titre du sous-paragraphe 1.....</i>	6
8.2 TITRE DU PARAGRAPHE 2.....	6
8.2.1 <i>Titre du sous-paragraphe 2.....</i>	6
<b>9 TITRE DE LA DEUXIÈME PARTIE.....</b>	<b>6</b>
9.1 TITRE DU PARAGRAPHE.....	6
9.1.1 <i>Titre du sous-paragraphe.....</i>	6

# 1 Philosophie

---

Ce document a pour objet une approche pratique en cours de jeu et non une approche littéraire. Toutes les informations doivent être accessibles rapidement, que ce soit limpide pour le gardien, de sorte à ce qu'il ait accès aux informations utiles au bon moment en cours de jeu.

## 1.1.1 Des sujets adultes

Les sujets et les problématiques peuvent, et doivent même, être abordées de manière adulte. Dans beaucoup de séries à grande audience, les thèmes adultes et « durs » sont désormais abordés. Il ne faut donc pas hésiter à approcher des sujets de fond avec intelligence.

# 2 Fiche de présentation en une page

---

La fiche de présentation du scénario doit permettre de comprendre l'intégralité de l'histoire. Elle résume l'intrigue, les tenants et aboutissants, les implications des aventuriers et des PNJ.

## 2.1 Pour quel univers est écrit ce scénario

Le jeu est conçu pour un univers ou un jeu précis. Un scénario ne peut être valide pour le concours que si le jeu pour lequel il a été écrit est toujours publié par un de nos éditeurs partenaires.

## 2.2 Le rubriquage détaillé

*7000 signes max.*

### 2.2.1 Titre

Le titre du scénario.

### 2.2.2 Visuel

Indiquer ici quel est le visuel représentatif du scénario.

### 2.2.3 Pitch

*1 phrase, 150 signes env*

En une phrase courte décrire ce à quoi vont être confrontés les personnages.

### 2.2.4 En quelques mots...

*1 200 signes max*

Le résumé de l'intrigue globale.

### 2.2.5 À l'affiche

*1 800 signes max*

Les principales factions, PNJ ou objets importants du scénario. Pour chacun, un texte court indique l'implication et/ou la motivation par rapport au scénario.

### 2.2.6 Implication des personnages joueurs

*1 200 signes max*

Que viennent faire les personnages dans ce scénario ?

### **2.2.7 Enjeux et récompenses**

*1 200 signes max*

Lister ici les principaux enjeux et récompenses, avec leur explication.

### **2.2.8 Ambiance**

*750 signes max*

Ce paragraphe décrit l'ambiance générale au gardien.

## **3 Le découpage éditorial du scénario**

---

### **3.1 Les éléments historiques (optionnel)**

*5 000 + 2 000 signes maximum ou double page si utile pour une campagne ou long scénario*

#### **3.1.1 L'histoire passée**

Ce chapitre explique ce qu'il s'est passé avant le scénario.

#### **3.1.2 Frise chronologique**

Les événements sur lesquels les aventuriers n'ont pas de possibilité d'action, mais qui sont importants du déroulé du scénario. On considère comme l'élément zéro l'arrivée des aventuriers dans le déroulé. La frise peut être notée en dates, en heures ou en repères temporels relatifs.

## **4 Normes de présentation**

---

Un scénario est composé d'un grand nombre d'éléments : PNJ, lieux, précisions, éléments historiques...

### **4.1 Les listes à puces**

Les listes à puces sont très utiles pour décrire de manières simples :

- Les suggestions d'actions possibles lors d'une scène
- Lister les indices disponibles dans un lieu ou en possession d'un PNJ
- Décrire les éléments ou le matériel disponible dans un lieu, un endroit ou sur une personne

### **4.2 Les PNJ**

Les PNJ sont décrits **au moment où ils apparaissent** dans le scénario.

#### **4.2.1 Les PNJ « décors » ou « obstacles »**

*500 signes*

Ce sont des PNJ qui ont peu d'importance narrative, mais peuvent représenter des obstacles à franchir, comme le bibliothécaire, les gardes ou les sbires,...

#### **4.2.2 Les PNJ importants**

*1 200 signes*

Ce sont les PNJ qui ont un rôle dans l'histoire, que le gardien devra interpréter.

### 4.2.3 Les PNJ centraux

*5 000 signes*

Ce sont les PNJ très importants d'un scénario.

-- Encadré PNJ --

**Physionomie**

**Comportement**

**Objectifs**

**Caractéristiques**

### 4.2.4 Les créatures aussi ont des motivations

Les créatures, divinités, monstres et autres bestioles ont toujours une motivation, y compris les animaux. Se poser les bonnes questions permet non seulement de créer de la cohérence, mais également d'obtenir des scénarios bien plus intéressants.

## 4.3 Les encadrés

### 4.3.1 Les éléments récurrents

Dès qu'un élément est présent plusieurs fois dans le scénario, il faut en faire un encadré décrivant précisément cet élément.

### 4.3.2 Les focus

Que ce soit pour un élément d'ambiance, une précision historique, un explicatif géographique, un encadré au cœur du texte est utile pour le mettre en avant. Il faut que cet élément ait une importance pour être mis en encadré.

-- Encadré --

Saisir ici le texte de l'encadré.

## **5 Débuter ici la rédaction de votre scénario**

### **6 Votre fiche de présentation**

---

#### **6.1 Pour quel JdR est écrit votre scénario**

#### **6.2 Votre rubriquage détaillé**

*7000 signes max.*

##### **6.2.1 Titre**

##### **6.2.2 Visuel**

##### **6.2.3 Pitch**

*1 phrase, 150 signes env*

##### **6.2.4 En quelques mots...**

*1 200 signes max*

##### **6.2.5 À l'affiche**

*1 800 signes max*

##### **6.2.6 Implication des personnages joueurs**

*1 200 signes max*

##### **6.2.7 Enjeux et récompenses**

*1 200 signes max*

##### **6.2.8 Ambiance**

*750 signes max*

### **7 Titre de votre scénario**

---

#### **7.1 Les éléments historiques**

*5 000 + 2 000 signes maximum ou double page si utile pour une campagne ou long scénario*

##### **7.1.1 L'histoire passée**

##### **7.1.2 Frise chronologique**

## **8 Titre de la première partie**

---

### **8.1 Titre du paragraphe 1**

#### **8.1.1 Titre du sous-paragraphe 1**

### **8.2 Titre du paragraphe 2**

#### **8.2.1 Titre du sous-paragraphe 2**

-- Encadré PNJ --

**Physionomie**

**Comportement**

**Objectifs**

**Caractéristiques**

## **9 Titre de la deuxième partie**

---

### **9.1 Titre du paragraphe**

#### **9.1.1 Titre du sous-paragraphe**

Bon courage.