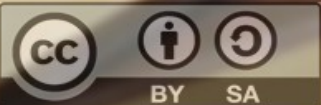




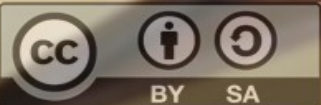
Perfectionnez vos scénarios avec des outils adaptés

Bastien 'Acritarche' Wauthoz



Boostez vos scénarios

1. Qu'est-ce qu'un scénario?
2. Structures de scénario et proposition narrative
3. Design linéaire et design insulaire
4. Les outils d'écriture
5. Approche multivectorielle

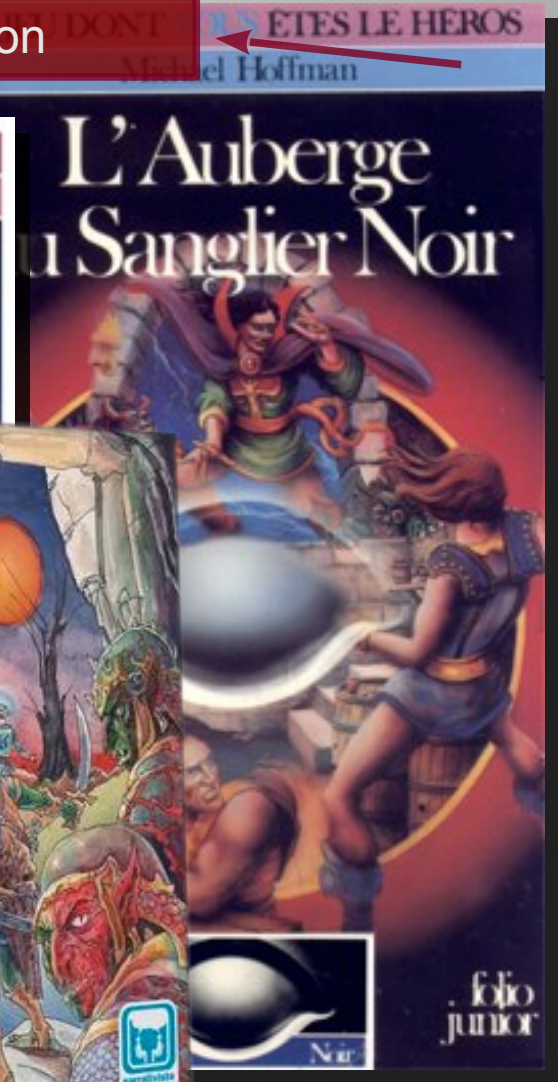


Boostez vos scénarios

Bac-à-sable



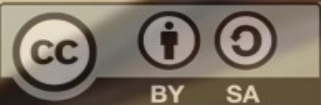
Donjon



Outils



Designed by
Bastien Acritarche Wautnoz



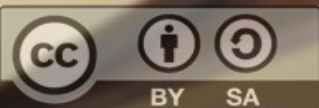
Boostez vos scénarios

The Forge + Ben Lehman >>
conception & construction
(scénario) bousculées.

Scénario/monde émergent >>
scénario ≠ vue idéalisée mais
fournir outils >> émergence du
scénario à partir d'une situation
initiale

Utiliser (outils modernes) = enjeu

- ✓ Récit
- ✓ Accessibilité (scénario)
- ✓ Transmission (loisir)



Boostez vos scénarios

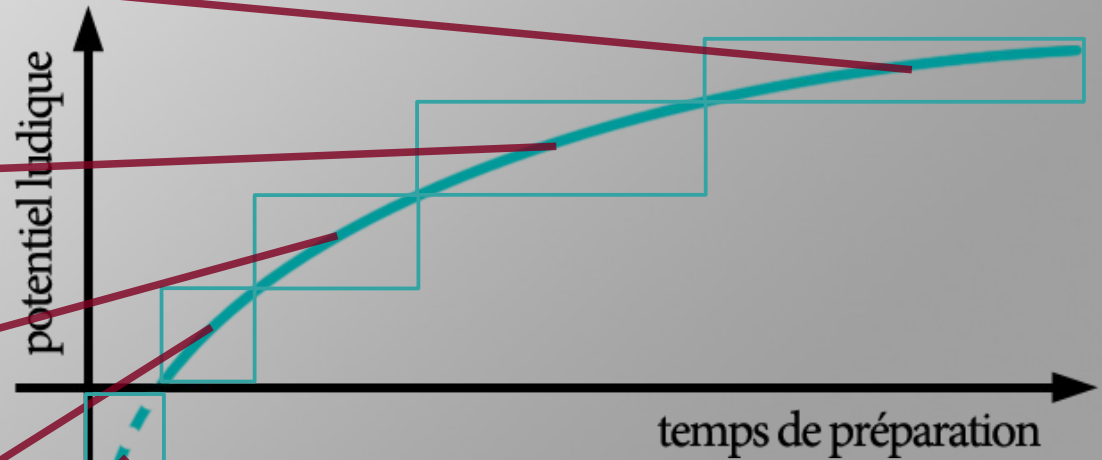
Scénario « léché »

Scénario complet

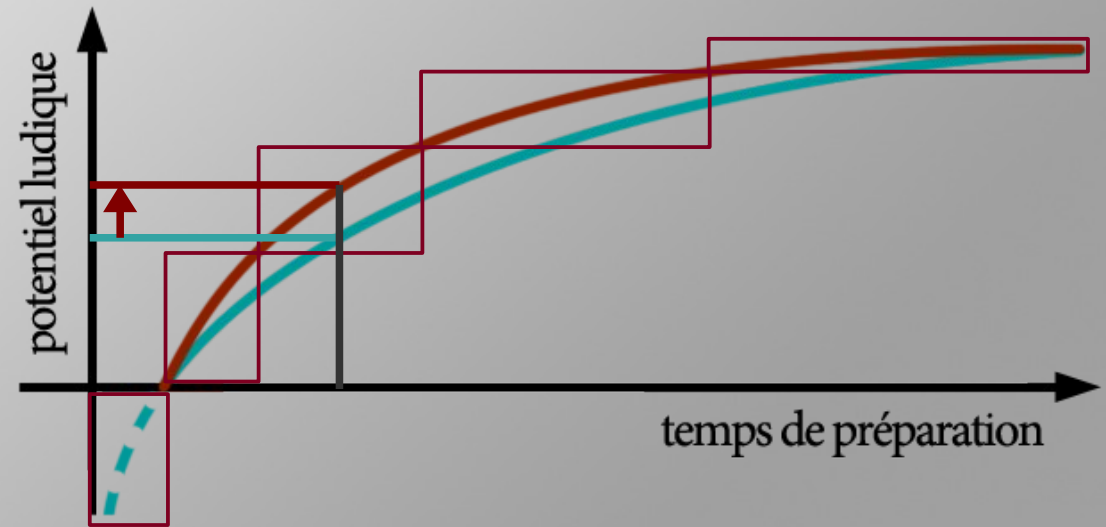
Synopsis

1er jet

Germe



Boostez vos scénarios



Qu'est-ce qu'un scénario ?

Découpage

Description

Récit

Déroulement

Prédictions

- x Canevas, plan, scène par scène, d'une pièce de théâtre.
- x Document écrit décrivant le film qui sera tourné.
- x Dans une bd, l'histoire, le récit, par opposition à graphisme.
- x Déroulement préétabli d'une action.
- x Prévisions réalisées selon certaines hypothèses, et tenant compte des contraintes d'une situation.

Qu'est-ce qu'un scénario ?

- x *Battlemap*
- x Bac-à-sable
- x Scénario continu
- x Scénario arborescent
- x *One-page dungeon*
- x Situation initiale
- x Front & *doomsday clock*
- x Etc.

Qu'est-ce qu'un scénario ?

Éléments constitutifs

- x Situation initiale
- x Évènement(s)
 - dt bouleversement initial
- x Faction(s) & Acteur(s)
- x Lieu(x)
- x Déroulement

Éléments indispensables

- x Situation + bouleversement
initiaux



Qu'est-ce qu'un scénario ?

Concepts



x Outils d'écriture
échelle, enjeux, accroches, etc.

x Structure du scénario
linéaire, arborescente, etc.

x Design du scénario
continu, insulaire, graphique

Structures et proposition narrative

Tronc du scénario

- × Proposition narrative = l'histoire que l'on a envie de raconter/de construire
- × Structure du scénario adaptée à la proposition



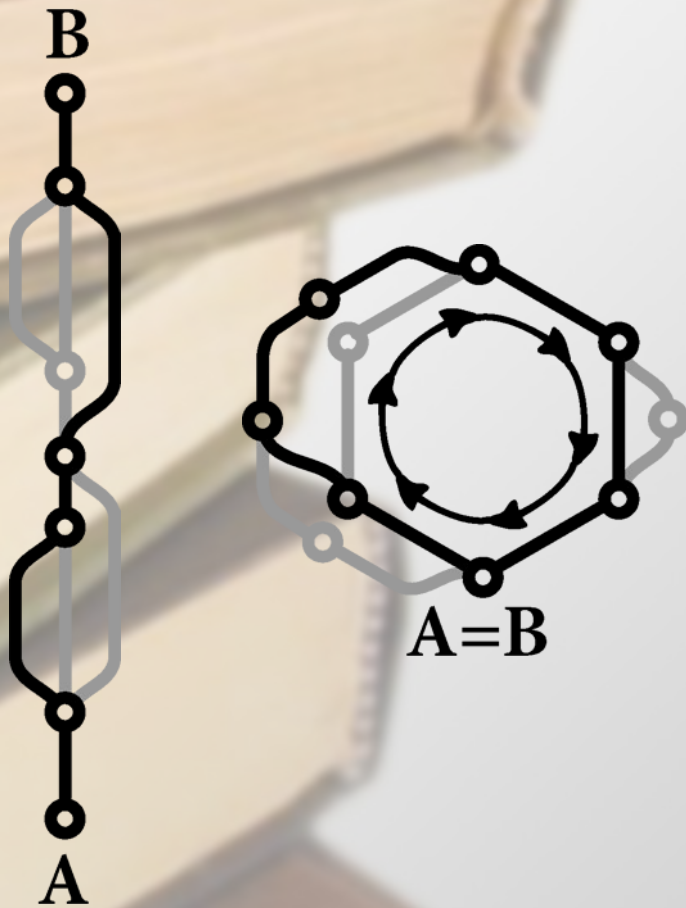
Structures et proposition narrative

Structure linéaire (ou circulaire)

Début – Fin (Début = Fin)

- ✓ Facile à comprendre
- ✓ Intensité dramatique >>
- ✗ « Promène couillons »
- ✗ Choix peu significatifs

Idéale pour : tranche de vie, road movie, enquête mouvementée (boucle temporelle, « voyage du héros »)



Structures et proposition narrative

Structure arborescente

Début – Choix

- ✓ Choix importants
- ✓ Intensité dramatique >>
- ✗ **Maîtrise des enjeux & infos**
- ✗ **Pjs scriptés pour effet >>**

Idéale pour : enquête/intrigue à tiroirs



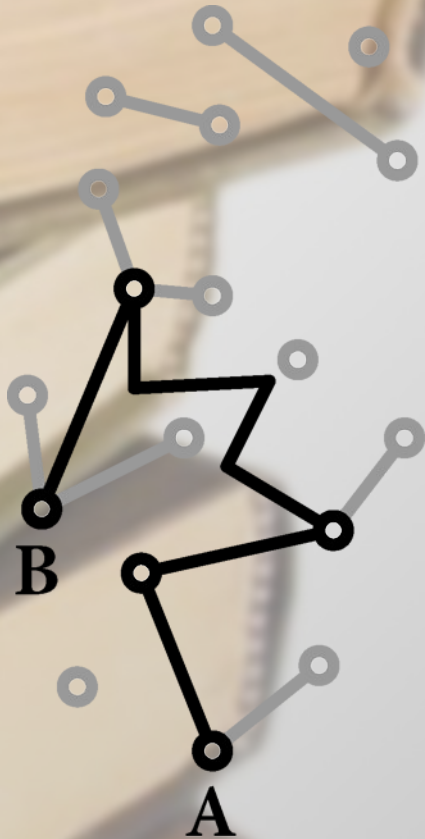
Structures et proposition narrative

Structure en bac-à-sable

Début – ???

- ✓ Joueurs = capitaines
- ✓ Liberté créatrice >>
- ✗ **Intensité dramatique <<**
- ✗ **Jongler avec # interactions**
- ✗ **Joueurs proactifs**

*Idéale pour : jeu de factions,
intrigue morcelée*



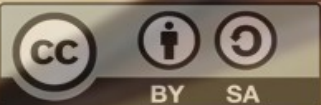
Les outils d'écriture

Enjeux = moteur + volant

Clairs + indicatifs (intrigue)

**Forme : affirmation vs.
question orientée**

- ✓ Qu'est-ce qu'on aimerait raconter au sujet de l'élément de scénario ?
- ✓ Qu'est-ce que le Récit devrait nous dire avant qu'on n'en ait fini avec cet élément ?



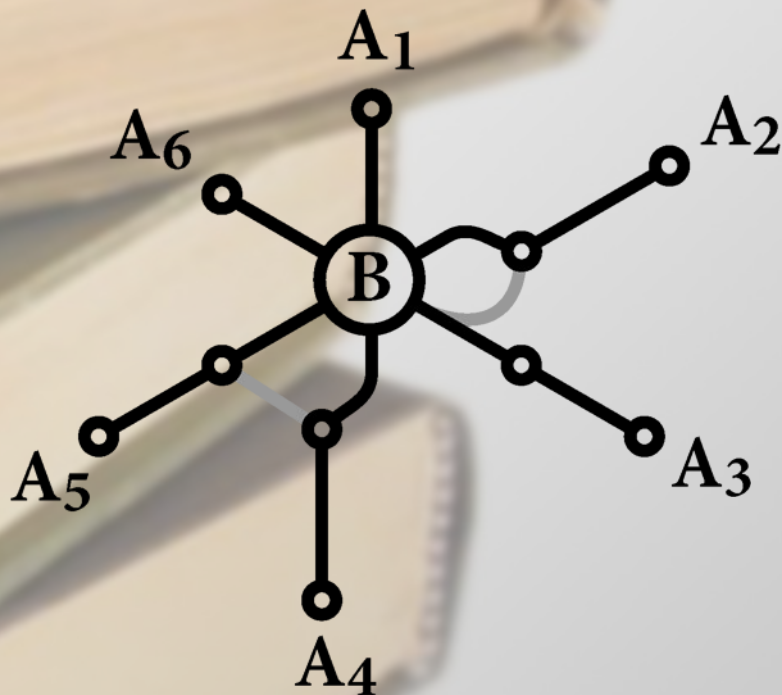
Structures et proposition narrative

Structure convergente

#Débuts – Fin

- ✓ Éclairages multiples
- ✓ Révélation nuancée
- ✗ **Changements de PJs**
- ✗ **Expérience répétitive (Fin)**
- ✗ **Joueurs consentants**

*Idéale pour : apocalypses,
analyses sociales ou historiques
(« Magnolia »)*

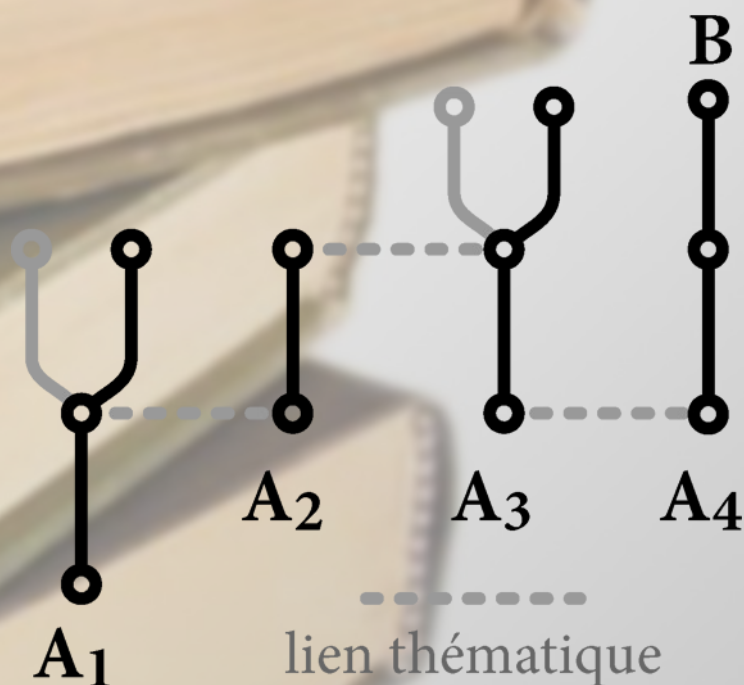


Structures et proposition narrative

Structure en patchwork

#Débuts – Fin(s) / thème

- ✓ Éclairages multiples
- ✓ Progression séquencée
- ✗ **Cohérence peu apparente**
- ✗ **Joueurs consentants**



Idéale pour : flash back (analepse) ou flash forward (prolepse), « Le jour de la Marmotte », « Edge of tomorrow »

Designs & transmission

Racines d'un scénario

= caché, sous-jacent, ce qui nourrit

= manière dont on présente les informations

~ forme pédagogique



Designs & transmission

Design linéaire

- × Transcription ambiance >>
- × Liens expliqués in extenso
- × Temps d'acquisition >>
- × Éléments dispersés



SOVOK - Le Futur comme au bon vieux temps...

COMPTE A REBOURS

Première partie : De 451 à 25.

Fahrenheit 451

C'est un début de soirée comme les autres, les Moscovites rentrent fuir la réalité en regardant des films américains, un de ceux où le héros gagne et embrasse la fille à la fin. Pour les ambulanciers, l'incohérence majeure de ces films provient du fait que les héros finissent toujours blessés. À l'article de la mort, et que tous les traumatismes subis sont ignorés pour le « Happy End ». A défaut de regarder la télévision, les personnages se morfondent dans leur véhicule. La nuit débute de manière particulièrement paisible. Loin de les détendre, ils savent qu'ils ne goûtent qu'aux maigres instants de calme avant la tempête. A quelques blocs de là, les pompiers finissent de bloquer la circulation. Ils sont en grève depuis que l'État a coupé dans leur maigre budget. Pour eux, cela veut dire que seule la vente de leur calendrier constituera une source de revenus décente. Pour les politiques, cela représente trois bénéfices : un premier immédiat dû aux coupures de budget, un second provenant des bâtiments qui vont brûler car ils n'auront plus à payer pour les entretenir ou les rénover, et un dernier issu des économies qu'ils vont faire en ne relogant pas les morts.

Les joueurs sont dans leur ambulance pour ramener un couple de petits vieux. Ils ne les ont pas encore déposés qu'une explosion retentit. De grands jets de flamme sortent du septième étage d'un vieil immeuble. Bientôt le feu s'étend à toute la bâtisse.

Les flammes lèchent le building. Cas classique dans un tel fait divers, ni les systèmes de gicleur, ni l'alarme à incendie ne fonctionnent. Que font les joueurs ? Plusieurs possibilités d'action et plusieurs remarques peuvent être faites. Les voici détaillées dans l'ordre chronologique de leur possibles interventions :

- Alors qu'ils appellent des renforts, les personnages peuvent remarquer deux individus louches s'éloigner de l'immeuble. Fait le plus étrange, l'un d'eux a une cigarette à la bouche [vigilance ND 8].

- S'ils soignent et s'occupent des blessés à l'extérieur, ils verront débouler une ambulance Last Chance très peu de temps après leur premier appel. Sont-ils prévenus, complices ? Ce n'est pas le moment pour les joueurs de se poser une telle question.

- S'ils rentrent pour aider à l'évacuation, ils seront bousculés par les divers locataires pressés de sauver leur vie en sortant de l'immeuble en flammes. Bien que le préfabriqué brûle facilement, il est étrange que l'incendie ait pris une telle proportion en si peu de temps. Voici quelques indications qui vous permettront d'augmenter un peu plus l'aspect cinématographique de la situation. Dans la cohue, une vieille femme tombe. Va-t-elle être relevée avant qu'on lui marche dessus ? Une porte est coincée, des cris proviennent de l'intérieur. Une fois la personne sauvée, des flammes barent le passage. Un inconscient remonte pour sauver ses maigres possessions. Un homme a perdu connaissance et gît inconscient au sol, les fu-

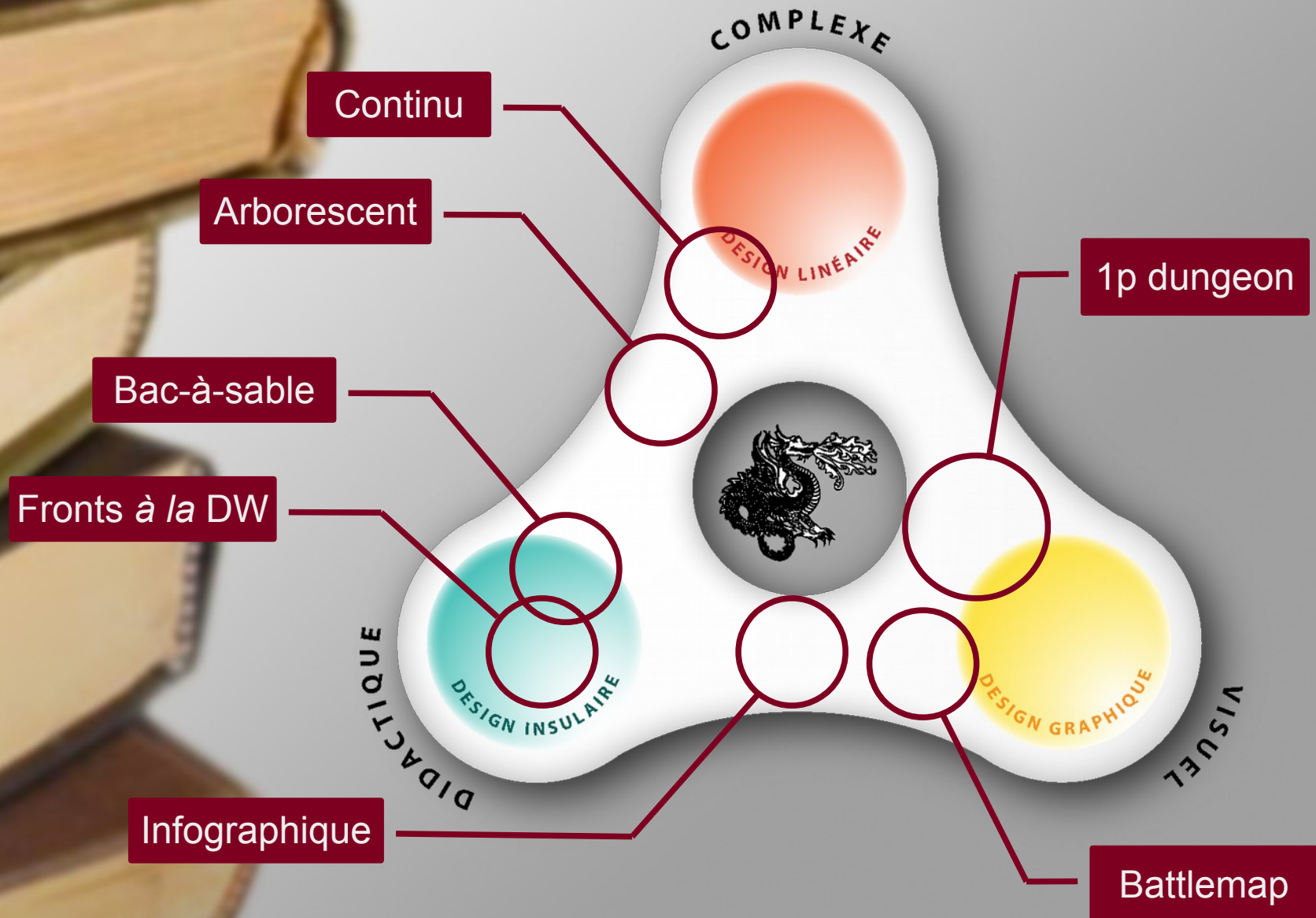
- ✓ Rapidité d'écriture
- ✓ Facilité d'utilisation
- ✗ **Force d'évocation <<**
- ✗ **Liens peu/pas expliqués**



- ✓ Visuels évocateurs
- ✓ Compacité (informations)
- x **Compréhension**
« graphique »

[illegible]

Designs & transmission



Les outils d'écriture

Feuillage = usine, moteur

- ✓ Poser les enjeux
- ✓ Aiguiser les accroches
- ✓ Tourner les clés
- ✓ Monter les échelles
- ✓ (Résumer les actions)



Les outils d'écriture

> Le Graf Venn doit faire son laïus sur le Grand Prêtre.

> Les aventuriers doivent confronter le Grand prêtre et le chef de la guilde adverse à leur trahison.



> Comment le Graf Venn va-t-il faire comprendre aux Aventuriers qu'il soupçonne le Grand prêtre sans le dire ?

> Comment les Aventuriers vont-ils confondre le Grand prêtre et le chef de la guilde adverse sans que cela provoque une vendetta ?

Enjeux = moteur + volant

Clairs + orientés

Mode affirmatif vs. Question orientée

- ✓ Qu'est-ce qu'on aimerait raconter au sujet de cet élément du scénario ?
- ✓ Qu'est-ce que l'histoire devrait nous dire avant qu'on n'en ait fini avec cet élément ?
- ✓ Comment fait-il progresser le Récit ?

Les outils d'écriture

- > Le sceptre du Grand Prêtre.
 - > *récemment utilisé*
 - > *irradie la magie noire*
 - > *opportunité de rebondissement*



- > Taches de sang à peine coagulé dans ses ciselures
- > Met automatiquement mal à l'aise celui qui le tient
- > Activement recherché par les satanistes de tous poils

Accroche = déclencheur

Fortes + hameçon à joueurs

- ✓ Force une réponse/réaction
- ✓ Adaptable au Récit
- ✓ Éviter la surenchère

Les outils d'écriture

> Le Graf Venn est un lâche qui s'écroule ou fuit au moindre signe de violence physique. Ce qui ne l'empêche pas de faire preuve d'une violence verbale meurtrière.



Clé du lâche

Le personnage fuit la violence physique.

Quand il se comporte en lâche, il gagne +2 en Influence, sinon il reçoit -2 en Physique.

Clé du labyrinthe

Ce lieu est le terrain de chasse du Minotaure.

*Quand les Aventuriers progressent à l'aveuglette, présentez-leur un lieu (apparemment) inconnu. **Sinon**, montrez que le Minotaure s'est lancé à leur poursuite.*

Clés = guide d'utilisation

Stt PnJ, mais TT élément

- ✓ Description du comportement
- ✓ Activation
- ✓ conséquence (mécanique, narrative, méta-game, etc.)

Les outils d'écriture

L'impatience du Graf Venn

Déclencheurs :

- > Une journée passe.
- > L'enquête des Aventuriers fait du bruit.
- > Le Grand prêtre rassemble ses ouailles.
- > La lune devient pleine.

Échelons :

1. Un espion de la milice suit les Aventuriers.
2. La milice harcèle la guilde adverse.
3. Les Aventuriers reçoivent un laissez-passer de la milice.
4. Le chef de la milice invective les Aventuriers.
5. La milice investit la planque de la guilde adverse.
6. La milice mène la vie dure aux Aventuriers.

Échelle >> escalade du Récit

Fortes + hameçon à joueurs

- ✓ Manomètre >> mesure
- ✓ Varie >> activations (+/-)
- ✓ Échelon = conséquence narrative

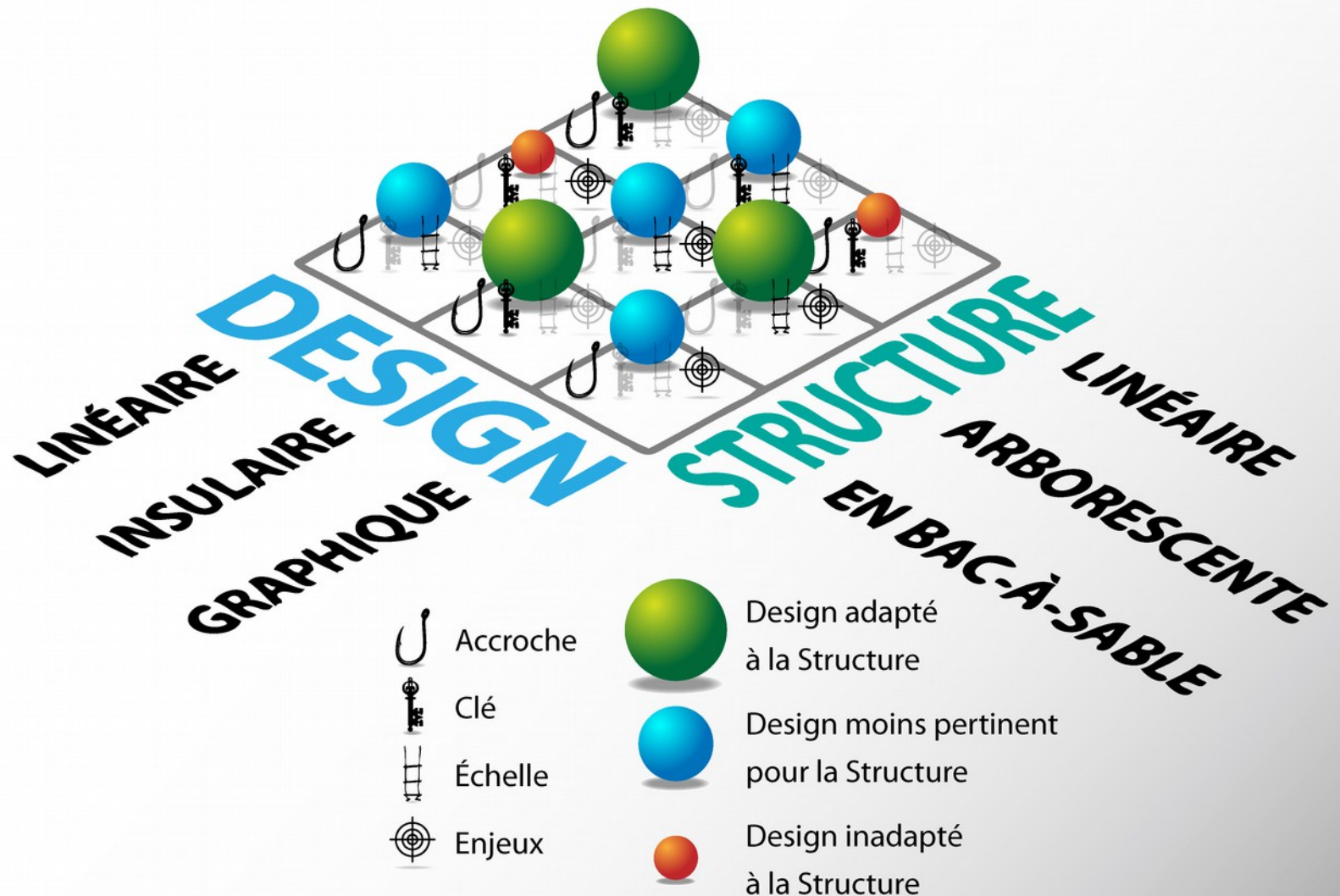


Approche multivectorielle

Objectifs = jouabilité >> et
accessibilité >>

1. Intention narrative >> Enjeux
2. Carte de visite ascenseur >>
Éléments
3. Enjeux + Éléments >>
Structure
4. Structure >> Design
5. Design + Éléments >> Outils

Approche multivectorielle





Merci pour
votre attention !

Des questions ?

acritarche@yahoo.fr
acritarche.tumblr.com

