



INCANT'D100

LA CONVENTION

Concours d'écriture de scénario amateur Charte d'écriture

Afin de faciliter la lecture du jury, voici quelques conseils de rédaction et de mise en page. Nous ne saurions que trop vous conseiller de tester vos scénarios avant de les soumettre au concours, et de les faire maîtriser au moins une fois par un autre MJ. Et quand vous les aurez testés et fait tester, testez-les encore... et encore !

Format général

Le document se compose au maximum de 8 pages (hors aides de jeu et personnages pré-tirés), et chaque page doit comporter 3500 à 6000 signes maximum.

Les illustrations, cartes et autres tableaux sont appréciés. Mais prenez garde aux droits d'auteurs ! Utilisez des polices lisibles. La fantaisie est acceptée pour les titres et sous-titres, mais cela doit rester clair.

Première page du scénario

La première page du scénario est une boîte à outils à l'intention du Meneur de Jeu (MJ). Elle est composée de plusieurs rubriques – *À propos, Pitch, Synopsis, À l'affiche, Implication des joueurs, Enjeux et récompenses, Ambiance* – décrites ci-dessous :

À propos

500 à 900 signes.

- pour quel type de MJ (débutant ou confirmé).
- pour quel type de joueurs, quel niveau.
- durée approximative du scénario (obligatoirement entre 3 et 5 heures de jeu).
- si vous l'estimez nécessaire, n'hésitez pas non plus à préciser le style de jeu, le nombre de joueurs, le type de personnages et l'époque dans laquelle se situe le scénario ou le jeu.

- pour quel(s) jeu(x) est écrit votre scénario ? Si le jeu est peu connu ou nouveau, rédigez un paragraphe supplémentaire de 150 à 300 caractères abordant l'époque, l'ambiance, etc. Cette présentation du jeu sera située dans un encadré en marge, avec le pitch (voir ci-dessous).

Pitch : l'idée du scénario

150 à 300 caractères (norme : 200). Il s'agit de votre accroche (à mettre en gras). Le pitch, qui ne doit pas être confondu avec le synopsis, explique les thématiques abordées et les points sur lesquels insister pendant la partie.

Synopsis/résumé

500 à 1500 caractères (norme : 800).

Il s'agit d'un message révélant la fin à l'intention du MJ. Cette partie doit comporter les éléments suivants :

- Mise en scène : le temps et le lieu de l'action.
- Historique : ce qu'il s'est passé avant le scénario.
- Frise chronologique : l'arrivée des personnages étant le temps 0, déroulez le scénario dans l'ordre où les événements sont déclenchés.

À l'affiche

1500 signes maximum.

On y trouve le résumé des principales factions, PNJ ou objets importants du scénario. Pour chacun, indiquez dans un court texte l'implication et/ou la motivation par rapport au scénario.

Implication des joueurs

1000 signes maximum.

Comment les joueurs sont impliqués dans le scénario ?

Enjeux et récompenses

1000 signes maximum.

Décrivez ce qui motive les joueurs et ce qui les incite à suivre le scénario.

Ambiance

500 signes maximum.

Explicitez les points abordés dans les rubriques « *À propos* » et « *Le pitch* » en insistant sur la nature et l'atmosphère de l'intrigue.

Au fil du scénario

Respect du fil conducteur

Le scénario doit être abouti et respecter le contenu du synopsis. Pensez à bien le relire avant de l'envoyer ! Et de le tester ! Et aussi de le relire et de le tester de nouveau !

Encadrés « Focus »

Si nécessaire, ajoutez de petits encadrés concernant des éléments d'ambiance, des précisions historiques, des explicatifs géographiques, etc.

Ils peuvent également être utilisés pour insérer les caractéristiques des PNJ au fur et à mesure de leur apparition. Dans ce cas, vous pouvez leur donner du relief avec un peu de background, des répliques types, un but propre et des relations avec les autres PNJ.

Les focus doivent avoir une importance particulière pour le MJ. Merci de les signaler comme ci-dessous :

--Encadré--

Saisir ici le texte de l'encadré.

--Fin de l'Encadré--

Conseils de jeu

N'oubliez pas qu'un scénario peut être maîtrisé par un MJ débutant. Si vous désirez l'aiguiller sur certains aspects de l'intrigue, de mise en ambiance ou des interactions avec des PNJ, vous pouvez lui indiquer ce qui doit être dit aux joueurs. Ces textes doivent être présentés en italique dans de petits encadrés grisés, comme suit :

À lire aux joueurs :

Texte à lire aux joueurs.

Orthographe

~~Nous vous rapelont égalleman quil ai toujour mieu de survayé l'aurtograf, le veau qu'a bu l'air et la gramère utiliser dan vo scénarieau !~~

Nous vous rappelons qu'il est toujours mieux de surveiller l'orthographe, le vocabulaire et la grammaire utilisés dans vos scénarios !

Feuilles de personnages

Veillez à joindre les personnages pré-tirés qui permettront de jouer immédiatement votre scénario. Si vous indiquez que celui-ci est adapté à différents jeux, n'oubliez pas de « traduire » les personnages selon les systèmes de chacun d'entre eux.

L'historique, les compétences, les motivations, les dotations, les éléments d'ambiance et d'interactions des personnages doivent être en lien avec le scénario. Évitez de préférence tout élément superflu !

Une illustration pour chacun des personnages pré-tirés est toujours un bonus apprécié par les joueurs.

Des conseils d'écriture se trouvent également sur le blog de la convention :

<http://incantd100.blogspot.com>

Envoyez vos scénarios à incantd100@gmail.com avant:

ledimanche 29 septembre 2019 à minuit!