

Aide pour soumettre un scénario

Preliminaires

Il existe deux types de scénario possibles que vous trouverez sur le site Alternative Suns. Les "prêts à jouer" et les "scénarios longs".

En ce qui concerne les "scénarios longs", ils répondent à une démarche d'homogénéité et tous répondront au même principe de construction. Ce sont des scénarios qui vont jouer un rôle d'inspiration pour les MJ et leur mâcher le travail. Toutefois, cela leur permettra de les introduire facilement dans leur univers et auprès de leurs joueurs.

Pour apporter le maximum de confort aux lecteurs, les scénarios PAJ sont découpés en quelques points clés que vous devrez respecter pour soumettre un scénario. Ces points clés vont permettre une identification visuelle forte et aussi préparer le travail du MJ pour l'insérer dans son univers. De plus, ces points clés permettront d'homogénéiser toute la production de scénarios à travers le site.

Bien entendu, cette méthode est libre et vous pouvez vous en servir pour réaliser vos propres scénarios sur votre site si vous en avez un. Aucune demande d'aucune sorte par l'équipe Alternative Suns ne vous sera formulée. Faites-en ce que vous voulez, c'est bien ce principe-là que je défends depuis le début.

Méthode

Voici maintenant les mots clés et leurs définitions (ils peuvent en avoir plusieurs). Servez-vous en strictement pour créer le scénario.

Titre

C'est le titre du scénario.

Contexte

Il présente le cadre général de l'aventure. Il propose des repères spatio-temporels importants, par exemple "avant le couronnement d'Alexius Ier" ou encore, en 4900 pendant l'invasion de Stigmate par les symbiotes, ou de manière plus généraliste, par exemple où l'on suppose qu'un événement à déjà eu lieu, en précisant lequel, comme "avoir joué les Sables de la Foi".

Approche

Comment lancer le scénario, avec quel état d'esprit. Quels personnages paraissent indispensables pour le groupe afin de mener à bien le scénario. Proposez toujours dans ce cas, un personnage prêt à jouer (ou être repris par le MJ) pour satisfaire cette contrainte. Ecrivez une introduction sommaire le présentant.

Proposez une introduction littéraire pour débiter ce scénario et expliquer les conditions nécessaires avant de se lancer dans l'aventure proprement dite, par exemple en spécifiant que des marchandises ont été volées et que les PJ ont pu en avoir connaissance en faisant escale sur Cumulus par exemple.

Intrigue

C'est la vision large du scénario, et explique l'intrigue dans laquelle vont être plongés les personnages des joueurs. Sans en faire étalage, les points clés doivent être

présentés, les tenants et les aboutissants. Attention toutefois, dans cette partie il ne faut pas encore parler du dénouement de l'histoire. C'est très important que le MJ se fasse une idée par lui-même d'une fin possible. Dans le cas contraire, afficher ici la fin conduirait à créer un scénario trop linéaire, inconsciemment pour le MJ.

Acteurs

Il s'agit maintenant de présenter tous les protagonistes de l'histoire avec des caractéristiques sommaires, mais surtout détailler la personnalité de chacun, c'est plus important que de faire le listage de leurs armes, bien que cela soit aussi important. Toutefois, il est inutile de présenter tout leur *background* depuis leur naissance, mais les enjeux et leurs motivations doivent être clairement définis.

Déroulé ou synopsis

C'est la vision que vous avez du déroulement de votre scénario. Dans ce cadre, présentez les points clés par des actes. Un minimum de deux actes est indispensable. A contrario, n'en faites pas une aventure en 8 actes, ce serait totalement inutile. Le bon équilibre se situe entre 3 et 5. Chaque acte représente, comme cela est présenté dans les règles, des points importants du scénario, mais sans entrer dans les détails. Le MJ se fera un plaisir de scénariser, scène par scène, chacun de ces actes en tenant compte de sa sensibilité. Juste pour exemple, l'acte I serait l'introduction dans l'intrigue, l'acte II présenterait la phase de découverte des ramifications et l'acte III serait une présentation de la tendance finale de l'aventure (mais pas du dénouement).

Evènements

Présenter en quelques lignes et de manière narrative, comme si vous écriviez une lettre ou encore comme si vous écriviez une continuité dialoguée, un ou deux évènements pour donner au MJ, une idée plus précise de l'ambiance générale du scénario ou de moment clés.

Dénouement

Présenter un ou deux dénouements possibles, tels que vous le pressentez. N'en faites pas une parole d'évangile. Si vous envisagez d'écrire une suite au scénario, préciser ici quelles seront les contraintes finales, par exemple, que le méchant de l'histoire fini en prison, mais qu'il ne doit pas mourir.

Ambiance

D'où vous est venue votre inspiration ? Quels livres conseillerez-vous au MJ et/ou aux joueurs pour mieux "sentir" ce scénario ? N'hésitez pas à lister le type de musique à écouter pendant le scénario, ou encore quelles illustrations prendre (sur un site Internet par exemple) pour présenter votre tout nouveau vaisseau spatial apparu dans le scénario, ou encore quels conseils vous donneriez de manière générale pour améliorer la partie.

Annexes

Tout ce qui vous passe par la tête en termes d'aides de jeu, images, tables, nouvelles règles... Présentez aussi quelques PNJ importants de manière plus détaillée ou encore donnez les plans d'un des lieux les plus importants du scénario.

Contribution

C'est votre signature, alors écrivez bien votre nom ou pseudo, et faites étalage de votre science si vous le souhaitez. N'oubliez pas que c'est important que vous signiez votre création. Voilà, si vous avez des questions ou des remarques, n'hésitez pas à nous contacter, de plus, si vous souhaitez modifier quelques rubriques, ou en ajouter, mentionnez-le dans un message avant de le faire. Dernier point, nous prendrons le soin, toujours, de lire les scénarios envoyés et ils seront toujours commentés par nos soins. Ce ne sera pas une critique de qualité mais ce sera un résumé du scénario.