

GUIDE D'ÉCRITURE DE SCÉNARIO

WORLDS AWAKENING



Ce guide d'écriture de scénario Worlds Awakening a pour objectif de vous aider à concevoir des histoires claires, immersives et prêtes à jouer, en offrant des conseils de rédaction, une structure commune et des composants standardisés pour faciliter la lecture et l'intégration sur le site. Que vous soyez débutant ou maître de jeu confirmé, vous y trouverez les clés pour présenter vos idées de manière efficace, équilibrer vos rencontres et enrichir l'univers communautaire du jeu, afin que vos créations soient aussi inspirantes sur le papier qu'autour d'une table.

Auteurs : Nicolas Bédé

TABLE DES MATIÈRES

Typographie.....	3
Rédaction.....	3
Les Composants.....	3
Etapas Clés.....	4
Déroulement.....	5
Chapitre / Acte principal.....	6
Sous-scène / Séquence.....	6
Retour et Transition.....	7
Narration MJ (Intro / Immersion).....	7
Dialogues PNJ.....	8
Mise en Scène et Conseils MJ.....	8
Élément Clé (Objet / Lieu / Artefact).....	9
Tests & Résultats (Compétences / Caractéristiques).....	10
Rencontre / Combat.....	11

TYPOGRAPHIE

- **Police utilisé pour les titres** : Spectral SC
(<https://fonts.google.com/specimen/Spectral+SC>)
- **Police pour le texte** : Arial

RÉDACTION

Favoriser la lecture diagonale : utilisez des titres, sous-titres, listes à puces et mots-clés en gras pour permettre au MJ de retrouver une information rapidement en pleine partie.

Aller à l'essentiel : chaque section doit être concise, claire et directement exploitable. Évitez les longues descriptions inutiles ou le hors-sujet.

Pensez "utilisation en direct" : imaginez que le MJ tienne le scénario à la main pendant qu'il gère un combat, un dialogue ou une enquête. Le texte doit être immédiatement compréhensible.

Structurer les informations pour chaque scène, précisez :

- L'objectif principal
- Les informations à donner aux joueurs
- Les éléments de décor ou ambiance
- Les actions ou choix possibles

Prévoir les variations : ajoutez des encadrés ou notes pour aider à adapter la scène si le groupe prend une direction inattendue.

LES COMPOSANTS

Les composants sont les éléments récurrents que l'on retrouve dans les scénarios Worlds Awakening.

Ils servent à uniformiser la présentation, faciliter l'intégration dans le site et assurer que toutes les informations nécessaires au MJ sont présentes.

Chaque composant doit être inséré dans le scénario lorsqu'il est pertinent, en respectant la structure et le format définis.

ÉTAPES CLÉS

Les Étapes Clés servent à offrir au Maître de Jeu une vue d'ensemble du déroulement du scénario. Elles résument les moments majeurs de l'histoire dans l'ordre chronologique, permettant de comprendre rapidement la structure générale et le rythme de la partie.

C'est la première chose que l'on lit après l'introduction, afin de saisir "l'ossature" du scénario avant d'entrer dans les détails.

Conseils de rédaction

- Soyez concis : chaque étape doit être résumée en quelques phrases claires, sans détails inutiles.
- Gardez un ordre logique : placez les événements dans la séquence où le MJ les présentera aux joueurs.
- Restez neutre sur les détails adaptatifs : évitez de figer des éléments qui pourraient être modulés par le MJ (par exemple, "ils affrontent la créature" pourrait devenir "ils rencontrent la créature" pour laisser le choix de la réaction).
- Privilégiez l'action et les révélations : ce sont les moments qui vont dynamiser la partie.
- Pas de dialogues complets ici : gardez les répliques précises pour les scènes détaillées plus loin.

Format recommandé

1. Titre d'étape en gras avec numérotation romaine : court, descriptif, donne une idée claire du moment ("Découverte du corps", "Négociation tendue", "Bataille dans la crypte").
2. Sous-points :
 - Exposent l'action principale.
 - Résumant les indices, événements ou révélations.
 - Mentionnent les PNJ ou lieux importants introduits à ce moment.

ÉTAPES CLÉS

I. Prise de service & premier meurtre

- Les PJ, membres de la brigade du soir, sont envoyés par le commandant Vinaire enquêter sur un décès suspect près de la taverne du "Ponce-Crâne".
- La victime, Melvin, semble avoir été projetée contre un mur avec une force inhumaine.
- Les indices sont minces : un sac déchiré, un jambon disparu, une mise en scène brutale.

II. Nouveau crime & témoignage troublant

- Le lendemain, un double meurtre est signalé près du théâtre "Le Sublime".
- Un couple de notables a été massacré avec une extrême violence, mais leurs effets personnels ont été volés avec soin.
- Leur fils, Bruce, unique survivant, décrit un agresseur armé de longues lames, mais affirme que les bijoux étaient encore là juste après le drame.

DÉROULEMENT

Le Déroulement donne au Maître de Jeu une vue d'ensemble plus détaillée que les Étapes Clés, tout en restant synthétique.

Il sert de point de départ narratif pour comprendre le ton, la structure et la durée prévue du scénario.

C'est aussi le parent de toutes les parties détaillées qui suivront.

En fin de texte, il peut inclure une image d'ambiance pour inspirer et plonger dans l'atmosphère.



Conseils de rédaction

- Indiquez le temps total estimé de jeu, en précisant s'il est jouable en une ou plusieurs séances.
- Décrivez le rythme global : linéaire, modulable, ou totalement libre.
- Mentionnez les types de scènes (enquête, combat, exploration, diplomatie...) pour préparer mentalement le MJ.
- Soulignez les choix ou libertés laissés aux joueurs, sans entrer dans le détail des mécaniques.
- Terminez par une note sur l'ambiance globale (tendue, épique, humoristique...).
- Si possible, joignez une image d'illustration pertinente pour renforcer l'immersion.



Format recommandé

- Titre clair ("Déroulement") + mention du temps total estimé.
- Résumé global en 1 à 3 paragraphes décrivant :
 - Le contexte narratif global.
 - La structure et le rythme.
 - Les tonalités et types de scènes.
- Image optionnelle en fin de texte pour l'ambiance.

DÉROULEMENT

Temps total : environs 4h

Ce scénario se déroule sur trois journées consécutives, en suivant le quotidien d'une brigade de miliciens confrontée à une série de meurtres étranges. L'intrigue alterne entre scènes d'enquête, rencontres tendues, fausses pistes et affrontements progressifs jusqu'à une confrontation finale à haute intensité.

Les événements sont organisés de manière linéaire, mais la liberté laissée aux joueurs pour explorer, interroger ou improviser des solutions permet une grande souplesse de rythme. Le scénario met volontairement l'accent sur l'ambiance, les choix d'interprétation et la montée en tension.

Il est conçu pour être joué en une seule séance de 4 heures, ou en deux parties si vous souhaitez ménager davantage les temps d'échange et d'interprétation.

CHAPITRE / ACTE PRINCIPAL

Cette section correspond à une grande étape du scénario (souvent un lieu, une période de temps, ou un événement majeur). Elle aide le MJ à naviguer facilement dans le document. Chaque chapitre regroupe plusieurs sous-scènes.

Conseils

- Choisissez un titre évocateur qui donne envie ("Dans le Froid de Décembre" > "Chapitre 1" sec).
- Un chapitre peut couvrir une heure comme plusieurs heures de jeu, selon le rythme prévu.
- Évitez les titres trop longs, mais autorisez-vous un peu de style pour l'ambiance.

DURÉE ESTIMÉE

Indique combien de temps il faut pour jouer cette partie. Cela permet au MJ d'adapter son rythme et de prévoir ses pauses.

Conseils

- Donnez une fourchette ("60-80 min") plutôt qu'un chiffre fixe.
- Ajustez selon la complexité et les choix possibles dans la scène.
- Mentionnez si c'est une estimation "en moyenne" ou "avec joueurs rapides".

I. DANS LE FROID DE DÉCEMBRE

Temps : 60-80 min

SOUS-SCÈNE / SÉQUENCE

Découpe interne d'un chapitre. Chaque sous-scène correspond à un lieu, un moment précis ou une interaction clé.

Conseils

- Un titre clair ("Le Briefing", "Inspecter le Lieu du Crime").
- Placez la narration MJ en premier, puis les actions possibles et éventuels tests.
- Chaque sous-scène doit être autonome (le MJ peut la lire rapidement et la lancer sans relire tout le chapitre).

LE BRIEFING

RETOUR ET TRANSITION

Texte ou indication pour conclure une scène et préparer la suivante. Permet de garder le rythme fluide.

Conseils

- Résumez ce que les joueurs savent à ce stade.
- Mentionnez le prochain lieu ou événement ("La nuit tombe, et...").
- Laissez des ouvertures pour que le MJ gère si les joueurs prennent une direction imprévue.

Les joueurs démarrent leur journée à la Maison de la Garde. Ce sont des miliciens affectés à la brigade du soir. En général, ce travail consiste à patrouiller dans les rues en ayant un regard sévère pour s'assurer que les voleurs et les soiffards de taverne se tiennent tranquilles.

NARRATION MJ (INTRO / IMMERSION)

Texte descriptif que le MJ peut lire tel quel ou adapter. Sert à plonger immédiatement les joueurs dans l'action ou l'ambiance.

Conseils

- Rédigez à la deuxième personne du pluriel ("Vous arrivez...").
- Évitez les phrases trop longues pour faciliter la lecture à voix haute.
- Incluez des détails sensoriels (vue, sons, odeurs, sensations).
- Laissez quelques zones floues pour permettre au MJ de s'adapter aux personnages.

MJ : *Vous êtes des miliciens affectés à la brigade du soir dans le quartier de Whitechapel, et la première chose qui vous accueille lorsque vous passez les portes de la Maison de la Garde est une chaleur douce. La chaudière fonctionne à plein régime en ce mois de décembre. Des odeurs familières vous caressent les narines : les pâtisseries du matin, le café corsé et l'odeur caractéristique des lampes à huile. Pour vous, c'est simplement le parfum du quotidien. Il est environ 14h lors de votre prise de poste. Vous échangez quelques mots au vestiaires avec vos collègues du matin qui vous transmettent les péripéties de la journée : un petit larcin, un enfant perdu, et une violente bagarre dans une taverne... D'ailleurs, votre collègue Richard s'y trouve depuis 7h ce matin, mais ce n'est que maintenant qu'il est de retour, enfonçant la porte d'un geste sec. Il vous adresse un hochement de tête sobre, et se dirige sur le champ vers le bureau du commandant. En un instant, l'ambiance au poste a changé. Quand Richard débarque comme ça, c'est rarement bon signe. Deux minutes plus tard, la voix rocailleuse de votre chef résonne pour appeler votre équipe...*

DIALOGUES PNJ

Lignes que le MJ peut utiliser ou adapter pour incarner les PNJ. Aident à donner du relief aux interactions sans devoir improviser totalement.

Conseils

- Indiquez le ton du personnage (méfiant, jovial, agressif).
- Séparez "réussite" et "échec" si le dialogue change selon l'issue d'un test.
- Évitez les pavés : privilégiez 1 à 3 phrases par réplique.

Commandant Vinaire (soucieux et contrarié) : *Double meurtre cette nuit, vers minuit. Un couple de notables. Ça s'est passé près du Sublime, le théâtre en bordure du parc, entre le bas quartier et la haute-ville. Le gosse des victimes a survécu, il s'était caché... Il est en état de choc, mais il parle. Enfin, presque... Ce n'est pas votre secteur, mais on a besoin des meilleurs sur le coup. Les nobles hurlent déjà pour qu'on boucle ça vite, propre et sans bavures. Richard vous attend sur place, allez le relayer et relevez ce qui a pu échapper aux premières patrouilles. N'importe quoi du moment qu'on a un foutu début de piste !*

MISE EN SCÈNE ET CONSEILS MJ

Encadré réservé aux indications techniques pour le MJ : gestion du rythme, PNJ, indices, ambiance, adaptations.

Conseils

- Présentez-la sous forme d'encadré ou de bloc distinct.
- Soyez concis et pratiques : "Si les joueurs s'éparpillent, utilisez X pour recentrer la scène".
- Proposez des variantes pour MJ expérimentés ou débutants.
- Évitez d'y mettre des dialogues complets (gardez-les dans leur section dédiée).

Mise en Scène

Ce scénario démarre en début d'après-midi (brigade du soir) et va se dérouler sur plusieurs jours avec différentes scènes de crime. Votre groupe va donc devoir rassembler des indices qui serviront aux collègues de nuit et du matin. De même, ils recevront des nouvelles des avancées des autres équipes durant l'aventure. Cette mécanique permettra de garder un rythme soutenu et d'éviter qu'ils ne passent trop de temps sur chaque scène de crime, l'essentiel étant découvert sur la dernière partie du scénario.

Pour bien intégrer vos joueurs, donnez leur l'opportunité de glaner quelques informations auprès des passants en écoutant les rumeurs ou en discutant directement avec eux. Invitez-les à travailler avec les autres officiers de la Garde dans leur enquête.

ÉLÉMENT CLÉ (OBJET / LIEU / ARTEFACT)

Décrit un objet, lieu ou élément narratif ayant un rôle déterminant dans le scénario.

Il peut s'agir d'un artefact magique, d'un mécanisme, d'un lieu maudit, d'un portail dimensionnel...

Ce composant fournit au MJ toutes les informations utiles pour le décrire, le faire interagir avec les PJ et gérer ses effets dans la partie.

Conseils de rédaction

- **Nom** : Choisissez un titre clair et évocateur ("L'Armoire de Dratis", "Le Phare des Brumes").
- **Description visuelle et sensorielle** : Aidez le MJ à le présenter de manière immersive (vue, texture, odeurs, sons, sensations).
- **Origine et histoire** : Expliquez brièvement d'où il vient ou comment il est apparu dans l'intrigue.
- **Fonction / Propriétés** : Détaillez ses effets, pouvoirs ou dangers, et précisez si ces éléments sont visibles d'emblée ou cachés.
- **Conditions d'interaction** : Indiquez ce qu'il faut faire pour le manipuler, le détruire, l'activer ou le neutraliser.
- **Impact sur le scénario** : Résumez comment il influence l'avancement de l'histoire ou les objectifs des joueurs.

L'Armoire de Dratis

L'armoire n'est pas un simple meuble : c'est un puissant catalyseur magique, conçu pour servir de support à un rituel d'invocation. Les runes, savamment dissimulées dans la profusion de ses motifs ornementaux, forment un réseau complexe destiné à appeler une créature sanguinaire depuis une autre dimension.

Ces runes sont noyées dans les moulures du bois, presque indiscernables au milieu des arabesques raffinées et des gravures symétriques. Ce n'est qu'à minuit, au moment précis de leur activation, qu'elles s'illuminent brièvement, révélant leur véritable nature.

La restauration opérée par Dratis a involontairement réactivé leur pouvoir. Depuis, les runes agissent comme un voile protecteur : elles empêchent toute altération ou tentative de destruction jusqu'à l'instant fatidique de l'invocation.

TESTS & RÉSULTATS (COMPÉTENCES / CARACTÉRISTIQUES)

Liste claire des jets de dés possibles dans la scène, avec difficulté et conséquences selon réussite ou échec.

Conseils

- Format clair : Action <code> • Caractéristique + difficulté</code>
- Énumérez séparément les réussites et échecs.
- Restez précis dans les effets (indices, réactions, complications).
- Ne surchargez pas avec trop de tests inutiles.

Connaissance de la Rue • INT 15

- ❖ **Réussite** : La taverne “Ponce-crâne” est connue pour être une bonne taverne. Le propriétaire organise même des concours de boisson, et les gains sont plus que tentants : tournée de bière gratuite, de la bonne viande, une chope gravée à votre nom... Beaucoup de monde se presse pour tenter leur chance. L'enseigne est connue pour être l'une des plus redoutables causes de Cirrhose de la ville.
- ❖ **Échec** : Le “Ponce-crâne” ? Vous y êtes allé une fois. L'ambiance était bonne, la bière était forte... vous n'en avez pas d'autres souvenirs à part la gueule de bois carabinée qui s'en est suivie.

Écouter les Rumeurs • SAG 15 / Interroger un Passant • CHA 10

- ❖ **Réussite** :
 1. Vous apprenez que certains nobles ont déjà eu vent du meurtre de Melvin Liveure et commencent à réfléchir à comment assurer leur propre sécurité. L'apparition d'un agresseur aussi violent dans les rues est un choc, même pour le bas-quartier.
 2. La soirée de gala au théâtre “Le Sublime” qui devait avoir lieu aujourd'hui sera peut être annulée suite à cet incident. Il est situé au sud du quartier noble, près du parc qui sert de frontière naturelle entre les rupins de la haute des humbles roturiers.
 - ❖ **Échec** : Vous n'entendez rien d'intéressant à part les faits divers habituels. Des disputes, des chats coincés dans un arbre, du petit larcin au marché, la routine habituelle dans une si grande ville...
-

RENCONTRE / COMBAT

Décrit la composition d'un affrontement dans le scénario : quelles créatures, combien, et avec quelle difficulté.

Sur le site Worlds Awakening, les créatures doivent être liées manuellement au scénario via le champ prévu à cet effet. Les liens ajoutés dans le texte servent avant tout au MJ pour accéder rapidement aux fiches correspondantes.

Conseils de rédaction

- Toujours lier chaque créature à sa fiche sur le site pour faciliter la consultation.
- Indiquer l'étalement (facile, exigeant...) en se référant aux règles d'équilibrage.

Utiliser l'un des deux formats :

- Nombre d'opposants – simple et rapide, adapté aux rencontres fixes.
- Ratio d'Adversité (RA) – permet d'adapter la rencontre à la taille et au niveau du groupe.

Astuce :

- Utilisez le nombre d'opposants si le combat est pensé pour un groupe précis, sans ajustement.
- Utilisez le RA si vous voulez que le MJ puisse moduler facilement la composition en fonction du nombre ou du niveau des PJ.

RENCONTRE

Étalement : Très facile

- [L'Écorche-rue](#) (Hugo) x1

OU

RENCONTRE

Étalement : 0 (*difficile*)

- [Ogre \(2/1\)](#)
- [Rôdeur des Sables \(1/1\)](#)