

Titre du scénario	Univers/Nom du jeu	Campagne :
		Scénario n° :

Liste des idées et concepts

Concepts d'action

Descriptions et décors

Personnages et entités

En moins de deux lignes.
 Concepts d'action (1-4 idées) : ce que le groupe peut faire, ce à quoi il va être confronté.
 Concepts de description et de décors (3-7 concepts)
 Concepts de personnages et d'entités (1-4 concepts) : antagonistes, alliés et protagonistes neutres

Arborescence du scénario

Liste d'indices pour une enquête (condition d'obtention)

On part de la fin du scénario et de la scène finale. On compose ensuite la scène précédente et de proche en proche jusqu'au début, de droite à gauche. Cela fait, on repart dans l'autre sens (ordre chronologique). On prend chaque scène individuellement pour en créer diverses issues, différentes pistes, des solutions alternatives.

Annexes à créer (plans des lieux, description des PNJ, aides de jeu, photos et illustrations)

Placer les annexes en fonction des scènes. Passer en revue les lieux de son histoire afin de définir l'importance des lieux et les détailler plus ou moins. Examiner tous les personnages, du plus simple au plus complexe et leur position face aux PJ (alliés, neutre ou ennemis). Idem pour les factions, gangs, entreprises (logo, signes distinctifs, organigramme, histoire, objectifs). Préparer les annexes des objets spéciaux et des énigmes.