

## CADRE

Secteur | Quartier · Monument

## CONTEXTE

Trait · Connexion | Délimitation · Nomenclature

Univers | Thématique · Paramètre

Hierarchie | Chronologie · Spatialisation

## INFORMATIONS

Trait · Base | Identification · Présentation

Identité | Localisation · Temporalité

Synopsis | Objectif · Problématique

## ARCHÉTYPES

Trait · Commun | Biome · Fonction · Opinion

Configuration | Géographie · Écosystème · Nature

Application | Économie · Vocation · Activité

Réglementation | Politique · Conviction · Loi

## ASPECTS

Trait · Unique | Singularité · Importance · Problématique

Primaire | Qualité · Profession · Ressource

Secondaire | Défaut · Tension · Conflit

## CAPSULE

Note · Archive | Scénario · Univers

Mode d'emploi | Consigne · Conseil

Protagoniste | Joueur·euse · Personnage

## STRUCTURE

Schéma actantiel | Dynamique · Personnage

## DESTINATION

Axe · Principal | Commanditaire · Objectif · Bénéficiaire

Commanditaire | Instruction · Vocation · Inquisition

Bénéficiaire | Légitimation · Objectif · Pression

## ITINÉRAIRE

Axe · Antagoniste | Protagoniste · Intermédiaire · Adversaire

Intermédiaire | Médiation · Déconstruction · Information

Adversaire | Objection · Détention · Légitimation

## PARCOURS

Axe · Parallèle | Partenaire · Protagoniste · Contestataire

Partenaire | Collaboration · Soutien · Privilège

Contestataire | Opposition · Entrave · Motivation

## ACTE I

Installation | Présentation · Introduction

## STATU QUO

Situation initiale | Incipit · Contexte · Historique

## INSTRUCTION

Élément perturbateur | Déclencheur · Incident · Déséquilibre

**Séquence** | Localisation · Temporalité

**Actant** | Commanditaire

## ACTE II

Confrontation | Action · Événement

## COLLABORATION

Péripétie auxiliaire | Initiative · Concrétisation

**Séquence** | Localisation · Temporalité

**Actant** | Partenaire

## MÉDIATION

Péripétie centrale | Information · Conscientisation

**Séquence** | Localisation · Temporalité

**Actant** | Intermédiaire

## OPPOSITION

Péripétie | Entreprise · Interruption

**Séquence** | Localisation · Temporalité

**Actant** | Contestataire

## ACTE III

Résolution | Objectif · Conclusion

## OBJECTION

Dénouement | Tentative · Résultat

**Collaboration** | Conséquence · Répercussion

**Médiation** | Connaissance · Opportunité

**Opposition** | Influence · Dépendance

**Séquence** | Localisation · Temporalité

**Actant** | Adversaire

## LÉGITIMATION


Situation initiale | Incipit · Contexte · Inédit

**Actant** | Bénéficiaire

## CADRE

Lieu | Construction · Véhicule


## INFORMATIONS

Trait · Base | Identification · Présentation 

Identité | Espace · Temps

Synopsis | Résumé · Déroulement

## ARCHÉTYPES

Trait · Commun | Biome · Fonction · Opinion 

Configuration | Géographie · Écosystème · Nature

Application | Économie · Vocation · Activité

Réglementation | Politique · Conviction · Loi

## ASPECTS

Trait · Unique | Singularité · Importance · Problématique 

Primaire | Avantage · Occupation · Qualité



Secondaire | Désavantage · Préoccupation · Défaut



## NARRATION

Gameplay | Essentiel · Convocation · Incitation

Condition | Prolongation · Indécision

Intervention | Direction · Indication

Destination | Séquence

## SÉQUENCE


Note · Archive | Événement · Personnage · Inventaire

## INSTRUCTION

## INTRIGUE

Note | Indice · Anecdote


## CONSTATATION

Information | Précision · Exposition · Actualisation 

## CONTRADICTION

Incohérence | Coïncidence · Exception · Anomalie 

## ACCENTUATION

Itération | Réurrence · Insistance · Préoccupation 

## SCRIPT

Note | Temporalité · Trame · Événement

## ACTION

Gameplay | Circonstance · Système · Mécanique

**Obstacle** | Décision · Épreuve

**Récompense** | Interruption · Sauvetage

**Destination** | Séquence · Capsule

## LIMITE

Temps · 1 | Échéance · Achèvement · Expiration

## SCÈNE

Note | Décor · Environnement

## EXPLORATION

Gameplay | Implication · Observation · Recherche

**Obstacle** | Verrou · Surveillance

**Récompense** | Accessoire · Accès

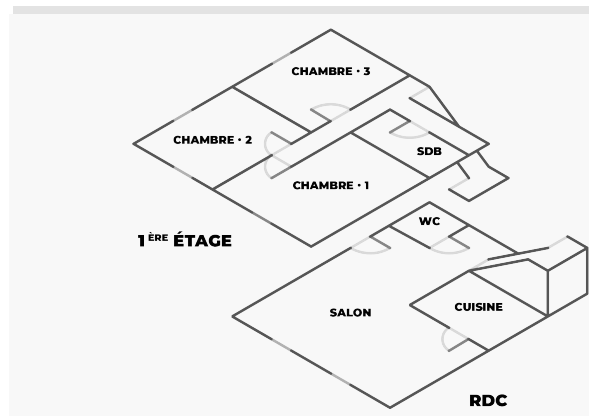
**Destination** | Séquence

## ATMOSPHÈRE

Description | Ambiance · Architecture · Décoration

## SPATIALISATION

Organisation | Espace · Accessibilité · Inventaire



## CASTING

Note | Rôle · Relation

## INTERPRÉTATION

Gameplay | Performance · Discussion · Confiance

**Obstacle** | Personnage · Communauté

**Récompense** | Information · Alliance

**Destination** | Séquence

## DÉCISIONNAIRE

Personnage | Informations · Archétypes · Aspects

## ACOLYTE

Personnage | Informations · Archétypes · Aspects

## TRANSFUGE

Personnage | Informations · Archétypes · Aspects

## CADRE

Lieu | Construction · Véhicule


## INFORMATIONS

Trait · Base | Identification · Présentation 

Identité | Espace · Temps

Synopsis | Résumé · Déroulement

## ARCHÉTYPES

Trait · Commun | Biome · Fonction · Opinion 

Configuration | Géographie · Écosystème · Nature

Application | Économie · Vocation · Activité

Réglementation | Politique · Conviction · Loi

## ASPECTS

Trait · Unique | Singularité · Importance · Problématique 

Primaire | Avantage · Occupation · Qualité



Secondaire | Désavantage · Préoccupation · Défaut



## NARRATION

Gameplay | Essentiel · Convocation · Incitation

Condition | Prolongation · Indécision

Intervention | Direction · Indication

Destination | Séquence

## SÉQUENCE


Note · Archive | Événement · Personnage · Inventaire

## COLLABORATION


## INTRIGUE

Note | Indice · Anecdote


## CONSTATATION

Information | Précision · Exposition · Actualisation 

## CONTRADICTION

Incohérence | Coïncidence · Exception · Anomalie 

## ACCENTUATION

Itération | Réurrence · Insistance · Préoccupation 

## SCRIPT

Note | Temporalité · Trame · Événement

## ACTION

Gameplay | Circonstance · Système · Mécanique

**Obstacle** | Décision · Épreuve

**Récompense** | Interruption · Sauvetage

**Destination** | Séquence · Capsule

## AMORCE

Temps · 2 | Préméditation · Anticipation · Préparation

## RUPTURE

Temps · 3 | Opération · Entreprise · Point de non-retour

## LIMITE

Temps · 4 | Échéance · Achèvement · Expiration

## SCÈNE

Note | Décor · Environnement

## EXPLORATION

Gameplay | Implication · Observation · Recherche

**Obstacle** | Verrou · Surveillance

**Récompense** | Accessoire · Accès

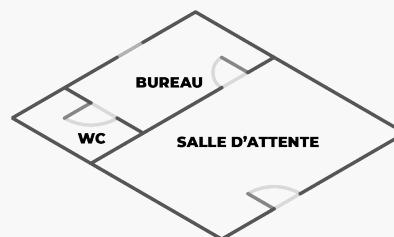
**Destination** | Séquence

## ATMOSPHÈRE

Description | Ambiance · Architecture · Décoration

## SPATIALISATION

Organisation | Espace · Accessibilité · Inventaire



## CASTING

Note | Rôle · Relation

## INTERPRÉTATION

Gameplay | Performance · Discussion · Confiance

**Obstacle** | Personnage · Communauté

**Récompense** | Information · Alliance

**Destination** | Séquence

## DÉCISIONNAIRE

Personnage | Informations · Archétypes · Aspects

## ACOLYTE

Personnage | Informations · Archétypes · Aspects

## TRANSFUGE

Personnage | Informations · Archétypes · Aspects

## CADRE

Lieu | Construction · Véhicule


## INFORMATIONS

Trait · Base | Identification · Présentation 

Identité | Espace · Temps

Synopsis | Résumé · Déroulement

## ARCHÉTYPES

Trait · Commun | Biome · Fonction · Opinion 

Configuration | Géographie · Écosystème · Nature

Application | Économie · Vocation · Activité

Réglementation | Politique · Conviction · Loi

## ASPECTS

Trait · Unique | Singularité · Importance · Problématique 

Primaire | Avantage · Occupation · Qualité



Secondaire | Désavantage · Préoccupation · Défaut



## NARRATION

Gameplay | Essentiel · Convocation · Incitation

Condition | Prolongation · Indécision

Intervention | Direction · Indication

Destination | Séquence

## SÉQUENCE


Note · Archive | Événement · Personnage · Inventaire

## MÉDIATION


## INTRIGUE

Note | Indice · Anecdote


## CONSTATATION

Information | Précision · Exposition · Actualisation 

## CONTRADICTION

Incohérence | Coïncidence · Exception · Anomalie 

## ACCENTUATION

Itération | Réurrence · Insistance · Préoccupation 

## SCRIPT

Note | Temporalité · Trame · Événement

## ACTION

Gameplay | Circonstance · Système · Mécanique

**Obstacle** | Décision · Épreuve

**Récompense** | Interruption · Sauvetage

**Destination** | Séquence · Capsule

## AMORCE

Temps · 2 | Préméditation · Anticipation · Préparation

## RUPTURE

Temps · 3 | Opération · Entreprise · Point de non-retour

## LIMITE

Temps · 4 | Échéance · Achèvement · Expiration

## SCÈNE

Note | Décor · Environnement

## EXPLORATION

Gameplay | Implication · Observation · Recherche

**Obstacle** | Verrou · Surveillance

**Récompense** | Accessoire · Accès

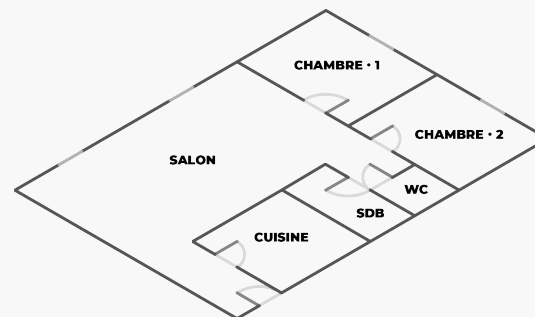
**Destination** | Séquence

## ATMOSPHÈRE

Description | Ambiance · Architecture · Décoration

## SPATIALISATION

Organisation | Espace · Accessibilité · Inventaire



## CASTING

Note | Rôle · Relation

## INTERPRÉTATION

Gameplay | Performance · Discussion · Confiance

**Obstacle** | Personnage · Communauté

**Récompense** | Information · Alliance

**Destination** | Séquence

## DÉCISIONNAIRE

Personnage | Informations · Archétypes · Aspects

## ACOLYTE

Personnage | Informations · Archétypes · Aspects

## TRANSFUGE


Personnage | Informations · Archétypes · Aspects



## CADRE

Lieu | Construction · Véhicule


## INFORMATIONS

Trait · Base | Identification · Présentation 

Identité | Espace · Temps

Synopsis | Résumé · Déroulement

## ARCHÉTYPES

Trait · Commun | Biome · Fonction · Opinion 

Configuration | Géographie · Écosystème · Nature

Application | Économie · Vocation · Activité

Réglementation | Politique · Conviction · Loi

## ASPECTS

Trait · Unique | Singularité · Importance · Problématique 

Primaire | Avantage · Occupation · Qualité



Secondaire | Désavantage · Préoccupation · Défaut



## NARRATION

Gameplay | Essentiel · Convocation · Incitation

Condition | Prolongation · Indécision

Intervention | Direction · Indication

Destination | Séquence

## SÉQUENCE


Note · Archive | Événement · Personnage · Inventaire

## OPPOSITION


## INTRIGUE

Note | Indice · Anecdote


## CONSTATATION

Information | Précision · Exposition · Actualisation 

## CONTRADICTION

Incohérence | Coïncidence · Exception · Anomalie 

## ACCENTUATION

Itération | Réurrence · Insistance · Préoccupation 

## SCRIPT

Note | Temporalité · Trame · Événement

## ACTION

Gameplay | Circonstance · Système · Mécanique

**Obstacle** | Décision · Épreuve

**Récompense** | Interruption · Sauvetage

**Destination** | Séquence · Capsule

## AMORCE

Temps · 2 | Préméditation · Anticipation · Préparation

## RUPTURE

Temps · 3 | Opération · Entreprise · Point de non-retour

## LIMITE

Temps · 4 | Échéance · Achèvement · Expiration

## SCÈNE

Note | Décor · Environnement

## EXPLORATION

Gameplay | Implication · Observation · Recherche

**Obstacle** | Verrou · Surveillance

**Récompense** | Accessoire · Accès

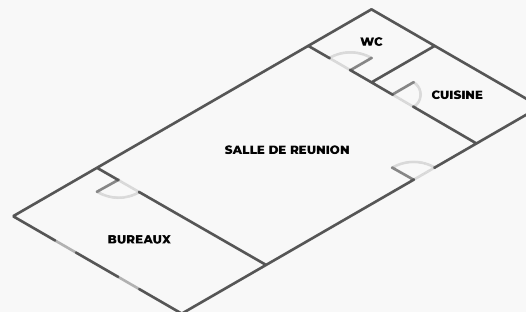
**Destination** | Séquence

## ATMOSPHÈRE

Description | Ambiance · Architecture · Décoration

## SPATIALISATION

Organisation | Espace · Accessibilité · Inventaire



## CASTING

Note | Rôle · Relation

## INTERPRÉTATION

Gameplay | Performance · Discussion · Confiance

**Obstacle** | Personnage · Communauté

**Récompense** | Information · Alliance

**Destination** | Séquence

## DÉCISIONNAIRE

Personnage | Informations · Archétypes · Aspects

## ACOLYTE

Personnage | Informations · Archétypes · Aspects

## TRANSFUGE

Personnage | Informations · Archétypes · Aspects

## CADRE

Lieu | Construction · Véhicule


## INFORMATIONS

Trait · Base | Identification · Présentation 

Identité | Espace · Temps

Synopsis | Résumé · Déroulement

## ARCHÉTYPES

Trait · Commun | Biome · Fonction · Opinion 

Configuration | Géographie · Écosystème · Nature

Application | Économie · Vocation · Activité

Réglementation | Politique · Conviction · Loi

## ASPECTS

Trait · Unique | Singularité · Importance · Problématique 

Primaire | Avantage · Occupation · Qualité



Secondaire | Désavantage · Préoccupation · Défaut



## NARRATION

Gameplay | Essentiel · Convocation · Incitation

Condition | Prolongation · Indécision

Intervention | Direction · Indication

Destination | Séquence

## SÉQUENCE


Note · Archive | Événement · Personnage · Inventaire

## OBJECTION

## INTRIGUE

Note | Indice · Anecdote


## CONSTATATION

Information | Précision · Exposition · Actualisation 

## CONTRADICTION

Incohérence | Coïncidence · Exception · Anomalie 

## ACCENTUATION

Itération | Réurrence · Insistance · Préoccupation 

## SCRIPT

Note | Temporalité · Trame · Événement

## ACTION

Gameplay | Circonstance · Système · Mécanique

**Obstacle** | Décision · Épreuve

**Récompense** | Interruption · Sauvetage

**Destination** | Séquence · Capsule

## AMORCE

Temps · 3 | Préméditation · Anticipation · Préparation

## RUPTURE

Temps · 4 | Opération · Entreprise · Point de non-retour

## LIMITE

Temps · 5 | Échéance · Achèvement · Expiration

## SCÈNE

Note | Décor · Environnement

## EXPLORATION

Gameplay | Implication · Observation · Recherche

**Obstacle** | Verrou · Surveillance

**Récompense** | Accessoire · Accès

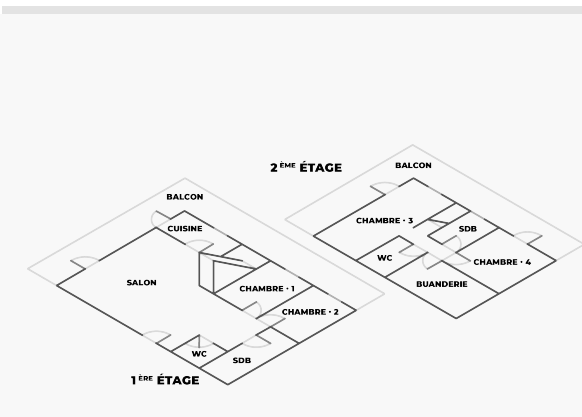
**Destination** | Séquence

## ATMOSPHÈRE

Description | Ambiance · Architecture · Décoration

## SPATIALISATION

Organisation | Espace · Accessibilité · Inventaire



## CASTING

Note | Rôle · Relation

## INTERPRÉTATION

Gameplay | Performance · Discussion · Confiance

**Obstacle** | Personnage · Communauté

**Récompense** | Information · Alliance

**Destination** | Séquence

## DÉCISIONNAIRE

Personnage | Informations · Archétypes · Aspects

## ACOLYTE

Personnage | Informations · Archétypes · Aspects

## TRANSFUGE

Personnage | Informations · Archétypes · Aspects