

COMMISSIONNAIRE

▣ Archétypes | Classification · Civilisation · Association



Aspects | Primaire · Secondaire

▣ [Empty text box]

AUXILIAIRE

▣ Archétypes | Classification · Civilisation · Association



Aspects | Primaire · Secondaire

▣ [Empty text box]

GESTIONNAIRE

▣ Archétypes | Classification · Civilisation · Association



Aspects | Primaire · Secondaire

▣ [Empty text box]

SOLITAIRE

▣ Archétypes | Classification · Civilisation · Association



Aspects | Primaire · Secondaire

▣ [Empty text box]

PERSONNAGE

► Rôle | Actant

PERSONNAGE

► Rôle | Protagoniste · Actant

CAPSULE



▣ Cadre | Univers · Hiérarchie



▣ Synopsis | Objectif · Problématiques

Informations | Identité · Apparence

Archétypes | Configuration · Application · Réglementation



Aspects | Primaire · Secondaire

▣ [Empty text box]

**ACTE I**

▶ Axe | Destination · Expédition

**INTRODUCTION**

▶ Situation initiale | Présentation · Contexte

**INSTRUCTION**

▶ Élément perturbateur | Déclencheur · Déséquilibre

**ACTE II**

▶ Axe | Déviations · Itinéraire

**COLLABORATION**

▶ Péripétie auxiliaire | Initiative · Concrétisation

**MÉDIATION**

▶ Péripétie charnière | Informations · Conscientisation

**OBJECTION**

▶ Péripétie contradictoire | Entreprise · Interruption

**ACTE III**

▶ Axe | Destination · Itinéraire

**OPPOSITION**

▶ Dénouement | Résolution · Objectif

**CONCLUSION**

▶ Situation finale | Épilogue · Inédit

✘ Fiasco | Complication · Capitulation

✘ Échec | Correction · Réparation

☐ Succès | Interception · Restitution

☑ Triomphe | Amélioration · Glorification

## CASTING

▶ Personnages | Rôles · Relation

### DÉCISIONNAIRE

▶ Profil | Informations · Archétypes · Aspects

### ACOLYTE

▶ Profil | Informations · Archétypes · Aspects

### TRANSFUGE

▶ Profil | Informations · Archétypes · Aspects

## SÉQUENCE

▶ Scénario | Acte | Destination · Expédition

### COMMANDITAIRE

▶ Personnage actant | Vocation · Inquisition

### COMMISSIONNAIRE

▶ Protagoniste | Mission · Autorité

## SCÈNE

▶ Lieu | Décor · Environnement

### SPATIALISATION

▶ Localisation | Espace · Accessibilité · Inventaire

### ATMOSPHÈRE

▶ Description | Ambiance · Architecture · Décoration

**SCRIPT**

▶ Temporalité | Trame · Événement

**STATU QUO**

▶ Date · Heure | Contexte · Historique

✚ Amorce | Préméditation · Anticipation · Préparation

■ Rupture | Opération · Entreprise · Point de non-retour

▣ Limite | Échéance · Achèvement · Expiration

**INTERVENTION**

✚ Heure | Narration · Direction

**INTRIGUE**

▶ Indices | Piste · Anecdote

**CONSTATATION**

▶ Actualisation | Précision · Exposition

**CONTRADICTION**

▶ Incohérence | Coïncidence · Anomalie

**ACCENTUATION**

▶ Itération | Réurrence · Insistance

**GAMEPLAY**

▶ Interaction | Altération · Exploration · Réflexion · Interprétation

**OBSTACLE**

▶ Épreuve | Niveau 1

✚ Récompense | Informations · Direction

**OBSTACLE**

▶ Épreuve | Niveau 2

✚ Récompense | Informations · Direction

**OBSTACLE**

▶ Épreuve | Niveau 3

✚ Récompense | Informations · Direction

## CASTING

▶ Personnages | Rôles · Relation

### DÉCISIONNAIRE

▶ Profil | Informations · Archétypes · Aspects

### ACOLYTE

▶ Profil | Informations · Archétypes · Aspects

### TRANSFUGE

▶ Profil | Informations · Archétypes · Aspects

## SÉQUENCE

▶ Scénario | Acte II · Déviations · Expédition

### PARTENAIRE

▶ Personnage actant | Soutien · Privilège

### AUXILIAIRE

▶ Protagoniste | Aide · Sympathie

## SCÈNE

▶ Lieu | Décor · Environnement

### SPATIALISATION

▶ Localisation | Espace · Accessibilité · Inventaire

### ATMOSPHÈRE

▶ Description | Ambiance · Architecture · Décoration

**SCRIPT**

▶ Temporalité | Trame · Événement

**STATU QUO**

▶ Date · Heure | Contexte · Historique

✚ Amorce | Préméditation · Anticipation · Préparation

■ Rupture | Opération · Entreprise · Point de non-retour

▣ Limite | Échéance · Achèvement · Expiration

**INTERVENTION**

✚ Heure | Narration · Direction

**INTRIGUE**

▶ Indices | Piste · Anecdote

**CONSTATATION**

▶ Actualisation | Précision · Exposition

**CONTRADICTION**

▶ Incohérence | Coïncidence · Anomalie

**ACCENTUATION**

▶ Itération | Réurrence · Insistance

**GAMEPLAY**

▶ Interaction | Altération · Exploration · Réflexion · Interprétation

**OBSTACLE**

▶ Épreuve | Niveau 1

✚ Récompense | Informations · Direction

**OBSTACLE**

▶ Épreuve | Niveau 2

✚ Récompense | Informations · Direction

**OBSTACLE**

▶ Épreuve | Niveau 3

✚ Récompense | Informations · Direction

## CASTING

▶ Personnages | Rôles · Relation

### DÉCISIONNAIRE

▶ Profil | Informations · Archétypes · Aspects

### ACOLYTE

▶ Profil | Informations · Archétypes · Aspects

### TRANSFUGE

▶ Profil | Informations · Archétypes · Aspects

## SÉQUENCE

▶ Scénario | Acte II · Itinéraire · Expédition

### INTERMÉDIAIRE

▶ Personnage actant | Déconstruction · Informations

### GESTIONNAIRE

▶ Protagoniste | Raison · Décision

## SCÈNE

▶ Lieu | Décor · Environnement

### SPATIALISATION

▶ Localisation | Espace · Accessibilité · Inventaire

### ATMOSPHÈRE

▶ Description | Ambiance · Architecture · Décoration

**SCRIPT**

▶ Temporalité | Trame · Événement

**STATU QUO**

▶ Date · Heure | Contexte · Historique

✚ Amorce | Préméditation · Anticipation · Préparation

■ Rupture | Opération · Entreprise · Point de non-retour

▣ Limite | Échéance · Achèvement · Expiration

**INTERVENTION**

✚ Heure | Narration · Direction

**INTRIGUE**

▶ Indices | Piste · Anecdote

**CONSTATATION**

▶ Actualisation | Précision · Exposition

**CONTRADICTION**

▶ Incohérence | Coïncidence · Anomalie

**ACCENTUATION**

▶ Itération | Réurrence · Insistance

**GAMEPLAY**

▶ Interaction | Altération · Exploration · Réflexion · Interprétation

**OBSTACLE**

▶ Épreuve | Niveau 1

✚ Récompense | Informations · Direction

**OBSTACLE**

▶ Épreuve | Niveau 2

✚ Récompense | Informations · Direction

**OBSTACLE**

▶ Épreuve | Niveau 3

✚ Récompense | Informations · Direction

## CASTING

► Personnages | Rôles · Relation

### DÉCISIONNAIRE

► Profil | Informations · Archétypes · Aspects

### ACOLYTE

► Profil | Informations · Archétypes · Aspects

### TRANSFUGE

► Profil | Informations · Archétypes · Aspects

## SÉQUENCE

► Scénario | Acte II · Déviation · Expédition

### CONTESTATAIRE

► Personnage actant | Entrave · Motivation

### SOLITAIRE

► Protagoniste | Rebelle · Contraste

## SCÈNE

► Lieu | Décor · Environnement

### SPATIALISATION

► Localisation | Espace · Accessibilité · Inventaire

### ATMOSPHÈRE

► Description | Ambiance · Architecture · Décoration

**SCRIPT**

▶ Temporalité | Trame · Événement

**STATU QUO**

▶ Date · Heure | Contexte · Historique

✦ Amorce | Préméditation · Anticipation · Préparation

■ Rupture | Opération · Entreprise · Point de non-retour

▣ Limite | Échéance · Achèvement · Expiration

**INTERVENTION**

✦ Heure | Narration · Direction

**INTRIGUE**

▶ Indices | Piste · Anecdote

**CONSTATATION**

▶ Actualisation | Précision · Exposition

**CONTRADICTION**

▶ Incohérence | Coïncidence · Anomalie

**ACCENTUATION**

▶ Itération | Réurrence · Insistance

**GAMEPLAY**

▶ Interaction | Altération · Exploration · Réflexion · Interprétation

**OBSTACLE**

▶ Épreuve | Niveau 1

✦ Récompense | Informations · Direction

**OBSTACLE**

▶ Épreuve | Niveau 2

✦ Récompense | Informations · Direction

**OBSTACLE**

▶ Épreuve | Niveau 3

✦ Récompense | Informations · Direction

## CASTING

▶ Personnages | Rôles · Relation

### DÉCISIONNAIRE

▶ Profil | Informations · Archétypes · Aspects

### ACOLYTE

▶ Profil | Informations · Archétypes · Aspects

### TRANSFUGE

▶ Profil | Informations · Archétypes · Aspects

## SÉQUENCE

▶ Scénario | Acte III · Destination · Itinéraire

### ADVERSAIRE

▶ Personnage actant | Détention · Interruption

### BÉNÉFICIAIRE

▶ Personnage actant | Légitimation · Pression

## SCÈNE

▶ Lieu | Décor · Environnement

### SPATIALISATION

▶ Localisation | Espace · Accessibilité · Inventaire

### ATMOSPHÈRE

▶ Description | Ambiance · Architecture · Décoration

**SCRIPT**

▶ Temporalité | Trame · Événement

**STATU QUO**

▶ Date · Heure | Contexte · Historique

✚ Amorce | Préméditation · Anticipation · Préparation

■ Rupture | Opération · Entreprise · Point de non-retour

▣ Limite | Échéance · Achèvement · Expiration

**INTERVENTION**

✚ Heure | Narration · Interruption

▶ Capsule | Conclusion

**INTRIGUE**

▶ Indices | Piste · Anecdote

**CONSTATATION**

▶ Actualisation | Précision · Exposition

**CONTRADICTION**

▶ Incohérence | Coïncidence · Anomalie

**ACCENTUATION**

▶ Itération | Récurrence · Insistance

**GAMEPLAY +**

▶ Interruption | Altercation · Exploration · Réflexion · Interprétation

**OBSTACLE**

▶ Épreuve | Niveau 1

✚ Récompense | Informations · Progression

**OBSTACLE**

▶ Épreuve | Niveau 2

✚ Récompense | Informations · Progression

**OBSTACLE**

▶ Épreuve | Niveau 3

✚ Récompense | Informations · Progression