

Page d'organisation

TITRE SCENARIO	Joueurs personnage	n°	dates	JEU
----------------	-----------------------	----	-------	-----

"Tableau de suggestions, pour organiser votre schéma scénaristique"

cases à cocher pour ne rien oublier :

Histoire A :

Noter les repères de vos composants

(ex: Paysages=T1, Lieu=U1, PJ=V1....)

Quête principale				
acte 1	acte 2		acte 3	
Situation Initiale Début de la quête <input type="checkbox"/> B1 Prémises	1 ere Péripétie Condition Accès moitié Conditions accès à la moitié de la quête Principale <input type="checkbox"/> C1 sous acte 2 hypothétiques 1ere Partie C2 C3 C4	2 e Péripétie Accès moitié Accès à la moitié de la quête Principale <input type="checkbox"/> D1 sous acte 2 hypothétiques 2e Partie D2 D3 D4	3 e Péripétie Condition Accès final Conditions accès au but final, quête Principale <input type="checkbox"/> G1 GA <input type="checkbox"/> noeud dramatique sous acte 2 hypothétiques 3e Partie G2 G3	4 e Péripétie Accès final Accès à la moitié but final, quête Principale <input type="checkbox"/> H1 HA <input type="checkbox"/> rebondissement HB <input type="checkbox"/> Climax sous acte 2 hypothétiques 4e Partie H2 H3
Situation FINALE Fin de la quête <input type="checkbox"/> I IA <input type="checkbox"/> Dénouement IB <input type="checkbox"/> transition				
Quête secondaire				
sous acte 2				
1 ere Partie Condition Accès moitié Conditions accès à la moitié de la quête Secondaire <input type="checkbox"/> CC1 hypothétiques 1ere Partie CC2 CC3	2 e Partie Accès moitié Accès à la moitié de la quête Secondaire <input type="checkbox"/> DD1 hypothétiques 2e Partie DD2 DD3	3 e Partie Condition Accès final Conditions accès au but final, quête Secondaire <input type="checkbox"/> GG1 GGA1 <input type="checkbox"/> noeud dramatique hypothétiques 3e Partie GG2 GG3	4 e Partie Accès final Accès à la moitié but final, quête Principale <input type="checkbox"/> HH1 HHA <input type="checkbox"/> rebondissement HHB <input type="checkbox"/> Climax hypothétiques 4e Partie HH2 HH3	Situation FINALE Fin de la quête <input type="checkbox"/> IIA <input type="checkbox"/> Dénouement IIB <input type="checkbox"/> transition

COMPOSANTS A DECRIRE

Paysage T1
T2
CQ / CP / PO / MY * >>>>T3, T4, T5, T6..... * CQ : Contributions Quête (indice ou but) / CP : Contribution Personnelle / PO : Places Organisation (importance) / MY : MYstère

Lieu U1
U2
CQ / CP / PO / MY >>>>U3, U4, U5, U6.....

PJ V1
V2
CQ / CP / PO / MY >>>>V3, V4, V5, V6.....

PNJ W1
W2
CQ / CP / PO / MY >>>>W3, W4, W5, W6.....

Objets X1
X2
CQ / CP / PO / MY >>>>X3, X4, X5, X6.....

zone secours O1
>>>>O2, O3.....

passage secret P1
>>>>P2, P3.....

piège Q1
>>>>Q2, Q3.....

intrigue R1
>>>>R2, R3.....

Noeud dramatique GA
GGA

rebondissement HA
HHA

timing Attention au temps !!!! Imposer des impératifs.

climax HB
HHB

Dénouement IA
IIA

Transition IB
IIB

lien entre lieux et composants ou entre composants entre eux (ex : W1 porte X1.... CQ / CP / PO / MY)

événements - Actions

Dates

Notes divers