



















FRACTAL

Fractal est un jeu-outil de création d'univers. Il vous permettra, avec un unique dé et des règles simples, de créer collectivement un univers riche et pouvant s'étendre à l'infini. Rien que ça !

Un exemple page suivante !

SYMBOLES DU DÉ

			LIEU : Il s'agit d'un emplacement géographique précis situé dans l'univers. Un lieu peut être de n'importe quel type (une auberge, un pays, un continent, une clairière...)
			ORGANISATION : Un groupement d'invidus réunis autour d'une cause commune (une guilde, une alliance de cités, une entreprise, un groupe de bandits...)
			PERSONNAGE : Un individu ayant une certaine importance dans le Lieu où il est placé (un héros célèbre, un scientifique renommé, un bandit redoutable...)
			OBJET : Tout type d'Objet ayant une influence sur le Lieu où il est placé (une relique convoitée, une arme légendaire, des notes de recherche...)
			ÉVÉNEMENT : Il s'agit d'un événement passé, présent ou récurrent et ayant une importance pour le Lieu où il est placé (une fête religieuse, une guerre...)
			AU CHOIX : Le joueur choisit quelle icône il souhaite placer parmi les cinq autres.

AUTRES SYMBOLES



RELATION : Définit la nature de la Relation entre deux Symboles. Une flèche peut aller dans un sens ou dans l'autre, voire même dans les deux.



ZOOM / DÉZOOM : Applicable sur tous les Lieux. Il permet de créer une nouvelle feuille pour détailler un autre Lieu de l'univers. Vous pouvez Zoomer et Dézoomer à l'infini !

1 Discutez entre joueurs pour définir quel type d'univers vous souhaitez créer ensemble. Vous pouvez rester vague et ne citer qu'un genre (fantasy, science-fiction...) ou être un peu plus précis si vous avez déjà quelques idées (fantasy avec des mechas, planet-opera avec de vieilles technologies, steampunk avec des dinosaures, etc.).

2 Définissez ensuite le Lieu de départ. Il s'agit du point à partir duquel vous allez développer l'univers. Il peut s'agir d'un Lieu de petite taille (un village, une ville) ou d'une bien plus grande ampleur (un pays, un continent, une planète).
Notez le nom de ce lieu en haut d'une page vierge. Il s'agit désormais du Lieu que vous allez décrire plus en détail.

3 On définit au hasard le premier joueur. Il lance alors le dé. Chaque face du dé correspond à un Symbole. Le joueur dessine ce Symbole où il le souhaite sur la feuille du Lieu et invente le nom de cet élément qu'il écrit en-dessous.

En plaçant un Symbole, le joueur invente la nature de celui-ci. Tout élément doit être en accord avec l'échelle du Lieu dans lequel il est placé.

Exemple : Dans un village, un Personnage pourrait être un aubergiste. À l'échelle d'une région, il pourrait s'agir d'un héros célèbre ou d'un dirigeant.

4 On continue avec les autres joueurs autour de la table, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur suivant lance le dé, place le Symbole obtenu où il le souhaite et écrit sous nom en-dessous. Il relie alors d'une flèche ce Symbole à un autre Symbole de son choix. Il note le long de la flèche la nature de la Relation entre les deux éléments.

5 Si, lors de son tour, un joueur n'a pas d'idée avec le Symbole qu'il a obtenu sur son dé, il peut décider de ne pas l'ajouter et de créer une nouvelle Relation entre deux Symboles déjà existants.

6 Quand la feuille du Lieu commence à manquer de place ou que les joueurs jugent qu'il y a assez d'éléments, ils peuvent **Zoomer sur un Lieu**. Ils choisissent ensemble quel Lieu sera détaillé et placent à côté de son Symbole une spirale (représentant le Zoom). Ils utilisent alors une nouvelle feuille vierge sur laquelle ils notent le nom du Lieu qui sera détaillé.

Exemple 1 : Alors qu'ils remplissent la feuille des « Plaines de Tyrar », les joueurs placent une Spirale à côté du Lieu « Ville de Turian ». Ils zooment alors sur la ville, et écrivent en haut d'une nouvelle page « Ville de Turian » sur laquelle ils placeront de nouveaux Symboles.

Les joueurs peuvent aussi **Dézoomer depuis un Lieu**, ils doivent alors inventer collectivement quel est le nouveau Lieu parent. Ils utilisent une nouvelle feuille vierge pour ce nouveau Lieu, dans lequel ils placent automatiquement le Lieu depuis lequel ils viennent de dézoomer.

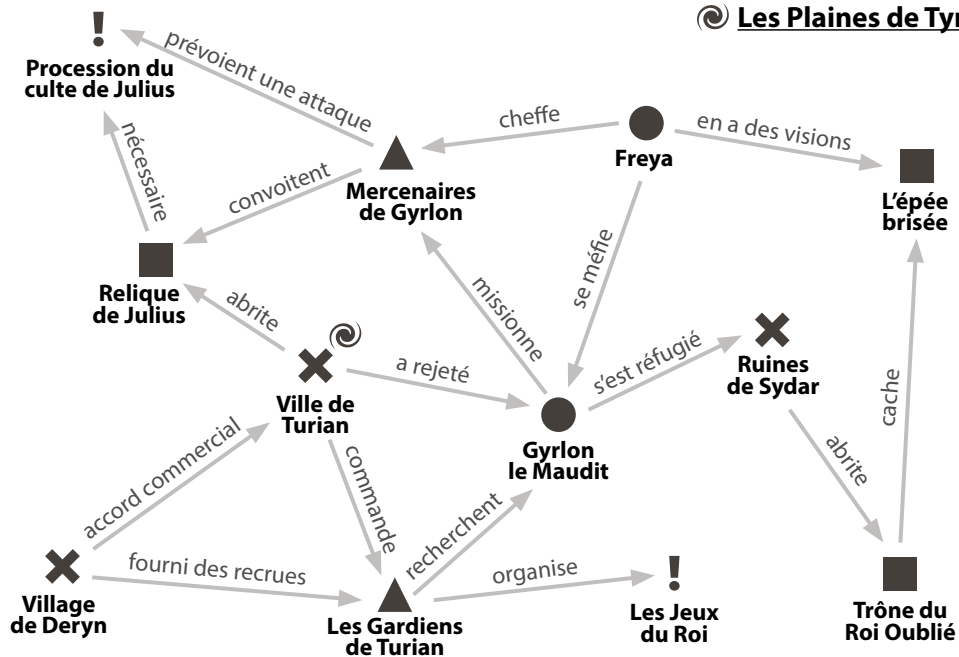
Exemple 2 : Alors qu'ils remplissent la feuille des « Plaines de Tyrar », les joueurs décident de dézoomer. Ils prennent une nouvelle feuille et nomment collectivement ce Lieu « Le Continent Oublié ». Sur cette nouvelle feuille, ils placent par défaut le Symbole de Lieu « Plaines de Tyrar » (à côté d'une spirale indiquant que l'on peut y zoomer) et peuvent maintenant y placer de nouveaux Symboles.

PRÉCISIONS

- Les flèches de Relation doivent toujours être rectilignes.
- Il n'est pas possible de croiser des flèches.
- Les Symboles doivent être suffisamment espacés les uns des autres pour pouvoir accueillir une Relation plus tard.
- Il est possible de répéter des éléments d'une feuille Lieu à une autre pour garder une cohérence globale ou ajouter du détail.

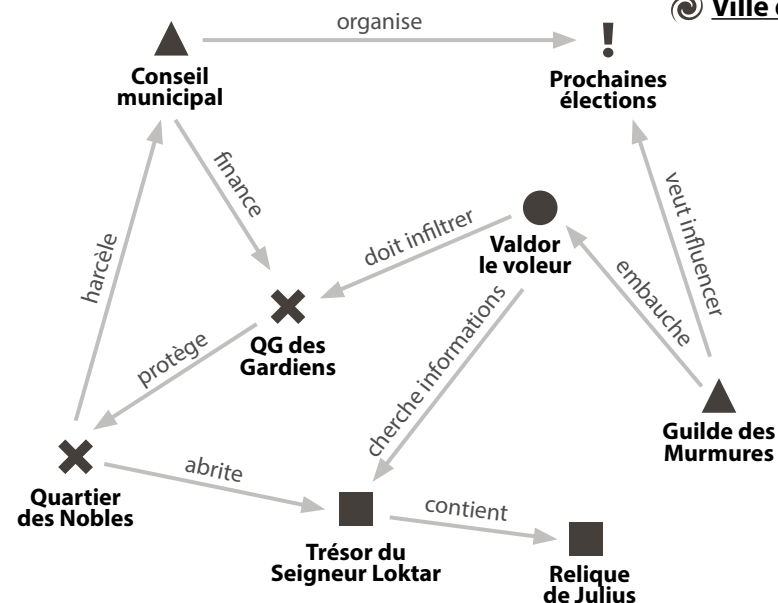
LIEU DE DÉPART : LES PLAINES DE TYRAR

Les plaines de Tyrar



ZOOM : VILLE DE TURIAN

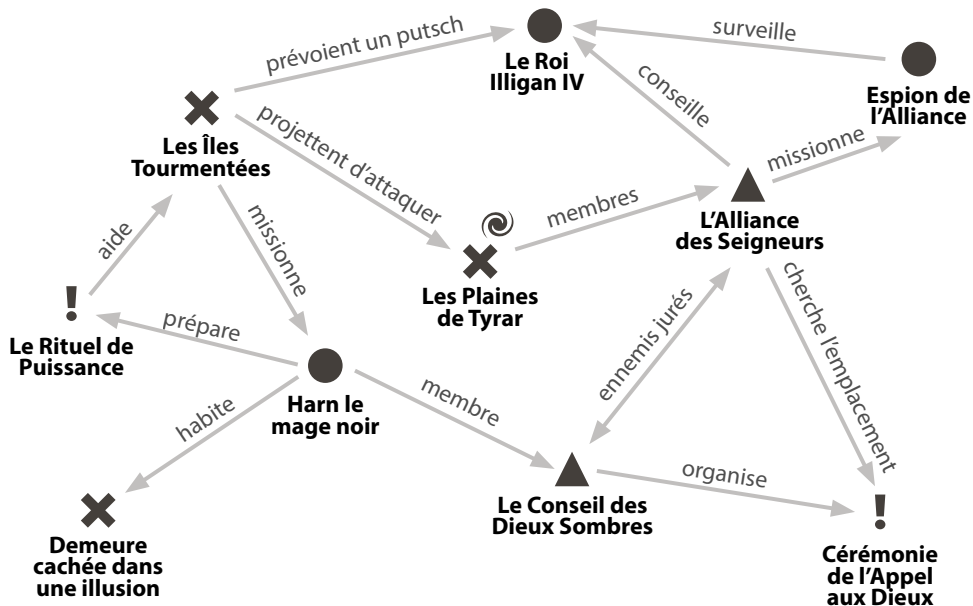
Ville de Turian



Vous pouvez répéter un élément d'un Lieu à un autre, comme ici avec la Relique de Julius !

DÉZOOM : LE CONTINENT OUBLIÉ

Le Continent Oublié



DERNIERS CONSEILS

- Mis à part la taille des feuilles de chaque Lieu, il n'y a aucune limite à la taille de vos univers. Vous pouvez Zoomer et Dézoomer à l'infini sur tous les Lieux que vous aurez inventés !
- Si cet outil a été pensé pour vous aider à créer des univers de toute pièce, rien ne vous empêche de créer du contenu pour un univers déjà existant. Vous pouvez par exemple partir d'un lieu peu connu d'un univers et inventer son contenu. La seule règle étant d'inventer des éléments en accord avec l'esprit de l'univers d'origine.
- Fractal permet de créer un univers sous forme de schéma heuristique. L'emplacement des Lieux et autres éléments qui le composent ne sont évidemment pas géographiquement corrects. On peut cependant supposer que des Lieux proches les uns des autres, et aux nombreuses relations, ont plus de probabilités d'être proches géographiquement. Vous pouvez en tenir compte si jamais vous souhaitez transcrire vos univers sous la forme d'une véritable carte géographique.

Un jeu-outil de Quentin Saint-Georges

Testé sans peur par l'Arcadius Roleplaying Club :
Jérôme Brulin, Jeremy Judas, Jérémie Prugneaux,
Samuel Prugneaux & Guillaume Verhille

UN RÔLISTE
EN PEIGNOIR



unrolisteenpeignoir.com