

# Fracture

Par Doublure Stylo

## Avant-propos

Pour diverses raisons, je fais le choix d'utiliser le féminin générique dans cette notice.

## Présentation

Fracture est la contraction de Fractal et d'écriture. Il a été créé dans le cadre de la [FRACTAL jam](#) "un défi créatif consacré à [FRACTAL](#), le jeu-outil de création d'univers"

Ce jeu a pour but d'aider à la création d'intrigues et permet de poser les bases d'une histoire. Il n'est pas réservé aux autrices et écrivaines en herbe. Il peut se révéler pour chacune un outil ludique pour favoriser la pratique et forcer l'inspiration. Le jeu donne quelques éléments essentiels à la création d'histoires et s'il semble didactique, il peut tout à fait être joué de façon ludique et décalée.

## Matériel

Un dé 6

Une ou des feuilles

Un ou des crayons

## Le lancer de dé

### ❖ 1 **personnage**

La joueuse dont c'est le tour crée un personnage et lui attribue un nom, quelques traits de caractère et caractéristiques physiques (seulement si elles ont une importance pour l'histoire).

### ❖ 2 **désir**

Un désir quelconque, une aspiration, qu'on attribue à un personnage (argent, amour, célébrité, la vie éternelle, une barquette de fraises...). Il devra entrer en conflit avec ce dont iel a besoin et/ou avec le désir d'un autre personnage.

### ❖ 3 **besoin**

Ce dont le personnage a réellement besoin (s'accepter, prendre confiance, une barquette de framboises...). Il devra entrer en conflit avec ce qu'iel désire et/ou avec le besoin d'un autre personnage.

### ❖ 4 **relation**

La relation qui unit deux personnages (amour, adelphité, rivalité, doubles maléfiques, *alter ego alter dimensionnel*...)

## ❖ 5 obstacle

Ce qui va se mettre en travers de la route du personnage de votre choix. Il peut être matériel, émotionnel, psychologique... (une maladie, un accident, un tronc d'arbre, une humiliation, une météorite, un super méchant, une grossesse, un licenciement, une rivale...).

## ❖ 6 enjeu

Ce que le personnage a à perdre ou à gagner (argent, enfant, virginité, la survie de l'humanité, son slip...). Des enjeux élevés suscitent plus de tension et d'empathie pour le personnage. Des enjeux faibles entraînent généralement une implication modérée de la lectrice/spectatrice/joueuse.

Le décalage peut toutefois susciter l'humour et/ou rendre les personnages originaux et attachants : un personnage qui se donne à fond pour un objectif dérisoire, ou un personnage super détaché qui tient la survie de l'humanité entre ses mains (*One Punch Man*).

## Règles/déroulement

Fracture se joue aussi bien *solo* qu'en collaboration, la pratique à plusieurs amenant une touche d'imprévisibilité qui oblige à s'adapter (ce qui peut être ressenti comme un avantage ou un inconvénient).

À tour de rôle, les joueuses lancent le dé et dessinent/schématisent (le degré de détail, d'application et d'implication dans la partie graphique est laissé à la libre appréciation de chacune) sur la feuille l'élément indiqué par le dé en le reliant à un autre (sauf le premier, évidemment).

Les liens/flèches peuvent se croiser, mais attention à ne pas complexifier inutilement l'intrigue, au risque de perdre en cohérence.

Si aucune idée ne lui vient, la joueuse peut, avec l'accord des autres joueuses, étoffer/modifier un élément déjà existant.

Avant son jet de dé, la joueuse dont c'est le tour peut, avec l'accord des autres joueuses, revenir sur un élément et le modifier ou le développer, dans la mesure où elle tient compte de ce qui a été créé entre temps (on ne peut pas fermer une porte déjà close).

Dans le cadre d'une partie *solo*, la joueuse peut faire subir ce qu'elle veut à n'importe quel personnage, mais dans le cas d'une partie à deux ou plus, les règles d'or du JdR s'appliquent :

- On n'intervient pas sur les personnages des autres sans leur consentement
- On tient compte de ce qui a été dit par les autres joueuses

Si une joueuse s'oppose à la proposition de la joueuse dont c'est le tour, celle-ci modifie sa proposition jusqu'à ce que les autres joueuses acceptent de la valider. Les joueuses s'engagent à ne pas abuser de leur droit de *veto*.

Si la joueuse ne peut relier sa flèche à aucun élément (un désir alors qu'il n'y a pas de personnage), la joueuse place quand même l'élément indiqué par le dé sur la feuille. Il sera relié dès que l'apport des nouveaux éléments le permettra.

Quand l'intrigue en place semble satisfaisante aux joueuses, celles-ci peuvent choisir un ou des éléments pour en créer un *spin-off* (suite, prequel, *zoom* sur un des personnages, développement d'un événement en particulier...)

On peut choisir d'utiliser des personnages et/ou éléments d'intrigues déjà existants et ainsi créer une nouvelle histoire (Albator est le frère d'Emma Bovary, qui a quitté l'île du Dr Moreau pour devenir chanteuse de cabaret. Mais les conséquences des expériences du Dr Moreau commencent à se faire sentir. De la toile d'araignée jaillit des paumes d'Emma. Celle-ci décide de devenir une justicière de l'ombre le jour où son amie Cersei Lannister est retrouvée assassinée par Caliméro).