Fiche de création d’univers

Remplissez les sept champs ★ avant le premier jet ; les autres quand une scène le demande. Le texte en italique gris est un exemple inventé (Port-Brume). Écrivez par-dessus ou gardez-le. Libre d’utilisation. Source : litmemo.com/fr/templates/worldbuilding-sheet

1. Fiche d’univers : 26 champs

Champ	Exemple : Port-Brume	Votre univers
Géographie et nature		
★ Taille de la scène	*Un royaume côtier, trois villes, cinq jours à cheval d’un bout à l’autre.*	
Climat et saisons	*Humide et froid. Une saison des brumes de quarante jours chaque automne, un été sec et court, des tempêtes entre les deux.*	
★ Relief et trajets	*Côte de falaises, un seul fleuve vers l’intérieur. Par la route, cinq jours entre le port et la capitale ; par bateau, deux, quand la brume le permet.*	
Ressources	*Poisson, sel, huile de baleine. Presque pas de bois : chaque navire est acheté au sud.*	
Histoire		
Événement fondateur	*L’Allumage du Premier Phare, an 0 : les capitaines pirates acceptent de guider les navires au lieu de les faire sombrer.*	
★ Le dernier bouleversement	*La Purge, il y a douze ans : la couronne brise les vieilles maisons des falaises, dont la maison Kerval.*	
L’histoire qu’on ne raconte pas	*Les premiers gardiens du phare ont continué à faire sombrer des navires pendant soixante ans. La charte fondatrice de la guilde est un faux.*	
Politique et pouvoir		
★ Forme du pouvoir	*Une couronne dans la capitale. Dans les ports, la Guilde des Gardiens du Phare régit tout ce qui touche à la mer.*	
Lois et châtiments	*Allumer une flamme nue dans la brume : la marque au fer. Cacher une maison proscrite : la mort. La contrebande : une amende perçue par la guilde.*	
Armée et maintien de l’ordre	*Une garde de ville aux ordres de la couronne. Sur les quais, les coursiers de la guilde portent la lame par coutume, pas par droit.*	
Les puissants et l’opposition	*Le capitaine Renaud tient la garde pour la couronne. Les maîtres de la guilde le tolèrent. Les survivants des maisons proscrites, non.*	
Société et vie quotidienne		
Rangs et classes	*Familles de la couronne, membres de la guilde, gens des quais, proscrits. Un insigne de la guilde fait monter d’un rang ; rien ne fait sortir du dernier.*	
Famille et mariage	*Les maisons reviennent à l’aîné des enfants, fils ou fille. Le rang dans la guilde ne s’hérite jamais.*	
Se nourrir, se vêtir, se loger	*Poisson salé et orge. Laine huilée. Maisons de pierre creusées dans la falaise, une pièce par famille, escaliers communs.*	
Instruction et lecture	*Les membres de la guilde savent lire ; la plupart des familles des quais, non. L’école de la guilde prend un enfant par famille.*	

Champ	Exemple : Port-Brume	Votre univers
Économie et technologie		
★ Monnaie et prix du pain	*Marcs d'argent et sous de cuivre. Un pain d'orge coûte deux sous ; un coursier gagne trente sous par jour.*	
Activités et commerce	*Sel et huile de baleine à l'export, bois et grain à l'import. Tout passe par le port de la guilde.*	
★ Niveau technologique	*Voiliers, lampes à huile, caractères mobiles dans la seule capitale. Pas de poudre.*	
Magie et pouvoirs		
★ Ce qu'elle permet	*La vue d'écho : quelques personnes savent cartographier un espace à son écho, jusqu'à la taille d'une grande salle. Rien d'autre ne compte comme magie ici.*	
Coût et limites	*Des migraines qui empirent avec l'usage ; les anciens sont à moitié sourds. Inutile par vent ou par pluie.*	
Qui la possède et comment la société la traite	*Innée, environ une naissance sur dix mille, surtout dans les vieilles maisons des falaises. La guilde les engage en silence ; la couronne tient une liste.*	
Religion et croyances		
Ce que l'on vénère et ce que cela exige	*Le Veilleur, saint du premier phare. La foi demande deux choses : garder une lampe allumée la nuit, et ne jamais laisser un navire sombrer sans lui porter secours.*	
Distance entre religion et pouvoir	*La guilde est l'Église. La couronne la tolère parce que les navires continuent d'arriver.*	
Langue et noms		
Langues et langue commune	*Une langue de la côte ; les marchands du sud parlent la leur. Les coursiers de la guilde en savent assez des deux pour marchander.*	
Règles des noms de personnes	*Les vieilles familles portent la particule et le nom de leur maison (Maëlle de Kerval). Les autres ont un seul nom suivi de leur métier (Renaud le Capitaine).*	
La sonorité des noms de lieux	*Des noms simples et descriptifs : Port-Brume, Salinière, l'Escalier des Lampes.*	

2. Tableau de fiches : une ligne par lieu, groupe, peuple ou objet

Nom	Type	Description	Histoire	Règles	Liens
Port-Brume	*Lieu (ville portuaire)*	*Un port taillé dans les falaises, noyé dans la brume presque tout l'automne. Les navires entrent en suivant le phare, pas à vue*	*Fondé par des capitaines pirates il y a environ trois cents ans ; pris par la couronne pour en faire une place forte frontalière*	*Les portes ferment à la nuit tombée. Aucune flamme nue dans la brume (le feu attire les bêtes de brume)*	*Ville natale de Maëlle de Kerval ; siège de la Guilde des Gardiens du Phare ; terrain de chasse des bêtes de brume*

3. Champs complémentaires par genre

Champ	Exemple : Port-Brume	Votre univers
Fantasy		
Peuples et espèces	*Seulement des humains. Les marchands du sud sont une autre nation, pas une autre espèce.*	
Créatures et monstres	*Bêtes de brume : jamais vues en entier, elles emportent le bétail laissé dehors dans la brume. Le feu les attire, d'où la loi sur la brume.*	
Calendrier et mesure du temps	*Années comptées depuis le Premier Phare ; on est en l'an de la Lampe 312. Les quarante jours de brume ont des numéros, pas des noms.*	
Dieux : agissent-ils ?	*Le Veilleur n'a jamais exaucé une prière. C'est bien le propos, dit la guilde.*	
Histoire de la magie	*La vue d'écho était un secret des maisons des falaises jusqu'à la Purge. La liste de la couronne date de cette année-là.*	
La carte en jours de trajet	*Du port à la capitale : cinq jours par la route. Du port à Salinière : deux jours par bateau, aucun en saison des brumes.*	
Science-fiction		
Temps de trajet entre mondes ou stations		
Délai de communication		
Ce qui est automatisé, et qui y a perdu son emploi		
Qui possède l'air, l'eau ou l'énergie		
Technologies interdites, et pourquoi		
Historique ou contemporain		
Ce que vous avez changé par rapport à la réalité		
Événements réels en arrière-plan		
Mots et objets qui n'existent pas encore		
Vos sources pour les prix, les lois et les trajets		

4. Fiche du système de magie

Écrivez le coût et les limites avant le merveilleux, puis notez le chapitre où l'histoire met chacune à l'épreuve.

Champ	Exemple : la vue d'écho	Votre magie
Ce qu'elle permet	*Cartographier un espace à son écho.*	
Plafond (le maximum possible)	*Une grande salle.*	
Coût	*Migraines ; surdité avec l'âge.*	
Ne peut jamais	*Fonctionner par vent ou pluie ; percer la pierre épaisse.*	
Qui la possède	*Innée, environ 1 naissance sur 10 000.*	
Comment la société la traite	*Engagés par la guilde, fichés par la couronne.*	
Où l'histoire teste chaque limite	*Chap. 1 plafond ; chap. 11 pluie ; chap. 24 coût.*	

5. Questions de worldbuilding par thème

Quand un champ reste vide, répondez plutôt à l'une de ces questions.

Géographie et nature

- Que voit une voyageuse dans la première heure après son arrivée ?
- Quelle route tout le monde emprunte-t-il, et qu'arrive-t-il à qui prend l'autre ?
- En quelle saison commence le premier chapitre, et que rendra impossible la saison suivante ?
- Qu'est-ce qui vient à manquer en premier les mauvaises années ?
- Quel est le seul endroit où personne ne va, et pourquoi ?

Histoire

- Que s'est-il passé il y a une vie d'homme, dont les anciens se disputent encore ?
- Qui a écrit l'histoire officielle, et qu'y a-t-il gagné ?
- Quelle fête, quel monument ou quel juron vient de la dernière guerre ?
- Que dirait votre antagoniste de ce qui s'est vraiment passé ?
- Que croit tout le monde sur la fondation qui est faux ?

Politique et pouvoir

- Qui peut faire arrêter quelqu'un, et qui peut le faire libérer ?
- Qu'est-ce qui est légal ici alors que le lectorat s'attendrait à le voir interdit, ou l'inverse ?
- Qui veut voir tomber le pouvoir en place, et qu'est-ce qui l'en empêche aujourd'hui ?
- Combien de temps met un ordre venu d'en haut pour atteindre le coin d'une rue ?
- Qui lève l'impôt, et qu'arrive-t-il à qui ne peut pas payer ?

Société et vie quotidienne

- Que mange une famille de travailleurs un soir ordinaire ?
- Qu'est-ce qui ferait chasser votre protagoniste d'une maison respectable ?
- Qui peut épouser qui, et qui enfreint quand même cette règle ?
- À quel âge est-on traité en adulte ?
- Comment deux inconnus se saluent-ils, et qu'est-ce qui passe pour une insulte ?

Économie et technologie

- Que peut-on acheter avec le salaire d'une journée ?
- Qu'est-ce qui passe en contrebande, et qui ferme les yeux ?
- Quel objet chaque foyer possède-t-il en un exemplaire, et lequel seuls les riches possèdent-ils ?
- Comment circulent les nouvelles, et à quelle vitesse ?
- Qu'est-ce qui casse souvent, et qui le répare ?

Magie et pouvoirs

- Que peut faire au mieux une personne qui pratique la magie, dans son meilleur jour ?
- Que coûte-t-elle, et qui paie quand celle qui l'utilise ne le peut pas ?
- Que la magie ne pourra-t-elle jamais faire, quelle que soit la personne qui essaie ?
- Comment l'apprend-on, et qui contrôle cet enseignement ?
- Que ferait une personne ordinaire en la voyant utilisée en pleine rue ?

Religion et croyances

- Que fait-on à une naissance, à un mariage et à une mort ?
- Sur quoi jure-t-on ?
- Qui détient le vrai pouvoir dans la foi, et qui n'en a que l'apparence ?
- Quelle règle la plupart des croyants enfreignent-ils discrètement ?
- Qu'arrive-t-il à ceux qui ne croient pas ?

Langue et noms

- Comment les habitants appellent-ils leur ville, et comment l'appellent les étrangers ?
- Que révèle un nom de la famille ou de la classe de quelqu'un ?
- Quels mots de votre protagoniste le lectorat ne connaîtra pas, et comment les apprendra-t-il ?
- Existe-t-il une langue que seuls certains parlent, et qui s'en sert pour garder des secrets ?
- Comment s'adresse-t-on à quelqu'un de plus haut ou de plus bas placé ?

Libre d'utilisation pour vos propres écrits. Source : litmemo.com/fr/templates/worldbuilding-sheet