

A Different Belonging

Intention

Ceci est un méta-système (un système pour créer différents jeux, avec différents univers, rôles, ambiances, etc) inspiré de *Belonging Outside Belonging*, par Avery Alder.

Écris un Jeu

Choisis un genre établi, un thème inédit, une fiction favorite, un univers connu ou inventé.

Liste au brouillon quelques rôles emblématiques attendus : des personnages avec des rôles uniques, mais aussi des communautés, des menaces, des thèmes, des responsabilités narratives, qui fonctionnent bien après « La », « Le » ou « Les ». Rajoute un ou deux rôles inattendus.

Liste les conséquences que tu veux voir les personnages subir : des blessures, des émotions, des réactions, qui fonctionnent bien après « lorsque tu ».

Distribue des dynamiques variées entre ces rôles, et imagine leurs relations, et les évolutions possibles de ces relations.

Écris ces rôles.

Écris des propositions d'arcs narratifs inspirées des suivantes, ou copie-les et laisse les joueuses décider ensemble de leur début de jeu, de sa nature exacte, de ses enjeux.

Le jeu commence par...

- La disparition d'un élément précieux pour les protagonistes ;
- L'apparition d'une menace pour les protagonistes et/ou des éléments qui leur sont précieux ;
- La nécessité de trouver, d'obtenir ou de découvrir quelque chose ;
- La nécessité d'accomplir et/ou de changer quelque chose.

Le jeu se termine lorsque la menace est vaincue, l'élément est retrouvé, obtenu, accompli...

Écris un Rôle

Donne-lui un nom emblématique, précédé par « La », « Le » ou « Les ».

Donne-lui une direction, un arc, une dynamique, une fonction, une place.

Accumule des adjectifs évocateurs et des détails d'univers que tes joueuses pourront sélectionner et compléter : des propositions d'aspects, de personnalité, d'impression dégagée, de relations passées, de lieux, d'objets, de souvenirs, d'anecdotes. Envisage de les répartir en catégories ou laisse-les libres.

Pour un rôle de personnage, écris comment ce rôle se comporte selon les conséquences préétablies, en commençant par « lorsque tu ». Une conséquence peut avoir d'autres conséquences, sur le rôle lui-même ou sur d'autres. Une conséquence peut s'améliorer ou s'aggraver elle-même chaque fois qu'elle est déclenchée. Elle peut perdre en efficacité ou en conséquences négatives chaque fois qu'elle est déclenchée. Elle peut proposer le choix entre

un événement négatif ou un événement très négatif qui se réécrit en conséquence positive. Donne à chaque personnage des réactions diverses : un apprentissage ou un épuisement progressif, une réaction mature et immuable, ou immature capable de changer, une faiblesse, une vulnérabilité, un choix difficile.

Plie une feuille trois ou quatre fois, coupe les bords, puis écris sur chaque carte une action et ses conséquences.

Pour un rôle de personnage :

- écris une action puissante et emblématique ;
- écris une action étrange et ouverte ;
- écris une action grave et conséquente ;
- écris une action pour gérer une situation spécifique ;
- écris une action inconséquente et emblématique ;
- écris une action désastreuse aux conséquences ouvertes ;
- écris une action qui donne un choix aux autres rôles ;
- écris une action intime.

Pour un rôle de responsabilité narrative :

- écris des actions qui inventent un élément et l'emploient aussitôt :
 - un personnage ;
 - un lieu ;
 - une ressource ;
 - une menace ;
 - un détail ;
- écris des actions qui emploient des éléments déjà inventés pour :
 - nuire ;
 - aider ;
 - questionner ;
 - imposer un choix difficile ;
 - impressionner.

Joues un Rôle

Choisis un ou plusieurs rôles.

Pour chaque, choisis ses adjectifs et ses détails, rajoutes-en un ou deux.

Lis les actions, abandonnes-en une ou deux qui te déplaisent, écris-en une ou deux que tu aimerais jouer, écris et distribues-en une ou deux que tu aimerais voir d'autres jouer.

Garde tes actions/cartes en main durant la partie, regarde-les quand tu ne sais pas quoi faire. Ignore-les lorsque tu sais exactement quoi faire.

Lorsque tu joues une action/carte, lis-la à voix haute et pose-la ; tu ne pourras plus la jouer durant cette séance.

Déclenche tes réactions même en dehors d'une action si elles te semblent appropriées.

Lorsqu'une conséquence est déclenchée mais ne peut pas être jouée immédiatement (parce qu'il y a plusieurs conséquences ou qu'une scène est déjà en cours), pose un jeton sur cette conséquence pour t'en souvenir, et joue-la dès que possible.

Notes

Pour une répartition traditionnelle des rôles, il est possible de donner toutes les responsabilités narratives à un·e joueuse, puis de distribuer un personnage par autre joueuse. Pour une répartition des rôles plus proche de *Belonging Outside Belonging*, il est possible de distribuer à chaque joueuse à la fois un personnage et un rôle narratif (contrairement à *Belonging Outside Belonging*, ces responsabilités ne devraient pas changer de joueuse en cours de séance).