

LE LUSTRE DES LIBELLULES

PRÉPARÉ PAR JASON PITRE

Illustrations par Jason Pitre et Levi Kornelsen

Révisé par Julie Chiasson et Eve Corbin

Transféré dans le domaine public le 21 de juin 2015

Disponible à www.genesisoflegend.com

GAME CHEF 2015 - UN PUBLIC DIFFÉRENT

- Libellule
- Rêve
- Quiétude
- Abandon

LE PRÉAVIS

Avant-tout, veuillez m'excuser de mon français pitoyable. Je suis un anglophone avec une compétence minimale en français, mais un désir de l'améliorer par l'écriture d'un jeu. Le fait de créer un jeu dans ma langue seconde, plus spécifiquement un jeu attrayant pour les familles, constitue mon utilisation du thème de Game Chef 2015 : un public différent.

INTRODUCTION

*Une libellule flotte dans l'air parmi les quenouilles,
ses ailes bourdonnant doucement.*

*Deux formes scintillantes dansent ensemble,
juste au-dessus de la surface du ruisseau.*

*Elle vole, forte et féroce, pour attirer la carouge à
épaulettes loin de sa famille.*

Libellules est un jeu optimiste et plein d'espoir. Au cours de chaque session du jeu, chaque joueur joue le rôle d'une libellule. Chacune des libellules bénéficie d'un talent particulier pour aider ses copines et pour pourvoir à ses besoins. Chaque libellule est motivée par son Rêve, la Quiétude et le désir d'abandonner ses Faiblesses. Elle utilise ces trois motivations pour échapper aux dangers et pour résoudre des conflits avec les autres libellules.

Au cours du jeu, elle va satisfaire ses motivations par l'utilisation de ces Rêves, sa Quiétude ou ses Faiblesses. Le joueur établira une partie de la personnalité d'une nymphe de la prochaine génération. Éventuellement, les vieilles libellules sont remplacées par les jeunes nymphes et le jeu continu.

Dans « Le lustre des libellules », on essaie de créer une expérience bucolique, qui célèbre la beauté naturelle et la valeur des milieux humides. On prend soin de partager et d'explorer l'innocence des jeunes libellules pour créer des histoires familiales. De plus, on peut utiliser le jeu comme une occasion de faire un commentaire social et métaphorique, afin d'ajouter de la profondeur pour les joueurs adultes. Les deux grandes inspirations ludiques sont *The Warren* de Marshall Miller et *Golden Sky Stories* de Ryo Kamiya.



UN JEU FAMILIAL

Ce jeu est écrit dans le but d'encourager la participation intergénérationnelle, pour permettre aux parents de jouer avec leurs enfants. Les jeunes joueurs peuvent contribuer de façon créative et positive, et on offre les options « Damoiselles » dans ce but. Encouragez les jeunes à prendre des décisions, prendre des risques, et partager leurs idées!

Pour les adultes, on trouve beaucoup plus de complexité au second degré. Chaque jeu utilise un système social comme modèle pour la communauté des libellules. On peut rendre le jeu plus profond en y ajoutent des problèmes sociaux, culturels ou philosophiques. Si on veut changer le style de jeu, les règles peuvent accommoder tout la comédie que la tragédie.



LA STRUCTURE

À chaque session, un des participants prend le rôle position de Meneur de Jeu (MJ) et les autres jouent le rôle des libellules. Les libellules défendent leurs communautés contre les dangers externes et internes. Elles Rêvent, embrassent leur Quiétude et surmontent les Faiblesses. Elles font une différence et inspirent les générations futures.

Ce jeu a pour objet les vies passionnantes, fières et courtes des libellules. Chaque personnage insectoïde vient d'une communauté, d'une famille de libellules qui se soutiennent l'une l'autre. Le genre de communauté peut changer, mais son influence sociale est toujours là. Peut-être que les grandes libellules sont méchantes envers les petites demoiselles. Peut-être que les libellules avec des carapaces différentes reçoivent moins de respect ou d'aide. Peut-être que les libellules fortes gardent des territoires énormes et excluent les moins chanceuses.

Hors les problèmes sociaux, le marais présente d'autres défis. La chanson des oiseaux et le croassement des grenouilles sont des terreurs primales. Un vent fort, la pluie froide et la sécheresse sont des dangers un peu moins évidents, mais tout aussi sérieux. Il y a l'occasion des invasions de géants, les énormes et affreux humains. C'est seulement grâce au courage des libellules héroïques que ces dangers peuvent être évités.

C'est le MJ qui décide quelles des libellules vont recevoir notre attention. Dans son rôle de modérateur, il règle les problèmes et s'assure que toutes les libellules ont l'occasion de contribuer. Elle pose des questions aux libellules, dans le but d'apprendre plus à propos des personnages et leur monde. Quand la vie d'une libellule devient ennuyeuse ou qu'elle abandonne ses copines, le MJ introduit les menaces du marais ou de la communauté.

NOTRE MONDE

Les personnages sont toujours un produit de leurs environnements physiques et sociaux. Il y a quatre mondes différents qui sont disponibles pour votre famille de Libellules. Choisissez une de ces quatre options, ou vous pouvez en créer une vous-même si vous avez une idée intéressante.

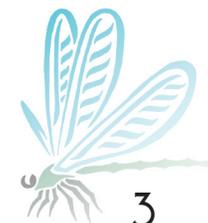
LA RUISSEAU DE L'ÉCOLE

Il y a un beau ruisseau qui coule en arrière de l'école élémentaire. Le jour, les étudiantes humaines y viennent pour examiner les secrets de l'eau et de la boue. Le soir, l'enseignement vous est donné par les trois vénérables libellules qui prennent soin de vous. Elles sont strictes et sages, essayant de vous montrer comment devenir des adultes ordinaires et efficaces. C'est la raison pour laquelle vous étudiez en secret avec Madame Legris, la veille chouette du ruisseau. Elle est beaucoup plus amusante!



LA VILLAGE CÔTIER

Il y a un petit village isolé, construit de brindilles et de ragots, de bois de mer et bavardage. Les libellules s'occupent des petits drames quotidiens qui font partie des petites communautés. Les petites décisions peuvent produire un drame épouvantable. Celles qui ont du prestige ne sont pas limitées par les règles. Dans ce village, on se souvient de chaque mauvaise décision et indiscretion. C'est un petit village avec des grands problèmes.



LE MARÉCAGE DIPLOMATIQUE

Vous êtes la délégation diplomatique de votre communauté, négociant avec la colonie qui habite dans ce beau marécage. C'est vrai que leur culture est étrange, et elle blasphème avec ses traditions religieuses, mais votre peuple est désespéré. Ce marécage serait votre nouveau territoire et vous protégerait contre les humains.

LA PRISON DE RIZ

Il y a toujours un besoin pour les gens de travailler dans les rizières. Vous serez ici jusqu'à la fin de vos jours parce que votre travail est essentiel pour le succès agricole. C'est vous, les libellules, qui mangez les insectes nuisibles qui posent un danger à la récolte de riz. C'est vous qui travaillez chaque jour sous le soleil brûlant, pour éviter l'abus des guêpes qui vous gardent prisonnières. Si vous êtes chanceuses, vous aurez une chance d'échapper à cette prison de l'esprit.



NOS LIBELLULES

Maintenant que vous connaissez le monde dans lequel vous habitez, vous devez créer les libellules dans les prochaines étapes. Vous pouvez imprimer et découper les cartes à la fin de ce document, ou écrire cette information sur une fiche de référence. Chaque carte ressemble à cela.

NOM	
TALENT	
RÊVE	
QUIÉTUDE	
FAIBLESSE	

Chacune des libellules a un nom, un talent spécial (Chasseur, Ami Aviaire, Plongeur, etc.) et trois motivations. La première motivation est le Rêve, ce que ta libellule veut accomplir. La deuxième motivation est la Quiétude, les activités qui donnent à la libellule du plaisir durant les beaux jours d'été. La troisième motivation est la Faiblesse, un problème personnel ou social.



CHOISIR UN NOM

La couleur est d'une grande influence dans la société des libellules, donc les noms le plus communs viennent de cette origine. Choisissez un de ces noms :

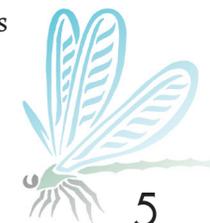
Abricot	Bronze	Juliet
Absinthe	Brun	Laud
Acajou	Caca d'oie	Lavande
Albâtre	Café	Lilas
Alezan	Capucine	Lucia
Aline	Caramel	Magenta
Amande	Carotte	Marian
Amarante	Cassis	Marine
Ambre	Celia	Mauve
Amelix	Cerise	Menthe
Améthyste	Chard	Noisette
Aquilain	Châtain	Oline
Ardoise	Cramoisi	Or
Argent	Deline	Orange
Argile	Dellet	Pistache
Asperge	Denim	Pomen
Aubergine	Écarlate	Pourpre
Auburn	Élisse	Prune
Aurore	Émeraude	Puce
Avocat	Émile	Rocha
Azur	Fauve	Rose
Bair	Foucia	Rouge
Basané	Gille	Roux
Beige	Gisson	Sigolain
Bistre	Glauque	Sophaye
Bitume	Gris	Turquoise
Blanc	Incarnat	Vermeil
Blond	Indigo	Vert
Bourgogne	Iseur	Violet
Briane	Jaune	Vivian



CHOISIR UN TALENT

Chacune des libellules a aussi un talent spécial, une compétence exclusive à votre libellule. Ces talents indiquent les exceptions aux règles et limitations normales des libellules. Il n'y aura jamais deux libellules de la même communauté avec le même talent. Téter de faire l'une de ces actions sans avoir le talent résulte eu une menace.

AMI AVIAIRE :	Les oiseaux la mangent dernier.
CHASSEUR :	Elle peut suivre et chasser des insectes et animaux plus grands, avec une grande habileté.
DÉMON DE VITESSE :	Elle peut voler plus rapidement que n'importe qui.
ENFANT DE L'ORAGE :	Elle peut voler dans les vents forts sans problème.
FEU FOLLET:	Elle peut attirer les humains, souvent les enfants; ils la poursuivent.
MÉDECIN DES SERPENTS :	Les serpents sont ses amis et aiment sa compagnie.
MENAÇANTE :	Elle est capable d'alarmer et de dissuader les humains.
MIROITEUSE :	Ses couleurs brillantes peuvent attirer l'attention quand elle le veut.
PLONGEUSE :	Elle est confortable dans l'eau, capable de plonger afin d'échapper aux oiseaux ou te cacher des autres libellules.
SORCIÈRES NOCTURNES:	Elle peut voler la nuit, quand les autres ont peur.



DÉCRIVE LE RÊVE

Chaque libellule a un Rêve qui représente son ambition et son espoir. Le Rêve est utilisé pour confronter les menaces d'une façon directe. Par exemple, une libellule utilise son Rêve si elle vole vers le visage d'un humain pour le dissuader d'approcher le marais.

Exemples de Rêves

- Enlever les oiseaux du marais (Damoiselle)
- Finir l'école! (Damoiselle)
- Convaincre un humain d'être un ami! (Damoiselle)
- Créer un nouveau village souverain
- Trouver le traître dans la communauté
- Convertir les autres à se joindre au culte de la grenouille

DÉCRIVE LA QUIÉTUDE

Chaque libellule a une Quiétude qui représente les rituels, passe-temps, et plaisirs simples dans sa vie. La Quiétude est utilisée pour affronter les menaces par la résistance. Par exemple, une libellule utilise sa Quiétude si elle esquive la claque d'un humain.

Exemples de Quiétudes

- Danser sur l'étang (Damoiselle)
- Plonger dans la rivière (Damoiselle)
- Chasser les petits insectes délicieux (Damoiselle)
- Jouer la musique des ailes
- Trouver un copain ou copine romantique
- Boire le vin des humains

DÉCRIVE LA FAIBLESSE

Chaque libellule a une Faiblesse qui représente sa peur et les problèmes qu'elle essaie d'abandonner. La Faiblesse est utilisée pour fuir ou s'échapper de la menace. Par exemple, une libellule utilise sa Faiblesse pour fuir de l'humain et se cacher dans un tronc d'arbre mort.

Exemples de Faiblesses

- Peur de feu (Damoiselle)
- Intimidation (Damoiselle)
- Naïveté (Damoiselle)
- Jalousie contre les papillons
- Maniaco-dépression
- Amour interdit



LES MENACES

Le jeu constitue des discussions internes avec la communauté, et à l'externe avec le monde du marais. Ces discussions peuvent inclure les paroles, une description des actions d'une libellule, ou décrire un élément environnemental.

Quand la vie d'une libellule devient ennuyeuse ou qu'elle abandonne ses copines, le MJ introduit les menaces du marais ou de la communauté. Les menaces du marais incluent tous les dangers du monde naturel : inondation, prédation, sécheresse, feu, l'intervention humaine ou même la maladie. Les menaces de la communauté sont beaucoup plus subtiles, incluant les problèmes sociaux, le déséquilibre du pouvoir/statut, l'intimidation et l'influence religieuse. Tous ces problèmes servent à encourager les libellules d'agir.

Si une libellule n'est pas contente avec le résultat, elle peut affronter cette menace. Si elle ne l'affronte pas, c'est possible que la vie de cette libellule soit raccourcie.

AFFRONTEMENT

Pour affronter une menace, le joueur marque une des boîtes associées à l'une des motivations. Pour les actions directes en but de changer quelque chose, marquer une boîte de Rêve. Pour résister ou maintenir quelque chose, marquer une boîte de Quiétude. Pour éviter ou fuir de quelque chose, marquer une boîte de Faiblesse. Décrire aux autres joueurs comment elle réussit!

Si deux personnes veulent affronter la menace de façon différente, il y a une règle optionnelle pour cette situation si les gens ont confiance en leur dextérité. Dans ce cas, les deux personnes prennent des stylos ou crayons et les tiennent environ un 30 cm au-dessus de la table. Les deux personnes

laissent tomber leurs objets simultanément, et essaie de le rattraper, avec la même main, le plus vite possible. La personne qui rattraper son objet le plus rapidement décrit le résultat qu'elle veut. L'autre personne n'est pas obligée de marquer une boîte dans ce cas. Quand les trois boîtes associées à une motivation sont marquées, la libellule est satisfaite avec cet élément de sa vie. Peut-être elle réussit ou échoue son Rêve? Elle est contente ou elle abandonne sa Quiétude. Elle surmonte sa Faiblesse, ou est vaincue. En tous cas, le joueur explique comment sa libellule a changé. À ce point, elle contribue à la personnalité d'une Nympe de la prochaine génération.

LES NYMPHES

Tout le monde vieillit pendant le jeu, y compris les petites nymphes, enfants des libellules. Quand une des motivations d'une libellule adulte est satisfaite, la nymphe établit une partie de la sienne. Spécifiquement, le joueur de la libellule avec la motivation satisfaite va créer le même genre de motivation (Rêve, Quiétude ou Faiblesse) pour une des nymphes en formation. Les détails de cette motivation sont souvent vraiment différents. Si la libellule surmonte sa peur des oiseaux (Faiblesse), c'est possible que la nymphe soit trop confortable et amicale avec les oiseaux (Faiblesse).

Quand cette nymphe a établi les trois motivations, elle devient un personnage disponible aux joueurs. Elle choisit un Nom et un Talent, devenant un personnage secondaire, ou un remplacement pour une libellule décédée.

Bonne jeu !





FAIBLESSE



QUIÉTUDE



RÊVE

NOM

TALENT



FAIBLESSE



QUIÉTUDE



RÊVE

NOM

TALENT

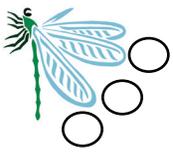
NOM

TALENT

RÊVE



QUIÉTUDE



FAIBLESSE



NOM

TALENT

RÊVE



QUIÉTUDE



FAIBLESSE

