

TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



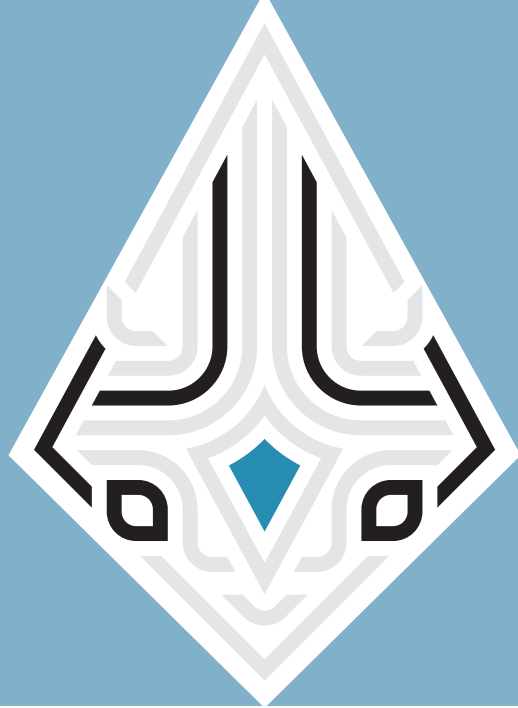
TANGLE FICTION



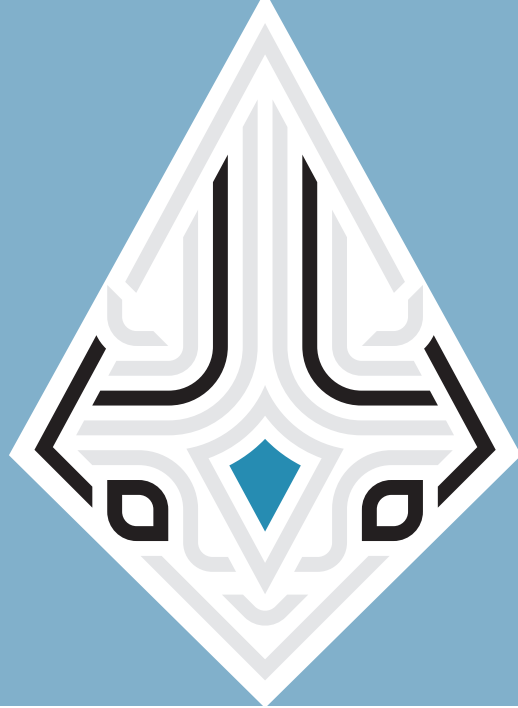
TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



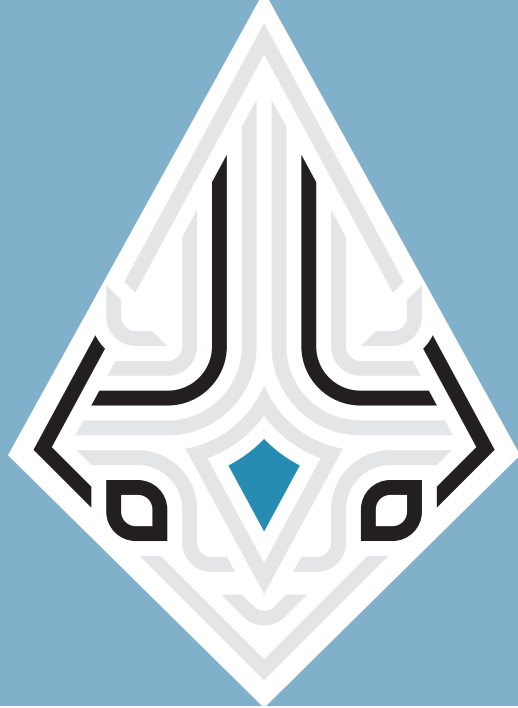
TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION





Chaque carte est lue à haute voix.
Chaque nouvelle carte est tirée
et lue par la personne assise
à la droite de la lectrice précédente
ou du lecteur précédent.

Lorsqu'une phrase est en gras,
c'est qu'une action doit être faite.

**Vous pouvez piocher
la carte suivante.**

1/20



Tous les éléments naturels
qui vous entourent
(animaux, végétaux, matériaux, etc.)
ont **un corps et un esprit**
différents des vôtres.

**Vous pouvez piocher
la carte suivante.**

2/20



Tous les éléments naturels,
dont les humains, entretiennent
entre eux des **liens de ressemblance**
physique ou spirituelle.

Ces ressemblances permettent
à des forces, positives ou négatives,
de circuler entre les éléments.

**Vous pouvez piocher
la carte suivante.**

3/20



Vos Mages savent repérer ces liens
(ex. : entre les astres
et les comportements)
et savent manipuler certaines
forces d'influence
(ex. : les pierres qui soignent,
les plantes qui empoisonnent).

**Vous pouvez piocher
la carte suivante.**

4/20



Votre communauté respecte
de nombreuses règles et obéit
à quatre commandements absolus.

**Piochez et lisez
les deux prochaines cartes.
Gardez-les visibles sur la table.**

**Vous pourrez ensuite piocher
la carte suivante.**

5/20



CARTE À GARDER

Commandement 1
Vos seuls partenaires sont les humains
du même rang que vous.

Commandement 2
Avec vos partenaires,
vous pratiquez l'échange réciproque
(donnant-donnant).

6/20



CARTE À GARDER

Commandement 3
Vous avez domestiqué certains animaux,
végétaux ou matériaux ainsi que des
humains que vous jugez inférieurs
(des serfs et des esclaves) :
vous devez les protéger.

Commandement 4
Vous consultez toujours vos Mages
afin de maîtriser les forces
qui vous entourent.

7/20



Un Mage, il y a longtemps,
a découvert un élément naturel
dont la force augmente le courage
de celui ou celle qui l'utilise.

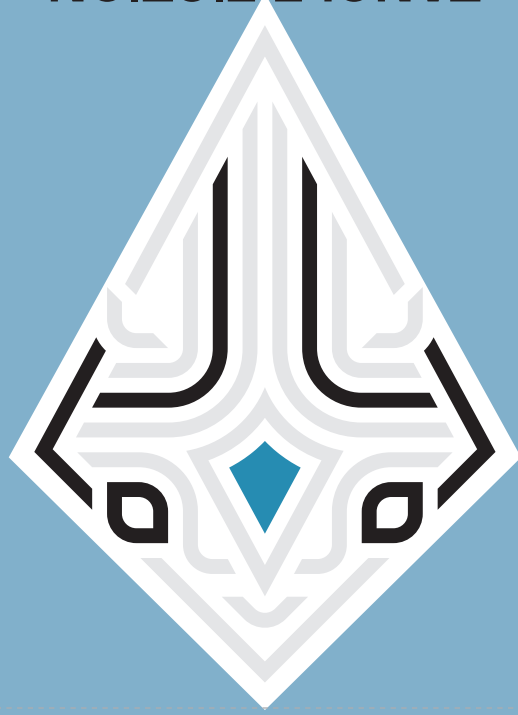
Quel est cet élément
(ex. : le nénuphar, le granit, le lièvre) ?

**Notez-le dans la case blanche
du tableau des éléments
sur la fiche.**

**Vous pouvez piocher
la carte suivante.**

8/20

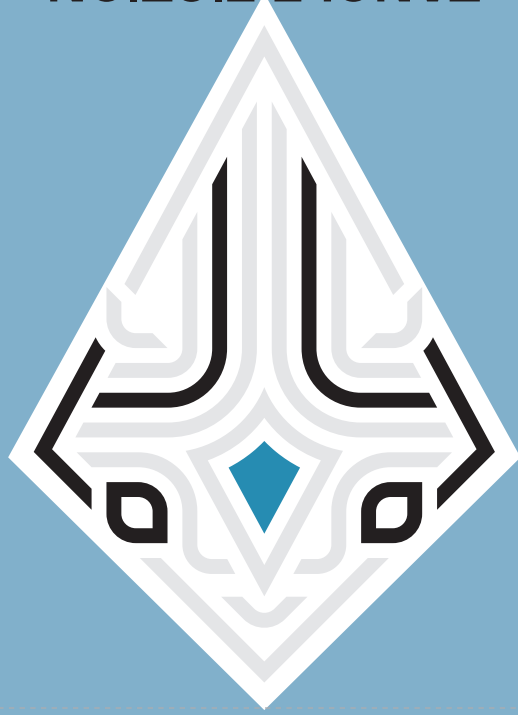
TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



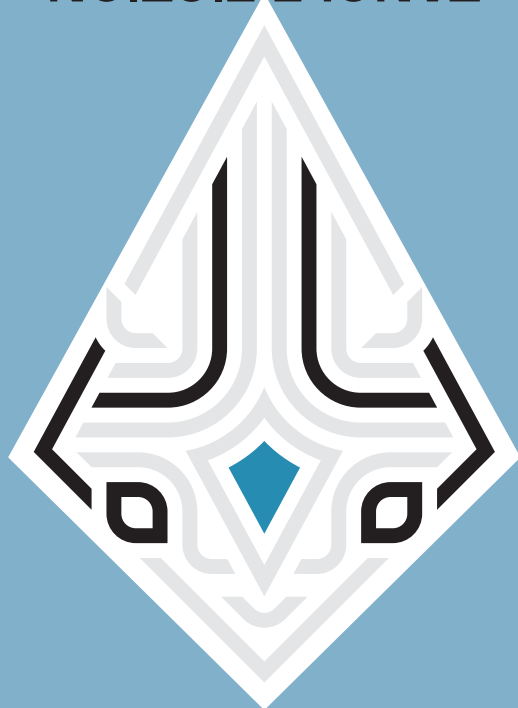
TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION





Quelle est l'histoire de ce Mage?
Comment a-t-il découvert
cet élément et sa force?

**Notez quelques mots-clés
dans la case
«Histoire de votre communauté».**

**Vous pouvez piocher
la carte suivante.**

9/20



Les autres éléments du tableau
seront identifiés par les autres
groupes. Concernant celui que votre
Mage a identifié, déterminez:

Comment l'utiliser
(ex. : manger, porter
sur soi, posséder);

Où le trouver en grande
quantité sur le continent
(lieu déjà créé ou non).

Informez-en l'arbitre.

**Vous pouvez piocher
la carte suivante.**

10/20



Comment s'appelle
votre communauté?
D'où vient ce nom?

**Notez ce nom dans la case
«Nom de votre communauté»
de la fiche.**

**Vous pouvez piocher
la carte suivante.**

11/20



CARTOGRAPHE

Dans cette communauté,
tu es le ou la Cartographe.

Tu seras responsable d'annoter
la carte du continent quand
la consigne sera donnée.
Si tu as un doute au moment
d'inscrire quelque chose,
parles-en à l'arbitre.

Garde cette carte près de toi.

**Vous pouvez piocher
la carte suivante.**

12/20



Maintenant que vous connaissez
bien votre communauté,
décidez à quel endroit
se situe votre domaine.

**Le ou la Cartographe
se lève pour inscrire un**



sur la carte du continent.

Ce signe marque l'emplacement
de votre domaine.

**Vous pouvez piocher
la carte suivante.**

13/20



JETON POUR LE OU LA CARTOGRAPHE

À n'importe quel moment du jeu,
le ou la Cartographe peut ajouter
une information à la carte du continent,
sur décision de la communauté.

Une fois utilisé,
le jeton est remis à l'arbitre.

**Le ou la Cartographe
prend cette carte.**

**Vous pouvez piocher
la carte suivante.**

14/20



DIPLOMATE

Dans cette communauté,
tu es le ou la Diplomate.

Tu seras responsable des relations
avec les autres communautés.
Ta mission commencera
quand l'arbitre le dira.

Garde cette carte près de toi.

**Vous pouvez piocher
la carte suivante.**

15/20



Depuis longtemps,
vos Mages connaissent aussi
les forces liées aux trois autres éléments
du tableau.

Votre communauté
en a déjà fait l'expérience.

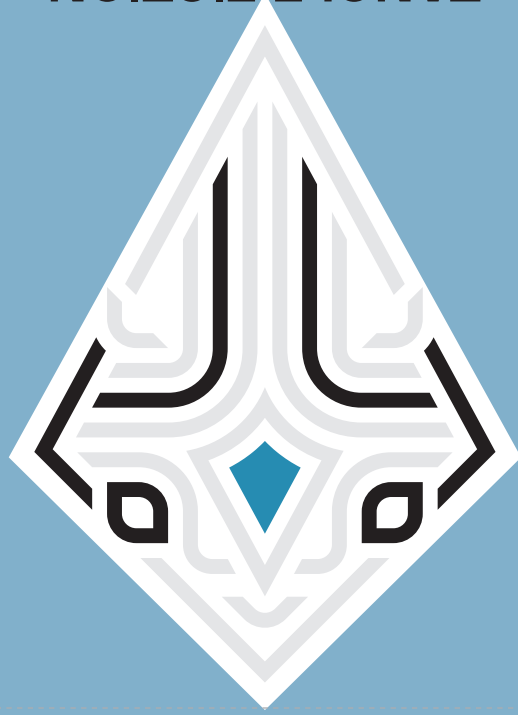
**Piochez les trois cartes suivantes
et discutez ensemble pour intégrer
ces expériences dans l'histoire
de votre communauté.**

N'hésitez pas à solliciter l'arbitre
en cas de difficulté.

**Vous pourrez ensuite piocher
la dernière carte.**

16/20

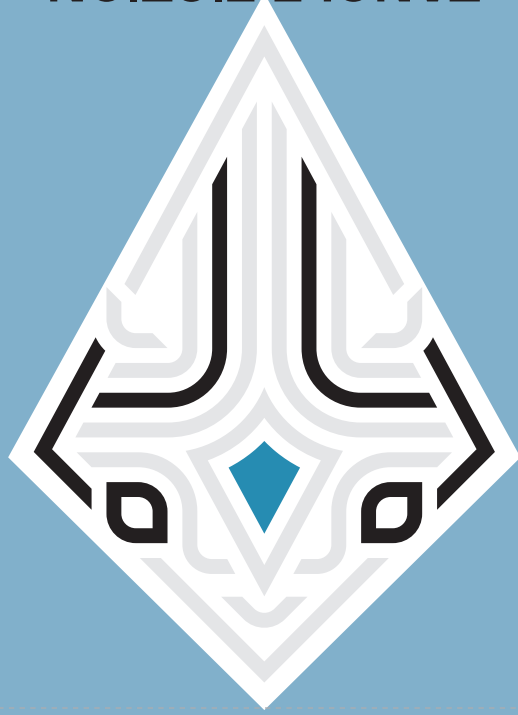
TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



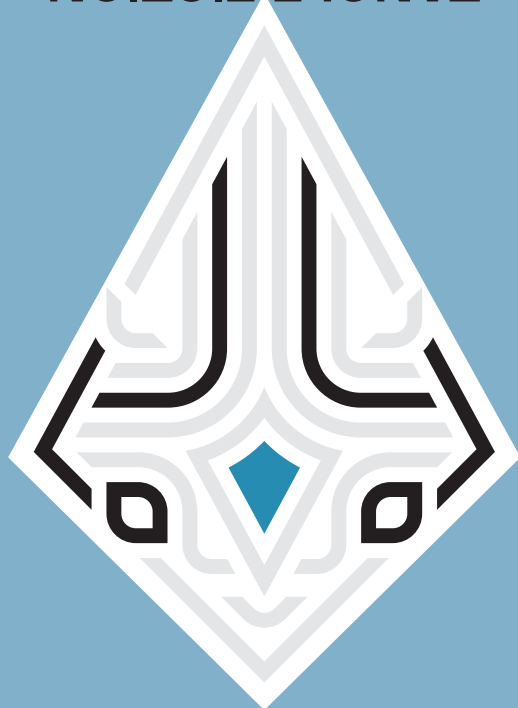
TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION





LA FORCE QUI VIENT DE CET ÉLÉMENT AUGMENTE LA FORCE PHYSIQUE

Racontez quand et comment
vos Mages, ou l'un de vos Mages,
ont découvert que cet élément
rendait plus fort.

Comment utilisez-vous cet élément
pour qu'il exerce toute son influence
(ex. : manger, porter sur soi, posséder)?

17/20



LA FORCE QUI VIENT DE CET ÉLÉMENT REND MALADE

Racontez quand et comment
vos Mages, ou l'un de vos Mages,
ont découvert que cet élément
rendait malade.

Comment cet élément
exerce-t-il son influence
(ex. : par contact,
à distance, par ingestion)?

18/20



LA FORCE QUI VIENT DE CET ÉLÉMENT EMPÊCHE DE RÉFLÉCHIR

Racontez quand et comment
vos Mages, ou l'un de vos Mages,
ont découvert que cet élément
empêchait de réfléchir.

Comment cet élément
exerce-t-il son influence
(ex. : par contact,
à distance, par ingestion)?

19/20



Bravo!
Vous avez complété
l'**Âge de la naissance**.

Dès que l'arbitre l'aura décidé,
vous commencerez la phase suivante.

En attendant, vous pouvez dessiner
le blason de votre communauté
à l'emplacement prévu pour
cela sur la fiche.

20/20



CARTE DÉFI 1/2

BESOIN DE SAVOIR

Vous pensiez tout savoir et tout maîtriser,
mais, depuis que vous savez qu'il existe
d'autres peuples, vous vous rendez
compte que vous en êtes loin!
Vous devez absolument étudier
les autres peuples.

**Comment ce sentiment
d'ignorance vous affecte-t-il?**

**Vous pouvez retourner
la deuxième carte.**

1/2



CARTE DÉFI 2/2

Pour résoudre la crise
et sauver votre communauté,
vous devez atteindre au moins
l'une des solutions suivantes
dans les 15 minutes.
Attention à respecter
vos commandements!

1. Convaincre une autre communauté
de vous envoyer un ambassadeur
ou une ambassadrice permanent
(à votre table).
2. Créer une académie continentale
avec le soutien des trois
autres communautés.

2/2

TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION





Chaque carte est lue à haute voix.

Chaque nouvelle carte est tirée et lue par la personne assise à la droite de la lectrice précédente ou du lecteur précédent.

Lorsqu'une phrase est en gras, c'est qu'une action doit être faite.

Vous pouvez piocher la carte suivante.

1/20



Votre clan est une **famille**, composée d'humains et de certaines entités non-humaines (animales, végétales et matérielles).

Ces entités, humains compris, descendent du même Grand Ancêtre qui a donné naissance aux premiers ancêtres du clan.

Vous pouvez piocher la carte suivante.

2/20



Toutes les entités de votre clan ont les **mêmes caractéristiques** physiques, psychologiques et morales.

Ces caractéristiques sont celles de votre Grand Ancêtre.

Vous pouvez piocher la carte suivante.

3/20



Vos ancêtres vous dominent et vous protègent.

Vos Devins et Devineresses savent communiquer avec eux.

Vous pouvez piocher la carte suivante.

4/20



Votre clan respecte de nombreuses règles et obéit à quatre commandements absolus.

Piochez et lisez les deux prochaines cartes. Gardez-les visibles sur la table.

Vous pourrez ensuite piocher la carte suivante.

5/20



CARTE À GARDER

Commandement 1

Vos partenaires sont les membres du clan et les membres des autres clans avec qui vous avez des échanges.

Commandement 2

Vous ne pouvez pas exploiter ou consommer les membres du clan, qu'ils soient humains ou non-humains: ils font partie de votre famille.

6/20



CARTE À GARDER

Commandement 3

Vous devez faire des offrandes et des sacrifices à vos ancêtres.

Commandement 4

Avant toute décision qui touche le clan ou l'un de ses membres, vos Devins et Devineresses doivent consulter les ancêtres.

7/20



Votre Grand Ancêtre a transmis ses qualités et ses défauts à tous ses descendants. Vous savez qu'une entité animale de votre clan lui ressemble tout particulièrement.

Cette entité est devenue l'emblème de votre clan. Quelle est-elle (ex.: ours, scorpion)?

Notez-la dans la case blanche du tableau des entités sur la fiche.

Vous pouvez piocher la carte suivante.

8/20

TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION





Votre Grand Ancêtre a donné naissance à de nombreuses autres entités, dont les humains.

Quand et comment vos Devins et Devineresses ont-ils appris que l'entité emblème ressemblait autant au Grand Ancêtre ?

Notez quelques mots-clés dans la case « Histoire de votre clan » de la fiche.

Vous pouvez piocher la carte suivante.

9/20



Les autres entités du tableau seront identifiées par les autres groupes. Concernant l'entité emblème, déterminez :

Ses qualités et ses défauts, que tout le clan partage ;

Où on peut trouver sur le continent (lieu déjà créé ou non) un grand nombre de représentants de cette entité.

Informez-en l'arbitre.

Vous pouvez piocher la carte suivante.

10/20



Comment s'appelle votre clan ? D'où vient ce nom ?

Notez-le dans la case « Nom de votre clan » de la fiche.

Vous pouvez piocher la carte suivante.

11/20



CARTOGRAPHE

Dans ce clan, tu es le ou la Cartographe.

Tu seras responsable d'annoter la carte du continent quand la consigne sera donnée.

Si tu as un doute au moment d'inscrire quelque chose, parles-en à l'arbitre.

Garde cette carte près de toi.

Vous pouvez piocher la carte suivante.

12/20



Maintenant que vous connaissez bien votre clan et votre Grand Ancêtre, décidez quel site vous habitez.

Le ou la Cartographe se lève pour inscrire un



sur la carte du continent.

Ce signe marque l'emplacement de votre site.

Vous pouvez piocher la carte suivante.

13/20



JETON POUR LE OU LA CARTOGRAPHE

À n'importe quel moment du jeu, le ou la Cartographe peut ajouter une information à la carte du continent, sur décision du clan.

Une fois utilisé, le jeton est remis à l'arbitre.

Le ou la Cartographe prend cette carte.

Vous pouvez piocher la carte suivante.

14/20



DIPLOMATE

Dans ce clan, tu es le ou la Diplomate.

Tu seras responsable des relations avec les autres clans. Ta mission commencera quand l'arbitre le dira.

Garde cette carte près de toi.

Vous pouvez piocher la carte suivante.

15/20



Votre clan a rencontré, il y a longtemps, les trois autres entités du tableau.

Piochez les trois cartes suivantes et discutez ensemble pour intégrer ces rencontres dans l'histoire de votre clan.

N'hésitez pas à solliciter l'arbitre en cas de difficulté.

Vous pourrez ensuite piocher la dernière carte.

16/20

TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION





CETTE ENTITÉ VÉGÉTALE APPARTIENT À VOTRE FAMILLE

Cette entité fait partie de votre clan et descend de votre Grand Ancêtre. Les qualités et défauts que vous avez hérités de votre Grand Ancêtre se retrouvent également chez cette entité. Quand et comment avez-vous reconnu que vous êtes de la même famille ?

17/20



CETTE ENTITÉ DOIT ÊTRE SACRIFIÉE AUX ANCÊTRES

Vos Devins et Devineresses sacrifient cette entité, qui n'est pas membre de votre clan, pour rendre hommage aux ancêtres et pour bénéficier de leur protection. Racontez comment se passe ce rituel.

18/20



CETTE ENTITÉ NE DOIT PAS ÊTRE APPROCHÉE

Racontez pourquoi cette entité, qui n'est pas membre de votre clan, est associée au malheur et à la méchanceté, au point que vous évitiez de la fréquenter et même, si possible, d'en prononcer le nom.

19/20



Bravo!
Vous avez complété
l'Âge de la naissance.

Dès que l'arbitre l'aura décidé, vous commencerez la phase suivante.

En attendant, vous pouvez dessiner l'emblème de votre clan à l'emplacement prévu pour cela sur la fiche.

20/20



CARTE DÉFI 1/2

L'ENTITÉ VÉGÉTALE DE VOTRE FAMILLE EST MENACÉE DE DISPARITION

Votre clan tout entier est attristé par cette menace. Vous voulez à tout prix faire quelque chose pour aider l'entité végétale de votre famille.

Vos Devins et Devineresses consultent les ancêtres pour connaître la cause de cette disparition.

Que disent-ils ?

**Vous pouvez retourner
la deuxième carte.**

1/2



CARTE DÉFI 2/2

Pour résoudre la crise et sauver votre clan, vous devez atteindre au moins l'une des solutions suivantes **dans les 15 minutes.**

Attention à respecter vos commandements !

1. Négocier le soutien de deux autres clans.
2. Convaincre le clan qui considère votre entité cousine comme une «force qui rend malade» de vous aider à la protéger.

2/2

TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION





Chaque carte est lue à haute voix.

Chaque nouvelle carte est tirée et lue par la personne assise à la droite de la lectrice précédente ou du lecteur précédent.

Lorsqu'une phrase est en gras, c'est qu'une action doit être faite.

Vous pouvez piocher la carte suivante.

1/20



Les êtres non-humains (animés ou inanimés) font partie de ce que vous appelez la «**Nature**».

Vous pouvez piocher la carte suivante.

2/20



Vous, les humains, êtes les seuls à avoir une pensée (un langage, une conscience). Votre corps obéit aux mêmes lois physiques, chimiques et biologiques que les autres êtres.

Vous pouvez piocher la carte suivante.

3/20



Vos Savants et Savantes progressent chaque jour dans la découverte de ces lois, qui vous permettent de dominer la Nature.

Vous pouvez piocher la carte suivante.

4/20



Votre société respecte de nombreuses règles et obéit à quatre commandements absolus.

Piochez et lisez les deux prochaines cartes. Gardez-les visibles sur la table.

Vous pourrez ensuite piocher la carte suivante.

5/20



CARTE À GARDER

Commandement 1

Vous n'avez pas d'autres partenaires que les humains de votre société et des autres sociétés.

Commandement 2

Avec vos partenaires, vous avez des échanges réciproques: vous ne leur donnez rien, et il vous est interdit de voler.

6/20



CARTE À GARDER

Commandement 3

Tout ce dont vous pensez avoir besoin pour vivre doit être produit à partir des ressources naturelles.

Commandement 4

Pour tout ce qui concerne l'utilisation des ressources naturelles, vous consultez toujours vos Savants et Savantes.

7/20



Il y a longtemps, vos Savants et Savantes ont découvert une ressource naturelle qu'il est important de protéger. Vous l'utilisez, mais en quantité limitée et en veillant à ne pas en abuser.

Quelle est cette ressource (ex. : sel de mer, crocodile, émeraude)?

Notez-la dans la case blanche du tableau des ressources sur la fiche.

Vous pouvez piocher la carte suivante.

8/20

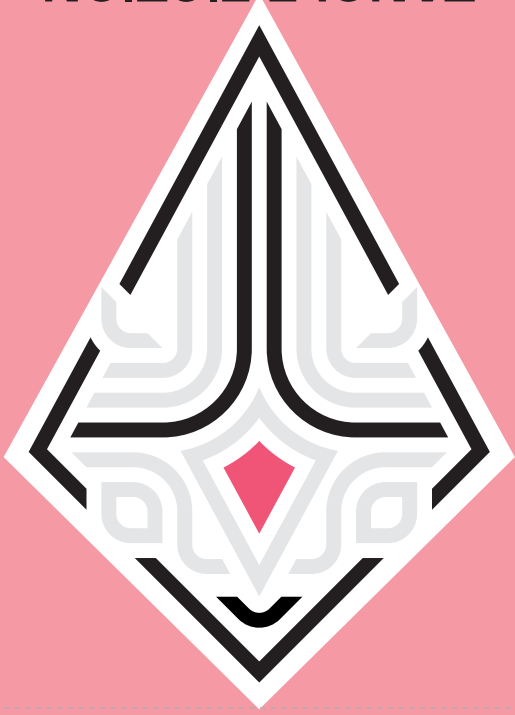
TANGLE FICTION



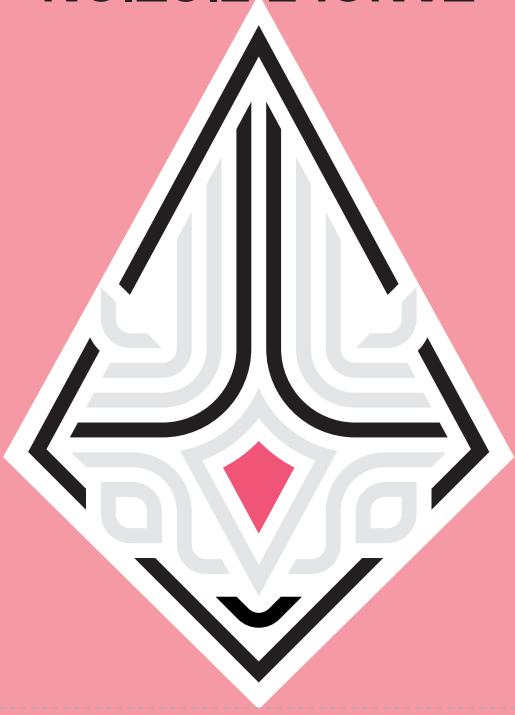
TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



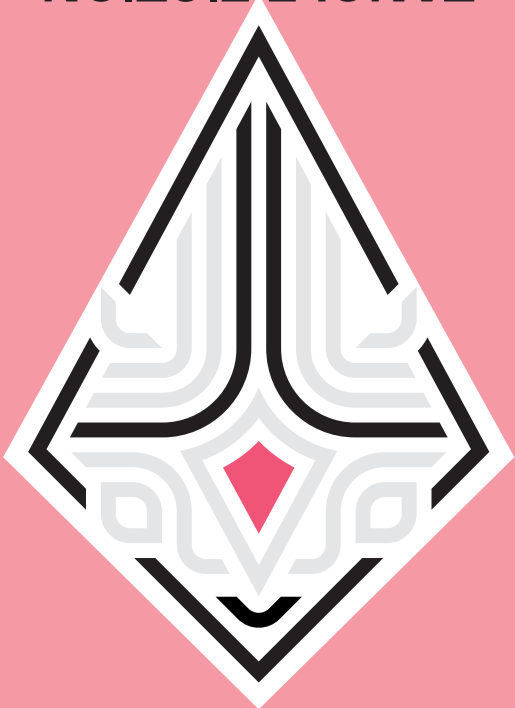
TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



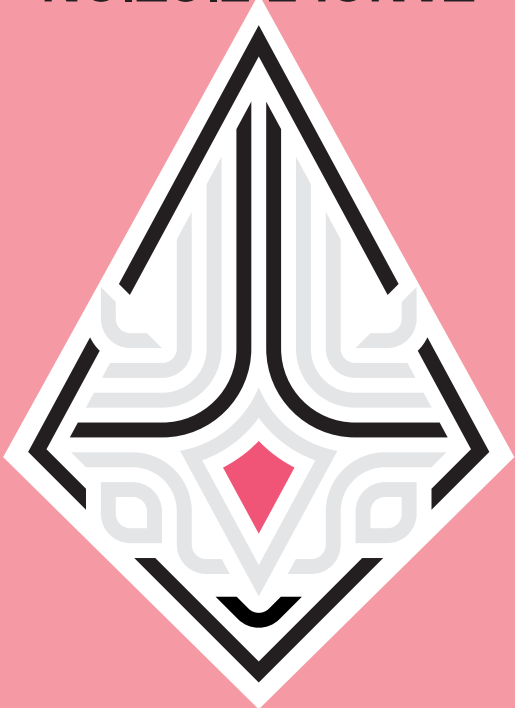
TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION





Comment vos Savants et Savantes ont-ils découvert cette ressource? Quelle est son utilité?

Est-ce que cette ressource a joué un rôle dans l'évolution de votre société?

Notez quelques mots-clés dans la case «Histoire de votre société».

Vous pouvez piocher la carte suivante.

9/20



Les autres ressources du tableau seront identifiées par les autres groupes. Concernant celle que vous devez protéger, déterminez:

Ce que vous faites pour la préserver;

Où est-ce que vous la trouvez en grande quantité sur le continent (lieu déjà créé ou non).

Informez-en l'arbitre.

Vous pouvez piocher la carte suivante.

10/20



Comment s'appelle votre société? D'où vient ce nom?

Notez ce nom dans la case «Nom de votre société» de la fiche.

Vous pouvez piocher la carte suivante.

11/20



CARTOGRAPHE

Dans cette tribu, tu es le ou la Cartographe.

Tu seras responsable d'annoter la carte du continent quand la consigne sera donnée.

Si tu as un doute au moment d'inscrire quelque chose, parles-en à l'arbitre.

Garde cette carte près de toi.

Vous pouvez piocher la carte suivante.

12/20



Maintenant que vous connaissez bien votre société, décidez à quel endroit se situe votre ville.

Le ou la Cartographe se lève pour inscrire un



sur la carte du continent.

Ce signe marque l'emplacement de votre ville.

Vous pouvez piocher la carte suivante.

13/20



JETON POUR LE OU LA CARTOGRAPHE

À n'importe quel moment du jeu, le ou la Cartographe peut ajouter une information à la carte du continent, sur décision de la société.

Une fois utilisé, le jeton est remis à l'arbitre.

Le ou la Cartographe prend cette carte.

Vous pouvez piocher la carte suivante.

14/20



DIPLOMATE

Dans cette tribu, tu es le ou la Diplomate.

Tu seras responsable des relations avec les autres tribus. Ta mission commencera quand l'arbitre le dira.

Garde cette carte près de toi.

Vous pouvez piocher la carte suivante.

15/20



Depuis longtemps, vos Savants et Savantes ont découvert les trois autres ressources du tableau et compris comment elles fonctionnaient.

Piochez les trois cartes suivantes et discutez ensemble pour intégrer ces découvertes dans l'histoire de votre société.

N'hésitez pas à solliciter l'arbitre en cas de difficulté.

Vous pourrez ensuite piocher la dernière carte.

16/20

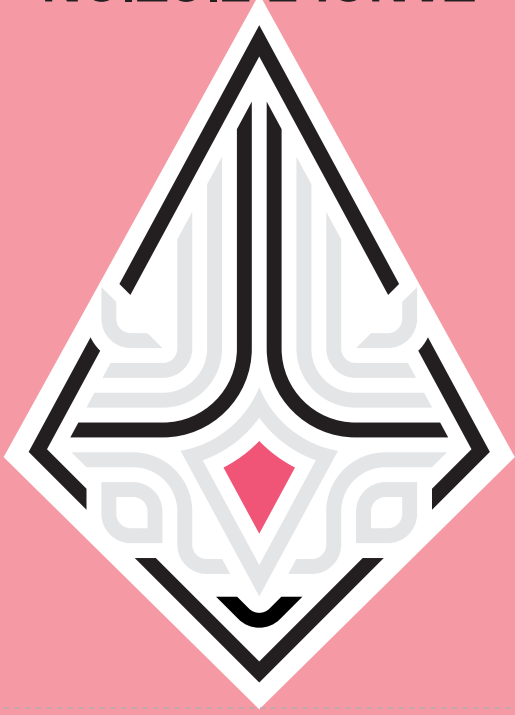
TANGLE FICTION



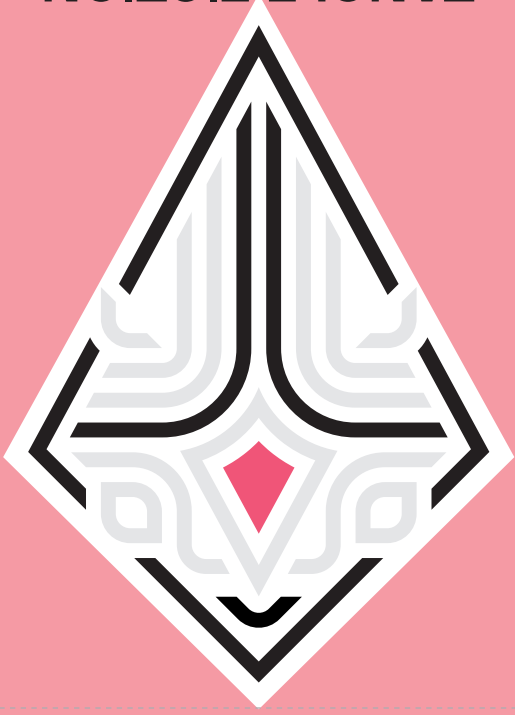
TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



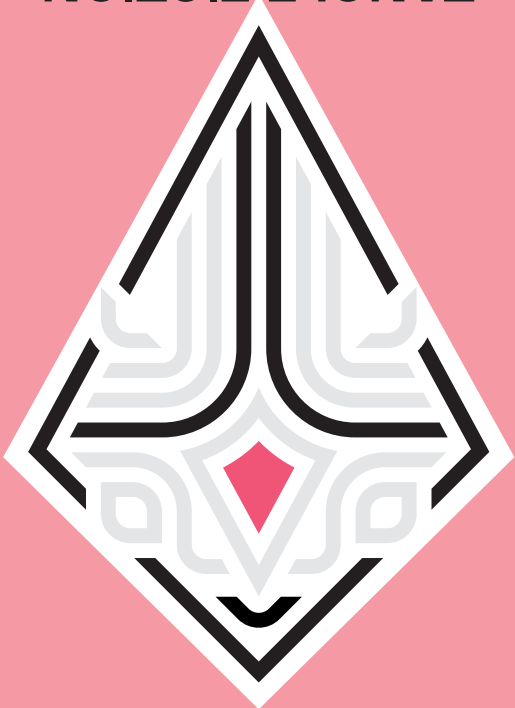
TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



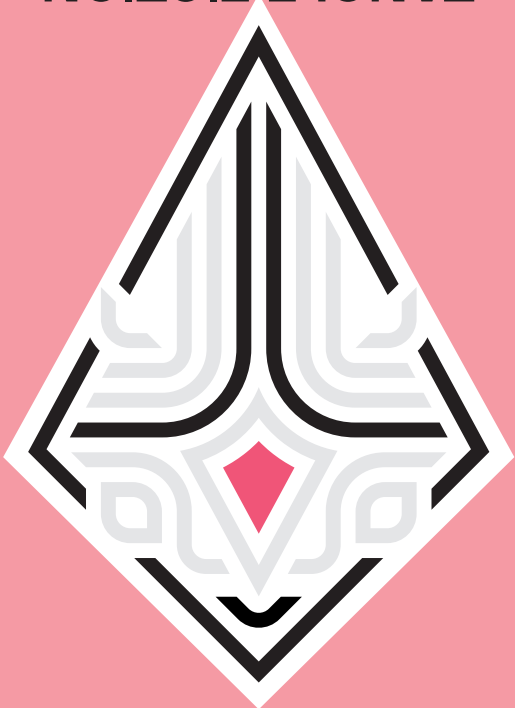
TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION





RESSOURCE NATURELLE DONT VOUS ÊTES DÉPENDANTS

Racontez comment
vos Savants et Savantes travaillent
à améliorer l'exploitation
(ou l'accessibilité) de cette ressource,
au risque de détruire
ce qu'il y a autour.

17/20



RESSOURCE NATURELLE QU'IL FAUT ÉRADICUER

Racontez quand et comment
vos Savants et Savantes ont découvert
que cette ressource était nocive pour
votre environnement
et votre organisme.

18/20



RESSOURCE NATURELLE QU'IL FAUT TRANSFORMER

Racontez comment
vos Savants et Savantes essayent
de modifier cette ressource
pour la rendre utilisable,
puisqu'elle est inutile en l'état.

19/20



Bravo!
Vous avez complété
l'Âge de la naissance.

Dès que l'arbitre l'aura décidé,
vous commencerez la phase suivante.

En attendant, vous pouvez dessiner
le drapeau de votre société
à l'emplacement prévu pour
cela sur la fiche.

20/20



CARTE DÉFI 1/2

MALADIE ET DÉPEUPLEMENT

Une épidémie mortelle touche
votre société et se propage dans toutes
les couches de la population!
Vos Savants et Savantes sont dépassés.
Il y a beaucoup de morts
et votre société peine à fonctionner
à cause de cette crise démographique.

Quelle est cette maladie?

**Vous pouvez retourner
la deuxième carte.**

1/2



CARTE DÉFI 2/2

Pour résoudre la crise et sauver
votre société, vous devez atteindre
au moins l'une des solutions suivantes
dans les 15 minutes.
Attention à respecter
vos commandements!

1. Négocier le soutien de deux autres
sociétés pour combattre la maladie.
2. Convaincre un membre d'une autre
société de vous rejoindre
de façon permanente (à votre table)
afin de compenser le manque
de population.

2/2

TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION





Chaque carte est lue à haute voix.

Chaque nouvelle carte est tirée et lue par la personne assise à la droite de la lectrice précédente ou du lecteur précédent.

Lorsqu'une phrase est en gras, c'est qu'une action doit être faite.

Vous pouvez piocher la carte suivante.

1/20



Tous les humains et tous les non-humains (animaux, végétaux, matériaux) sont des «personnes» dotées d'un **esprit** (avec un langage, une conscience).

Vous pouvez piocher la carte suivante.

2/20



Votre vie dépend de l'équilibre dans vos relations avec tous ces esprits.

Les esprits non-humains, en particulier, se vexent très facilement, ce qui peut avoir de graves conséquences (ex. : maladie, accident, pénurie alimentaire).

Vous pouvez piocher la carte suivante.

3/20



Les esprits non-humains vous parlent dans vos rêves et le Chaman ou la Chamane peut communiquer directement avec eux.

Vous pouvez piocher la carte suivante.

4/20



Votre tribu respecte de nombreuses règles et obéit à quatre commandements absolus.

Piochez et lisez les deux prochaines cartes. Gardez-les visibles sur la table.

Vous pourrez ensuite piocher la carte suivante.

5/20



CARTE À GARDER

Commandement 1

Vos partenaires sont les esprits humains et les esprits non-humains. Vous ne pouvez pas les traiter comme de simples objets.

Commandement 2

Avec vos partenaires, vous pratiquez le partage et le don; vous n'acceptez un échange «donnant-donnant» qu'en dernier recours.

6/20



CARTE À GARDER

Commandement 3

Rien ne doit être pris : il faut attendre les dons annoncés dans les rêves par les esprits (ex. : un chevreuil avertit qu'il va se laisser tuer; un champignon qu'il va se montrer à un endroit de la forêt).

Commandement 4

Lorsque vous avez un problème avec des non-humains, vous devez faire appel à votre Chaman ou Chamane, qui sait négocier d'esprit à esprit.

7/20



Depuis toujours, un esprit végétal est particulièrement généreux dans ses dons.

Quel est cet esprit (ex. : le coquelicot, le cerisier, le blé)?

Notez-le dans la case blanche du tableau des esprits sur la fiche.

Vous pouvez piocher la carte suivante.

8/20

TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION





Cet esprit généreux a-t-il joué un rôle dans la fondation de votre tribu ?
Quelle est votre relation avec lui ?
Y a-t-il un rituel pour le contacter ?

Notez quelques mots-clés dans la case « Histoire de votre tribu ».

Vous pouvez piocher la carte suivante.

9/20



Les autres esprits du tableau seront identifiés par les autres groupes.
Concernant l'esprit généreux, déterminez :

Ce que vous offre cet esprit (ex. : de l'énergie éolienne, de la nourriture, de la beauté) ;

Où il habite sur le continent (lieu déjà créé ou non).

Informez-en l'arbitre.

Vous pouvez piocher la carte suivante.

10/20



Comment s'appelle votre tribu ?
D'où vient ce nom ?

Notez ce nom dans la case « Nom de votre tribu » de la fiche.

Vous pouvez piocher la carte suivante.

11/20



CARTOGRAPHE

Dans cette tribu, tu es le ou la Cartographe.

Tu seras responsable d'annoter la carte du continent quand la consigne sera donnée.

Si tu as un doute au moment d'inscrire quelque chose, parles-en à l'arbitre.

Garde cette carte près de toi.

Vous pouvez piocher la carte suivante.

12/20



Maintenant que vous connaissez bien votre tribu, décidez à quel endroit se situe votre territoire.

Le ou la Cartographe se lève pour inscrire un



sur la carte du continent.

Ce signe marque l'emplacement de votre territoire.

Vous pouvez piocher la carte suivante.

13/20



JETON POUR LE OU LA CARTOGRAPHE

À n'importe quel moment du jeu, le ou la Cartographe peut ajouter une information à la carte du continent, sur décision de la tribu.

Une fois utilisé, le jeton est remis à l'arbitre.

Le ou la Cartographe prend cette carte.

Vous pouvez piocher la carte suivante.

14/20



DIPLOMATE

Dans cette tribu, tu es le ou la Diplomate.

Tu seras responsable des relations avec les autres tribus.
Ta mission commencera quand l'arbitre le dira.

Garde cette carte près de toi.

Vous pouvez piocher la carte suivante.

15/20



Depuis longtemps, vous connaissez aussi les trois autres esprits du tableau. Votre tribu les a déjà rencontrés.

Piochez les trois cartes suivantes et discutez ensemble pour intégrer ces rencontres dans l'histoire de votre tribu.

N'hésitez pas à solliciter l'arbitre en cas de difficulté.

Vous pourrez ensuite piocher la dernière carte.

16/20

TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION



TANGLE FICTION





LA FRAGILITÉ DE CET ESPRIT EXIGE BEAUCOUP DE TEMPS ET DE SOIN

Racontez comment
votre Chaman ou Chamane
a compris que cet esprit
était fragile et précieux.

17/20



LES BLAGUES DE CET ESPRIT FARCEUR SÈMENT LE TROUBLE

Racontez quand et comment
cet esprit a, sans le vouloir,
pourri vos relations avec certains
partenaires non-humains.

18/20



LA VIOLENCE DE CET ESPRIT COLÉRIQUE EST DANGEREUSE

Racontez quand et comment
cet esprit a, par le passé,
failli détruire votre tribu.

19/20



Bravo!
Vous avez complété
l'**Âge de la naissance**.

Dès que l'arbitre l'aura décidé,
vous commencerez la phase suivante.

En attendant, vous pouvez dessiner
le symbole de votre tribu
à l'emplacement prévu
pour cela sur la fiche.

20/20



CARTE DÉFI 1/2

L'ESPRIT FARCEUR

L'esprit farceur tourne mal:
ses blagues deviennent méchantes
et poussent à bout les esprits. L'esprit
généreux lui-même perd patience.

Votre Chaman ou Chamane
ne sait plus quoi faire!

**Comment se manifeste cette crise
(ex. : maladie, accident,
pénurie de nourriture)?**

**Vous pouvez retourner
la deuxième carte.**

1/2



CARTE DÉFI 2/2

Pour résoudre la crise
et sauver votre tribu,
vous devez atteindre au moins
l'une des solutions suivantes
dans les 15 minutes.

Attention à respecter
vos commandements!

1. Négocier le soutien
de deux autres tribus.

2. Convaincre la tribu
qui considère l'esprit farceur
comme une «ressource à transformer»
de vous aider.

2/2