

L'UNIVERS EST UN RÉSEAU OÙ CIRCULENT DES FORCES.

NOM DE VOTRE COMMUNAUTÉ

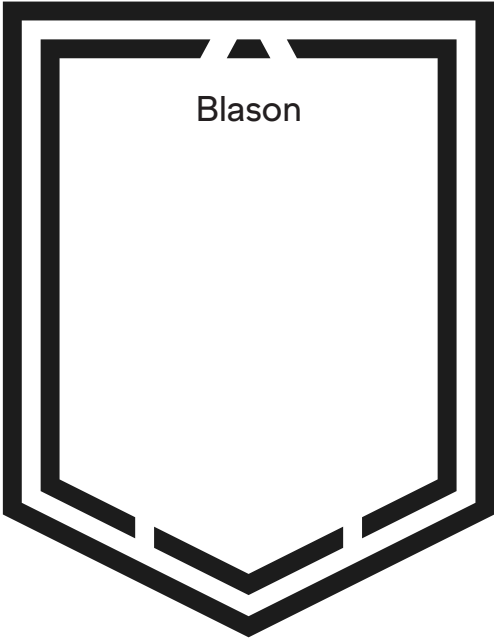


TABLEAU DES ÉLÉMENTS

Ne remplir que la case blanche !

La force qui vient de cet élément augmente le courage.	La force qui vient de cet élément augmente la force physique.
La force qui vient de cet élément empêche de réfléchir.	La force qui vient de cet élément rend malade.

Histoire de votre communauté

COMMANDEMENTS

- Vos seuls partenaires sont les humains du même rang que vous.
- Avec vos partenaires, vous pratiquez l'échange réciproque.
- Vous avez domestiqué certains animaux, végétaux ou matériaux ainsi que des êtres humains que vous jugez inférieurs: vous devez les protéger.
- Vous consultez toujours vos Mages afin de maîtriser les forces qui vous entourent.

TOUS LES ÊTRES DU MONDE ONT UN ESPRIT.

NOM DE VOTRE TRIBU

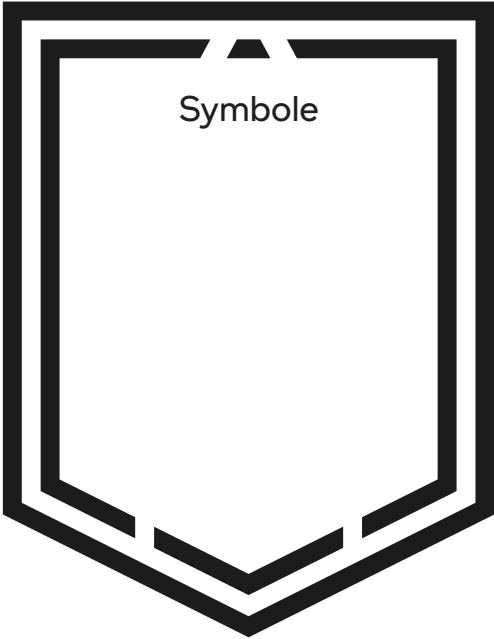


TABLEAU DES ESPRITS

Ne remplir que la case blanche !

La fragilité de cet esprit exige beaucoup de temps et de soin.	La violence de cet esprit colérique est dangereuse.
Les blagues de cet esprit farceur sèment le trouble.	La générosité de cet esprit est grande.

Histoire de votre tribu

COMMANDEMENTS

- Vos partenaires sont les esprits humains et les esprits non-humains. Vous ne pouvez pas les traiter comme de simples objets.
- Avec vos partenaires, vous pratiquez le partage et le don ; vous n’acceptez un échange « donnant-donnant » qu’en dernier recours.
- Rien ne doit être pris: il faut attendre les dons annoncés dans les rêves par les esprits.
- 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.

LES HUMAINS DOMINENT
LA NATURE GRÂCE
À LEUR PENSÉE.

NOM DE VOTRE SOCIÉTÉ

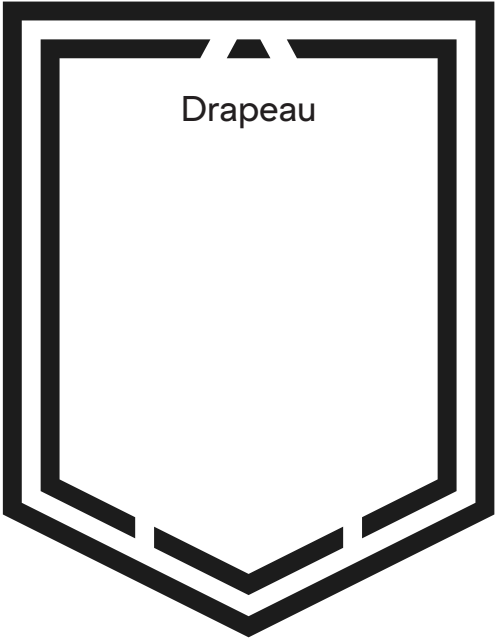


TABLEAU DES RESSOURCES

Ne remplir que la case blanche !

Ressource naturelle qu'il faut éradiquer.	Ressource naturelle qu'il faut protéger.
Ressource naturelle qu'il faut transformer.	Ressource naturelle dont vous êtes dépendants.

Histoire de votre société

COMMANDEMENTS

- Vous n'avez pas d'autres partenaires que les humains de votre société et des autres sociétés.
- Avec vos partenaires, vous avez des échanges réciproques: vous ne leur donnez rien, et il vous est interdit de voler.
- Tout ce dont vous pensez avoir besoin pour vivre doit être produit à partir de ressources naturelles.
- Pour tout ce qui concerne les ressources naturelles, vous consultez toujours vos Savants et Savantes.

LES MEMBRES DE NOTRE FAMILLE
SONT DES ENTITÉS HUMAINES
ET NON HUMAINES.

NOM DE VOTRE CLAN

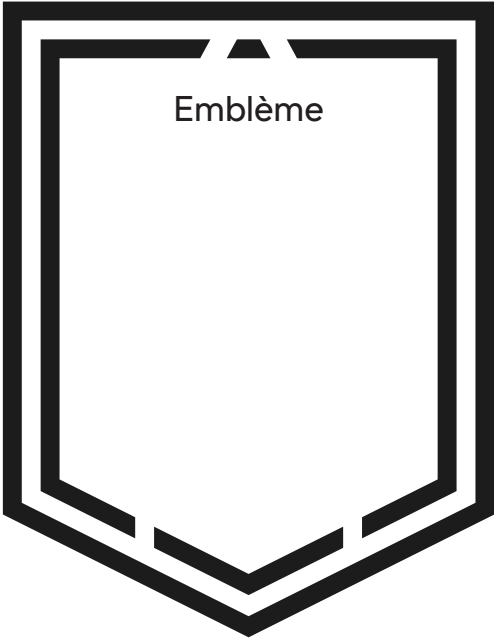


TABLEAU DES ENTITÉS

Ne remplir que la case blanche !

Cette entité de doit pas être approchée.	Cette entité doit être sacrifiée aux ancêtres.
Cette entité est l’emblème de votre clan et ressemble particulièrement au Grand Ancêtre.	Cette entité végétale fait partie de votre famille.

Histoire de votre clan

COMMANDEMENTS

- Vos partenaires sont les membres du clan et les membres des autres clans avec qui vous avez des échanges.
- Vous ne pouvez pas exploiter ou consommer les membres du clan,qu'ils soient humains ou non-humains, ils font partie de votre famille.
- Vous devez faire des offrandes et des sacrifices à vos ancêtres.
- Avant toute décision qui touche le clan ou l'un de ses membres, vos Devins et Devineresses doivent consulter les ancêtres.

TABLEAU DES ESPRITS

Ne remplir que la case blanche !

La fragilité de cet esprit exige beaucoup de temps et de soin.	La violence de cet esprit colérique est dangereuse.
Les blagues de cet esprit farceur sèment le trouble.	La générosité de cet esprit est grande.

TABLEAU DES ÉLÉMENTS

Ne remplir que la case blanche !

La force qui vient de cet élément augmente le courage.	La force qui vient de cet élément augmente la force physique.
La force qui vient de cet élément empêche de réfléchir.	La force qui vient de cet élément rend malade.

TABLEAU DES RESSOURCES

Ne remplir que la case blanche !

Ressource naturelle qu'il faut éradiquer.	Ressource naturelle qu'il faut protéger.
Ressource naturelle qu'il faut transformer.	Ressource naturelle dont vous êtes dépendants.

TABLEAU DES ENTITES

Ne remplir que la case blanche !

Cette entité de doit pas être approchée.	Cette entité doit être sacrifiée aux ancêtres.
Cette entité est l'emblème de votre clan et ressemble particulièrement au Grand Ancêtre.	Cette entité végétale fait partie de votre famille.