

# *Terres de Sang*

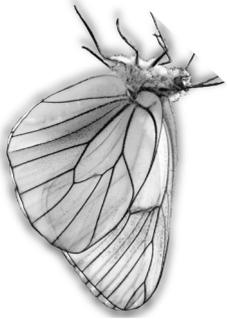
*Manon et Simon LI*

ANGELDUST JDR 

Dépôt Légal: Septembre 2017  
ISBN: 978-0-244-03163-3  
Imprimé à la demande par [www.lulu.com](http://www.lulu.com)  
© LI Manon et Simon - 2017

Notre site: <http://angeldust-jdr.com>

Venez discuter de *Terres de Sang* sur  
<http://courantsalternatifs.fr/forum>



*Explorer*

*Questionner*

*Souffrir*

# *A propos de ce livre*

**L**e livre que vous tenez entre les mains n'est pas un roman, ni une pièce de théâtre, ni même un mode d'emploi. Il se situe en réalité à la croisée des genres.

**C**e livre ne vous délivrera pas une histoire écrite avec sagacité que vous consommerez en lecteur solitaire. Il n'y aura pas de personnage au destin immuable, ni de péripéties savamment orchestrées. Au lieu de cela, cet ouvrage fait appel à votre imaginaire, vos talents de conteur, de metteur en scène et d'acteur, votre sens de la théâtralité et celle de vos amis. Il vous propose tout simplement de vous réunir autour d'une table et de créer une fiction unique à plusieurs.

*Ce livre est un livre de Jeu de Rôle.*

**A**mi-chemin entre une séance de théâtre d'improvisation et un conte au coin du feu, vous et vos amis allez narrer comment un groupe de pionniers débarquent sur des terres inconnues et explorent ces landes sauvages avec pour seul bagage leur histoire personnelle et leurs préjugés. Le livre que vous tenez entre les mains va vous accompagner tout au long de cet exercice de création en proposant des contraintes créatives, des atmosphères, des conseils, etc. Il vous guidera et pourra servir de référence en cas de doute ou dans des situations d'arbitrage. Lisez-le, annotez-le, appropriez-vous ce livre et servez-vous en comme d'un outil, d'un guide, d'un recueil de règles du jeu. Adaptez-le à vos envies et vos besoins.

*Bonne exploration !*

# Remerciements

Merci aux relecteurs et playtesteurs, en particulier à Valentin T. qui nous a tellement aidés !

Merci aux membres de la communauté des Courants Alternatifs pour les retours et les débats théoriques (<http://courantsalternatifs.fr/>).

Merci à la communauté de JDR Virtuel pour avoir testé les premières et dernières versions du jeu (<http://www.jdrvirtuel.com>).

Les illustrations sont issues de pixabay et sont libres de droit.

# Inspirations

Films:

- *Aguirre, la colère de dieu* - Werner Herzog - 1972
- *The Fountain* - Darren Aronofsky - 2006

Romans:

- *Vendredi ou les Limbes du Pacifique* - Michel Tournier - 1967
- *Sa majesté des mouches* - William Golding - 1954

Jeux de rôle:

- *Prosopopée* - Frédéric Sintès - 2012
- *Infloranza* - Thomas Munier - 2014
- *Le Fast Food du Jeu Moral* - Valentin T. - 2016

# Table des Matières

1. Avant d'embarquer (Quelques généralités) .....	p.9
Introduction .....	p.10
Matériel et Préparation .....	p.11
Pendant une partie .....	p.15
2. Etre pionnier (Créer le contexte et les Personnages) .....	p.17
Définir un cadre .....	p.18
Les Personnages .....	p.20
Les Augures .....	p.21
L'Appellation et la Fonction .....	p.23
L'Ancrage .....	p.24
3. L'Eden (Exemple de fiction) .....	p.27
Une fiction dans <i>Terres de Sang</i> .....	p.28
L'Eden .....	p.29
4. Explorer l'inconnu (Jouer la partie) .....	p.35
Règles d'or .....	p.36
Etre Joueur .....	p.37
La Narration .....	p.39
La Carte des Jalons .....	p.40
Dynamique de la fiction .....	p.41
Le Naufrage .....	p.43
L'Exploration et l'Introspection .....	p.46
L'Exploration en détail .....	p.48
L'Introspection en détail .....	p.52
Le Journal de Bord .....	p.56
Terminer l'Exploration et l'Introspection ...	p.58
Le Conflit .....	p.59

La Reconstruction .....	p.63
La fin de partie .....	p.64
Variante: Jouer avec un Guide .....	p.65
5. Un nouveau cycle (Conclusion) .....	p.67



# *Avant d'embarquer*

## 1. Quelques généralités

*"Mais les vrais voyageurs sont ceux-là seuls qui partent  
Pour partir; coeurs légers, semblables aux ballons,  
De leur fatalité jamais il ne s'écartent,  
Et, sans savoir pourquoi, disent toujours: Allons."*

Charles Baudelaire, *Les Fleurs du Mal*

# Introduction

**D**ans *Terres de Sang*, vous jouez des **explorateurs**, des pionniers, qui arpentent les terres étranges, exotiques et dangereuses du **Nouveau Continent**. Envoyés par le Grand Royaume et bénis des Dieux par le Saint Ordre, vous foulez un sol inconnu en quête de gloire, de connaissances ou de rédemption. Cartographier, pacifier et coloniser les terres sauvages: telle est votre mission. Mais votre chemin est long et semé d'embûches. Que pensiez-vous trouver ? Des jungles torrides ? Des indigènes hérétiques ? Des ruines gigantesques et désolées ?

Mais...

**E**t si vous ne trouviez rien de tout cela ? Et si trouviez autre chose ? Et si vous trouviez votre nature la plus profonde sur ces landes inconnues ?

*Et si explorer ces terres sauvages, c'était explorer votre propre âme ?*

# Matériel et préparation

**V**ous allez vous engager dans une partie de *Terres de Sang*. En général, celle-ci dure **entre 45 minutes et 3 heures**. Rassemblez autour de vous jusqu'à 4 compagnons de voyage supplémentaires - vous serez donc **entre 2 et 5 Joueurs** en tout - et installez-vous confortablement autour d'une table.

**A**ssurez-vous de bien avoir lu et compris les règles du jeu. Gardez ce livre à proximité durant la partie si d'aventure vous avez un doute ou cherchez une information.

**R**endez-vous sur notre site <http://angeldust-jdr.com/nos-jeux/terres-de-sang> et imprimez les documents nécessaires pour jouer:

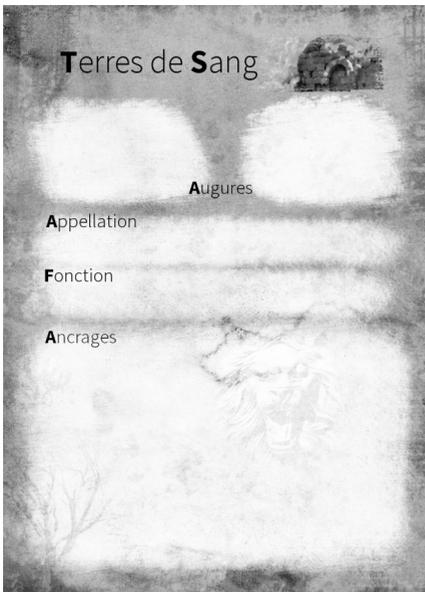
- Distribuez à chaque Joueur une **Fiche de Personnage**. Si vous le souhaitez, vous pouvez également donner un **Résumé des Règles** à chaque Joueur.
- N'imprimez qu'un seul exemplaire du **Journal de Bord** et de la **Carte des Jalons**, que vous disposerez au milieu de la table à la vue de tous. Ce sont des documents communs à tous les joueurs.

**D**emandez à chaque Joueur de se munir d'un petit objet qui fera office de **Pion**. Ce peut être une pièce de monnaie, un dé, un caillou, un bijou, etc. Placez les pions sur la case "**Naufrage**" de la Carte des Jalons.

**E**n plus de tout cela, il vous faudra un dé à douze faces (ou deux dés à six faces si vous ne disposez pas de dé à douze

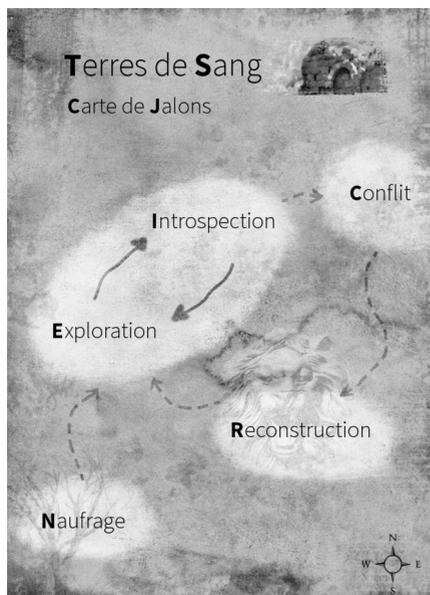
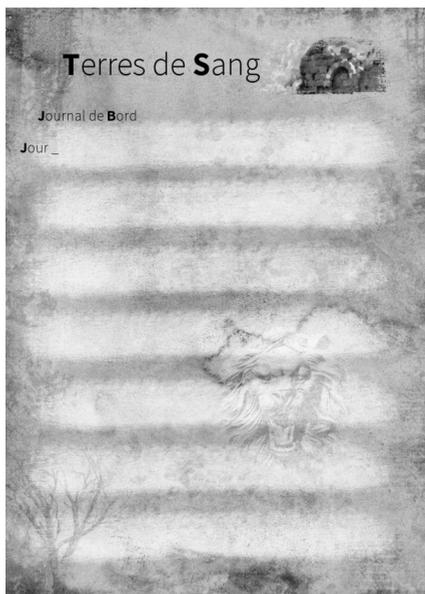
faces), ainsi que quelques stylos.

Vous êtes prêts à démarrer une partie de *Terres de Sang*.



Ceci est une **Fiche de Personnage**. Elle rassemble succinctement les informations concernant votre Personnage. Distribuez une Fiche de Personnage vierge par Joueur.

Voici le **Journal de Bord**. Il vous permettra de suivre le chemin parcouru depuis le départ de votre expédition. Disposez-le au centre de la table, à la vue de tous.



Ceci est la **Carte des Jalons**. Il s'agit en quelque sorte du plateau de jeu: placez-le au centre de la table, à la vue de tous.

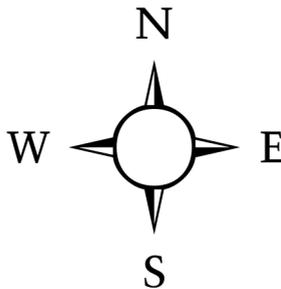


# Pendant une partie

**D**urant une partie de *Terres de Sang*, les Joueurs **conversent pour raconter ensemble une histoire**: celle d'explorateurs fraîchement débarqués sur le Nouveau Continent. Vous incarnez chacun un Personnage dont vous avez la responsabilité. Vous avez le dernier mot sur votre Personnage: si un autre Joueur raconte quelque chose le concernant, il doit avoir votre accord pour acter cet élément de fiction. Par ailleurs, il vous incombe de décrire ce que votre Personnage fait, comment il pense ou ce qu'il ressent.

**E**n parallèle, tous les Joueurs ont la responsabilité du décor: chacun peut, s'il le souhaite, décrire les éléments d'environnement de son choix pour alimenter la fiction.

**T**out au long de la partie, vous serez guidés par le plateau de jeu - la Carte des Jalons - sur lequel vous ferez évoluer vos pions. Ce plateau vous indiquera les éléments de fiction à privilégier.





# *Etre pionnier*

## 2. Créer le contexte et les Personnages

*"Et l'aigle de la grande armée  
Dans le ciel qu'emplit son essor,  
Du fond d'une gloire enflammée,  
Etend sur eux ses ailes d'or !"*

Théophile Gautier, *Emaux et Camées*

# Définir un cadre

**I**l n'y a pas d'univers prescrit dans *Terres de Sang*. C'est à vous de **définir ensemble** dans quel monde s'inscrira votre fiction. Discutez au préalable de vos envies avec les autres Joueurs, sans pour autant donner trop de détails. Il n'est en effet pas nécessaire de construire tout un univers riche et complet. Il n'est pas non plus nécessaire de s'attacher à la vérité historique. Vous pouvez tout à fait donner quelques mots clés pour définir un **carcan esthétique**.

**L**imitez les références à notre réalité. Ainsi, si vous souhaitez jouer des Conquistadors, ne dites pas que vous êtes originaires d'Espagne mais dites plutôt que vous venez d'un Grand Royaume.

**I**l n'est pas utile à ce stade de discuter des indigènes qui peuplent le Nouveau Continent.

*Déterminez d'où viennent vos Personnages et dans quel genre d'endroit ils vont débarquer.*

**P**ar exemple, définir la série de mots clés suivante est suffisant pour cette étape:

- *Conquistador*;
- *Jungle dense*;
- *Rivière*.

**L**es Personnages seront donc semblables à des Conquistadors. Ils viennent d'un Grand Royaume avec leurs lourdes armures de fer et leur piques. Ils arrivent dans une jungle dense sillonnée par une rivière.

Voici quelques autres exemples:

Exemple 1

- *Médiéval fantastique;*
- *Bateaux des airs;*
- *Iles volantes.*

Exemple 2

- *Vaisseaux spatiaux;*
- *Planète de glace.*
- *Arbre de Vie*

Exemple 3

- *Japon médiéval;*
- *Iles du Pacifique;*
- *Volcan en éruption.*

Exemple 4

- *Zeplins*
- *Steppes arides*
- *Montagnes verdoyantes au loin*

**D**onnez-vous entre cinq et dix minutes pour vous mettre d'accord sur quelques mots clés. Ne rentrez pas dans les détails: une liste trop contraignante pourrait brimer la volonté ou la liberté créatrice des autres. Essayez donc d'être le plus évocateur possible.

# Les Personnages

*Chaque Joueur incarne un Personnage.*

**V**ous incarnerez ainsi un **pionnier** dans son **voyage initiatique** au milieu des terres inexplorées. Vous allez donc conter l'histoire de l'expédition du point de vue de votre Personnage: ses actes, ses sentiments et ses réflexions passeront par votre narration.

*Vous avez le dernier mot sur votre Personnage.*

**D**'autres Joueurs peuvent suggérer des éléments pour votre Personnage, mais c'est à vous de les valider. C'est vous qui décidez *in fine* de ce qui arrive à votre Personnage. Par extension, les désagréments que votre Personnage peut subir, ou sa mort éventuellement, sont sujets à votre jugement.

**C**haque Personnage est défini par deux **Augures**, une **Appellation**, une **Fonction** et un **Ancrage**.

# Les Augures

**L**es **Augures** sont les signes, les auspices sous lesquels votre Personnage est né. Ce sont des sortes de signes astrologiques impénétrables et mystérieux. Définissent-ils réellement la personnalité des nouveaux nés ? Sont-ils de simples superstitions ? Comment les interpréter ?

**P**ersonne ne possède ce genre de réponse. Mais les Augures sont et seront toujours là, implacablement lus dans les étoiles.

**I**nspirez-vous des Augures pour vous imaginer votre Personnage. Est-ce qu'il a suivi les préceptes à la lettre ? A-t-il décidé de s'en éloigner ? Pourquoi ? Que veut dire ces mystérieux signes ? Comment les interprète-t-il ?



*Lancez le dé à douze faces. Le résultat définit le premier Augure.*

*Recommencez pour déterminer le deuxième Augure.*

Si vous avez tiré deux fois le même Augure, vous pouvez relancer le dé.

Résultat obtenu et Augure correspondant:

1. Le **Serpent** Habile
2. Le **Marteau** qui bâtit le Monde
3. Le **Foyer** qui réchauffe les Aimés
4. La **Corneille** qui recueille les Pleurs
5. La **Hâche** qui tranche les Hérétiques
6. Les **Racines** Inébranlables
7. Le **Bâton** qui guide les Egarés
8. Le **Vase** qui garde les Promesses
9. La **Lyre** qui réunit les Amis et les Amants
10. L'**Aigle** Compagnon
11. Le **Char** qui change les Saisons
12. La **Tortue** qui observe les Ages

# *L'Appellation et la Fonction*

*Choisissez comment on appelle votre Personnage et sa Fonction dans l'expédition.*

**L'****Appellation** correspond à la manière dont les autres appellent votre Personnage. Ce peut être son nom complet, un prénom seul ou accompagné d'une épithète ou simplement un surnom.

**L**a **Fonction** correspond à son rôle dans l'expédition, la raison pour laquelle il est présent. Ne vous attachez pas à une quelconque vérité historique ou habitude sociologique: n'hésitez pas à introduire dans vos histoires des femmes capitaines, des hommes de compagnie ou des enfants explorateurs.



# L'Ancrage

*Ecrivez un Ancre.*

**U**n **Ancre** est un adage, une philosophie de vie, une conviction à laquelle vous vous raccrochez. C'est votre credo, la manière dont vous voyez le monde. Il est le résultat de votre éducation.

**C**oncrètement, il s'agit d'une phrase simple qui décrit votre devise. Elle est suivie de l'affirmation: "**Ainsi va le monde**". L'Ancrage décrit donc vos principes et ce sont précisément ces convictions qui seront mis à l'épreuve durant votre voyage. Evitez les phrases trop abstraites ou trop difficiles à appréhender. Si besoin, expliquez les tenants et les aboutissants de votre Ancre aux autres participants.

Exemples d'Ancre:

- *Les forts gagnent toujours sur les faibles. Ainsi va le monde.*
- *La Civilisation du Grand Royaume surpasse toutes les autres. Ainsi va le monde.*
- *La connaissance est source de pouvoir. Ainsi va le monde.*
- *Je suis l'Elu des Etoiles et je viens apporter le savoir. Ainsi va le monde.*
- *L'homme doit fusionner avec la nature. Ainsi va le monde.*

# Terres de **S**ang



**A**ugures

**A**ppellation

**F**onction

**A**ncrages





# *L'Eden*

## 3. Exemple de fiction

*"Les paysages étaient comme un archet qui jouait sur mon âme."*

Stendhal, *Vie de Henry Brulard*

# Une fiction dans Terres de Sang

**I**l n'est souvent pas aisé de se figurer ce que peut donner une partie de jeu de rôle dans son ensemble, et encore moins quel genre d'histoire le jeu propose de raconter. Par définition, la fiction créée dépend des sensibilités de chaque participant, de leurs envies, de leur capacité à répondre à certaines situations, etc. La fiction est émergente. Il serait absurde de figer une histoire à l'avance et de vous demander de la reproduire.

**E**n revanche, il n'est pas rare qu'après la lecture d'un livre de jeu de rôle, on ne sache pas bien où le jeu nous emmène. Afin de palier à ce défaut, vous trouverez dans ce chapitre un exemple de fiction qu'on peut créer en jouant à *Terres de Sang*.

**I**l s'agit d'une partie qui s'est réellement déroulée et dont seule l'histoire est livrée ici. Vous ne trouverez pas d'éléments ou d'explications de règles. Seulement la fiction. Vous pourrez ainsi vous figurer quelle genre d'histoire il est possible de créer avec le jeu.

**D**'autres comptes rendus de parties se trouvent sur notre page web (<http://angeldust-jdr.com/>) ou sur le forum de la communauté des Courants Alternatifs (<http://courantsalternatifs.fr/>).

# L'Eden

**I**l y a fort longtemps, le Monde était plat. Les océans se déversaient aux bords de la terre dans les Abysses, ouvertures béantes sur des immensités ténébreuses. Au centre de se monde se trouvait le Grand Royaume, la nation qui a dompté les vents. Fort de son hégémonie, il a construit d'immenses zepplins et les a envoyés aux quatre coins du Monde pour traverser les Abysses, pour découvrir ce qu'il se trouvait au delà. Un jour, un de ces zepplins réussit sa mission.

**L**e naufrage. Les décombres. Les cris. L'impact... Le zeppelin s'était écrasé par delà les Abysses, sur un sol rocailleux et stérile. Il ne restait plus rien. Seulement des débris, quelques bêtes survivantes et les cadavres amoncelés au milieu des ruines d'une ancienne civilisation.

**E**lle, qui se faisait appeler "Montagne", se réveilla avec une vive douleur à la cuisse. Un bout du zeppelin lui transperçait la chaire de part en part. Elle hurla de douleur. Sa voix semblait résonner autour d'elle.

**S**oudain apparut celui qu'on appelait "Souffle des Steppes" avec quelques bandages et ce qu'il restait d'une trousse de secours. Avec des gestes doux et précis, il tenta de faire stopper l'hémorragie. Il lui expliqua qu'aucun autre compagnon n'avait survécu. Ils étaient seuls avec quelques moutons. Le zeppelin était en mille morceaux. Il n'y avait plus de moyen de faire demi tour. La jeune femme et lui étaient bloqués ici, de l'autre côté des Abysses. Peut-être pour toujours.

**T**andis que Montagne se reposait, Souffle des Steppe fit paître les bêtes un plus loin. La végétation était rare et les animaux avaient faim. Au loin, les collines qui se dressaient donnaient l'espoir de belles prairies. Le jeune homme regarda l'horizon. Le berger qu'il était avait toujours vécu en allant de l'avant, en découvrant de nouveaux endroits où faire paître le bétail. Ces collines pourraient convenir, mais il ne pouvait pas se résigner à laisser tomber Montagne, sa seule compagne. Le cœur lourd, il décida de rester au côté de la jeune femme.

**D**es mois passèrent. Montagne se remit petit à petit de ses blessures. Les moutons moururent un à un, par manque de nourriture ou tués pour nourrir les Hommes. Montagne se rendit bien compte qu'elle était un fardeau pour son compagnon d'infortune.

**T**andis qu'elle reprenait des forces, elle ruminait une vieille ambition qui s'était éveillée lors de ses années étudiantes durant lesquelles elle se fascina pour les grandes oeuvres du Monde. Elle savait qu'un jour elle serait l'architecte de quelque chose de grand et d'inoubliable. Une oeuvre qui transcenderait l'Histoire. Et si elle devait mourir ici, de l'autre côté des Abysses, cela serait alors en bâtissant une cathédrale, en construisant de ses mains les traces d'une civilisation grandiose.

**M**ais Souffle des Steppes la mit en garde : était-il seulement possible de construire une nouvelle civilisation qui serait exempte de tout vice? Montagne n'allait-elle pas simplement créer une civilisation à son image, avec ses propres croyances et ses propres limites? Après de nombreux jours de mutisme, Montagne décida finalement d'abandonner le projet pour lequel elle était initialement partie en voyage...

**M**ontagne et Souffle des Steppes avaient abandonné chacun une part d'eux-mêmes.

**M**ais le voyage devait continuer. Sinon, la faim aurait raison d'eux. Puisque Montagne s'était remise de ses blessures, Souffle des Steppes proposa de rejoindre les collines à l'horizon. Au fond de lui, il savait que c'était peine perdue, mais il fallait continuer, marcher, aller de l'avant.

**L**e voyage fut long et difficile. Les vivres vinrent à manquer. Après de nombreux jours de marche, le paysage changea: les steppes rocailleuses se transformèrent bientôt en cirque glaciaire. Fatigués, les deux marcheurs s'arrêtèrent près d'un lac et décidèrent de prendre du repos.

**M**ontagne se trouva face à un choix. Elle savait qu'aller de l'avant, vers ces montagnes à l'horizon, était risqué, voire mortel. Malgré la perspective d'un havre de paix qu'ils recherchaient tous deux, elle ne pouvait s'empêcher de penser à abandonner. Elle pourrait rester ici, près du lac, et faire sa vie avec Souffle des Steppes. Pourquoi tout risquer pour un espoir ténu ? Elle regarda son compagnon avec intensité et lui annonça qu'elle souhaitait rester ici, près du lac, et construire sa vie avec lui.

**V**ingt ans s'écoulèrent. Trois enfants. Un verger. Un troupeau. Un Éden inattendu. Malgré les vertes collines au loin toujours visibles, toujours source d'espoir et de fantasmes. Les enfants, aujourd'hui grands, voulaient partir de l'Eden.

**I**ls n'avaient jamais voyagé avant, il ne connaissent pas la vie d'errance, ils n'avaient jamais affronté le danger. Souffle des Steppes le savait. Il ne voulait pas laisser ses enfants sans défense.

**M**ais Montagne était fatiguée. La vieillese ne l'avait pas épargnée. Lui non plus d'ailleurs. Il ne savait pas s'il aurait la force de revenir ici.

**S**ouffle des Steppes était face à un choix difficile: accompagner ses enfants pour les protéger, partir de l'Eden et ne jamais revoir sa femme; ou rester ici, au lac, avec sa femme mais en prenant le risque de ne jamais revoir ses enfants.

**A**vant de quitter l'Eden, Souffle des Steppes jeta un dernier regard sur la femme qui avait partagé sa vie, cheveux gris au vent.





# *Explorer l'inconnu*

## 4. Jouer la partie

*"Le voyage d'exploration ne consiste pas à rechercher des terres nouvelles, mais à voir avec un regard neuf."*

Marcel Proust, *A la recherche du temps perdu*

# Règles d'or

**L**e chapitre précédent vous a présenté une histoire créée avec les règles du jeu de *Terres de Sang*. Ce présent chapitre vous propose de les expliciter.

**A**vant de se lancer dans les règles concernant la création de la fiction, voici les trois règles d'or à **toujours** garder en tête:

*Terres de Sang est un jeu. Il est conçu pour que tout le monde s'amuse.*

*Il n'y a pas de vainqueur à Terres de Sang.*

*Le but du jeu est de créer une histoire d'exploration riche, belle, intime et dramatique.*

*Si un Joueur mal à l'aise avec les thèmes abordés au cours de la partie manifeste son inconfort, arrêtez le jeu et prenez le temps de discuter si nécessaire.*



# Etre Joueur

Une partie de *Terres de Sang* repose sur les Joueurs, sur vous: il n'y a pas de meneur de jeu et tous les Joueurs ont le même niveau de responsabilité dans la fiction. Vous êtes donc tous responsables de ce qui se passe durant une session de jeu. Dit comme cela, jouer à *Terres de Sang* semble être une tâche difficile ou fastidieuse. Bien sûr, il n'en est rien, pour peu que vous vous placiez dans un certain **état d'esprit**:

*Jouer pour voir ce qui va se passer.*

*Ne jamais présupposer de la fiction à l'avance.*

*Jouer pour ressentir des émotions fortes.*

*Etre réceptif aux émotions des autres.*

**J**ouer pour voir ce qui va se passer et Ne jamais présupposer de la fiction à l'avance sont les deux piliers du jeu de rôle, et c'est encore plus vrai dans le cas des jeux sans meneur comme *Terres de Sang*. La **fiction** va se construire au fur et à mesure de la partie: elle est **émergente**. Vous allez rebondir sur les propositions des autres pour fabriquer et vivre l'histoire: il est contre productif de figer la fiction dans votre tête à l'avance.

**J**ouer pour ressentir des émotions fortes et Etre réceptif aux émotions des autres sont deux postures qui ne sont possibles que dans un environnement bienveillant. Pour tirer pleinement de l'expérience proposée dans *Terres de Sang*, vous devez non seulement lâcher prise mais également faire

comprendre aux autres joueurs qu'ils peuvent eux aussi lâcher prise. N'exprimez jamais de jugement lors d'une partie. Recevez toujours les propos et les gestes de chacun sans arrières pensées. Aidez chacun à exprimer ce qu'il ressent. **Compréhension et bienveillance** sont les maîtres mots durant la partie.

**D**ans la fiction, certaines scènes porteront sur des enjeux majeurs. La tension sera souvent à son comble. Les Personnages pourront réussir ou échouer, sortir debout d'une épreuve ou être totalement brisés. Dans tous les cas, quelque soit l'issue de tels événements:

*Rendez votre Personnage crédible, profond et magnifique.*

*Rendez les autres Personnages crédibles, profonds et magnifiques.*

**F**aites en sorte qu'on puisse **s'attacher à vos Personnages**. Dans la victoire comme dans la défaite, dans les moments de grâce comme dans la souffrance, les Personnages seront crédibles, profonds et magnifiques. Qu'ils soient salauds ou vertueux, leurs actes auront un sens et, parfois même, une beauté poétique.

# La Narration

**V**ous avez déjà défini un canon esthétique et vous disposez chacun d'un Personnage que vous allez incarner. Vous êtes donc sur le point de plonger dans l'exploration du Nouveau Continent. Voici quelques règles générales concernant la manière dont vous allez raconter cette histoire.

*La narration est libre.*

**C**haque Joueur peut prendre la parole quand il le souhaite, en veillant à ne pas couper un autre Joueur. Il raconte l'histoire du point de vue de son Personnage mais peut également décrire et faire intervenir des éléments de décors.

*Chaque Joueur a le dernier mot sur son Personnage.*

**C'**est vous et vous seul qui décidez de ce qui arrive à votre Personnage. Il y aura une exception qui sera explicitée plus tard, mais en dehors de celle-ci, vous avez toujours le dernier mot sur ce qui arrive à votre Personnage. Dans la cas particulier de la mort éventuelle de celui-ci, c'est vous qui décidez si cette mort est présumée ou non: le Personnage, passé pour mort, pourra revenir plus tard dans la fiction.

*Les conflits entre Personnages se règlent par consensus.*

**L**es Joueurs concernés se mettent d'accord sur l'issue du conflit. Ne tranchez jamais un conflit au dé: efforcez-vous au contraire de trouver une solution qui convienne à tout le monde.

# La Carte des Jalons

**L**a **Carte des Jalons** est le plateau de jeu. Disposez-la au centre de la table, à la vue de tous. Cette Carte dispose de quatre cases, appelées "Jalons".

Ces Jalons sont nommés:

- Naufrage;
- Exploration et Introspection;
- Conflit;
- Reconstruction.

Chaque **Jalon** correspond à une **étape** de votre voyage.

*Lorsque vous atteignez un Jalon, déplacez votre Pion sur la case correspondante.*

**U**n chapitre de ce livre est dédié à chaque Jalon que vous allez rencontrer. Dans ces chapitres figurent vos priorités de narration ainsi que des conseils pour vous guider au bout de chaque étape. Vous y trouverez également comment passer au Jalon suivant.

**L**a **Carte des Jalons est un guide**, pas une liste d'actions à accomplir avant de passer à l'étape suivante. Cela serait une erreur d'essayer de cadrer une et une seule scène par Jalon, ou de tenter d'atteindre le Jalon suivant le plus vite possible. Au lieu de cela, vous êtes invité à **prendre votre temps** pour explorer chaque étape. N'ayez pas peur des silences. Attachez-vous aux Personnages et aux lieux que vous visiterez.

# *Dynamique de la fiction*

**L**es Jalons représentent la structure du récit. Ils sont des passages obligés, mais le moment où ils sont atteints n'est pas figé. Cette structure est également cyclique: une fois l'étape de Reconstruction atteinte, vous aurez l'opportunité de continuer le récit avec l'étape d'Exploration et Introspection.

**L**e **Naufrage** est l'introduction du récit, son élément déclencheur: les Explorateurs débarquent sur le Nouveau Continent et vont être confrontés aux terres sauvages.

**L'****Exploration** et l'**Introspection** sont la montée en puissance du récit, le "build-up": les Explorateurs avancent dans le Nouveau Continent, ils y laissent leurs empreintes et on découvre la psychologie des protagonistes. Gardez en tête que **l'Exploration et l'Introspection sont là pour préparer l'étape de Conflit**. Ne précipitez pas cette étape car le succès de la suivante en dépend.

**L**e **Conflit** est le moment le plus intense, le climax du récit: chaque Explorateur fait face à un choix moral.

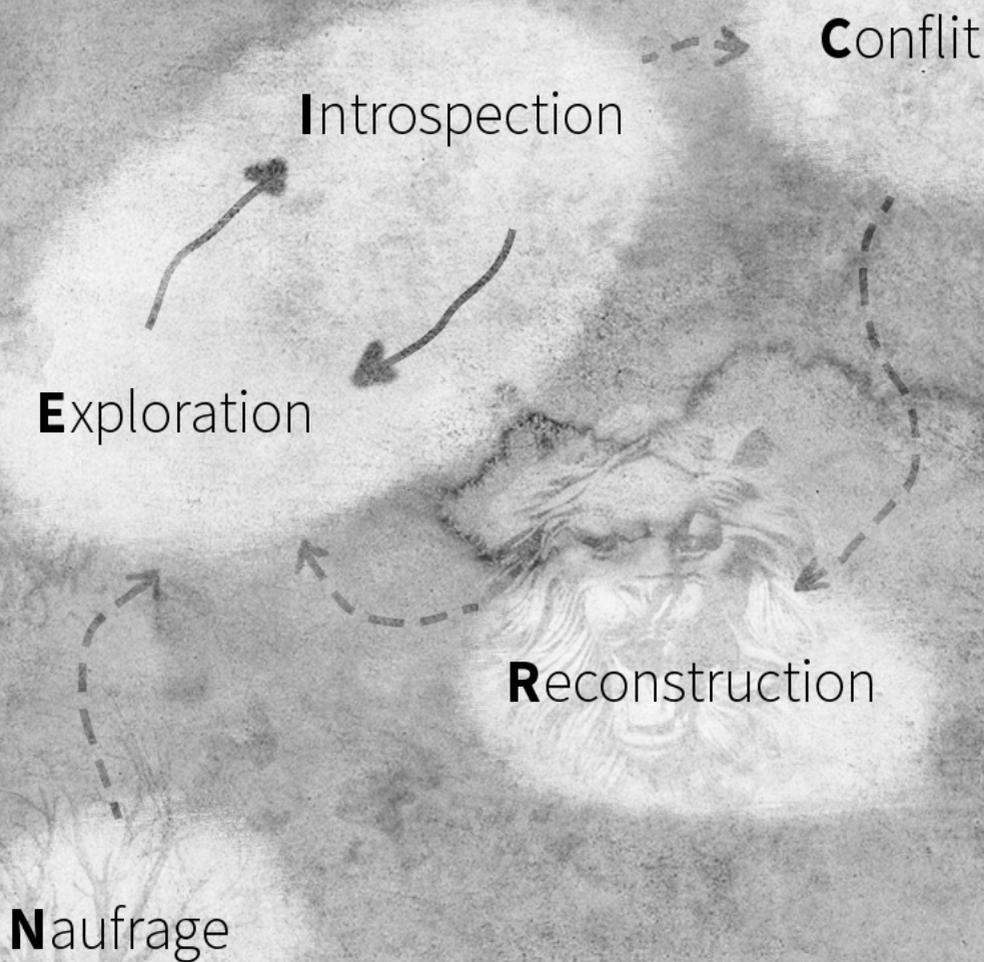
**L**a **Reconstruction** est la phase descendante du récit, le moment où les protagonistes tirent les conclusions de leurs actes. Ce peut également être l'épilogue du récit.

*Le Conflit est le Jalon le plus important du cycle.*

*L'Exploration et l'Introspection préparent le Conflit.*

# Terres de **S**ang

Carte de **J**alons



# Le Naufrage

*Placez tous les Pions sur la case Naufrage au début de la partie.*

**V**otre histoire commence avec votre **Naufrage**... Vous voici maintenant sur le Nouveau Continent, sans aucun moyen de faire demi-tour. Derrière vous se trouve votre ancienne vie. Devant vous s'étend l'inconnu.

*Tous les membres de l'équipage sont morts. Il ne reste que vous.*

*Racontez les circonstances de votre Naufrage.*

*Passez au Jalon suivant lorsque vous êtes prêt à explorer le Nouveau Continent.*

Les objectifs de cette étape sont:

- De **faire connaissance** avec les Personnages;
- De raconter comment votre expédition a fait **naufrage**;
- De faire vos **premiers pas** sur le Nouveau Continent.





**P**our vous aider à vous lancer dans le début de votre aventure, vous pouvez tenter de répondre aux questions suivantes. N'oubliez pas que ces questions ne sont que des guides, pas des impératifs. Laissez volontairement certains points flous pour les affiner plus tard dans la partie.

**A**vec qui avez-vous le plus discuté durant le voyage ? Quels sont vos relations ? Qui regardez-vous d'un mauvais oeil ? Qui admirez-vous ?

**Q**uels sont les circonstances de votre naufrage ? Quel en est la raison ? Votre moyen de transport est maintenant en mille morceaux. Que ou qui sauvez-vous ? Que ou qui regrettez-vous le plus ?

**C**omment les membres de l'équipage sont-ils morts ? Il se peut également que les membres de l'équipage soit dans le coma ou disparus.

**V**ous posez le pied sur le Nouveau Continent. Qu'est-ce qui attire votre attention en premier ? Quelle est votre première impression ? Quelle atmosphère se dégage de ces terres sauvages ?

**C**omment vous sentez-vous ? Quelle est l'émotion dominante lorsque vous foulez pour la première fois le Nouveau Continent ? Quel souvenir cela vous évoque-t-il ? Qu'espérez-vous trouver en continuant l'exploration ? De quel genre de préjugés vous parerez-vous ?

Pour passer au Jalon suivant:

- Vous avez **terminé de raconter votre Naufrage** et vos premiers pas sur le Nouveau Continent;
- Vous vous sentez **prêt** à passer à l'étape suivante.

*A la fin de cette étape, placez votre pion sur la case Exploration/Introspection.*

# *L'Exploration et L'Introspection*

**L**es terres sauvages s'ouvrent devant vous. Vous foulez ce sol inconnu que nul autre avant vous n'a effleuré. Qui sait ce que vous y découvrirez ?

**C**e Jalon est composé de deux sous-étapes dont les délimitations sont poreuses. **L'Exploration** et **l'Introspection** sont en effet intimement liées et vous ferez sans cesse des aller-retours entre les deux sous-étapes.

*L'Exploration et l'Introspection préparent le  
Conflit.*

*L'Exploration et l'Introspection sont des sous-  
étapes fluctuantes.*



**A**u cours de cette étape d'Exploration/Introspection, les explorateurs découvrent le Nouveau Continent, y agissent pour atteindre leurs fins, laissent leurs empreintes. Ils se rendront très vite compte que ces terres sauvages sont peut-être le reflet de leur propre âme.

**E**n plus de décrire les lieux et les actes, vous efforcerez de comprendre les Personnages, leurs agissements, leur manière de concevoir le monde. L'objectif de ce Jalon est clairement de préparer une scène de Conflit, c'est-à-dire de trouver les éléments pertinents pour cadrer un choix moral pour un Personnage. Ces éléments seront détaillés dans le chapitre concernant le Conflit.

**T**out ceci peut sembler flou à la première lecture. Ne vous inquiétez pas: les choses s'éclairciront après quelques itérations. Durant la lecture des chapitres qui vont suivre, gadez à l'esprit le caractère fluctuant de cette étape et son objectif final de préparation du Conflit.

# *L'Exploration en détail*

*Vous raconterez comment vous explorez le  
Nouveau Continent.*

*Vous ferez des découvertes qui vous ébranlent.*

*Vous soumettrez le monde à votre volonté  
pour des raisons qui ont une vraie signification  
pour vous.*

*Vous ne rencontrerez jamais d'Indigènes.*

Les objectifs de cette sous-étape sont de :

- Découvrir le Nouveau Continent;
- Découvrir **comment le Personnage agit** dans le Nouveau Continent.

**R**acontez votre **Exploration** des terres inconnues, comment vous faites des découvertes incroyables ou insolites, comment vous forger le Nouveau Continent pour parvenir à vos fins. Chacun de vos actes en dit long sur vous, sur votre manière de penser, sur votre façon de voir le monde.

**N**'oubliez pas que la narration est libre et qu'il n'y a pas de tour de parole. **Prenez votre temps dans la fiction**: il est peu probable que cette étape puisse se conclure en une seule scène. Ainsi, ne foncez pas tête baissée vers quelque chose à découvrir absolument ou vers une action artificiellement impactante. Au lieu de cela, essayez, par petites touches, de peindre un environnement propice à la conclusion de cette étape. Le décor peut tout à fait être le reflet de l'état d'âme de

votre Personnage: Sentiments et Nature peuvent être en symbiose. Au contraire, l'exploration peut ébranler les Personnages dans leurs convictions.

**S**i votre Personnage n'est pas présent dans une scène, parce que les explorateurs ont décidé de se séparer par exemple, prenez pleinement le contrôle des décors. **Proposez des scènes** qui mettent en avant les Personnages, qui les questionnent, qui les interpellent, etc.

**S**i vous êtes un protagoniste d'une scène, **réagissez pleinement aux sollicitations**, exposez votre manière de voir les choses, votre manière de penser, vos dialogues intérieurs, saisissez les perches qu'on vous tend, tendez à votre tour des perches sans jamais présupposer de la fiction à venir. Vous pouvez bien sûr proposer des idées, des pistes, mais soyez assez flexibles dans les cas où l'histoire vous emmènerait ailleurs.

**V**oici, en guise de suggestion, quelques pistes qui pourront vous inspirer pour jouer l'exploration du Nouveau Continent.

**Jouer les conséquences du Naufrage:** Maintenant que votre expédition est décimée et sans espoir de retour, comment vous comportez-vous ? Qui va s'occuper des corps ? Comment s'organiser pour la suite ? Monter un bivouac ou aller de l'avant ? Comment gérer les ressources ? Comment faire sans l'équipement de cartographie ?

**Découvrir le Nouveau Continent en s'inspirant des Fiches de Personnages:** Qu'est-ce qui a l'air important pour chaque membre de l'équipage ? Comment réagirait-il dans certaines situations ? Inspirez-vous des Fiches de Personnages

pour proposer des environnements riches et variés qui peuvent interpeller les explorateurs. Les scènes les plus intéressantes sont en générales celles qui mettent le Personnage face à leurs contradictions. Testez la manière de penser des Personnages, leur manière de percevoir le monde. Pour ce faire, vous pouvez mettre en scène des surprises ou bien dépeindre des décors qui surprennent ou bouleversent. Ainsi, un botaniste pourra s'émerveiller devant des espèces inconnues, un pieux aventurier trouvera des preuves de l'existence ou non des Dieux, un simplet croisera le chemin de bêtes qui semblent le comprendre, etc.

**P**roposer des défis aux Personnages: Le Nouveau Continent peut être hostile ou en tout cas inadapté à la présence humaine. Parsemez l'exploration d'embûches. Testez les capacités de chaque membre. N'oubliez pas cependant que chaque Joueur a le dernier mot sur son Personnage, ce qui veut dire qu'il est très probable que les explorateurs vont se sortir de toutes les situations proposées. Ce n'est pas un problème, bien au contraire. C'est l'opportunité de comprendre comment pense le Personnage, sa manière de voir et d'appréhender les choses. Cela vous permettra ainsi d'amener en douceur l'étape de Conflit.

**U**tilisez les mots clés définis en début de partie pour rendre le Nouveau Continent mystérieux et intrigant: Même pour le plus cartésien des scientifiques, les terres inconnues recèlent des mystères qui dépassent l'entendement. Si vous souhaitez faire appel à des éléments surnaturels, veillez simplement à ce qu'ils soient subtils ou discrets. Entretenez le mystère. Laissez des zones de flou que vous pourrez combler plus tard dans l'exploration. Vous pouvez également invoquer la corde poétique des Joueurs en proposant des décors plus oniriques, moins violents. Les explorateurs

peuvent tomber sur des volcans crachant une fumée rouge, une jungle à la végétation dense à l'apparence changeante, une forêt sans un seul son, etc.

**M**ontrer les traces d'une présence indigène: Peut-être le Nouveau Continent a-t-il été foulé avant vous par des indigènes ? Si c'est le cas, prenez soin de ne jamais rencontrer les indigènes. Ce n'est pas le point central du jeu. Le mystère doit rester entier sur ces peuples. Au lieu de les expliciter, montrez des témoignages de leur existence: bâtiments en ruines, présences discrètes dans les ombres, chants diffus au lointain, etc.



# L'Introspection en détail

*Mettez votre Personnage à nu. Explorez sa psychée.*

*Expliquez les actes d'un Personnage.*

**V**ous avez commencé à explorer le Nouveau Continent. Vous avez découvert quelque chose qui vous a bouleversé. Vous avez soumis le monde à votre volonté dans un geste qui a un sens profond pour vous. Et si, au final, il ne s'agissait pas des terres de sauvages, mais de **vous** ?

**D**urant l'**Introspection**, vous êtes amené à expliquer vos actes, à en raconter les fondement, à mettre à nu votre manière d'appréhender le monde. Les autres Joueurs seront là pour vous poser des questions et pour cadrer des scènes facilitant ce retour sur soi.



Comme vous l'aurez compris, il y a deux postures distinctes durant cette sous-étape: celle du Personnage qui fait l'introspection et celle des autres Joueurs.

Pour le Joueur dont le Personnage fait l'Introspection, l'objectif est **d'explorer la psychée de son Personnage**, son passé, ses désirs, ses frustrations.

Pour les autres Joueurs, l'objectif est de **trouver les éléments nécessaires pour être en mesure de cadrer une scène de Conflit** que vous jouerez à l'étape suivante.

L'introspection est donc à la fois **une plongée dans la psychologie du Personnage** et le **calme avant la tempête** que représente la scène de Conflit. **Le rythme de la narration ralentit** pour faire la part belle à l'exploration métaphysique.

En tant que Personnage effectuant l'Introspection, vous vous attacherez alors à fournir aux autres Joueurs les éléments nécessaires à votre scène de Conflit. Pour ce faire, voici quelques pistes que vous pouvez explorer:

**Cadrer une scène intimiste avec un autre Personnage:** Au coin d'un feu de camp ou pendant un moment de calme, vous pouvez vous lier avec vos compagnons d'infortune. Expliquez vos actions, exposez votre conception du monde, ou encore partagez vos doutes et vos questionnements avec lui. Vous donnerez ainsi aux autres Joueurs des pistes de réflexion.

**Raconter votre passé en cadrant un flashback:** Il est des moments d'une existence qui marquent à jamais. Peut-être avez-vous vécu ce genre d'instant durant votre vie ?

Cadrez une scène qui pourrait les mettre en lumière.

**E**xpliquer hors fiction: Il est parfois vertueux de prendre du recul sur une situation. Vous pouvez stopper la narration pour expliquer de votre point de vue de Joueur les tenants et les aboutissants de votre Personnage.

**N**'oubliez pas que le but de cette étape est de **préparer votre scène de Conflit**. Vous devez fournir un maximum d'élément sur votre Personnage. Lancez des pistes, tendez des perches pour que vos compagnons de jeu puissent trouver une scène de Conflit mémorable. A ce titre, vous avez un **devoir de vérité** sur votre Personnage. Soyez honnête: la scène de Conflit en sera d'autant plus prenante et intéressante.

**S**i vous n'êtes pas le protagoniste de cette étape, vous devez vous attacher à comprendre le Personnage qui vous fait face, à faire sa psychanalyse en quelque sorte. Voici quelques suggestions pour y parvenir en vous positionnant dans la fiction ou en dehors de la fiction:

**Questionner les Augures:** Les Augures sont lus pour tous les citoyens. Personne n'échappe à la règle. Quels ont été les impacts de ces prescriptions dans la vie du Personnage ? A-t-il suivi à la lettre les Augures ou au contraire les a-t-il rejetés ? Comment ont réagi ses proches ? Comment le Personnage se positionne-t-il par rapport aux Augures ?

**Questionner l'Ancrage:** L'Ancrage est un marqueur fort de la moralité du Personnage. D'où lui vient cet Ancrage ? Quels sont les événements qui l'ont amené à adopter cette conception du monde ? Quels sont les proches qui ont eu le plus d'importance dans sa vie et qui l'ont le plus influencé ?

**D**écouvrir ce que le **Personnage veut**: Que désire-t-il le plus au monde ? Quelles sont ses frustrations ? D'où viennent-elles ? Qu'est ce qui l'empêche d'obtenir ce qu'il veut ?

**P**oser des **questions orientées**: Tendez des perches en posant des questions orientées. N'oubliez pas qu'un Joueur a toujours le dernier mot sur son Personnage. Malgré cela, proposez des relations, des événements du passé, des explications à certains comportements. Assurez-vous que le Joueur valide vos propositions avant d'aller de l'avant.

**A**pprofondir les **relations**: Que cela soit avec un membre de l'équipage ou avec une figure du passé, cadrez des scènes intimistes pour le Personnage. Vous pourrez ainsi découvrir à qui le Personnage tient et pourquoi.



# *Le Journal de Bord*

*Ecrivez une entrée dans le Journal de Bord après chaque moment important.*

**D**ans votre exploration des terres inconnues, vous allez faire des découvertes qui vous marquent, vivre des expériences uniques, être le témoin d'événements incroyables. A chaque fois que cela se produit, écrivez une entrée dans le **Journal de Bord**. Cela a essentiellement deux objectifs:

- **Marquer le coup** afin que l'expédition se souvienne de cet instant précis;
- **Montrer ce qui est important pour vous** dans l'optique de donner des pistes pour la scène de Conflit.

# Terres de **S**ang



Journal de **B**ord

Jour \_



# Terminer l'Exploration et l'Introspection

*L'Exploration et l'Introspection d'un Personnage se terminent lorsqu'un autre Joueur a une scène de Conflit à cadrer pour ce Personnage.*

**A** tout moment au cours de l'étape d'Exploration/Introspection, un Joueur peut décréter qu'il souhaite cadrer une scène de Conflit pour un autre Personnage. Il est interdit de cadrer une scène de Conflit pour son propre Personnage. Le Joueur qui cadre la scène de Conflit devient le **Guide** et le Personnage qui subit la scène de Conflit devient le **Protagoniste**. Les Personnages qui ne sont pas Protagonistes seront alors des **Figurants**.

*Le Guide déplace le Pion du Protagoniste sur la case Conflit.*

*Le Guide confisque la Fiche de Personnage du Protagoniste.*

**N**otez que cette scène de Conflit ne suit pas obligatoirement la dernière scène d'Introspection. Vous (le Guide) pouvez au contraire faire monter le suspense et ménager un effet de tension tandis que les explorateurs continuent leur voyage dans les terres inconnues. **Attendez le meilleur moment pour placer cette scène.** Dans ce cas, annoncez que vous avez une scène de Conflit en tête pour tel Personnage et avancez le Pion sur la case Conflit. Vous déclencherez alors la scène de Conflit quand bon vous semblera.

# Le Conflit

**L**a scène de **Conflit** est le **climax** d'un cycle de jeu. Vous avez fait Naufrage, vous avez Exploré les terres inconnues et sauvages, vous avez pris le temps de faire une Introspection... Mais vous n'êtes pas encore arrivé au bout de votre voyage.

*Le Guide a le contrôle du décor.*

*Le Protagoniste n'a le contrôle que de son Personnage.*

*Les Joueurs ont le dernier mot sur leur Personnage.*

**D**urant cette étape, le Guide prend la posture d'un meneur de jeu classique. Les Joueurs des Figurants peuvent l'aider à cadrer la scène mais c'est le Guide qui décidera *in fine* de la manière dont le Conflit sera proposé.

*Tout d'abord, le Guide décrète un problème ou drame qui est survenu dans le passé du Protagoniste.*

**L**e Guide devrait avoir assez d'éléments pour décréter la nature du **problème** ou du **drame**. Il n'est pas nécessaire de rentrer dans les détails mais cela doit toucher les personnes ou les choses importantes pour le Protagoniste. Le Guide et le Protagoniste peuvent discuter encore un moment sur le drame pour lui donner corps. Par exemple, si le Protagoniste tient énormément à sa fille, le Guide peut décréter qu'il s'est brouillé une fois avec elle et demander des précisions sur la manière

dont cela s'est déroulé.

**I**l est possible que durant les Introspections du Protagoniste, c'est-à-dire durant la phase précédente, le problème ait déjà été évoqué. Le Guide doit alors rappeler ce problème ou ce drame.

*Une fois le drame évoqué, le Guide propose un choix moral au Protagoniste.*

**U**n bon choix moral doit **faire mal**. Le Guide doit être le plus cruel possible en proposant ce choix. Le Protagoniste ne doit pas être ménagé. C'est là le sel du jeu.

**U**n bon choix moral **n'a pas de bonne solution**: les solutions proposées sont toutes aussi difficiles à assumer. Le Protagoniste va forcément perdre quelque chose mentalement ou physiquement. Par ailleurs, le Protagoniste doit être le seul à faire son choix. Il ne doit pas se reposer sur une aide extérieure ou transposer son choix moral sur un autre Personnage.

**U**n bon choix moral a des **conséquences définitives**. Le Protagoniste doit **alors assumer** les conséquences de son choix, qui seront formulées termes absolus: il n'y a pas de demi mesure possible. Les mots "Toujours" et "Jamais" devront être employés pour qualifier ces conséquences.

**V**oici quelques suggestions de choix moraux que vous pourrez mettre en scène:

**L**e Personnage agit en suivant les principes de son Ancre mais perd à jamais la possibilité d'atteindre son but.

**L**e Personnage agit en suivant les principes de son Ancrage  
mais rompt une promesse à son aimée.

**L**e Personnage agit en suivant les principes de son Ancrage  
mais déshonore à jamais le nom de sa famille.

**L**e Personnage agit en suivant les principes de son Ancrage  
mais il à garde à jamais le sang de son meilleur ami sur les  
mains.

**L**e Personnage trahit son Ancrage pour protéger son ami  
mais ce dernier le haït pour cela.

**L**e Personnage trahit son Ancrage pour atteindre une partie  
de son objectif mais il perd pour toujours la possibilité  
d'atteindre l'autre partie.

**L**e Personnage trahit son Ancrage par désarroi, face à un  
monde qu'il ne comprend pas. Il consent à abandonner  
pour toujours son objectif.



*Quoiqu'il arrive, il y aura toujours un prix à payer.*

**C**e Jalon est le point culminant du cycle de jeu. Il doit être dramatique et déchirant. Ne méngez pas les effets de style: le Protagoniste doit sortir de cette épreuve épuisé, moralement et physiquement. Si vous êtes le Protagoniste de cette phase, **jouez la scène à fond**. Ne cherchez pas à vous soustraire du choix ou à le dévier. Le choix est douloureux mais il fait sens dans votre parcours initiatique. Sans sacrifice, il n'y a pas de victoire.

**U**ne fois que la scène de Conflit a été cadrée et que vous avez joué les conséquences, prenez le temps de souffler. La narration peut ralentir à nouveau pour laisser l'espace nécessaire aux Personnages et aux Joueurs de faire le point.

*A la fin de cette étape, avancez votre pion sur la case Reconstruction.*

# La Reconstruction

**V**ous avez traversé la tempête. Vous avez passé une épreuve terrible et vous en êtes ressorti grandi, changé peut-être. Vous êtes allé au bout de vous même sur ces landes sauvages. Il est temps de prendre le temps de se **Reconstruire**.

*Racontez comment vous sortez de cette épreuve.*

**V**ous avez à nouveau le contrôle du décor. Vous avez toujours le dernier mot sur votre Personnage.

**S**i les autres Personnages ne sont pas encore arrivés à ce Jalon, aidez-les. Vous pouvez laisser votre Personnage en arrière plan et cadrer des scènes qui mettent en lumière les autres Personnages.

**U**ne fois que tous les Personnages sont arrivés à ce Jalon, **décidez ensemble si vous souhaitez continuer** de jouer à *Terres de Sang*.

**S**i oui, placez tous les pions sur la case **Exploration**. Vous continuez l'Exploration du Nouveau Continent et vous lancez dans de nouvelles épreuves. Vous pouvez décider ensemble de faire une ellipse narrative et placer l'action des jours, des semaines, voire des mois plus tard.

**S**i non, racontez un épilogue pour vos Personnages. Ont-ils atteint leur but ? Ont-ils découvert ce qu'ils sont venus chercher ? Comment évoluent-ils sur le Nouveau Continent ?

# La fin de partie

**V**ous avez décidé de mettre fin à la partie. Contemplez le Journal de Bord et félicitez-vous du chemin parcouru.

*Faites un débrief de la partie.*

**A** tour de rôle, exprimez vos ressentis durant la partie. Verbalisez les malaises s'il y en a eus et insistez sur les moments de grâce. *Terres de Sang* est un jeu qui peut être difficile car sa mise en scène des choix moraux peut-être violente.

**I**l est important que personne n'ait été blessé émotionnellement durant la partie. S'il est compréhensible d'être touché par ce que vous avez vécu, il n'est en revanche pas normal que vous vous sentiez mal à l'aise à la fin d'une partie. Discutez largement de ce que vous avez vécu avec les autres Joueurs.

**V**ous pouvez également partager votre expérience en présentant un compte rendu de partie sur le forum des Courants Alternatifs (<http://courantsalternatifs.fr/forum>) ou directement en nous envoyant un mail à [contact@angeldust-jdr.com](mailto:contact@angeldust-jdr.com) ou à [simon.li@gadz.org](mailto:simon.li@gadz.org).

# Variante: Jouer avec un Guide

Cette variante est particulièrement adaptée si l'un des Joueurs a déjà une bonne expérience de *Terres de Sang* tandis que les autres sont novices. Ce Joueur prend le rôle de **Guide** tout au long de la partie, du début à la fin. Les règles présentées précédemment ne changent pas, à part pour les points qui suivent:

- Le Guide n'incarne pas de Personnage;
- Le Guide a pour objectif d'accompagner les Joueurs durant la partie. C'est le facilitateur du groupe;
- Le Guide cadre toutes les scènes de Conflits. Il peut être aidé par les autres Joueurs.

Comme vous pouvez le constater, cette variante met beaucoup de responsabilités sur les épaules du Guide. C'est lui qui est le responsable des scènes de Conflit et donc il doit récolter assez d'informations pour comprendre tous les Personnages. Bien sûr, les autres Joueurs peuvent suggérer des embûches, des drames ou des éléments de fiction, mais c'est le Guide qui *in fine* cadre la scène de Conflit. Aussi, il est important pour les autres de Joueurs de décharger un maximum le Guide de tâches qui ne contribuent pas la construction de cette scène. Par ailleurs, ils doivent tout faire pour faciliter le travail du Guide s'il le peuvent.



# *Un nouveau cycle*

## 5. Conclusion

*"Quand reverrai-je, hélas, de mon petit village  
Fumer la cheminée, et en quelle saison  
Reverrai-je le clos de ma pauvre maison,  
Qui m'est une province et beaucoup davantage ?"*

Joachim du Bellay, *Les Regrets*.

# Conclusion

**V**ous voici au terme de votre lecture des règles de *Terres de Sang*. Mais vous ne venez que de commencer votre aventure. Lisez et relisez ces règles, visitez le forum des Courants Alternatifs, consultez les ressources disponibles sur notre site internet, etc. Nous avons également réalisé un tutoriel du jeu en vidéo qui explique pas à pas comment jouer à *Terres de Sang*. Bref, il y a bien des moyens pour approfondir vos connaissances sur ce jeu.

**E**t puis, il y a le grand saut: lancer une partie ! Il n'existe pas meilleur moyen de s'approprier le jeu. Jouer une partie. Et si des questions subsistent, si des remarques vous viennent à l'esprit ou si des éléments vous interpellent, n'hésitez pas à le partager avec nous.

*A vous maintenant de voyager  
sur ces Terres de Sang !*

