

# TERRES SAUVAGES 2026

## Prologue :

### LES RÉSONANCES DU VOILE

Fort Espérance n'avait jamais connu de silence complet. Même après la victoire du roi Aerion Vael'Kar sur les Drakmoriens, les échos du combat semblaient s'accrocher aux murs de la cité, comme si le temps lui-même hésitait à continuer. La paix n'était qu'illusion : là où les épées s'étaient tues, un murmure cosmique se faisait entendre, un frémissement dans le Voile, cette membrane fragile qui sépare Actéon des mondes lointains et interdits.

Dans l'ombre, les forces d'Ilvanaar et de Noct'Rel s'éveillaient. Naeld'hin, l'Éluvar immaculé, était apparu parmi les Lames du Pacte, guidé par un savoir ancien et une mission que nul mortel ne pouvait comprendre. À ses côtés, Ashendar, un autre de son espèce, révélait la vérité que tous redoutaient : la guerre qui venait de se terminer n'était qu'un prélude à un conflit bien plus vaste. Ilvanaar, royaume de pureté et de lumière, et Noct'Rel, domaine du Néant et de la ruine, préparaient leur confrontation.

Leur instrument n'était pas la guerre classique, mais un jeu de vibrations et de puissances. Naeld'hin invoqua sept **Harmonies d'Aethylune**, prismes triangulaires de minéraux brillants striés de lueurs pâles, capables de stabiliser le Voile et de protéger les fidèles contre le Bore, cette magie entropique des Voldors. Pourtant, le Bore, résidant dans les replis mêmes de la Trame-Morte, perturba le rituel : seules les **Bases** des Harmonies purent s'ancrer dans Fort Espérance et chez les peuples fidèles aux elluvars, tandis que les **Prismes supérieurs** furent projetés dans les Terres Sauvages, flottant entre clairières oubliées, ruines silencieuses et vallons que la peur avait désertés depuis le Grand Chamboulement.

Volkar, le Voldor que l'on croyait dissipé, sentit le voile s'épaissir de lumière et réagit immédiatement. Il érigea sept contre-reliques : les **Obscuries de la Trame-Morte**, prismes triangulaires en minéraux sombres marqués de veines colorées, porteurs de chaos et de désordre. Leurs Bases s'ancrèrent dans la cité d'Argaroth et chez les peuples alliés, mais leurs Prismes furent, comme ceux des Éluvars et sous l'effet du Fana, dispersés dans les Terres Sauvages. La confrontation était posée : quatorze fragments de deux mondes, disséminés, instables, chacun vibrant d'une puissance qui brûlait les serviteurs de l'autre camp.

Les Résonances du Voile n'étaient pas de simples artefacts. Elles étaient vivantes, réactives, dangereuses. Un Éluvar qui touchait un Prisme de Voldor ressentait l'attaque du Bore sous forme de vertiges, désorientation, perte d'équilibre. De même, un serviteur du Néant exposé aux Harmonies d'Aethylune se voyait consumé par une lumière insupportable, figé dans la clarté et la brûlure du Fana. La loi était immuable : nul ne peut manipuler un artefact adverse sans en payer le prix.

Ainsi, les Terres Sauvages devinrent un échiquier vivant. Chaque peuple abritait une Base lumineuse ou une Base d'ombre, tandis que les joueurs devaient s'aventurer hors de leur murs pour récupérer les Prismes dispersés, les escorter, les protéger, ou tenter de s'en emparer à l'insu des ennemis. Chaque fragment ramené renforçait le camp qui l'activait en le posant sur sa base, stabilisant le Voile ou étendant l'emprise du Bore. Chaque fragment détruit renaissait ailleurs, dans un cycle sans fin, garantissant exploration, rivalité, escarmouches, embuscades et trahisons.

La ville n'était plus refuge mais champ de bataille invisible. Les Harmonies offraient courage, lucidité et clarté à ceux qui les manipulaient, tandis que les Obscuries conféraient aux serviteurs du Néant une force libératrice. Mais chaque excès pouvait être fatal : le déséquilibre entre Lumière et Ombre transformait les Terres Sauvages en terrain instable, où la magie, la ruse et le courage définiraient qui survivrait.

Pour la première fois depuis des siècles, les Terres Sauvages dépendaient de ceux qui oseraient franchir ses portes, explorer ses forêts, gravir ses montagnes et braver ses marais. Chaque ville, chaque vallée, chaque clairière recelait un fragment d'un autre monde. Et chaque joueur devrait choisir : défendre la Lumière ou embrasser l'Ombre, protéger les bases de son camp, ou tenter de s'emparer des Résonances adverses au péril de sa vie.

Les Résonances du Voile avaient ouvert le jeu. La guerre n'était plus une histoire de rois ou de cités. Elle se jouait dans l'esprit et le corps de ceux qui avaient le courage de marcher au-delà du Voile, dans la lumière fragile ou les ténèbres mouvantes.

**Cette année, Fort Espérance et les Terres Sauvages vous ouvrent un terrain de jeu plus vaste et plus vivant que jamais. Nous vous dévoilons les grandes lignes pour que vous puissiez imaginer vos stratégies et préparer vos aventures, sans jamais limiter votre liberté d'action.**

## Les Résonances du Voile

### Le nouveau système central de l'évènement

Pour la première fois, les forces d'Ilvanaar et de Noct'Rel matérialisent leur influence à travers des **artefacts prismatiques** appelés :

### Les Résonances du Voile

Les Résonances du Voile sont puissantes et mystérieuses. Les règles vous permettent de ressentir pleinement cette magie et ses dangers. Mais vous êtes libres de choisir votre camp, vos actions, vos alliances... et vos audaces façonneront la cité de Fort Espérance ou celle d'Argaroth et les Terres Sauvages.

Ce sont des **prismes triangulaires**, chaque artefact constitué :

- d'une **Base d'Ancre**, fixe, installée dans chaque quartier à Fort Espérance (et chez certains peuples en fonction de leur allégeance aux voldors ou elluvars),
- et d'un **Prisme supérieur**, qui apparaît **quelque part dans les Terres Sauvages dès le début du jeu**.

Au total :

### 14 Résonances

– 7 de Lumière (Éluvars) : **Les Harmonies d'Aethylune**

– 7 d'Ombre (Voldors) : **Les Obscuries de la Trame-Morte**

## Mécaniques de jeu

Les règles et les informations détaillées sont là pour faire vivre l'expérience la plus immersive et stratégique possible, pour que chaque exploration, chaque affrontement et chaque victoire soient mémorables. Vous saurez tout ce qu'il faut savoir... et le reste restera à découvrir sur le terrain.

Chaque camp ou quartier doit impérativement **retrouver son prisme et le replacer sur sa Base** afin de compléter sa Résonance. Tant que le prisme n'est pas posé, la Base reste inactive et la magie protectrice associée au Fana ou au Bore demeure insuffisante pour préserver les fidèles.

Si, à la fin du jeu, un camp ou un quartier n'a pas réussi à constituer sa Résonance complète, il en paiera le prix : **tous les joueurs de ce camp recommenceront l'année suivante avec un seul point de vie par localisation points d'armure compris** (tête, tronc, bras, jambes).

Ce malus représente l'affaiblissement, la corruption ou l'épuisement de leurs forces spirituelles et physiques.

Rassembler sa Résonance n'est donc pas seulement un objectif...

C'est une **question de survie** pour l'année suivante.

Chaque Résonance activée apporte également un avantage aux membres du groupe de joueurs affiliés. Et uniquement à ces joueurs.

Pour connaître les détails de cet avantage, consultez la carte collée sur la base.

## 1. Les Bases d'Ancrage

pour les harmonies tout comme pour les obscures, elles sont fixes et placées par les orgas.

les harmonies : 1 dans **chacun des 4 quartiers de Fort Espérance et 3 Bases supplémentaires** dans les peuples hors-ville. Soit 7 bases.

les obscures : 7, soit une dans chaque peuple fidèles aux voldors.

## 2. Les Prismes

Les prismes (harmonies ou obscures) :

- apparaissent aléatoirement dans les Terres Sauvages pour tous les peuples,
- sont à base triangulaires (l'appellation technique),
- peuvent être transportés et volés uniquement par les personnes à qui ils sont rattachés, détruits uniquement par des moyens particuliers disponibles en jeu. Pour savoir à qui appartient un prisme, consultez la carte sur la base de celui ci (ceci ne vous empêchera pas de subir les effets abordés dans la section suivante)

## 3. Toucher un Prisme non lié

Si un joueur, pnj ou ppj touche (même avec des gants, un bâton, une pince, en se servant du cadavre d'un autre, en soufflant dessus etc.) un prisme qui n'est pas relié à sa faction, il subit :

- -1 point de vie instantané sur la localisation en contact
- KO immédiat annoncé en jeu

Un bâton de mage qui touche une Résonance sur sa base est automatiquement détruit, ses morceaux d'artefacts sont dissipés et le mage est en COMA.

Cette règle s'applique autant aux Harmonies qu'aux Obscures.

## 4. Détruire un Prisme

Lorsqu'il est détruit, il **réapparaît aléatoirement** dans les Terres Sauvages.

Lorsqu'un prisme est détruit par un sceau, l'initiateur doit annoncer « **Fendral** ». Ce mot signifie que le prisme est brisé. Tous les participants doivent reconnaître l'annonce et réagir en conséquence. Le prisme doit être immédiatement et obligatoirement ramené au stand orga par le joueur qui l'a détruit, et ce, en TIME OUT. Il recevra en échange des objets spéciaux.

**Un prisme ne peut être détruit que lorsqu'il est placé sur sa Base (ramener chaque prisme détruit au stand organisation immédiatement pour la remise en jeu). Il ne peut être détruit que par des objets spéciaux à trouver en jeu:**

### Les Cinq Sceaux de l'Entrave

“Bien avant que l'Éluvar et le Voldor ne tentent d'ancrer les Résonances dans le monde d'Acteon, alors que le Voile séparant les mondes n'était encore que murmure et lumière, un être solitaire observait les mouvements des dieux naissants : **Mael'Tharyn, l'Artisan du Voile**.

Ni dieu, ni mortel, Mael'Tharyn avait pour seul devoir de veiller à ce qu'aucun pouvoir, même sacré, ne devienne une chaîne pour l'humanité.

Lorsque les premiers rituels de Résonance furent invoqués, il comprit ce que ni l'Éluvar ni le Voldor ne voulaient voir: l'escalade dans la quête de pouvoir n'avait pas de limite.

Alors, en secret, à l'abri des regards divins, il créa cinq objets identiques, cinq reflets d'une même volonté : les **Sceaux de l'Entrave**.

Les cinq Sceaux sont indistinguables : même forme, même matière, même pouvoir.

Ce sont les seuls artefacts capables de **détruire une Résonance**, de l'effacer purement et simplement du monde. Ils ne servent ni les Éluvars, ni les Voldors. Ils ne renforcent aucun culte, n'alimentent aucune magie.

Car Mael'Tharyn savait que viendrait un temps où l'Éluvar et le Voldor proposeraient leurs Résonances aux peuples d'Acteon, les plongeant dans un conflit qui les dépasserait.

Et il jugea que seul le peuple du monde devait décider. Ainsi furent créés les cinq Sceaux : non comme une arme contre les dieux, mais comme un dernier droit accordé aux mortels, le droit de choisir leur destin.

Ils demeurèrent cachés pendant des siècles, scellés dans des lieux oubliés, jusqu'à ce que les Résonances soient invoquées... et que le Voile commence à trembler à nouveau.

**Les sceaux ne peuvent être conservés en Time Out par les joueurs. Ils doivent être obligatoirement portés par un joueur. Dès que vous entrez en possession d'un sceau, venez le déclarer immédiatement au stand orga pour un meilleur suivi du jeu. Il est interdit de reprendre un sceau chez soi à la fin du jeu, veuillez le déposer au stand orga et le redemander l'année suivante.**

Nous vous remercions pour l'intérêt que vous portez à ces nouvelles règles. Ces éléments de jeu ne remplacent en rien le scénario principal. Good game à tous !!