

Système de jeu - Univers le Wargame 2026



Partie 1 — Le système de jeu

1.1. Ce qu'est le système de jeu

Le système de jeu d'Univers n'est pas un carcan, mais un guide. Il présente la vision des organisateurs sur la campagne militaire que vous allez vivre, les rôles de chacun dans la troupe, les missions qui rythmeront le week-end et les grandes phases de jeu qui construiront l'histoire.

Univers est avant tout un war-GN : un jeu de rôle grandeur nature centré sur la guerre, les déplacements de troupes, les affrontements, les prises de position, les escarmouches, les embuscades, les négociations et la vie de camp. **Aucune trahison n'est possible, vous êtes fidèles à votre camp.** L'objectif est de vous placer dans une situation de campagne militaire, avec ses incertitudes, ses ordres parfois imparfaits, ses avantages à exploiter et ses déséquilibres à surmonter.

Vous ne serez pas toujours dans une situation parfaitement équilibrée. Parfois, vous aurez l'avantage. Parfois, vous serez en infériorité, surpris, mal placés ou contraints d'improviser. C'est volontaire. Une campagne militaire n'est pas une arène symétrique : elle est faite d'aléas, de terrain, de fatigue, de rumeurs, de décisions tactiques et de coups d'audace. À vous d'adapter vos stratégies, de suivre vos chefs, de saisir les occasions et de faire vivre le jeu.

Ce système de jeu s'articule autour de phases découpées en demi-journées. Dans chacune d'elles, plusieurs éléments principaux viendront structurer le jeu et mèneront, d'une manière ou d'une autre, à l'affrontement, l'ensemble des rôles, chef de guerre, guerrier et traducteurs y ont leur rôle à jouer :

- La reconnaissance du terrain ;
- La prise de positions ;
- Des missions scénarisées qui vous placeront dans des situations de combat.

Les organisateurs sont là pour accompagner cette dynamique. Ils laissent au maximum les joueurs faire le jeu, tout en se réservant la possibilité d'ajuster la suite des événements si cela permet de préserver l'équilibre, le rythme ou le plaisir collectif. Le scénario évoluera donc aussi selon vos choix, vos victoires, vos défaites et vos initiatives.

N'oubliez jamais l'essentiel : c'est un jeu. Nous sommes des adultes en costumes dans les bois, venus passer un bon week-end ensemble. Soyez fair-play, jouez les coups, acceptez les imprévus, respectez les autres joueurs et les organisateurs, et cherchez avant tout à créer de belles scènes.

Le but n'est pas seulement de gagner. Le but est de vivre une campagne, de jouer votre rôle, de faire de beaux combats, de beaux costumes, de belles actions, et de repartir avec des souvenirs à raconter.



Les conseils de Sire Barrik :

Tout au long de ce système de jeu, je serai là pour te glisser quelques conseils tactiques, souffler deux ou trois ruses de vieux briscard, et éviter que tes guerriers ne courent droit dans la boue sans savoir pourquoi.

Mon rôle sera simple : t'aider, toi et ta troupe, à mieux comprendre les missions, adapter vos tactiques et surtout prendre du plaisir dans le jeu. Après tout, même le plus fier des chefs de guerre a parfois besoin d'un vieux conseiller pour lui rappeler de ne pas charger seul dans la forêt.

1.2. Le rôle des chefs de guerre

Les chefs de guerre sont les meneurs de la troupe sur le terrain. Ils ne sont pas organisateurs, ni arbitres, mais ils occupent un rôle central dans le déroulement du jeu. Ils donnent les ordres, organisent les combattants, choisissent les tactiques et adaptent les décisions aux missions confiées par l'organisation.

Leur rôle est d'abord tactique. En fonction des objectifs, du terrain, des forces disponibles et des informations reçues, ils décident comment engager la troupe : attaquer de front, contourner, défendre, tendre une embuscade, envoyer des éclaireurs, tenir une position ou battre en retraite. Ils ne sont pas là pour tout faire seuls, mais pour donner une direction claire à l'ensemble du camp.

Un bon chef de guerre sait aussi déléguer. Il peut s'appuyer sur les traducteurs, les combattants expérimentés et les spécialistes de la troupe, qui forment naturellement des sous-officiers. Ces relais permettent de transmettre les ordres, de gérer des groupes plus petits et de garder une troupe efficace même lorsque le champ de bataille devient confus.

Les chefs de guerre sont assistés par les organisateurs en jeu. Ces derniers leur transmettent les missions, les informations nécessaires, les conséquences de certaines actions et les éléments de campagne. Ils sont là pour aider au bon déroulement du jeu, pas pour commander à leur place. La décision tactique appartient aux chefs de guerre, dans le cadre posé par l'organisation.

Le chef de guerre doit aussi penser au moral de sa troupe. Il informe, **motive, récompense**, remet en ordre, félicite les beaux faits d'armes et assume les décisions difficiles. Les combattants doivent sentir qu'ils font partie d'une armée en campagne, pas d'une simple suite de missions isolées.

Enfin, les chefs de guerre ont un rôle de jeu plus accès sur le rp. Leur apparence, leur manière de parler, leurs ordres et leur comportement doivent nourrir l'immersion. Ils incarnent l'autorité militaire de leur peuple. À eux de faire vivre cette autorité avec panache, fermeté, humour ou brutalité, selon leur faction, mais toujours dans le respect des joueurs.

1.3. Les guerriers

Les combattants sont le cœur de la troupe. Sans eux, pas de ligne de bataille, pas d'assaut, pas de défense, pas de victoire. Ils sont l'ost, la masse armée, les bras qui portent les boucliers, les lances, les haches et les bannières.

Dans l'univers du jeu, les combattants sont des soldats. Ils obéissent à leurs chefs, suivent les ordres et participent aux missions qui leur sont confiées. Ils peuvent être envoyés tenir une position, attaquer un camp, escorter un objectif, fouiller une zone, défendre une route, tendre une embuscade ou participer à une bataille rangée. Certains reviendront couverts de gloire, d'autres reviendront en boitant, et d'autres ne reviendront pas tout de suite.

Les combattants sont aussi remplaçables dans la logique de la campagne. Cela ne veut pas dire qu'ils ne comptent pas comme joueurs, bien au contraire. Cela signifie que, dans l'univers militaire du jeu, un soldat peut tomber, être remplacé, repartir au combat et continuer à servir la troupe. Il faut donc accepter de perdre, de tomber, de rater une mission ou d'être envoyé dans une situation difficile. C'est souvent là que naissent les meilleures scènes.

On attend des combattants du fair-play, de l'engagement et du beau jeu. Jouez les coups que vous recevez. Si une belle passe d'armes vous met en difficulté, accompagnez-la. Si vous êtes débordé, surpris ou encerclé, jouez la scène. L'objectif n'est pas d'optimiser chaque règle au millimètre, mais de produire un combat crédible, vivant et agréable pour tous.

La vie de camp fait également partie du rôle. Un combattant n'existe pas seulement lorsqu'il charge. Il mange, se repose, monte la garde, suit les rumeurs, obéit à ses chefs, se plaint de ses pieds, vante ses exploits et maudit l'ennemi autour du feu. Ces moments construisent l'ambiance autant que les batailles.

Vous êtes des guerriers en campagne. Soyez disciplinés, utiles, courageux quand il le faut, prudents quand il le faut aussi, et surtout généreux dans votre jeu.

1.4. Les traducteurs, la capture et la mort

Chaque camp ne parle pas forcément la même langue. Pour échanger avec l'ennemi, négocier, menacer, parlementer ou simplement comprendre ce qui se passe, les troupes doivent faire appel aux traducteurs. Dans notre jeu, la langue commune utilisée pour ces échanges est l'anglais. Il n'est pas nécessaire d'être bilingue : les hésitations, les accents et les approximations font partie du jeu et peuvent même créer de très belles scènes.

Les traducteurs sont des personnages importants. Ils peuvent être combattants ou non, selon le choix du joueur et le rôle prévu. **Ils servent d'intermédiaires entre les peuples, mais aussi d'estafettes, d'éclaireurs ou de relais d'information au sein de la troupe.** Ils peuvent accompagner les chefs de guerre, transmettre des messages, participer à des missions diplomatiques ou aider à comprendre les objectifs découverts sur le terrain.

Avec les chefs de guerre, les traducteurs font partie des rares personnages disposant d'un rôle plus marqué, parfois lié à un background spécifique. Cela signifie qu'ils peuvent avoir une importance particulière dans le scénario. Ils peuvent être recherchés, capturés, interrogés, échangés contre rançon, voire exécutés si le jeu et la scène le justifient.

La mort dans Univers doit rester rare et signifiante. Dans notre monde de jeu, on ne tue pas sans raison. La plupart du temps, un combattant vaincu est simplement mis hors d'état de nuire : blessé,

sonné, capturé, repoussé ou laissé au sol. On ne procède pas à une exécution définitive au détour d'un chemin parce que l'occasion se présente.

Tuer un personnage doit répondre à une vraie logique de jeu : vengeance, décision politique, jugement, sacrifice, exemple militaire ou conséquence scénaristique forte. Cela doit toujours être joué proprement et avec une scène claire.

Les combattants ordinaires tombent et reviennent au jeu selon les mécaniques prévues. Les chefs de guerre et les traducteurs, en revanche, peuvent parfois devenir des enjeux de campagne. Leur capture, leur rançon ou leur exécution peuvent avoir des conséquences sur l'histoire, la diplomatie et le moral des troupes.

Dans tous les cas, les organisateurs gardent le dernier mot sur les situations de capture, d'exécution ou de conséquence définitive. Le but n'est jamais de priver quelqu'un de jeu gratuitement, mais de créer des scènes fortes, cohérentes et mémorables.

1.5. LA SOOOLLLLLLE

La solde des guerriers

Avant de partir sur le terrain, chaque guerrier reçoit une solde. Cette solde est représentée par un nombre de pièces égal à son nombre de PR.

Exemple : un guerrier avec 3 PR part sur le terrain avec 3 pièces.

Cette solde représente à la fois la paie du combattant, son butin personnel et ce que l'ennemi peut récupérer sur lui lorsqu'il est vaincu.

Lorsqu'un guerrier est mis hors combat sur le terrain, il doit remettre sa solde aux vainqueurs avant de retourner à l'avant-poste. La solde est alors partagée en deux parts aussi équilibrées que possible :

- la première moitié est donnée au combattant ou au groupe qui l'a vaincu ;
- la seconde moitié est donnée au second vainqueur ou au second adversaire impliqué dans sa seconde défaite.

Si la solde ne peut pas être divisée parfaitement, l'organisation ou les joueurs concernés arrondissent simplement au plus logique, sans bloquer le jeu.

Une fois sa solde remise, le guerrier vaincu retourne à son avant-poste, suit son temps de respawn habituel, puis récupère une nouvelle solde avant de repartir sur le terrain.

L'objectif de cette règle est d'encourager les affrontements, les prises de risque, les embuscades et la récupération de butin, tout en donnant une valeur concrète aux victoires remportées sur le champ de bataille.



Les conseils de Sire Barrik :

Un guerrier valeureux, ambitieux et suffisamment malin pour survivre peut très bien devenir chef de guerre. Et entre nous, une intronisation devant la troupe, avec serment, cris et grands gestes, fera toujours une belle scène de jeu.

N'oublie pas non plus que tu peux et dois déléguer. Les spécialistes, les traducteurs et les guerriers expérimentés sont là pour former tes officiers de rang. Un bon chef ne court pas partout seul comme un poulet sans heaume : il s'entoure, ordonne, écoute... puis envoie les autres prendre les flèches à sa place. Pour cela à chaque repas, fait des rassemblements avec tes officiers et ton orga camp pour faire le point.



Partie 2 — La campagne militaire

2.1. La zone de guerre

Les druides du roi Bradoc, souverain du Royaume Celte des Tectoimes, ont parlé. Pour décider du sort des Maurétaniens et savoir s'ils pourront conserver Massilia ou devront quitter les terres celtes, la campagne aura lieu dans la Forêt de Sang.

Ce lieu ancien est inconnu de tous, à l'exception des druides. On raconte que les arbres y gardent la mémoire des batailles passées, que les sentiers s'y déplacent à la tombée du jour et que les dieux y observent les mortels avec attention. C'est là, sous les branches sombres et dans la boue des chemins oubliés, que les armes rendront leur jugement.

La Forêt de Sang ne sera pas un simple décor. Elle formera le cœur de la campagne : un territoire à explorer, à comprendre, à contrôler et à défendre. Les armées devront y progresser, reconnaître les routes, tenir des positions, tendre des embuscades et répondre aux missions confiées par leurs chefs.



2.2. Le calendrier de campagne

Le calendrier ci-dessous donne le rythme général du jeu. Il pourra être ajusté par l'organisation en fonction du déroulement de la campagne, du nombre de joueurs, de la météo, de l'état des troupes ou des nécessités du scénario.

Vendredi matin, 9h30 – 12h00

La matinée sera consacrée à la mise en route des troupes.

Au programme :

- calibrage au combat ;
- entraînement aux règles de combat ;
- entraînement aux formations ;
- première mission scénarisée.

Cette phase permettra à chacun de prendre ses marques, de tester les lignes, d'apprendre à se déplacer en troupe et de commencer à faire vivre son camp.

Vendredi après-midi, 14h30 – 17h00

L'après-midi sera consacrée à la reconnaissance du terrain.

Les troupes seront envoyées dans la zone Sud de la Forêt de Sang afin d'éclairer les premières zones de guerre, comprendre les chemins, repérer les points importants et préparer les affrontements à venir.

14h30-16h15 :

- reconnaissance du terrain ;
- premières prises d'informations ;

16h30-17H00

- une mission scénarisée.

Samedi matin, 9h30 – 12h30

La matinée sera consacrée à la mise en route des troupes et l'assaut sur la zone sud de la Forêt de sang.

Maintenant que la zone sud de la Forêt de sang est connue, les troupes de guerre vont pouvoir y déployer leurs guerriers et traducteurs afin de prendre les positions et attaquer les positions adverses.

9h30 – 10h00 :

- calibrage combat ;

- rappel des règles et des consignes de sécurité ;
- remise en ordre des troupes.

10h00 – 11h45 :

- prise et défense de positions ;
- approvisionnement des points ;
- affrontements pour le contrôle du terrain.

12h00 – 12h30 :

- mission scénarisée.

Samedi après-midi, 14h30 – 17h00

L'après-midi ouvrira une nouvelle zone de guerre, la zone Nord de la Forêt de Sang. Les troupes devront s'adapter à un terrain encore mal connu, avec de nouveaux objectifs et de nouvelles menaces.

14h30 – 16h30 :

- reconnaissance d'une nouvelle zone de guerre ;
- prises de positions ;
- ravitaillement.

16h30 – 17h00 :

- mission scénarisée.

Jeu de nuit : Combat de Gladiateurs

18h00-23h00 Jeu de nuit première partie :

- Choix de son gladiateurs ;
- Amélioration de son gladiateurs ;
- Combats de gladiateurs.

Dimanche matin

- Missions scénarisées

Partie 3 — Le Jeu

Vendredi matin, 9h30 – 12h30 : calibrage et exercices de combat

Cette matinée est consacrée au calibrage du combat et aux exercices de troupe. L'objectif est que chacun puisse prendre ses marques, comprendre le rythme du jeu et partager une base commune avant le début réel de la campagne. Les exercices seront encadrés par les organisateurs.

La matinée commencera par des duels et des combats en petits groupes. Les premiers affrontements se feront avec un armement similaire, afin de travailler les bases : distance, sécurité, lecture des coups, gestion du rythme et fair-play. Les exercices évolueront ensuite avec des armements plus variés, en changeant régulièrement de partenaire de jeu, afin de s'habituer à différents styles de combat.

Dans un second temps, les troupes travailleront les formations et leurs réactions sur le terrain :

- formation serrée ;
- formation dispersée ;
- maintien d'une ligne de combat en terrain accidenté ;
- réaction face à différents types de formations adverses ;
- progression en groupe ;
- repli organisé.

Mission scénarisée : Escorte du dignitaire

Cette mission sert de mise en situation pour appliquer les exercices de formation.

Un dignitaire doit être escorté d'un point A à un point B en suivant un chemin défini. Une troupe est chargée de l'escorter et doit progresser en formation, protéger ses flancs et garder sa cohésion. En face, une autre troupe doit tenter de bloquer la progression, désorganiser l'escorte ou capturer le dignitaire.

Le dignitaire ne court pas et ne combat pas, sauf indication contraire de l'organisation. Il peut être mis hors d'état de nuire ou capturé selon les consignes données au briefing. L'escorte gagne si le dignitaire atteint le point B. Les assaillants gagnent s'ils empêchent son arrivée dans le temps imparti ou s'ils parviennent à le capturer.

Les combattants mis hors combat reviennent en jeu après 20 secondes, depuis leur drapeau de respawn situé environ 20 mètres en arrière de leur troupe.

Cette mission n'a pas pour but de désigner les plus forts, mais de tester les réflexes de groupe : tenir une ligne, protéger une cible, réagir à une attaque, se replier proprement et suivre les ordres au milieu du chaos.

Vendredi après-midi, 14h30 – 17h00

14h30-16h15 :

- reconnaissance du terrain ;
- premières prises d'informations ;



Dans cette première phase de jeu, vous arrivez en territoire inconnu. Chaque camp se dirige vers son avant-poste qui sera sa zone de commandement et sa zone de respawn de 1 minute. Les avant-postes ne sont pas attaquables. **Il y a 5 points tactiques sur le terrain.**

Objectif : trouver l'ensemble des points tactiques dans la zone de jeu (encadré en rouge). Une fois trouvé, chaque point tactique aura 3 phrases à traduire par les traducteurs. Chaque traducteur doit traduire une phrase puis la ramener à son avant-poste pour validation. Les traducteurs sont capturables, pdt 10 minutes puis sont relâchés.



Les conseils de Sire Barrik :

Forme de petits groupes de 3 à 5 combattants menés par un spécialiste, puis envoie-les fouiller la forêt chacun de leur côté. Dès qu'un point tactique est trouvé, qu'ils reviennent le noter sur la carte à l'avant-poste, puis envoie un traducteur sur place.

Et si tu veux gêner l'ennemi, confie à un ou deux groupes de tireurs la noble mission de chasser ses traducteurs. Un adversaire sans langue comprend rarement où il doit mourir.

16h30-17H00

- une mission scénarisée.

Mission scénarisée : La borne des druides

Suite aux traductions réalisées sur les points tactiques, les chefs de guerre apprennent l'existence d'une ancienne borne druidique cachée dans la forêt (**point orange sur la carte**). Selon les signes gravés dessus, celui qui la contrôle pourra revendiquer ce secteur comme sien lors de la suite de la campagne.

Objectif :

Contrôler la borne à la fin du temps imparti.

Règles :

Pour contrôler la borne, une troupe doit rester à proximité pendant 5 minutes avec au moins 3 combattants debout et aucun ennemi dans un rayon de 5 mètres.

Un traducteur peut être envoyé sur place pour "traduire" la borne. S'il traduit la borne sans être mis hors d'état, son camp gagne un avantage supplémentaire.

Les combattants hors combat respawnent à l'avant-poste après 1 minute.

Les traducteurs sont capturables pendant 10 minutes, puis relâchés.

Victoire :

Le camp qui contrôle la borne à la fin remporte la mission, contrôle le terrain.



Les conseils de Sire Barrik :

N'envoie pas toute ton armée courir après un caillou, même s'il est sacré. Garde une réserve, protège ton traducteur, et surtout, empêche celui d'en face

Samedi matin, 9h30 – 12h30

9h30 – 10h00 :

- calibrage combat ;
- rappel des règles et des consignes de sécurité ;
- remise en ordre des troupes.

10h00 – 11h45 :

- prise et défense de positions ;
- approvisionnement des points ;
- reconnaissance pour le contrôle du terrain.



Dans cette seconde phase de jeu, vous arrivez en territoire inconnu. Chaque camp se dirige vers son avant-poste qui sera sa zone de commandement et sa zone de respawn de 1 minute. Les avant-postes ne sont pas attaquables. **Il y a 5 points tactiques sur le terrain.**

Objectif : trouver l'ensemble des points tactiques dans la zone de jeu (encadré en rouge). En prendre possession (tout sera indiqué sur le point tactique). Une fois trouvé, chaque point tactique aura 3 phrases à traduire par les traducteurs. Chaque traducteur doit traduire une phrase puis la ramener à son avant-poste pour validation. Les traducteurs sont capturables, pdt 10 minutes puis ses relâchés.

Missions supplémentaires que l'organisateur peut lancer à tout moment :

- Ravitaillement : aller chercher eau et provisions au camp par un chemin passant par la zone de combat.
- Chasse : donner lance pierre et projectile pour aller chasser dans la zone de chasse en bleu sur la carte :



12h00 – 12h30 :

- mission scénarisée.

Mission scénarisée : Le Champ des Messagers

Après la prise des positions et la reconnaissance du terrain, les deux armées se font face dans une plaine (le rond central du terrain). Les chefs de guerre doivent désormais transmettre leurs ordres au front, mais l'ennemi est proche et les tireurs rôdent sur les flancs.

Mise en place

La mission se divise en deux zones de jeu.

La première zone représente la plaine centrale. C'est là que les combattants s'affrontent en bataille rangée pour tenir la ligne et permettre le passage des ordres.

La seconde zone représente un flanc boisé ou un couloir de tir. Elle est réservée aux tireurs, quelques combattants pour compléter (il faut 10 combattants de chaque côté) et traducteurs. Leur rôle est de contrôler cette zone afin de protéger leur messager ou gêner celui de l'ennemi.

Objectif

Chaque camp désigne les traducteurs comme messager au début de la mission. Ce messager doit partir de l'avant-poste, traverser le terrain et atteindre l'avant-poste adverse.

Règles

S'il est mis hors combat, il laisse tomber son ordre à l'endroit où il tombe. Un allié peut porter le traducteur et continuer la mission.

Un ennemi ne peut pas utiliser l'ordre adverse.

Les tireurs ne sont pas et ne participent pas au combat dans le rond central mais escorte les traducteurs afin d'atteindre l'avant-poste adverse.

Lors de la bataille au rond central, les drapeaux sont les respawn, de 20 secondes, en arrière de 30 mètres du rond.

Victoire

Le camp qui parvient à transmettre le plus d'ordre de mission, remporte la mission.

En cas d'égalité complète, la mission est considérée comme indécise.



Les conseils de Sire Barrik :

Ne regarde pas seulement la grande ligne au milieu du champ, aussi belle soit-elle quand elle se cogne dessus. Pendant que les costauds font chanter le fer dans la plaine, envoie tes tireurs nettoyer le flanc. Un messenger protégé par une bonne ligne avance. Un messenger protégé par des archers avance encore mieux. Et un messenger sans protection ? Il devient une anecdote.

Samedi après-midi, 14h30 – 17h00

14h30 – 16h30 :

- prises de positions ;
- ravitaillement.



De retour dans la zon des Druides. Cette fois-ci pour prendre et tenir les points tactiques. La borne du druide au centre est un point bonus avec un timer type échec à activer une fois sur place. Pour finaliser la prise de position, les points sont à traduire, et chaque traduction ouvre une quête de ravitaillement à réaliser pour validation.

Missions supplémentaires que l'organisateur peut lancer à tout moment :

- Ravitaillement : aller chercher eau et provisions au camp par un chemin passant par la zone de combat.
- Chasse : donner lance pierre et projectile pour aller chasser dans la zone de chasse en bleu sur la carte :



16h30 – 17h00 :

- Mission scénarisée.

Mission scénarisée : La Soule des Champions

Après les prises de positions et les corvées de ravitaillement, les troupes rentrent au camp fourbues, crottées et fort peu disposées à rester sages. Pour célébrer les victoires du jour, ou oublier les défaites avec panache, les chefs autorisent une vieille coutume guerrière : la soule des champions.

Mise en place

Un terrain est délimité près du camp. Chaque camp possède une zone d'en-but à défendre. Des soules, représentées par un ballon, un sac de toile ou un paquet rembourré, sont placées sur une ligne centrale.

Chaque camp désigne une équipe de champions. Autant de joueurs de chaque côté. 2 soigneurs désarmés par équipe.

Objectif

Porter la soule dans l'en-but adverse pour marquer un point.

Règles

Le porteur de la soule peut courir, esquiver et transmettre la balle à un allié. Il ne peut pas combattre tant qu'il la porte.

Les autres joueurs peuvent combattre normalement avec des armes de GN à 1 main pour ouvrir le passage, protéger le porteur ou arrêter l'équipe adverse. Tout le monde est à 2 PR, et repop au bout de 20 secondes à sa zone de départ.

Pas de plaquage, pas de contact violent, pas d'arrachage brutal de la soule. On reste sur du combat GN propre et sécurisé : on arrête un adversaire par le jeu, pas en l'envoyant brouter la terre.

Un joueur mis hors combat doit rejoindre son soigneur ou son point de retour avant de revenir en jeu après 20 secondes.

Si le porteur est mis hors combat, il lâche immédiatement la soule à l'endroit où il tombe.

Les soigneurs peuvent relever un joueur au sol après 10 secondes, ils ne sont pas armés.

La mission dure jusqu'à la fin du temps imparti. Le camp ayant marqué le plus de points remporte la soule.

Victoire

Le camp vainqueur gagne l'honneur, la gloire, le droit de se moquer de l'autre camp jusqu'au repas... et éventuellement un petit avantage de campagne donné par l'organisation.



Les conseils de Sire Barrik :

Ah, la soule ! Le seul moment où un aristo' peut se faire piétiner dans la boue et appeler ça du sport. Choisis des rapides pour porter, des costauds pour ouvrir la route, et des soigneurs pas trop loin pour ramasser les ambitieux. Et surtout : ne donne pas la soule au plus brave. Donne-la à celui qui sait courir.

Jeu de nuit : Combat de Gladiateurs et Infiltrations 18h-23h

Durant cette phase de jeu de nuit, vous incarnerez tour à tour des gardes, des infiltrateurs et des mercenaires au service des taverniers.

Vos objectifs seront variés : tenir un point pendant 20 minutes, infiltrer une position pour y récupérer des documents dérobables, ou effectuer des collectes pour les taverniers.

Chaque réussite permettra à votre groupe d'améliorer le score de combat de son gladiateur et de l'aider à remporter la victoire dans la lice.



Dimanche matin, 10h00 – 11h30

Les dieux ont déjà leurs favoris. Reste à savoir si Massilia pourra demeurer sur ces terres et conserver ses conquêtes face au royaume celte des Tectoimes, ou si les Maurétaniens devront reprendre la mer, au risque d'être à nouveau engloutis par les flots ou condamnés à chercher une nouvelle terre.

Cette matinée sera donc consacrée à sceller définitivement la décision des dieux, par le fer, le sang et le fracas des boucliers.

Mission scénarisée : L'Escorte des Marchands Halvates

Durée : 20 à 30 minutes

Respawn : 1 minute au drapeau de camp ou à l'avant-poste (rond jaune pour les Celtes, rond rouge pour les JC et Maurétaniens).



Des marchands halvates traversent la zone de guerre avec leurs coffres, leurs mules et leur mauvaise habitude de vendre aux deux camps. Les Celtes ont juré de les escorter jusqu'à leur destination,

tandis que les Maurétaniens et les Joyeuses Compagnies comptent bien les capturer pour négocier rançon, informations ou marchandises.

Mise en place :

Les marchands halvates partent d'un point A et doivent rejoindre les points suivants en suivant le chemin.

Les Celtes commencent près des marchands et doivent les escorter.

Les Maurétaniens et les Joyeuses Compagnies commencent aux points rouges en nombre égale de combattants, ils ont 15 minutes pour placer leur troupes sur le chemin, et doivent intercepter les convois.

Objectif des Celtes

Escorter au moins la moitié des marchands jusqu'au dernier point.

Objectif des Maurétaniens et Joyeuses Compagnies

Capturer au moins la moitié des marchands avant qu'ils n'atteignent le point B.

Règles

Les marchands ne courent pas et peuvent combattre, il porte un gros coffre ou brancard chargé.

Un marchand avance uniquement s'il est accompagné par au moins deux Celtes debout à proximité.

Pour capturer un marchand, les attaquants doivent avoir au moins deux combattants debout à proximité de lui, sans Celte debout dans la même zone.

Un marchand capturé repart au dernier point des celtes pour recommencer.

Si l'escorte ou les ravisseurs sont mis hors combat, le marchand reste sur place jusqu'à ce qu'un camp reprenne le contrôle.

Les joueurs mis hors combat reviennent en jeu après 30 secondes depuis leur point de respawn (point de couleurs).

Victoire

Les Celtes gagnent si au moins la moitié des marchands atteignent le point B.

Les Maurétaniens et les Joyeuses Compagnies gagnent si au moins la moitié des marchands sont capturés et ramenés dans leur zone.

Si aucun camp n'atteint son objectif, la mission est indécise.



Les conseils de Sire Barrik :

Un marchand, c'est comme une outre de vin : ça avance lentement, ça fait du bruit, et tout le monde veut mettre la main dessus. Celtes, gardez vos rangs et ne courez pas tous après le premier brigand venu. Attaquants, frappez les flancs, coupez la route, et souvenez-vous qu'un marchand vivant rapporte plus qu'un marchand aplati dans la boue. Faites des petits groupes, pour tester votre adversaire.

Mission scénarisée : Le Jugement de la Plaine

Durée : 20 minutes

Respawn : 30 secondes au drapeau de camp

Les dieux réclament un dernier affrontement à ciel ouvert. Plus de ruse, plus de palabres, plus de traités mal écrits : les trois peuples doivent prouver leur valeur au centre de la plaine.

Les Maurétaniens, les Celtes et les Joyeuses Compagnies s'affrontent chacun pour leur propre gloire (on dit même que les marchands halvates seront de la partie). Aujourd'hui, il n'y a plus d'alliés : seulement des rivaux, des témoins... et beaucoup de boucliers cabossés.

Mise en place

Une grande zone centrale est délimitée dans la plaine.

Chaque peuple commence depuis son propre point de départ, à distance équivalente du centre.

Objectif

Contrôler le centre de la plaine à la fin des 20 minutes.

Règles

Les trois peuples s'affrontent librement. Chacun combat pour son camp.

Un joueur mis hors combat retourne à son point de respawn et revient en jeu après 30 secondes.

Pour contrôler le centre, un peuple doit avoir le plus grand nombre de combattants debout dans la zone centrale à la fin du temps imparti.

Les combattants hors combat, en train de respawn ou à terre ne comptent pas pour le contrôle.

Victoire

Le peuple ayant le plus de combattants debout dans la zone centrale à la fin des 20 minutes remporte la mission.

En cas d'égalité, le peuple possédant un chef de guerre ou une bannière dans la zone l'emporte.

Si l'égalité persiste, les dieux restent indécis, et tout le monde pourra prétendre avoir presque gagné, ce qui est déjà une grande tradition militaire.



Les conseils de Sire Barrik :

Voilà une mission simple : il faut aller au milieu et y rester. Facile à dire, moins facile quand deux peuples ont décidé que ton casque ferait un joli bruit sous leurs armes. Garde une réserve, protège ta bannière, et ne jette pas toute ta troupe d'un coup dans la grande marmite. Le centre appartient rarement au plus pressé ; il appartient à celui qui est encore debout à la fin.