

Lettre d'intention pour Univers le Wargame 2026

Écrit par Flo, Nino et Sylvain, relu par Ludo et Soline.

Images par : Julien Villemard, Niko Magnus, La blatte à images, Soline



Le jeu

Le cadre

C'est un jeu pour des joueurs de plus de 18 ans (des dérogations sont possibles sur demande avec une autorisation à présenter le jour J à l'accueil).

Univers est un Wargame basé sur des costumes et des camps immersifs, un rôle-play de qualité et des combats réalistes, dans un monde alternatif mais réaliste, qui n'a pas évolué comme le nôtre. Voir sur notre site internet : <https://www.association-univers.fr/le-lore/>.

Des tutoriels seront publiés afin de vous aider à réaliser tous ces points, via le discord également : <https://discord.gg/nkcr6DjEj>

Les organisateurs sur le terrain et le jeu ont toujours le dernier mot et leur parole fait loi sur cet événement.

Type de personnage

L'objectif de ce jeu est de recréer l'ambiance d'une armée de combattants engagée dans une campagne militaire immersive. Chacun incarnera un rôle précis, accompagné du costume qui le représente, et il sera demandé de rester dans cet esprit tout au long du week-end.

La majorité des joueurs incarneront des guerriers : combattants de ligne ou spécialistes, obéissant à leurs chefs et, bien entendu, remplaçables. Certains auront un rôle de traducteur, indispensables pour communiquer entre les peuples, transmettre les informations et accompagner les missions. Enfin, quelques joueurs incarneront les chefs de guerre, chargés de diriger la troupe, prendre les décisions tactiques et mener leur camp sur le terrain.

Raison de la présence des troupes

Le roi Bradoc III dit l'ours des Tectoïmes veut chasser les envahisseurs maurétaniens de ses terres. Un nouveau royaume à ses portes menacerait l'équilibre fragile instauré dans la région par ses ancêtres. Il a donc fait sonner les tambours des dieux de la guerre : les Celtes affronteront Massilia et leurs nouveaux alliés des Joyeuses Compagnies.

L'issue de cette campagne décidera si les Maurétaniens peuvent rester sur ces terres ou doivent les quitter. Pour eux, c'est un combat de survie : les survivants ne pourraient supporter une nouvelle migration. Pour les Joyeux Copains, c'est l'occasion de s'enrichir une dernière fois avant de partir en Halvatie rejoindre Corenthin.

Deux camps vont s'affronter :

- Les Maurétaniens de Massilia avec des alliés Joyeuses Compagnies.
- Un royaume Celte.

Enjeux

L'enjeu principal est de s'amuser et de passer un bon moment.

Tout au long du week-end, vos officiers et les organisateurs vous confieront des missions pour prendre l'avantage sur le camp adverse. Ces objectifs variés — reconnaissance du terrain, prise ou défense de positions, missions scénarisées — pourront, si vous dominez la partie, vous mener jusqu'au pillage du camp ennemi et à la victoire.

Vous allez rejouer une campagne militaire, et les missions ainsi que le système de jeu sont conçus pour recréer au mieux cette expérience à travers le jeu. Dans ces situations, vous devrez affronter des moments d'équilibre, de désavantage ou d'avantage face à vos partenaires de jeu du camp adverse. Cela crée de la tension et vous pousse à faire travailler vos méninges pour adapter vos tactiques en conséquence.

Certaines missions pourront inclure de petits ajustements de règles pour renforcer le réalisme (ramassage de projectiles lors d'un siège, variations d'armement pour une embuscade, surinage à la taverne, etc.). Dans tous les cas, des briefings avec les organisateurs et les arbitres seront faits pour clarifier les consignes.

Journée Type

Une journée de jeu est rythmée comme une véritable campagne militaire : rassemblement des troupes, brief des chefs, départ en mission, retour au camp, repos, ravitaillement et nouveaux ordres. Les phases de jeu alterneront entre reconnaissance, prise de positions, escortes, escarmouches, batailles rangées et missions scénarisées. Chaque demi-journée aura ses objectifs propres, mais les décisions prises sur le terrain pourront influencer la suite de la campagne.

Entre deux affrontements, la vie de camp reste pleinement en jeu : on échange les informations, on soigne les blessés, on prépare les prochaines sorties, on râle contre les ordres, on vante ses exploits et on boit un coup en maudissant l'ennemi. L'idée est simple : vous faire vivre un week-end d'armée en marche, avec ses moments de gloire, de fatigue, de chaos organisé et de grand n'importe quoi médiéval.



Type de Jeu

Wargame réaliste

Le terme désigne une variante du jeu de rôle grandeur nature (GN) qui intègre des éléments de notre histoire. Il s'agit d'un jeu de rôle basé sur un scénario qui puise son inspiration dans des moments de notre passé. Les costumes visent à être le plus authentiques possible, du moins en ce qui concerne leur coupe. L'utilisation de matériaux tels que le coton ou les œillets métalliques n'est pas nécessairement un problème, tant que l'effet visuel est respecté. Chaque participant incarne réellement un personnage et participe à une histoire jouée. La principale distinction par rapport à de nombreux GN réside dans l'absence d'éléments fantastiques, tels que des créatures magiques ou mythiques. Cependant, les croyances peuvent jouer un rôle, dans la mesure où les personnages ont naturellement une vision du monde non éclairée et où la superstition est une réalité pour eux. Les jeux peuvent également être uchroniques, ce qui signifie que l'on peut imaginer, par exemple, jouer un sac de la Rome antique par les Incas.

L'objectif est de recréer, le temps d'un week-end, l'expérience immersive d'un soldat découvrant ses ennemis et devant compter sur ses camarades ainsi que sur son commandement pour triompher.

Afin de maintenir l'immersion, les différents peuples n'ont pas de langue commune et ne se comprennent pas, ce qui ajoute une dimension de découverte. Les armées suivent les règles de la guerre chevaleresque, ce qui signifie que la vie est préservée autant que possible. Les ennemis sont mis hors combat, et les exécutions sont rares et mal perçues.

De plus, les règles sont un outil destiné à guider le jeu et les différents protagonistes vers l'idée que l'organisation se fait de l'événement. Elles constituent une base pour orienter votre manière de jouer, mais pas un carcan. Nous encourageons au contraire davantage de roleplay et de beau jeu.

Jeu axé sur le combat

Il faut le voir comme un GN orienté sur les combats, la tactique, la stratégie et la vie de camp militaire permettant à ceux qui le souhaitent d'expérimenter un jeu plus axé sur le combat et ce qui l'entoure que la normale. Ici, place aux escarmouches dans les forêts et aux embuscades dans les chemins sinueux.

Les coups vont pleuvoir, le but n'est pas de faire mal, mais de jouer mieux. Vos coups doivent être armés, sans pour autant frapper avec toute sa force et sans blesser son partenaire de jeu. Pour des raisons d'immersion et de réalisme, les affrontements seront plus intenses que dans la plupart des GN. Les coups à la tête et aux parties génitales sont **prohibés**. Cependant, le port d'un casque est obligatoire (cf. règles). Nous vous **conseillons fortement** le port de gants (les doigts, c'est fragile !) et, au minimum, d'une protection corporelle du type armure de tissu (gambison, cotte renforcée, caftan épais, etc.) ou en cuir.

Vous allez jouer sur un terrain varié et vous allez souvent évoluer en forêt, nous vous conseillons de mettre des bandes molletières de préférence en laine pour l'étanchéité qui vous protégeront des ronces.

Par exemple : vous êtes en plein combat, avec tous vos points restants, mais votre partenaire de jeu du camp adverse vous place une belle passe d'armes qui aurait pu vous estropier ou même vous mettre hors de combat : jouez-la.

À l'inverse, vous tentez d'égorger un partenaire de jeu, mais celui-ci porte un camail complet et ajusté et estime que l'attaque ne lui fait rien : continuez le jeu sans l'interrompre.

L'important est de faire vivre la scène et de maintenir le rythme de l'action sans couper l'immersion.



Interprétation d'un camp militaire

Vous êtes en campagne militaire et sur un camp militaire. Il se doit d'être propre et bien tenu. On entend par là que tout objet anachronique doit être rangé ou camouflé s'il n'est pas utilisé (si vous avez besoin d'un réchaud pour la cuisine, vous pouvez l'utiliser, mais il devra ensuite être rangé, de même si vous devez remplir vos gourdes avec les bidons d'eau par exemple).

Commodité

Univers fournit le terrain, le bois pour le feu, les fosses à feu, les tables, les bancs, un avant-poste auberge, l'eau et les toilettes sèches.



Sécurité et fair-play, ou le caractère sacré de la vie :

Le jeu Univers est un wargame/war-GN principalement axé sur les combats ; les coups vont pleuvoir, et ils devront être adaptés aux protections adverses, mais l'intensité sera là.

Malgré cela, un mauvais coup peut toujours arriver. Auquel cas, il est de bon ton de s'enquérir de l'état de son adversaire. C'est celui qui a subi le coup qui donne le rythme ensuite, le combat peut éventuellement continuer, ou les deux peuvent se mettre en retrait du combat.

L'annonce du "STOP" doit être utilisée seulement et uniquement si la sécurité physique d'une personne est engagée, que ce soit piétinement, chute, etc. Toute utilisation abusive sera sanctionnée. Des orgas seront sur les terrains et en leur présence seul eux peuvent l'annoncer.

Nous sommes sur un GN mais aussi sur le territoire français, la loi française s'applique donc en intégralité.