



UNIVERS 2026

Larmes des Héros



Livret de Peuple



UNIVERS



Table des matières

Les Joyeuses Compagnies	3
Inspiration des costumes	3
La troupe des Joyeuses Compagnies	3
Spécialistes	4
Organisation de l'Ost	4
Bannière	4
Costume	4
Les Maurétaniens	6
Inspiration des costumes	6
La phalange	6
Spécialités de la phalange	6
Organisation de la phalange	7
Bannière	7
Costume	7
Les Celtes	8
Inspiration des costumes	8
Les clans Celtes	8
Organisation de la troupe celte	9
Bannière	9
Costume	9

Ce livret a pour objectif de présenter les trois différents peuples disponibles pour notre Wargame Univers lors de l'édition 2026, avec les inspirations des costumes et armures, l'organisation de chaque peuple et leurs spécificités.

Ce livret ne présente pas les règles, elles-mêmes disponibles dans le document « Règle » diffusé en même temps que le présent document (disponible sur [notre site internet](#)).

Les **éléments en verts** rendent compte d'ajouts ou de modifications par rapport au livret peuple de l'édition 2025.

Auteurs : Flo, Nino et Sylvain

Relecture et mise en page : Soline

Photos : Amandine - La Blatte à Image, Niko Magnus, Nolwenn et Soline - Goussedaille



Univers 2026 – Larmes des Héros – Livret de Peuples

Les Joyeuses Compagnies



Le continent latin est composé de nombreux royaumes, principautés, duchés, margraviats, comtés, etc., qui ont établi une alliance défensive entre eux en élisant un Empereur parmi leurs pairs. Cet Empereur, assisté de sa cour et des comtes électeurs, édicte les grandes lois des Latins. Cependant, ces régions sont souvent en concurrence les unes avec les autres, ce qui engendre des luttes intestines fréquentes.

Les Joyeuses Compagnies, l'une des compagnies de mercenaires les plus renommées de cette partie du monde, recrutait principalement parmi les Latins. Cependant, au fil de leurs dernières aventures, ils ont commencé à recruter parmi les Slaves et leurs redoutables habitants.

À l'instar des Latins, les Joyeuses Compagnies ont développé une culture militaire particulièrement rigoureuse. L'entraînement commence dès l'âge de 8 ans pour tous les hommes et toutes les femmes, dans la plupart des régions.

Inspiration des costumes

L'inspiration pour le costume des Joyeuses Compagnies est à chercher du côté de l'Italie médiévale du 12^e au début du 14^e siècle, ou bien des peuples slaves du milieu du Moyen Âge. (Époque des peuples des croisades teutoniques, **la technologie pour fabriquer des armures de plaque articulée n'existe pas, une pièce discrète est tolérée**).

→ Guide costume Joyeuses Compagnies : [Guide costume Joyeuses Compagnie.pdf](#)

→ Lien Pinterest pour l'inspiration des costumes latin : <https://pin.it/2QPzlrG> ;

La troupe des Joyeuses Compagnies

Les Joyeuses Compagnies possèdent une armée spécialisée dans la troupe lourde et le port des hauberts de mailles, des cottes de plaques et des lamellaires, mais celle-ci comprend aussi un arrière-ban et des sergents d'armes plus légers.



Spécialistes

Lors de l'inscription, un joueur devra choisir une place de spécialiste en décrivant bien le costume qu'il va porter (civil et militaire), les organisateurs se réservent le droit de contacter le joueur si le costume ne correspond pas aux critères pour le conseiller dans la finalisation d'un costume adapté au peuple.

- **Les Brise-Lignes :** les Brise-Lignes sont des chevaliers d'élite qui ont connu de nombreuses campagnes dans lesquelles ils sont bien souvent les gardes du corps du seigneur. Ils font office de troupes de choc et leurs charges sont dévastatrices. Au combat, ils peuvent être champions à condition d'obtenir 8 PR et leur première touche avec une arme lourde tape à 4 à chaque combat.
- **Les Chevaliers Clients :** Ainsi se nomment les champions des Joyeuses Compagnies. Ils sont la noblesse guerrière latine et slave, ils jouent un rôle de direction sur le champ de bataille et aident l'état-major dans la réussite des missions sur le terrain. **Les chevaliers clients peuvent avoir une lance d'estoc avec un grand bouclier**
- **Les Varlets :** Ce sont les javeliniers et les archers, ils secondent les Chevaliers Clients au combat et dans la direction de la troupe.

Organisation de l'Ost

L'ost est une organisation pyramidale, les nobles de haut rang dirigent l'armée depuis leur état-major en donnant les instructions aux chevaliers et écuyers, qui eux vont faire appliquer les ordres à la troupe sur le terrain.

Bannière

Oriflamme ou gonfanon arborant un blason, sur la bannière ou en haut de la hampe.

Costume

Élément de costume obligatoire

Les Chevaliers et les Brise-Lignes doivent porter une cotte d'arme armoriée et un ruban autour du casque.

Minimum des pièces de costumes obligatoires pour tous : Une tunique longue médiévale.



Pièces de vêtements

- **Jambes :** [chausses](#) par-dessus des braies courtes, un pantalon droit avec des [bandes molletières](#) ;
- **Torse :** [tunique](#), chemise ;
- **Pour améliorer son costume :** le [capuchon](#) est très apprécié des hommes d'armes qu'ils décorent bien souvent de broderies, d'insigne, des armoiries de leur lieu d'origine, etc. Des couleurs sont souvent présentes sur l'armure et / ou le casque (peinture, cotte de plaques, etc.).

Armures

Les armures suivantes correspondent à l'image que nous voulons donner aux fougueux combattants des joyeuses compagnies (sauf pour les levées évidemment) :

- **Armure légère** : [gambison](#), cuir > 3 mm ou [broigne](#) ;
- **Armure moyenne** : lamellaire en cuir épais > 6 mm ou [broigne renforcée](#) ;
- **Armure lourde** : cotte de mailles (métal), cotte d'écailles (métal), [Cotte de plaques](#)¹ (métal) ou [lamellaire](#) (métal).

Casques

Les casques latins et slaves prennent la forme des casques de l'occident du 12^e, 13^e et 14^e. On retrouve donc des formes de cervelière ([en cuir](#) pour les moins fortunés), des chapels de fer, des camails, des bascinets et des heaumes.

Bouclier

De forme ronde, en écu ou en amande, ils respectent les dimensions des boucliers du livre de règles, un tuto [ici](#).



¹ Cette armure est composée de petites plaques métalliques carrées ou rectangulaires rivetées à une couche généralement externe de cuir ou de toile épaisse (lin, velours, coton, etc), les plaques se chevauchent.

Les Maurétaniens



Le territoire Maurétanien est constitué de nombreuses cités états où sont en place une vie politique, sociale et culturelle très dynamique et originale. Cependant, ces cités sont en concurrence entre elles et les luttes intestines sont monnaie courante. Parfois, il arrive qu'une cité prenne le dessus durant un certain temps.

La société est divisée en deux castes : les civils libres et les esclaves avec une aristocratie concentrant la grande majorité des richesses et une population vivant simplement.

Les Maurétaniens ont développé une culture militaire particulièrement stricte et l'entraînement est permanent dès le plus jeune âge, pour tous les hommes et toutes les femmes dans la plupart des régions. Seule l'aristocratie s'exempte de cette charge militaire en finançant des mercenaires provenant des franges les plus pauvres de la population parfois même parmi leurs esclaves. Elle s'articule autour des Hoplites et de la phalange.

Inspiration des costumes

L'inspiration pour le costume des Maurétaniens est à chercher du côté de la Grèce Antique Classique et Hellénistique, voir des Carthaginois.

Lien Pinterest pour l'inspiration des costumes : <https://pin.it/5uhVi59>

La phalange

Les Maurétaniens possèdent une armée spécialisée dans le maniement de la lance d'estoc et le port des linothorax, mais celle-ci comprend aussi une élite guerrière avec des cuirasses en bronze et des esclaves qui servent de troupes légères et de peltastes.

Spécialités de la phalange

Lors de l'inscription, un joueur devra choisir une place de spécialiste en décrivant bien le costume qu'il va porter (civil et militaire), les organisateurs se réservent le droit de contacter le joueur si le costume ne correspond pas aux critères pour le conseiller dans la finalisation d'un costume adapté au peuple.



- **Boucliers d'argents** : Combattants d'élites de la troupe. Les boucliers d'argents mauritaniens peuvent porter un [aspis](#) (bouclier rond) pouvant faire maximum 90 cm de diamètre, [s'ils ont 2 Pr ils peuvent manier une lance d'estoc](#) ;
- **Doctrine Hoplite** : Les guerriers maurétaniens ne peuvent avoir qu'un petit bouclier du livre de règles et ne peuvent pas avoir de champions.
- **Les Peltastes** : Ce sont les javeliniers, ils secondent les hoplites au combat et sont des experts en guérilla. [Ils peuvent avoir 2 javelines](#). Ils sont limités au port d'une pièce d'armure uniquement sur le torse, d'une arme à une main et au pelte (taille du petit bouclier rond dans les règles).

Organisation de la phalange

La troupe s'articule autour de la phalange qui sert d'enclume et des troupes légères qui forment le marteau.

Bannière

Enseigne arborant un blason, sur la bannière ou en haut de la hampe.

Costume

Élément de costume obligatoire

Minimum des pièces de costumes obligatoires pour tous : [Chiton](#)

Pièces de vêtements

- **Jambes :** Hautes chaussettes, rien, pantalon droit ;
- **Torse :** [Chiton](#), [chlamyde](#) ;
- **Pour améliorer son costume :** une ceinture en corde ou en galon, des fibules.

Armures

Les armures suivantes correspondent à l'image que nous voulons donner aux disciplinés combattant de la phalange (sauf pour les levées évidemment) :

- **Armure légère :** [subarmalis](#), spolae (cuir > 3 mm), [linothorax](#) > 3 mm ou [broigne](#) ;
- **Armure moyenne :** [linothorax](#) > 6 mm ou [broigne renforcée](#) ;
- **Armure lourde :** lorica hamata (métal), lorica squamata (métal), thorax (cuirasse antique).



Casques

Les casques maurétaniens prennent la forme des casques de l'antiquité.

Bouclier

De forme ronde ou en croissant de lune.

Les Celtes



De l'autre côté de la mer se trouvent les tribus celtes, dont la culture a résisté à l'épreuve du temps malgré des avancées technologiques sur un millénaire.

Le territoire est divisé en petits royaumes, chaque oppidum fortifié servant de centre politique et économique. Une aristocratie (les Kadours) dirige, élisant un vergobret à vie pour assurer une stabilité politique, tandis que le reste de la société, composée de paysans et d'artisans, excelle dans la production de biens.

La religion celtique est une mosaïque complexe d'esprits zoophoriques, symbolisés par des animaux, au cœur des croyances.

Inspiration des costumes

En ce qui concerne les costumes, les inspirations proviennent principalement des Celtes, des Gaulois, des Pictes, des Daces et des Celtibères européens, voire des Gallo-Romains. Ils apprécient les tissus à carreaux et à bandes. Les armures de plaques articulées n'existent pas.

Lien Pinterest pour l'inspiration des costumes : <https://pin.it/5gAMV0i>



Les clans Celtes

Les Celtes ne possèdent pas d'armée à proprement parler. Chaque homme et femme peut en cas de besoin être appelé à défendre sa terre par le Vergobret et ses Kadours (aristocrates). Les forces des clans sont alors composées de nombreux combattants légers et moyens, **l'armure lourde est très rare voire inexistante** chez les celtes préférant laisser le métal à l'aristocratie et surtout à la vie civile. Les guerriers celtes comptent sur leur bouclier pour les protéger. Il n'est pas rare de voir des combattants partir à la bataille totalement nus et recouvert de peinture de guerre faite par le druide afin de témoigner de leur bravoure devant les esprits.



Spécialistes

Lors de l'inscription, un joueur devra choisir une place de spécialiste en décrivant bien le costume qu'il va porter (civil et militaire), les organisateurs se réservent le droit de contacter le joueur si le costume ne correspond pas aux critères pour le conseiller dans la finalisation d'un costume adapté au peuple.

- **Les clipeus :** Ces spécialistes qui forment les kadours peuvent avoir un grand bouclier aux dimensions 90*50 cm ou 100*40 cm, selon ces gabarits spécifiques. S'ils ont 2 ou 3 PR, ils peuvent manier une lance d'estoc ;
- **Le métal, c'est pour les bijoux :** aucun combattant celte ne peut être un champion.
- **Sevel celte :** le reste des troupes celtes sont composées de combattants issus du peuple avec moins de richesses que les kadours dans leur équipement, ces combattants ne peuvent avoir qu'un petit bouclier maximum du livre de règles. On trouve souvent des armes lourdes rituels parmi les armes de ces combattants.

Organisation de la troupe celte

La troupe celte n'a pas d'organisation militaire formelle, ni de hiérarchie stricte au combat. Chaque guerrier est animé par une quête de gloire personnelle, et cela engendre une certaine anarchie sur le champ de bataille. Dans ce chaos, le vergobret et ses kadours forment le noyau central avançant à la recherche de gloire, autour duquel évoluent la masse de guerriers sans aucune formation. Plutôt que de respecter des lignes de bataille structurées, les Celtes privilégient des assauts individuels ou en petits groupes, avançant rapidement pour se jeter au contact de l'ennemi, leur bravoure étant souvent démontrée par la vitesse et la férocité avec lesquelles ils engagent le combat.



Bannière

Les Celtes emportent des enseignes ou des carnyx de forme animale à l'effigie de leurs esprits ou signalant leur appartenance à un clan.

Costume

Élément de costume obligatoire

Minimum des pièces de costumes obligatoires : Les braies celtes (pantalon) **OU** le sayon (sorte de cape d'épaule).

Pièces de vêtements

- **Jambes :** braies celtes ;
- **Torse :** tunique, chiton, sayon ;
- **Pour améliorer son costume :** des bijoux, des plumes, une ceinture avec une bourse.

Armures

Les armures suivantes correspondent à l'image que nous voulons donner aux Celtes (sauf pour les levées évidemment) :

- **Armure légère :** [subarmalis](#), spolas (cuir > 3 mm), [linothorax](#) > 3 mm ou [broigne](#) ;
- **Armure moyenne :** [linothorax](#) > 6 mm ou [broigne renforcée](#) ;
- **Armure lourde (relativement inexistant chez les Celtes) :** lorica hamata (métal), lorica squamata (métal), thorax (cuirasse antique).



Casque

Les casques celtes prennent la forme des casques de l'antiquité.

Bouclier

De forme ronde, carré, rectangulaire, ovale en croissant de lune, rectangulaire ou hexagonale, ils respectent soit les dimensions des boucliers du livre de règles et de leur gabarit, soit les dimensions mentionnées dans le §Spécialiste ci-dessus.

