

Livret de règles 2026



U N I V E R S

Auteurs : Flo, Nino, Soline et Sylvain sur la base du livret de règles 2025 et des retours du jeu.

Images par : Julien Villemard, [La Blatte](#), [Niko Magnus](#), Soline - Goussedaille

Sommaire

Préambule	3
Les combattants	4 - 8
Vérification des armes et armures	9
Les costumes et les armures	10 - 12
Les armes et les boucliers	13 - 15
Le jeu	16 - 17
Le jeu de nuit	18

Préambule

Univers est un jeu de rôle grandeur nature de type wargame, centré sur des combats dynamiques et des batailles immersives. L'organisation accompagne les joueurs dans la création de costumes cohérents, un roleplay de qualité et des affrontements réalistes, afin d'offrir une expérience axée sur l'action et l'immersion.

Pour vous aider nous avons :

- Un discord : <https://discord.gg/EzrAMkT7pH>
- Et un site internet : [Accueil - Association Univers \(association-univers.fr\)](https://association-univers.fr)

On compte sur vous pour **jouer les coups que vous recevez**, faire vivre la **vie de camp** et proposer des **costumes immersifs**. Les règles sont avant tout un **guide** pour vous aider à créer des tenues et des personnages cohérents avec les peuples joués : l'objectif n'est pas d'optimiser, mais de **faire de belles choses variées** et de renforcer l'immersion collective.

Vous incarnez des guerriers en campagne, obéissant à leur chef, remplaçables, et confrontés à une guerre qui n'est jamais parfaitement équilibrée. Le **fair-play** et la **logique / le réalisme** sont nos maîtres mots. Profitez de vos avantages quand vous en avez, et quand la situation tourne mal, adaptez vos tactiques plutôt que de casser le jeu.

Laissez de côté votre mentalité du XXI^e siècle et glissez-vous pleinement dans votre rôle. Jouez vos scènes comme dans un bon film, sans interrompre l'action pour parler règles ou chiffres. L'important est simple : **incarner, jouer, et prendre du plaisir ensemble**.

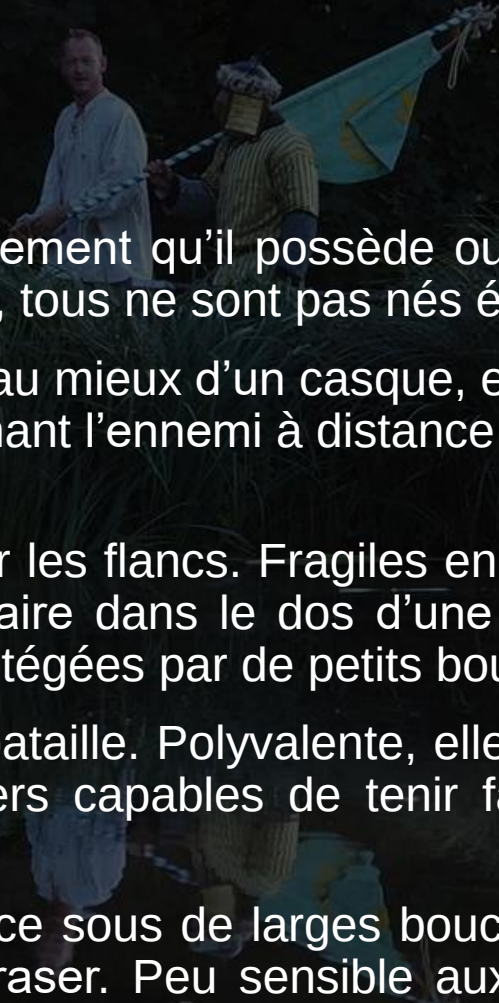
Dans tous les cas, vous êtes des joueurs et non des organisateurs : nous vous demandons de vous concentrer sur vous même et votre jeu, sans prendre de décisions d'arbitrage ou d'organisation, celles-ci revenant aux organisateurs bénévoles, qui ont toujours le dernier mot et doivent être traités avec respect.

Nous nous réservons le droit de mettre au repos tout joueur qui manquerait de respect aux membres de l'organisation ou aux autres joueurs.

Les combattants

Chaque combattant est appelé en campagne avec l'équipement qu'il possède ou qui lui a été confié. Les protections sont inégales, et sur le champ de bataille, tous ne sont pas nés égaux.

- Les **levées** forment la masse des plus pauvres. Armées au mieux d'un casque, elles compensent leur manque d'armure par des piques et des armes de jet, tenant l'ennemi à distance plutôt que d'affronter la mêlée.
- Les **troupes légères** sont envoyées en éclaireurs ou sur les flancs. Fragiles en combat frontal, elles frappent là où on ne les attend pas, harcelant l'adversaire dans le dos d'une ligne déjà engagée. Comme les levées, elles privilégient la portée, parfois protégées par de petits boucliers.
- L'**infanterie moyenne** constitue le cœur de la ligne de bataille. Polyvalente, elle manie toutes sortes d'armes et, pour les plus aguerries, de grands boucliers capables de tenir face à la fureur d'un affrontement prolongé.
- L'**infanterie lourde**, reine des champs de bataille, avance sous de larges boucliers et manie armes courtes pour fixer l'ennemi ou armes lourdes pour l'écraser. Peu sensible aux traits et redoutable même en infériorité numérique, elle méprise les armes de jet et s'aventure rarement hors des terrains dégagés.





Les spécialistes

Les spécialistes représentent les **combattants d'élites** d'une armée : ils ont des avantages sur le terrain en tant que combattant, mais ils doivent également tenir un **rôle-play immersif** durant tout le week-end.

Les postes de spécialistes sont limités en nombre pour chaque camp et à sélectionner lors de l'inscription.



Le spécialiste : le Champion

- Les champions : fier produit de l'industrie métallurgique, ils portent suffisamment d'armure pour obtenir 8 PR et sont les seuls à pouvoir prétendre à *l'immunité aux projectiles*. Cette immunité est signalée par un **signe distinctif qui diffère en fonction du peuple incarné, qui sera précisé dans le livret peuple. Ce signe distinctif, à fournir par le joueur,** sera porté de façon à être visible.
- Les champions sont des combattants d'élites bien souvent joué par une aristocratie guerrière qui peuvent avoir des rôles de direction. Cela doit se voir par la richesse du costume civil et militaire, mais aussi par un comportement noble et chevaleresque sur le terrain.

Le spécialiste : l'Archer

- Les archers : ils ne peuvent pas ramasser et réutiliser les flèches déjà tirées. Ils sont limités au maximum à 6 flèches.
- Les munitions étant rare en campagne, chaque flèche tirée lors d'un affrontement sera ramassée, mais ne pourra pas être utilisée avant un retour au camp de base pour se recharger.
- Les archers suivent un entraînement rigoureux et constant au maniement de leur arme de tir. Ils peuvent porter tout type d'armement.





Le spécialiste : le Javelinier

- Les javeliniers : ils sont limités au port d'une javeline. Ils ne peuvent pas ramasser une javeline déjà lancée pour s'en resservir ;
- Les munitions étant rare en campagne, chaque javeline tirée lors d'un affrontement sera ramassée, mais ne pourra pas être utilisée avant un retour au camp de base pour se recharger.
- Les javeliniers suivent un entraînement poussé dans leur armée ce qui fait d'eux des spécialistes dans tout type de combat aussi bien en formation, qu'en escarmouche et embuscade. Ils peuvent porter tout type d'armement.

Vérification des armes, armures et campements

Le contrôle des armes et costumes est une étape obligatoire. Il est interdit de jouer avec du matériel non examiné par des arbitres. La vérification s'effectue en deux temps :

- la veille du jeu de 18h à 20h ;
- le matin avant le jeu de 8h à 9h.

Les armes et boucliers refusés lors du contrôle seront consignées jusqu'à la fin du jeu.

En cours de jeu, un arbitre peut vérifier les armes et demander à un joueur de les ranger, si elles ne répondent plus aux normes de sécurité. Une arme non vérifiée ou abîmée en jeu sera confisquée et le joueur sera sanctionné. De même, un arbitre peut demander à un joueur de revoir son costume en cours de jeu (tenue non *roleplay*, baskets fluo apparentes...).

- Les arbitres passeront dès le premier soir faire un tour des campements. **Les tentes modernes sont à camoufler** (du bois trouvé dans la forêt, de la corde et des draps blancs sont suffisants pour le camouflage). Aucun véhicule, hormis ceux de l'association, n'est autorisé sur le terrain.

Les costumes et les armures

Le costume doit, pour être validé :

- être en cohérence avec le monde et le peuple joué, y compris l'armure ;
- être soigné.

Un costume réussi est un **costume coordonné**. Pensez aux guêtres ou aux bandes molletières qui cachent vos chaussures et habillent le bas d'un pantalon trop simple.

C'est aussi un **costume confortable** : de bonnes chaussettes et de bonnes chaussures qui puissent être à l'épreuve des ronces et qui pourront maintenir les chevilles pour éviter les entorses sont conseillées.

Enfin n'oubliez pas les accessoires qui agrémentent le costume et facilitent la vie : gourdes, besaces, cors, lanternes (sans flamme vive), ceintures, ...

Les armures ne doivent pas présenter d'arêtes coupantes.

Le port du casque est obligatoire pendant les combats, pour tous les joueurs. Ne sont pas considérés comme des casques les couronnes, perruques et autres couvre-chefs trop fins.

Dorénavant, les troupes lourdes devront porter un casque d'aspect métallique, les guerriers moyens un casque moyen au minimum (cuir, etc.) et les fantassins légers et les levés au minimum un cal gamboisé.

Le port de gants (rembourré si possible) pendant les combats est **fortement recommandé**.



Les points de résistances (PR)

Lors de l'examen des costumes, chaque joueur se voit attribuer une classe d'armure, selon ce qu'il porte.

La classe d'armure du tronc fixe la catégorie du joueur, et sa base de PR (points de résistance). Des bonus et des malus sont ensuite distribués selon la protection de ses membres.

Une armure doit couvrir plus de 50 % de la zone couverte pour être prise en compte, que ce soit pour le tronc (torse + dos) ou les membres.

Classe d'armure	Protection du tronc	PR
Levée	Torse nu, vêtements, cuir fin, fourrure, etc.	2
Légère (max 5 Pr)	Gambison, broigne , subarmalis , cuir > 3mm, résine et plastiques	4
Moyenne (max 6 Pr)	Broignes renforcées , cuir épais > 6mm, linothorax >6mm	5
Lourde (max 9 Pr)	Plaques, lamellaires (métal), cotte de plaques (métal), Maille (métal), écailles, (métal)	7

Le nombre de PR d'un joueur ne varie pas au cours du jeu, sauf s'il change d'équipement. Dans ce cas, consultez un arbitre pour lui demander un nouveau calcul de PR.

Nous vous présentons ici une liste exhaustive d'armure qui peut être différent en fonction du peuple joué.



Modificateurs de PR

Pour obtenir un bonus d'armure, le combattant doit porter sur ses membres une armure au moins équivalente à sa classe d'armure. Si son membre est entièrement recouvert d'une classe d'armure inférieur il aura donc un bonus de 0.

Les modificateurs de PR ne peuvent pas amener un combattant léger à avoir moins de 3 PR.

Les levées ne peuvent pas obtenir de bonus, il est inutile de porter des protections de membres.

Protection sur les membres	Modificateur de PR
Aucune protection sur les bras	-1
Bras ou avant-bras couverts	-
Bras et avant-bras couverts	+1
Aucune protection sur les jambes	-1
Cuisses ou tibias couverts	-
Cuisses et tibias couverts	+1

Armes de mêlée

Pour être admise sur le jeu, une arme doit répondre aux conditions suivantes :

- Être recouverte de mousse, sans déchirure apparente ou interne non réparée
- Aucune tige ne doit être affleurante ;
- Respecter les dimensions de sa catégorie, avec une marge de ± 3 cm ;

Les parties métalliques ne sont tolérées que dans la garde ou la poignée des armes, et doivent être non tranchantes.

Les hampes d'armes d'hast et des lances d'estocs ne doivent pas comporter de partie métallique. Les lances d'estocs sont limitées aux petits boucliers.

Les poignées en bois sont autorisés pour les épées à une main.

- UNIVERS n'homologue la production d'aucun vendeur *a priori*, quel qu'il soit : toutes les armes passeront entre les mains des arbitres pour homologation ou non. En cas d'achat sur place, vous pouvez faire vérifier par un **arbitre** les armes au préalable.

Arme	Dimensions	Port
Arme à une main	Jusqu'à 100 cm	1 main
Lance d'estoc	Plus de 100 cm	1 ou 2 mains, <u>uniquement avec un petit bouclier.</u>
Armes lourdes	De 100 à 150 cm	2 mains
Armes d'hast	Plus de 150 cm	2 mains



Armes de tir

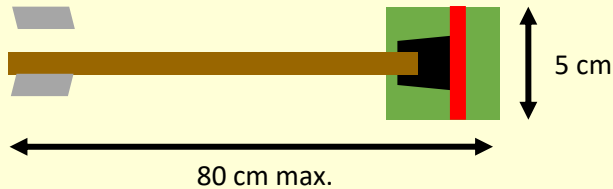
Armes de trait

Les armes de traits, tels que les arcs peuvent avoir une puissance maximale de 25 livres et les arbalètes peuvent avoir une puissance maximale de 40 livres.

Les flèches et carreaux doivent mesurer au plus 80 cm et l'empennage doit comporter au moins trois plumes pour les flèches, deux pour les carreaux.

La tête est constituée d'un blunt sur lequel est scellé du tissu ou du cuir (bande rouge sur le dessin) une surface de choc plate ou sphérique en mousse d'un diamètre minimal de 5 cm.

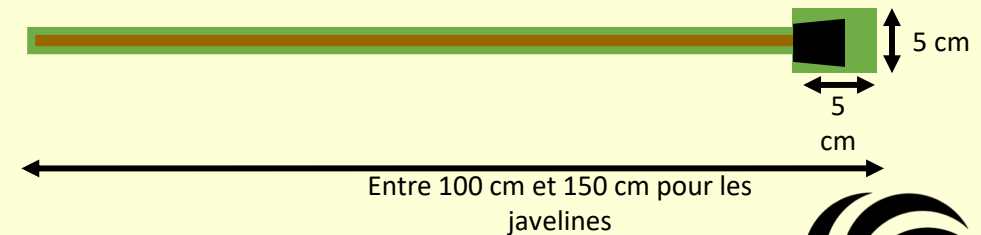
Les flèches ne peuvent pas être ramassées et réutilisées au cours d'un combat.



Javelines

La tête est constituée d'un blunt sur lequel est scellé une surface de choc plate ou sphérique en mousse d'un diamètre minimal de 5 cm. La hampe est entièrement couverte de mousse et son armature rigide s'arrête sur les 5 derniers centimètres.

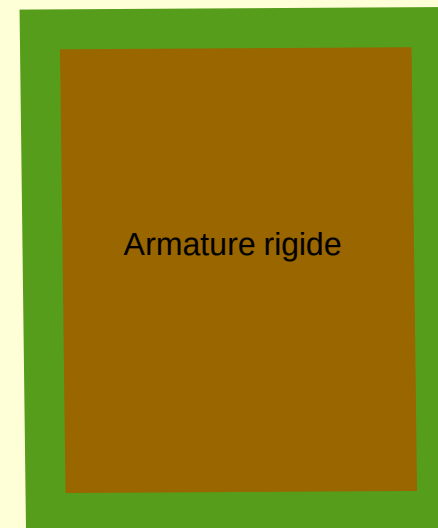
Les javelines ne peuvent pas être ramassées au cours d'un combat. Les javelines peuvent être utilisées comme arme à une main d'estoc dans les combats de mêlée.



Boucliers

- Il existe **trois types de boucliers**, déterminés par la classe d'armure du joueur. Des gabarits seront présents lors de la vérification des armes, et les boucliers hors norme seront consignés, comme les armes.

<u>Type de guerrier</u>	<u>Bouclier autorisé</u>	<u>Taille maximale</u>
Tous	Targe	Ø 30cm
Tous	Petit	50 × 60 cm ou Ø 60 cm
Moyenne ou lourd	Grand	60 × 80 cm ou Ø 75 cm





Le jeu

Les combattants sont envoyés sur le terrain par leur État-Major pour **remplir des missions**.

- Lors de la vérification des costumes, vous vous verrez affecter un certain nombre de points de résistance (PR).
- Pour participer à une bataille, vous devez **porter un casque**.

Les combats

Pour partir en mission et donc participer à un combat, les joueurs doivent porter un casque et passer par un chef de guerre. Les combattants des camps adverses se font face et se battent avec leurs armes.

Sont interdits :

- Les coups à la tête ou dans les parties sensibles (entrejambe ou poitrine des femmes) ;
- Les coups d'estocs, sauf porté à une main par une javeline ou une lance d'estoc ;
- Les coups désarmés (« touchettes » ou « coups mitraillette »).

Pour chaque coup reçu, un combattant déduit de son total de PR les points de dégâts correspondant à l'arme utilisée. Les coups et projectiles reçus à la tête, aux mains ou aux pieds ne comptent pas (il est interdit de parer avec).

- Quand vous recevez un coup, vous déduisez de votre total de PR les points de dégâts suivant l'arme utilisée :

Arme	Dégât
Armes à 1 main, lance d'estoc, armes d'hasts	1 point de dégât
Armes lourdes	2 points de dégât
Flèches, javelines lancées	Hors combat

- Quand vous arrivez à 0, vous êtes hors de combat. Vous vous retirez rapidement de la zone de combat et vous vous posez au sol (assis, accroupi, couché, la tête dans un trou, mais en aucun cas vous ne restez debout).

Les combats de nuit

ON NE COURT PAS !!!

Y a des branches et des tendeurs de tentes dans tous les sens !

Infiltration

Les joueurs peuvent se costumer comme l'adversaire pour s'infiltrer.

Seules les lampes voilées ou les lanternes à flamme couverte sont autorisées lors du jeu de nuit. Les lampes torches sont interdites, sauf urgence, tout comme les téléphones portables.

Combats de nuit

Dès que le jeu passe en jeu de nuit, l'armure et les casques ne sont plus nécessaires. Tous se fait au RP.

Les armes de jet et de tirs doivent être remises jusqu'au petit matin.

Mise hors combat de nuit

Vous avez 1 seule vie, une fois mis hors de combat, on retourne à son camp

Un joueur hors de combat ne peut pas parler ni signaler quoi que ce soit. Cela vaut pour les joueurs au repos dans un camp.

Sécurité

Pour sortir sur le terrain, il faut au minimum être 4 joueurs. Une fois proche du camp adverse, le groupe peut se disperser.

Il est interdit de jouer au yamakasi ou à la bagarre entre les tentes et sur les tables, un peu de dignité que diantre !

