



Document participant·es

Table des matières

1. Qu'est-ce que ce jeu ? Mais surtout, POURQUOI ?.....	1
2. Contexte et univers	3
3. Ce que vous allez jouer	4
4. Sécurité et méta-techniques.....	6
5. Lieu, horaires et commodités	7
6. Couchage et repas	9
7. Inscription et communication	9
Remerciements	10

1. Qu'est-ce que ce jeu ? Mais surtout, POURQUOI ?

Wargume est un jeu de rôle grandeur nature (GN) de type **wargame** pour **100 combattant-es** accessible à **partir de 16 ans** (présence d'un-e responsable légal-e obligatoire pour les mineur-es). Vous prendrez part à une grande bataille... d'aromates ! Les valeureux-ses samourails & fines herbes de l'archipel des Mille Fleurs affronteront les redoutables légionnaires de l'Empire romarin pour cette édition de printemps. Quelle faction en sortira gagnante ?

Vous incarnerez les belligérant-es de l'une ou l'autre des deux armées dans une bataille d'**inspiration antico-médiévale fantastique aromatique**. Nous vous fournirons un bref livret de peuple, mais vous ne recevrez pas de fiche de rôle. *Wargume* est **un jeu collectif, pas individuel**. Ainsi, si nous vous encourageons à imaginer le caractère de votre personnage et à lui trouver un nom, ne perdez pas de temps à lui écrire une histoire détaillée ou à lui imaginer des objectifs de jeu : vous n'aurez pas l'occasion de les jouer, ce GN ne s'y prête pas !

Wargume mêle escrime ludique et randonnée. Chaque armée est divisée en compagnies de **5 à 7 participant-es**, et chaque compagnie doit accomplir des objectifs donnés par son état-major. Ces objectifs consistent pour la plupart à se disputer des points d'intérêt répartis sur 26 hectares de terrain. Orientation, rapidité et stratégie seront au cœur de notre jeu, et les objectifs à atteindre seront chaque fois donnés en simultané à chacun des deux camps afin de favoriser les rencontres et les affrontements. Bien qu'aucun niveau préalable d'escrime ludique ne soit attendu, vous devrez être en suffisamment bonne condition physique pour parcourir en moyenne **15 km par jour** si vous prenez un rôle de combattant-e.

Malgré cette limitation physique inhérente au format de ce GN, nous souhaitons rendre notre jeu aussi accessible que possible. Aussi, nos règles favorisent des affrontements « légers ». Chez nous, pas de frappes à la tête, pas de charges, de coups de bouclier, de contacts et de coups lourdement armés : vous pouvez vous inscrire sans aucune pratique régulière de l'escrime ludique et sans investir dans des équipements de protection coûteux ! En termes d'armement, nos règles de sécurité se basent sur celles définies par la [BWAT](#) pour la Fédération belge de jeu de rôles grandeur nature (voir *Document de règles*).

Enfin, nous empruntons au GN *Invasion in ze Berry* son système de **rôles de suivant-es** : pour un prix réduit, vous pouvez vous inscrire et suivre votre compagnie sur un rôle non-combattant en incarnant un-e ménestrel-le, porte-bannière, héraut ou héraldesse, etc., et participer ainsi au jeu sans être impliqué-es dans des échanges armés.

Wargume est la version *Escrimousses* du *wargame* : accessible, fun et toujours pas histo !



Ce qu'est ce GN :

- un *wargame* : deux armées s'affrontent pour le contrôle d'un territoire ;
- un jeu où vous allez devoir marcher ;
- un GN accessible, où vous pouvez vous inscrire qu'importe votre genre, votre pratique sportive, votre expérience GNistique ou vos connaissances historiques.

Ce que ce GN n'est pas :

- un jeu d'enquêtes, d'intrigues ou de politique : vous ne réconcilierez pas les belligérants, ce n'est pas le but de ce jeu ;
- un jeu sérieux et ultra-compétitif. Bien qu'il y ait des enjeux de prises d'objectifs, nous souhaitons mettre l'accent sur le fun bien avant les points de victoire. Nous ferons un bilan des avancées et pertes de chaque armée au terme du GN, mais aucun décompte précis des points ne sera donné ;
- un jeu ultra-sportif : pas besoin de pratiquer l'escrime ludique trois fois par semaine pour participer, ni de pouvoir courir un marathon en cote de mailles. Une condition physique moyenne est tout à fait suffisante pour s'inscrire.

Nous vous déconseillons ce GN si :

- vous ne pouvez pas marcher longtemps en forêt sur un terrain inégal ;
- les combats d'escrime ludique vous font peur (privilégiez une place de suivant-e) ;
- vous craignez de recevoir un mauvais coup (nos règles les interdisent et nous serons vigilant-es sur place pour les prévenir, mais sur tout un week-end de combats, vous pourriez repartir avec quelques bleus et égratignures).





2. Contexte et univers

*« Ne reste pas là,
La terre oubliée t'appelle :
Kurkumailand. »*

Lorsque la Chōugun de l'archipel des Mille Fleurs s'éveilla ce matin-là, les mots des esprits résonnaient toujours à ses oreilles. Kurkumailand... Cette petite île située à l'extrême orient de l'archipel, balayée par les vents et difficile à accoster, cette terre abandonnée par ses ancêtres depuis bien des générations. Pourquoi, déjà ? Trop aride ? Trop isolée ? Hostile ? La Chōugun se gratta les feuilles. Elle n'était pas choue à ignorer les signes des kamimosas. Et avant la fin de la matinée, sa décision était prise. Alors qu'elle contemplait le luxuriant jardin ensoleillé où prospérait son peuple, elle convoqua son daimyosotis :

« Que vos samourails et fines herbes se tiennent prêtes et prêts. Kurkumailand nous attend ! »

L'empire romarin était en crise. La famine menaçait, les attaques des insectes ravageurs étaient de plus en plus difficiles à repousser, et au milieu de ce tumulte, c'était la place même de l'Empereur qui était remise en question. C'était pour cette raison qu'à l'aube, le glorieux Imperator Caesar Saladus s'était discrètement glissé hors de ses quartiers pour se rendre au temple de Jupiterreau, créateur de toute vie, afin d'interroger les augures. La prêtresse qu'il rencontra l'écouta attentivement, puis sortit sur le parvis pour guetter les *au-spices* dans le vol des graminées apportées par le vent marin. Après de longues minutes de méditation, elle rentra transmettre son oracle :

*« Jadis conquise, aujourd'hui délaissée,
La racine de l'Empire s'y enfoncera de nouveau.
Curcumæland sommeille. L'entends-tu, Caesar ? »*

Curcumæland... Qu'irait-il faire sur ce caillou délaissé depuis bien longtemps par ses ancêtres ? Mais l'Empereur n'était pas salade à défier les dieux et déesses. Et puis, une bonne guerre pourrait distraire l'attention de ses adversaires politiques et détourner la grogne du peuple vers un autre sujet. Aussi convoqua-t-il sa généraloe :

« Rassemblez vos légions. Vous embarquez pour Curcumæland à la prochaine lune ! »

3. Ce que vous allez jouer

Vous allez incarner les **samourails et fines herbes** de l'**archipel des Mille Fleurs** ou les **légionnaires** du puissant **Empire romarin**. Puisqu'il serait difficile de vous demander de vous costumer en gousses d'ail ou branches de romarin, nous vous invitons à considérer que vous êtes des aromates humanoïdes éveillés à la conscience, et à vous habiller aux couleurs de votre peuple. Ainsi :

- **blanc** et **vert** pour les samourails et fines herbes ;
- **bleu** et **vert** pour l'Empire romarin.

Vous agrémenterez vos costumes de feuilles afin de clairement représenter votre origine aromatique. N'hésitez pas à en faire trop : vous êtes des végétaux, il faut que ça se voie !

Considérez que le style vestimentaire des samourails et fines herbes s'inspire du Moyen Âge japonais, tandis que celui des légionnaires romarins se base sur l'Empire romain antique. **Aucun accent ou propos raciste basé sur des discriminations réelles ne sera toléré sur notre jeu.** Seule la xénophobie aromatique sera acceptée durant le GN.

Wargume n'est pas un jeu historique. La période de référence indiquée pour chaque peuple s'étend sur plusieurs siècles, et diffère même entre les deux peuples. Nous aurons une tolérance très large sur les costumes, y compris envers ceux médiévaux-fantastiques. Évitez cependant de porter une armure ou des vêtements clairement hors-sujet : costume viking, elfique, croisé, aztèque, goblin, etc. Des tableaux Pinterest vous seront communiqués afin de vous aider à préparer votre costume.



Répartition des rôles au sein d'une armée :

- **l'état-major** (3 personnes par camp), ou **EM** : les chef·fes de l'armée. Iels décident de la stratégie à mettre en place sur chaque bataille, des missions à prioriser et de la répartition des tâches à confier à chaque compagnie. C'est un rôle moins combattant et avec davantage de *roleplay* que celui de soldat·e : vous serez souvent à votre camp et vous vous adresserez à vos troupes en personnage, contribuant grandement à l'ambiance de votre armée. **Contactez-nous si ce rôle vous intéresse et que vous souhaitez plus d'informations !**
- **le·a chef·fe de compagnie** (1 par compagnie) : il s'agit d'un rôle de soldat·e presque comme les autres, à cela près que vous êtes gradé·e et serez l'interlocuteurice entre votre compagnie et votre état-major. C'est vous qui irez prendre vos missions auprès de l'EM et lui rendrez compte de vos résultats lorsque vous rentrerez au camp. Vous serez également chargé·e de remonter d'éventuels soucis vécus sur le terrain, ainsi que les envies, attentes et limites des membres de votre compagnie, afin que l'EM vous confie les missions qui vous plairont le plus ;
- **le·a soldat·e** (4 à 6 par compagnie) : le gros de la troupe ! Vous êtes la piétaille, la chair à canon, un condiment remplaçable, bref ! Vous êtes là pour prendre le contrôle de la forêt, qu'importe si vous devez pour cela mourir glorieusement au combat ! Votre compagnie est une et indivisible, vous devrez vous déplacer ensemble en groupe et partir ensemble en mission ;
- **les estafettes** (2 par armée) : les estafettes fonctionnent toujours en binôme. Leur mission est simple : courir à travers le champ de bataille pour transmettre des informations, que ce soit de l'état-major vers les compagnies, ou d'une compagnie à l'autre. Les estafettes sont des soldat·es comme les autres : elles peuvent combattre, mais aussi être tuées ! Elles ne sont cependant pas soumises aux règles de compagnie ;
- **le·a suivant·e** (2 max par compagnie) : il n'est pas obligatoire pour une compagnie d'avoir un·e suivant·e, mais certaines apprécient de partir en campagne avec leur barde qui contera leurs exploits, leur porte-bannière afin d'être reconnues sur le champ de bataille, ou encore avec leur cuisinière ou cuisinier. Le·a suivant·e est un rôle d'ambiance non combattant.

Apprenez-en plus sur les différents rôles en vous référant au *Document de règles*.



4. Sécurité et méta-techniques

Ce chapitre est un complément au livret de règles que vous devez impérativement lire avant de jouer.

Thématiques abordées : *Wargume* est un GN de guerre. Qu'importe le type de rôle que vous incarnez, vous serez confronté·e à des combats (avec des armes d'escrime ludique) et à la mort de personnages. Vous pourriez également être confronté·es à des scènes légèrement horribles sur le jeu du soir (facultatif).

Thématiques bannies : aucune violence sexiste ou sexuelle ne peut être abordée ou jouée sur notre GN. Sous aucun prétexte. Y compris en chanson. La LGBT-phobie est formellement interdite. Le racisme devra impérativement être cantonné à la xénophobie entre aromates. Nous vous demandons également d'éviter les métaphores sexuelles à base de légumes.

Pour des raisons logistiques, les deux camps seront installés dans la même plaine, même si nous tâcherons de les délimiter au mieux. Pour vous éclairer de nuit, vous devrez impérativement amener vos propres lampes, si possible médiéval-compatibles (aucune vraie flamme autorisée).

La participation au jeu du soir est facultative (voir 5. *Lieu et horaires*).

Atelier : après le brief commun aux deux armées et obligatoire pour toustes, toutes les personnes qui jouent un rôle combattant devront participer à un atelier d'initiation à l'escrime ludique. Il prendra la forme d'un entraînement progressif, d'abord réalisé en binôme, puis par compagnie. Il nous permettra de confronter tout le monde à la réalité d'un combat d'escrime ludique et de donner quelques conseils aux débutant·es avant de lancer le jeu.

Mot de sécurité « STOP SÉCU » : on interrompt immédiatement l'action en cours (combat, fuite, poursuite, discussion, etc.). Cette annonce est utilisée lorsqu'un danger menace un·e ou plusieurs participant·es (ravine, racines, ronces, etc.), ou lorsque les thématiques abordées dans la discussion sont problématiques pour au moins une personne. Lorsque cette annonce est prononcée, on arrête la scène pour vérifier ce qui a posé problème et on discute pour voir comment reprendre le jeu, si c'est possible : déplacement du combat, limites de thématiques de discussion, nécessité de contacter un·e orga, etc. N'hésitez pas à l'utiliser : votre sécurité physique et émotionnelle est plus importante qu'une action de jeu. Mais gardez en tête que cette méta-technique doit être utilisée pour signaler un danger immédiat, pas pour ramasser des flèches tombées au sol ou pour vous replacer de manière avantageuse avant un combat.



Zone de décompression : si vous ressentez le besoin de vous mettre hors-jeu un moment, une zone de décompression sera installée à l'écart des espaces de jeu, dans la maison à l'accueil du site. Elle sera accessible à tout

moment durant le GN, et vous pourrez vous y isoler seul·e, avec un·e ami·e, ou y discuter avec un membre de l'équipe organisatrice : nous serons là pour vous écouter et vous serez toujours prioritaire sur une action de jeu.

Alcool : si la consommation modérée d'alcool est autorisée sur le terrain, il est par contre formellement interdit de prendre part à un combat si vous avez bu. Réservez cela pour le vendredi soir ou la fin de journée si vous ne participez pas au jeu du soir le samedi. L'équipe organisatrice se réserve le droit d'exclure toute personne en état d'ébriété et toute personne alcoolisée arme en main. Prenez soin de vous : *Wargume* est un jeu physique. Prenez soin des autres : personne n'a envie de vous affronter si vous êtes « pompette » et ne maîtrisez pas vos coups, de vous entendre chanter fort et faux à 3 h du matin, ou de subir votre mauvaise humeur sur le champ de bataille le lendemain parce que vous aurez dormi moins de 4 h.

5. Lieu, horaires et commodités

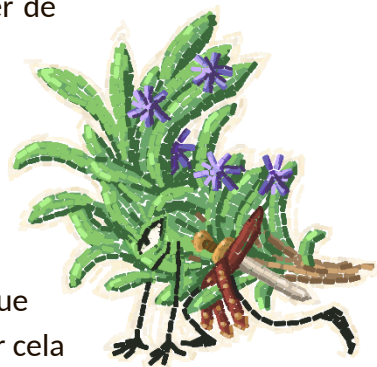
Le GN aura lieu du **vendredi 22 au dimanche 24 mai 2026** à la **Ville Albertine, 56190 Ambon**, à 20 min de Vannes, 1 h 20 de Nantes, et 1 h 30 de Rennes.

Les participant·es sont attendu·es sur le terrain dès vendredi 22 mai 2026 à partir de 15 h pour monter leur campement et passer au check armes et costume (cf. *Document de règles*). L'accueil se fera jusque dans la soirée. Si vous arrivez particulièrement tard sur le terrain le vendredi soir, ou n'arrivez que le samedi matin avant le brief, vous pourrez toujours vous installer et faire contrôler votre équipement, mais nous aurons moins de temps à vous accorder et nous ne pouvons pas garantir que nous pourrions valider vos armes avant le lancement du jeu. Aussi, **privilégiez une arrivée le vendredi après-midi ou en début de soirée** pour être sûr·e de pouvoir commencer le jeu en même temps que tout le monde !

Le GN se déroulera du samedi vers 10 h (après le brief) jusqu'au dimanche midi. Le jeu du soir (facultatif) se terminera à minuit pour permettre à tout le monde de prendre du repos avant le jeu du lendemain qui reprendra à 9 h.

Le terrain n'est pas desservi par les transports en commun. Il est équipé d'un parking gratuit. Afin de gagner de la place pour les campements, nous allons tâcher de définir avec la mairie d'Ambon un parking externe et de mettre en place un système de navette co-géré en autonomie par les participant·es. Informations à venir.

Attention : contrairement à la version « campagne » du GN, qui se déroule en été, le jeu du soir sera très léger et vous n'aurez ni missions d'infiltration, ni missions de recherche ou de garde. En effet, à cette époque de l'année, en Bretagne, la nuit ne tombe pas avant 23 h. C'est aussi pour cela



que nous utilisons plutôt le terme « jeu du soir ». Bien que nous nous laissions le temps d'affiner notre choix, nous envisageons de vous proposer, à la place, un temps festif entre les deux armées, ainsi que quelques missions plus *roleplay* sans combat.

Programme

Jeudi : arrivée de l'équipe organisatrice sur site.

Vendredi à partir de 15 h : arrivée des participant-es sur site, installation et check armes, armures et costume.

Samedi à 9 h : brief commun et atelier.

Samedi à 10 h : lancement du jeu.

Samedi à 19 h : pause de jeu pour dîner.

Samedi à 21 h 30 : lancement du jeu du soir jusqu'à minuit (facultatif).

Dimanche à 9 h : reprise du jeu.

Dimanche à 11 h 30 : bataille de fin de jeu.



Randonnée dans les bois, bagarre, couchage en tente, éclairage limité, notre jeu sera malheureusement difficilement accessible à certaines personnes en situation de handicap. Si vous êtes concerné-e et avez un doute sur votre capacité à venir sur notre jeu, n'hésitez pas à contacter l'équipe organisatrice afin que nous voyions ensemble s'il est possible ou non de vous accueillir. Si cela nous paraît envisageable après discussion avec vous, nous ferons tout notre possible pour permettre votre participation dans les meilleures conditions.

Nous jouerons en plaine et en forêt, sans accès à l'électricité, ou uniquement de manière extrêmement limitée auprès des propriétaires de la Ville Albertine (urgences uniquement). La zone de campement sera équipée d'un accès à l'eau potable et nous fournirons des packs d'eau à chaque compagnie pour le week-end. Le terrain est équipé de toilettes sèches, mais pas de douches.

Bien que le jeu se déroule intégralement en extérieur, nous vous demandons de ne pas fumer sur les camps, et encore moins dans la forêt, afin d'éviter les risques d'incendie mais également de ne pas importuner les personnes non fumeuses. Une zone fumeuses sera mise en place à l'accueil du site, et nous comptons sur vous pour ramasser vos mégots.

Toujours afin de réduire les risques d'incendie, vos lampes ne devront pas présenter de flamme non protégée.



6. Couchage et repas

Le couchage se fera **en tentes**, à votre charge. Privilégiez des tentes médiévales ou modèles Sahara pour l'immersion. Les tentes modernes seront installées à l'écart des camps principaux. Attention : il peut faire froid la nuit dans le Morbihan. Prévoyez aussi de quoi supporter la pluie, on ne sait jamais !

Si vous le souhaitez, vous pouvez également choisir de dormir hors du site par vos propres moyens. Vous devrez cependant respecter les horaires du jeu.

Passé minuit, nous vous demanderons de ne pas faire trop de bruit afin de respecter le sommeil de toutes. Vous pourrez toujours discuter doucement, mais les chants et la musique seront proscrits passée cette heure, y compris le vendredi soir (veille du GN).

Aucun repas ne vous sera fourni par l'équipe organisatrice. À vous de les prévoir. Il ne sera pas possible de faire du feu, qu'il s'agisse de brasero hors sol ou de barbecue. Les réchauds à gaz sont autorisés, sous surveillance.

7. Inscription et communication

Le prix d'inscription au GN est fixé à **60 €** par personne pour les rôles combattant·es, et à **20 €** pour les rôles de suivant·es. Voici le détail de ce qu'il comprend :

- location du terrain ;
- location d'un camion ;
- assurance ;
- essence ;
- rémunération de 2 organisateurices ;
- rémunération d'un·e photographe professionnel·le ;
- décorum, costumes et objets de jeu.

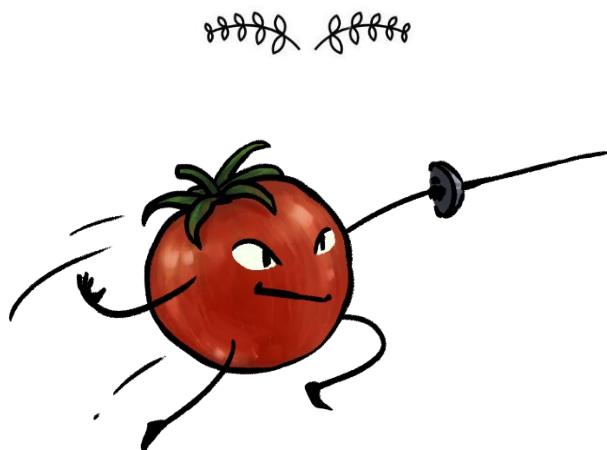
Dans un souci d'accessibilité financière, nous proposons également **5 places combattant·e, estafette ou EM solidaires** à prix réduit. Elles seront au prix de **40 €** et disponibles sans justificatifs.

En cas de désistement, votre place vous sera intégralement remboursée jusqu'au 22 mars 2025. Elle vous sera remboursée à 50 % jusqu'au 22 avril 2025. Elle ne vous sera pas remboursée du tout au-delà de cette date. Si vous souhaitez la revendre à un·e camarade qui jouera dans la compagnie dans laquelle vous étiez inscrit·e, contactez-nous. Seul ce cas de revente est possible, afin de nous éviter un trop lourd travail de suivi.

La liste des inscrit·es et leur répartition par compagnie vous sera communiquée avant le GN sur demande. N'hésitez pas à nous contacter si vous pensez qu'une personne inscrite est dangereuse pour vous ou pour d'autres participant·es. Nous lui indiquerons qu'elle ne peut pas participer à notre évènement et nous la rembourserons. En cas de griefs d'ordre personnel, nous vous encourageons plutôt à ne pas vous inscrire dans le même camp ou la même compagnie que la personne, et à informer votre état-major que vous ne souhaitez pas partir en mission avec elle. Il est assez aisé de ne pas se croiser sur ce type de jeu.

Un serveur Discord vous permettra de facilement vous organiser par camp et de communiquer de manière pratique avec l'équipe organisatrice. Suivre ce serveur sera totalement facultatif, même si nous vous incitons à désigner au moins une personne par compagnie qui pourra vous partager les idées et envies des autres joueuses.

Les communications officielles de l'équipe organisatrice se feront prioritairement par mail.



Remerciements

Nous souhaitons remercier Julien et Elaine. Ce GN était initialement une blague sortie de leur imagination.

Nous remercions également Coralie David, Gwendydd Cour et Nadia Cohen pour la relecture de ce document.

Les illustrations de ce livret sont toutes réalisées par Gwendydd : [Le Creux de la Girolle](#).

Nous remercions enfin les équipes organisatrices des GN *wargames Invasion in ze Berry* et *Univers* qui nous ont inspiré les règles de *Wargume*. Nous avons pris beaucoup de plaisir à participer à leurs jeux il y a quelques années.