



Les Escrimeuses présentent



Document de règles

Hors saison 2026



1. Table des matières

INTRODUCTION	1
GENERALITES	2
1. ARBITRAGE ET SECURITE GENERALE	2
A. LE CHECK ARMES.....	2
B. L'ARBITRAGE	3
C. SECURITE ET ZONE DE DECOMPRESSION	4
2. LE CAMP	5
3. LE PERSONNAGE, SA COMPAGNIE.....	7
A. LES FACTIONS	7
B. LES ROLES AU SEIN DE L'ARMEE	7
C. LA COMPAGNIE.....	9
D. L'ETENDARD	10
E. LES GRADES	10
F. LES JETONS DE VIE	11
G. LES COSTUMES	12
H. BONUS D'ARMEES.....	14
4. ÉQUIPEMENT DES COMBATTANT-ES	15
A. LE CASQUE	15
B. L'ARMURE	15
C. LES ARMES	17
<i>Dégâts par catégorie d'armes</i>	<i>18</i>
<i>Les armes de trait.....</i>	<i>18</i>
<i>Les boucliers</i>	<i>20</i>
5. LE JEU	21
A. VOS MISSIONS.....	21
B. LES COMBATS	22
<i>Déroulement.....</i>	<i>22</i>
<i>Fuite.....</i>	<i>24</i>



Introduction

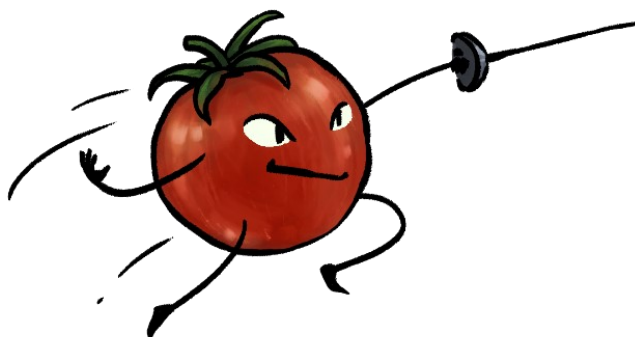
Bienvenue à *Wargume* !

Vous avez sous les yeux le livret de règles de l'édition hors saison 2026. Notez que nous sommes susceptibles de le faire évoluer jusqu'au jour J en fonction de vos avis et retours, que nous lirons avec attention. En revanche, notre objectif est le suivant et n'évoluera pas : nous souhaitons des **règles simples, accessibles et inclusives**, permettant au plus grand nombre de personnes possible de participer sans préparation physique intense, sans devoir se ruiner en équipement, et sans devoir apprendre par cœur un dictionnaire de termes spécifiques à notre jeu.

Avant de commencer la lecture du présent livret, nous vous invitons à consulter le [Document participant-es](#) afin de vous assurer que ce GN est bien fait pour vous.

Vous êtes toujours là ?

Aromates, prêt-es... c'est parti !





Généralités

1. Arbitrage et sécurité générale

Nous avons déjà évoqué certaines règles de sécurité globales liées à votre présence sur le site de jeu dans le [Document participant-es](#) (zone de décompression, consommation d'alcool, thématiques de jeu). Dans ce chapitre, nous allons nous attarder plus spécifiquement sur la sécurité liée aux armes et aux combats.

A. Le check armes

Dès votre arrivée sur le terrain, et avant de mettre un pied sur le champ de bataille, vous devrez faire contrôler votre costume, vos armes et vos armures par nos arbitres. **Cette étape est indispensable à votre participation au jeu.**

Le check se fait en compagnie complète, ne vous y présentez pas seul·e. Lors du check, vous ferez valider vos armes, armures, casques, costumes et bannière de compagnie. Les suivant·es de la compagnie devront également se présenter en costume avec leur brassard jaune (voir [3.C. La compagnie](#)).

Durant cette étape, nos arbitres vérifieront que vos armes sont en bon état, dans le thème de notre univers et compatibles avec la pratique de l'escrime ludique, que vos armures ne risquent pas d'abîmer la mousse des armes de vos adversaires (avec des bords tranchants, par exemple), et que votre costume vous identifie assez clairement comme appartenant à l'une ou l'autre des deux armées en jeu. Chaque arme refusée se verra apposer un ruban de couleur l'identifiant comme « inutilisable ».

Il est strictement interdit de jouer avec du matériel non vérifié ou refusé par notre équipe d'arbitrage. Une personne surprise avec une arme non-checkée, refusée ou abîmée sera rappelée à l'ordre, sanctionnée, voire exclue du GN.





Vous pourrez faire vérifier vos armes la veille du jeu (à privilégier) ou le samedi matin avant le début du briefing (si vous arrivez tard et n'avez pas d'autre choix). Essayez de vous présenter au check, en costume, dès que possible ! Pour que cette étape reste fluide et afin d'éviter de longues files d'attente, nous checkerons **3 armes maximum** par personne. Aussi, ne ramenez pas votre armurerie complète !



C'est lors de ce check que l'équipe d'arbitrage déterminera votre nombre de PV (Points de Vie), en fonction de votre équipement.

B. L'arbitrage

L'équipe d'arbitrage sera clairement identifiée lors du briefing. Elle est composée des membres de l'équipe orga, ainsi que des PNJ.

En toute situation, la décision d'un-e arbitre n'est pas discutable. Si l'arbitre refuse votre arme ou ne vous octroie pas le nombre de PV que vous espériez lors du check armes, décide d'arrêter un combat, ou autre, sa parole prévaut : ne la contestez pas. Les arbitres ont également le pouvoir d'exclure une personne du GN en cas de comportement dangereux ou déplacé.

Au cours du jeu, l'équipe d'arbitrage peut vérifier vos armes et vous demander d'en ranger une si elle ne répond plus aux normes de sécurité du GN (mousse abîmée, etc.). De même, l'équipe d'arbitrage peut vous demander d'arranger votre costume durant le jeu, surtout si les couleurs de votre armée ne sont plus suffisamment visibles.

Les arbitres sont là pour vous aider à passer un bon moment, mais sont également les personnes les plus susceptibles d'intervenir en cas de conflit. Aussi, en cas de rappel à l'ordre ou de désaccord, ne laissez pas l'adrénaline ou la fatigue parler à votre place : à tout moment, vous devez le respect aux arbitres au même titre qu'à n'importe qui sur le terrain. Nous comptons sur votre savoir-vivre et votre bonne humeur !

Même sans arbitre dans les parages, n'hésitez pas à vous mettre de côté un instant pour souffler suite à un mauvais coup ou une situation conflictuelle : c'est souvent un excellent moyen pour reprendre calmement le fil du jeu.





C. Sécurité et zone de décompression

Nous avons déjà abordé ces points dans le [Document participant-es](#), mais puisqu'il nous paraît important d'insister sur ce sujet, nous doublons l'information ici. Voici quelques définitions.

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, mauvais coup porté, 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 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 est prévue pour signaler un danger immédiat, pas pour ramasser des flèches tombées au sol ou pour vous replacer avantageusement 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 : 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 de nuit 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 à 3 h du matin, ou de subir votre mauvaise humeur sur le champ de bataille le lendemain parce que vous aurez peu dormi.





2. Le camp

Pour des raisons logistiques, les camps des deux armées seront situés dans la même plaine, même si nous les séparerons autant que possible dans l'espace.

Le camp de chaque armée sera divisé en **deux zones** :

- **la zone de combat**, entre la forêt et la tente d'état-major, où des combats pourront avoir lieu ;
- **la zone de vie**, où vous installerez vos tentes, tables et tonnelles, où aucun combat ne pourra avoir lieu.

Si vous vous trouvez en zone de combat au début d'un affrontement, vous ne pouvez pas vous abriter en zone de vie, sauf si vous souhaitez quitter définitivement l'engagement. Dans ce cas, enlevez votre casque pour signifier que vous êtes hors combat. Vous donnerez 1 jeton à vos adversaires s'ils remportent le combat, comme si vous aviez perdu votre dernier point de vie. Dans le cas contraire, si votre camp parvient à repousser vos adversaires, considérez simplement que vous avez fui honorablement pour rester en vie et conservez votre jeton. Dans tous les cas, si vous avez fui l'affrontement, vous ne pouvez plus sortir de la zone de vie tant que le combat n'a pas pris fin.

Si vous vous trouvez en zone de vie au moment où un affrontement éclate en zone de combat, vous pouvez rejoindre l'engagement tant que vous avez bien votre casque sur la tête. Si vous préférez ne rien faire, vous conservez votre jeton même si vos adversaires prennent possession du camp : c'est comme si vous n'étiez pas là.

Aucune flèche ne peut être tirée depuis ou vers la zone de vie.

Il n'est pas possible de combattre sous la tente d'état-major, qui sépare zone de vie et zone de combat : à la fin d'un affrontement, si des EM du camp défait sont toujours à l'intérieur et ne sont pas sorti-es pour défendre leur peau, iels sont considéré-es comme mort-es ou kidnappé-es et donnent chacun-e 1 jeton.





En amont du GN, nous demanderons aux capitaines de nous indiquer précisément le nombre de tentes et tonnelles ramenées par chaque compagnie afin de pouvoir évaluer l'espace nécessaire pour monter chaque camp.

La zone de vie est un espace de repos et de couchage. Aucun objet de jeu ne pourra y être stocké, et vous ne pourrez pas entrer dans une tente qui ne vous appartient pas sans y avoir été invité-e.

Si aucun combat ne peut avoir lieu dans la zone de vie, les camps demeurent des espaces *roleplay*. À ce titre, nous vous demandons de rester en costume durant tout le GN et de faire un effort de rangement et, si possible, de décoration, pour que ces zones restent immersives pour tout le monde. Nous jouons dans un univers antico-médiévalo-fantastico-légumineux. Ne laissez pas d'éléments modernes visibles, jetez vos emballages, camouflez vos packs d'eau, ne vous promenez pas en jogging et tee-shirt. Nous comptons sur vous !

Sur la zone de vie, nous acceptons les tentes médiévales, les tentes Sahara ainsi que les tentes modernes camouflées (draps, branchages). Les tentes modernes sont acceptées sur le terrain, mais elles seront plantées à l'écart sur une zone dédiée.





3. Le personnage, sa compagnie

A. Les factions

Pour cette édition, nous vous proposons de rejoindre l'une des deux factions suivantes :

- **l'archipel aux Mille Fleurs et ses samourails et fines herbes**, inspiré du Moyen Âge japonais, **blanc** et **vert** ;
- **l'empire romarin et ses fier-es légionnaires**, d'inspiration Rome antique, **bleu** et **vert**.

Votre choix de faction est ferme et définitif, vous ne pourrez pas en changer en cours de jeu. De plus, vous devrez clairement arborer ses couleurs afin d'être identifiable à tout moment. Sur cette édition aromatique, la couleur verte est commune aux deux factions. Nous comptons donc sur vous pour aussi porter clairement votre seconde couleur. Le thème spécifique à chacune des deux armées en jeu devrait, du reste, permettre d'identifier facilement à quelle faction appartient une compagnie croisée en forêt.

Il n'est pas possible de porter les couleurs du camp adverse pour l'espionner, ou de mentir sur son allégeance.

B. Les rôles au sein de l'armée

Comme déjà indiqué dans le document participant·es, voici comment seront répartis les rôles au sein de votre camp.

- **L'état-major, ou EM : chōugun, empereur, consule, daimyosotis, senteurion, stratège, préfète, intendant, cheffe de guerre, etc.** (3 par camp).

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.





- **Lea 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.

- **Lea 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.

- **L'estafette** (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.

- **Lea suivant·e** (jusqu'à 2 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 cuistot·e. Le·a suivant·e est un rôle d'ambiance non combattant qui ne pourra pas tenir une arme de tout le GN.





C. La compagnie

Les joueuses sont pour la plupart des soldat·es regroupé·e en **compagnie**. Une compagnie est composée de **5 à 7 soldat·es**. Une fois partie en mission, une compagnie est **indivisible**. Un individu peut s'éloigner de sa compagnie pour effectuer une reconnaissance, à condition de rester à portée de vue du reste de son groupe.

Chaque compagnie compte **1 capitaine**, qui peut changer en cours de jeu selon vos envies ou les promotions données par votre EM. Le capitaine est un·e soldat·e comme les autres, appliquant les mêmes règles que les autres. Il est en revanche la seule personne de sa compagnie autorisée à pénétrer sous la tente d'état-major pour recevoir une mission ou en faire le compte-rendu.

Vous ne pouvez pas compter plus d'**1 archer·e** ou **1 javelinier·e** et **2 légumes blindé·es par compagnie**. Votre javelinier·er peut être un légume blindé (voir [4.B. L'armure](#)).

La compagnie peut être accompagnée par maximum **2 suivant·es** non combattant·es : musicien·ne, cuisinier·e, conteuse, porte-étendard, etc. Les suivant·es doivent être clairement identifié·es par **un brassard jaune** (pensez à ramener le vôtre) et ne doivent pas porter de casque.

En cas d'effectif insuffisant durant le jeu (suite à la pause de jeu d'une personne, par exemple), deux compagnies pourront être fusionnées par leur état-major pour pouvoir partir en mission, conformément à la règle qui veut qu'une compagnie soit composée de 5 à 7 soldat·es. Ces compagnies fusionnées forment alors une nouvelle compagnie temporaire, à laquelle s'appliquent toutes les règles de compagnie : indivisible, avec un nombre limité d'archer·e, javelinier·e, légumes blindés et spécialistes d'armée (voir [3.H. Bonus d'armée](#)). Ainsi, si 2 membres d'une compagnie rejoignent 4 membres d'une autre parce que leurs camarades sont en pause, la nouvelle compagnie ne pourra pas compter plus de 2 légumes blindés et 1 archer·e ou javelinier·e.





D. L'étendard

Chaque compagnie arbore fièrement son étendard de compagnie **aux couleurs de son peuple**. Elle permet de vous identifier. C'est à vous de créer votre étendard, au motif de votre choix. Il est obligatoire d'avoir au moins un étendard par compagnie. **Le nom et le blason de la compagnie doivent y figurer**. Une compagnie ne peut pas partir en mission sans étendard, et celui-ci n'est pas volable par l'ennemi. Bien que le format de l'étendard soit libre, pensez bien au fait que vous devrez le porter durant vos missions dans la forêt : restez pratiques !

Un étendard peut être porté par un·e porte-étendard (suivant·e) ou par un·e soldat·e. Pour des raisons de sécurité, au début d'un affrontement, l'étendard de compagnie est posé au sol puis récupéré lorsque la compagnie repart.

E. Les grades

Au cours de la campagne, les EM de chaque armée ont la possibilité de promouvoir un certain nombre de compagnies. Chaque promotion donne le droit à un bonus, qui sera symbolisé par un fanion (fourni par l'organisation) à accrocher à l'étendard de la compagnie récompensée. Voici les bonus attribués à chaque promotion :

- **légumes novices** : grade initial de toutes les compagnies, pas de bonus ;
- **légumes vétérans** : + 1 PV pour chaque membre de la compagnie ;
- **légumes d'élite** : + 1 PV pour chaque membre de la compagnie (nécessite d'être déjà légumes vétérans).

Chaque promotion donne lieu à une cérémonie menée par l'EM. Toutes les membres de l'EM sont considérées comme *légumes élites* dès le début du jeu.

Une promotion peut être donnée, mais elle peut également être retirée par l'EM pour des raisons *roleplay*. Ainsi, une compagnie peut être dégradée au profit d'une autre mieux assaisonnée !

Note : pour des raisons d'équilibrage, nous nous réservons le droit de modifier les bonus apportés par la montée en grade pendant le jeu. Nous ferons le nécessaire pour que l'information soit alors transmise à toutes.





F. Les jetons de vie

Chaque soldat·e part en mission avec **2 jetons de vie**. Ces jetons symbolisent le nombre de vies d'un·e soldat·e. Lorsqu'un·e soldat·e n'en possède plus, iel ne peut plus participer à aucun combat tant que saon chef·fe de compagnie n'en a pas demandé de nouveaux à son état-major.

Durant un combat, lorsqu'un·e soldat·e perd tous ses PV, iel meurt. Iel se met hors combat, enlève son casque pour montrer clairement qu'iel n'a plus de PV et attend la fin de l'affrontement en cours en se mettant bien à l'écart, arme rangée. À la fin du combat, iel devra trouver un·e adversaire et lui remettre 1 de ses jetons de vie, qui compteront dans le calcul des points de victoire à la fin du jeu.

Les jetons sont personnels, ils ne sont pas mis en commun par la compagnie. Un·e capitaine peut décider de poursuivre une mission même si un·e ou plusieurs de ses soldat·es n'ont plus de jetons de vie. Les soldat·es sans jetons de vie devront alors suivre la compagnie sans porter leur casque pour bien symboliser qu'iels ne peuvent plus prendre part à un combat. Il est possible de poursuivre une mission tant qu'au moins 1 soldat·e a encore 1 jeton de vie.

Entre deux missions, c'est le capitaine de compagnie qui va chercher les jetons manquants auprès de son état-major. Sauf indication contraire durant le jeu, les soldat·es ne peuvent pas partir en mission avec plus de 2 jetons chacun·e.

Pour plus d'infos sur les combats, voir [5.B. Les combats](#))





G. Les costumes

Wargume est un GN d'inspiration antico-médiévalo-fantastico-légumineux. Nous demandons à chacun·e de faire un effort minimum de costume en ce sens. Les soldat·es et membres d'état-major doivent arborer clairement les couleurs de leur peuple.

Pour être validé lors du check, votre costume doit :

- respecter la thématique antique ou médiévale japonaise légumineuse. Oubliez les armures post-apo, les jeans-baskets et les casques vikings ;
- être de la couleur spécifique de votre camp, sans aucune ambiguïté avec le camp adverse. Vous devez porter les 2 couleurs de votre camp : **blanc** ET **vert** pour les samourails, **bleu** ET **vert** pour les légionnaires romarins. Insistez bien sur la couleur spécifique de votre camp ;
- être adapté à la pratique de l'escrime ludique : bannissez les armures à pointes ou dont les arêtes sont susceptibles d'abîmer les armes en mousse des personnes qui vous attaqueront. Évitez également les bijoux qui pourraient s'abîmer ou vous blesser : grandes boucles d'oreille, collier fin, etc.

Il est moins important pour les suivant·es de respecter ce code couleur puisqu'ils ne peuvent pas être ciblé·es lors de combats, mais nous vous demandons cependant de faire un effort minimum pour qu'il soit simple d'identifier le camp auquel vous appartenez.

Un costume peut être refusé au check s'il ne remplit pas les critères ci-dessus. Vous pourrez alors demander de l'aide à vos camarades de jeu pour adapter votre costume (prêt d'une ceinture de tissu si une couleur n'est pas assez représentée, etc.), ou retirer les pièces d'armure dangereuses, puis repasser au check.

Pour favoriser l'immersion de toutes, nous vous demandons de rester en costume même lorsque que vous êtes en pause entre deux missions. Ainsi, prévoyez a minima une chemise d'inspiration antique ou un kimono pour éviter de vous promener en jogging/tee-shirt au milieu de votre camp lorsque vous faites tomber l'armure.

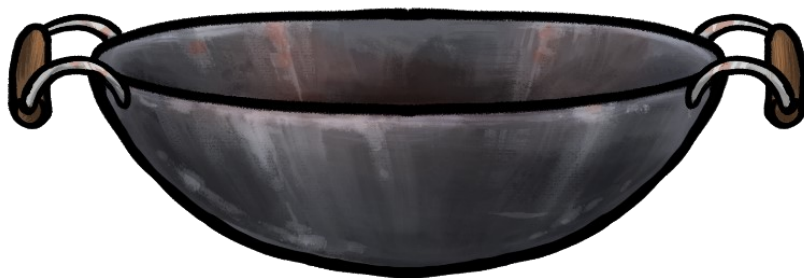




Puisque vous devrez transporter des jetons de vie (voir [E. Les jetons de vie](#), prévoyez des **poches**, **une bourse** ou **une pochette** pour pouvoir les transporter, ainsi que les autres objets de jeu qui pourraient vous être confiés sur le terrain.

Vous allez marcher en forêt. Si vous décidez de quitter les sentiers pour fuir ou poursuivre une compagnie, vous pourriez rencontrer des ronces, orties, bosquets de végétation. Nous vous recommandons de privilégier un costume confortable plutôt que strictement historique ou trop encombrant. Ce point est particulièrement important concernant vos **chaussures** : il vaut mieux être à l'aise qu'avoir de jolies bottes qui vous font mal aux pieds. Nous autorisons les chaussures de randonnée – n'hésitez pas à les cacher sous des guêtres. Prévoyez également de bonnes chaussettes et des pansements anti-ampoules.

Pensez également à prévoir une **gourde** : vous pourrez être amené-es à quitter votre camp pendant plusieurs heures.





H. Bonus d'armées

Pour cette édition hors saison, nous testons la mise en place de bonus spécifiques à chacune des deux armées.

Côté samourails et fines herbes :

- « ***l'honneur est mon bouclier*** » : un samourail peut devenir un *légume blindé* à partir de 6 PV au lieu de 7 PV. Cela implique qu'il peut obtenir le bonus d'immunité aux flèches en étant *jeune pousse*, à condition d'avoir les protections adéquates (voir [4.B. L'armure](#)). Les samourails *blindés* sont toujours limités à 2 par compagnie ;
- « ***débroussail !*** » : à condition de tenir son arme à 2 mains, 1 soldat·e par compagnie peut utiliser 1 annonce « **BRISE** » par combat. Iel peut ainsi détruire, le temps du combat, un bouclier adverse, à l'exception des scutums romarins (grands boucliers). Pour que le bouclier soit brisé, la frappe doit toucher sa cible et ne doit pas être parée par une arme ou esquivée, sans quoi l'annonce est perdue le temps du combat. La personne capable d'utiliser cette annonce doit être clairement identifiée en attachant un bandeau **rouge** à sa lame. La personne qui subit l'annonce « BRISE » doit poser ou jeter de côté son bouclier le temps du combat : celui-ci devient inutilisable jusqu'au prochain affrontement. Si un·e combattant·e ne peut pas poser son bouclier, par exemple à cause d'attaches à l'avant-bras, iel devra tenir son bouclier dans son dos. On ne peut pas briser un bouclier avec une arme d'hast ou une lance d'estoc.

Côté légionnaires romarins :

- « **aromate en conserve** » : 1 personne par compagnie peut utiliser un grand bouclier, dont le format dépasse celui habituellement accepté sur Wargume. Ce bouclier peut avoir un format de 100 x 65 cm, et n'est pas sensible aux annonces « BRISE » (voir [4.C. Les boucliers](#)).





4. Équipement des combattant·es

Toutes pièces d'équipements, armures, armes, boucliers, armes de trait et munitions doivent répondre aux critères établis par la [BWAT](#) (BELarp Weapon Approval Team). Dans le cas contraire, ces équipements seront refusés sur le GN et devront être rangés hors de la zone de jeu. Tout équipement refusé sera identifié par un ruban apposé par nos arbitres. Il est interdit de sortir en équipement non vérifié par notre équipe d'arbitrage en cours de jeu.

A. Le casque

Le port du casque est obligatoire pour toutes les combattant·es. Les casques en métal, en cuir, en résine, en mousse épaisse et les cales gamboisés sont autorisés. Les couronnes, cales en tissu non gamboisés, perruques ou couvre-chefs trop fins sont refusés.

Lorsqu'un·e combattant·e perd son dernier point de vie (PV), iel enlève son casque pour indiquer qu'il est hors combat et se met de côté, arme rangée.

B. L'armure

Sans armure portée au torse, un·e combattant·e possède **2 PV**. On ne peut pas descendre plus bas. Le port d'une armure fournit un bonus de PV.

Le type d'armure porté sur le **torse et le dos** définit la classe d'armure : *semi*, *jeune pousse*, *légume mûr* (voir tableau ci-dessous). Une armure doit couvrir **plus de 50 %** de la localisation pour être prise en compte. Ainsi, un colletin en mailles porté sur une simple chemise ne vous offrira pas de bonus *légume mûr*. Si c'est votre seule pièce d'armure, vous serez toujours considéré·e comme *semi*. Idem si vous portez uniquement des canons d'avant-bras sans spalières, ou des grèves sans autre protection aux jambes.

Votre casque doit être en adéquation avec votre classe d'armure. Ainsi, vous devrez porter un casque en métal ou apparence métal pour être *légume mûr*.





Les armures, en particulier celles en métal, doivent répondre aux critères de la [BWAT](#). Une armure jugée dangereuse peut être refusée lors du check.

La résistance des armures et le bonus de PV accordé sont déterminés lors du check par les arbitres. Un bonus de 1 PV peut être attribué si votre tenue correspond parfaitement au peuple joué (ce bonus ne permet pas de devenir un *légume blindé*).

Classe d'armure	Types d'équipement (exemples)	Point de vie (PV)			Règles spéciales
		Torse et dos uniquement	Torse, dos, 2 membres couverts	Torse, dos, 4 membres couverts	
Semi	Cuir fin (<3mm), fourrure	2	3	4	Les projectiles tuent instantanément
Jeune pousse	Gambison, lamellaire en cuir, cuir épais/clouté	4	5	6	Les projectiles tuent instantanément
Légume mûr	Cotte de mailles/écailles, lamellaire métal, brigandine, lorica segmentata, etc.	6	7	9	Dès 7 PV, peut devenir <i>blindé</i> et insensible aux projectiles - max 2 par compagnie ¹

Les protections additionnelles doivent être au moins de la **même classe d'armure que le torse** pour être comptabilisées. Par exemple, des canons d'avant-bras en cuir ne vous offriront aucun bonus de PV supplémentaire si vous portez une brigandine en métal.

¹ Les samourails et fines herbes peuvent devenir *blindés* à partir de 6 PV (toujours limité à 2 *légumes blindés* par compagnie (voir [3.H. Bonus d'armée](#))).





Les armures en résine, aluminium ou mousse sont acceptées sur le jeu et correspondent à la classe d'armure qu'elles représentent – sous réserve d'un sérieux travail d'imitation de matière.

Un légume mûr totalisant au moins 7 PV peut être considéré comme **blindé¹** et être **immunisé aux projectiles**. Il doit porter un ruban **rouge** autour de son casque (pensez à ramener le vôtre) pour symboliser sa résistance. Ce bonus est accordé uniquement si votre armure vous permet de totaliser au moins 7 PV. Les promotions accordées par l'EM ne vous permettent pas de débloquent ce bonus si votre armure ne le permet pas, même si vous totalisez 7 PV à leur suite. **Vous ne pouvez pas comptabiliser plus de 2 légumes mûrs blindés (insensibles aux projectiles) par compagnie.** Un légume mûr n'est pas automatiquement un *légume blindé*.

Note : un·e archer·e ou arbalétrier·e ne peut pas totaliser plus de 5 PV (hors promotion de compagnie). Un·e javelinier·e n'a pas de limites de PV et peut cumuler cet armement avec le bonus *blindé*.

C. Les armes



Seules les armes de GN sont autorisées sur le jeu. Elles doivent répondre aux critères de la [BWAT](#). Toute arme jugée dangereuse, que ce soit par sa conception ou son état général, sera refusée au check et marquée d'un ruban. Elle ne pourra pas être sortie sur le jeu.

Aucune arme ne sera validée d'après photo, toutes devront passer entre les mains de nos arbitres.

Sur Wargume, nous autorisons l'usage de lances d'estoc. Peu répandues en GN, elles ne sont pas abordées dans le document de la BWAT. Pour cet armement, nous nous reposons donc sur les spécificités préconisées par l'[association Univers](#) qui propose [un tutoriel](#) pour réaliser sa lance ou sa javeline maison (partagé ici avec l'aimable autorisation des auteurices).





Dégâts par catégorie d'armes

Arme	Dimensions	Port	Dégâts
Arme à une main	Jusqu'à 100 cm	1 main	1 PV
Lance d'estoc	Jusqu'à 200 cm	1 ou 2 mains	1 PV
Arme à deux mains	De 100 à 150 cm	2 mains	2 PV
Arme d'hast	De 150 à 200 cm	2 mains	1 PV
Arc/javeline	/	/	Mort

N'annoncez pas les dégâts de votre arme, sauf si vous portez une arme à deux mains de 100 à 150 cm. Dans ce cas précisez uniquement, annoncez « **2** » à chaque touche pour informer vos adversaires des dégâts de votre arme.

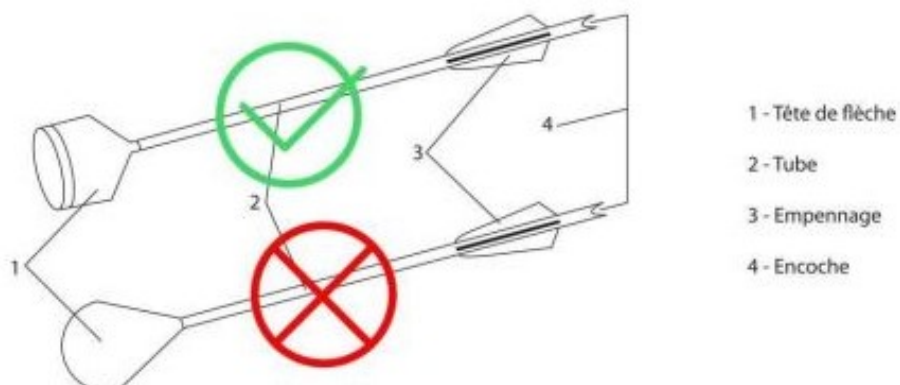
Le bonus d'armée *débroussail*, côté samourails et fines herbes, offre 1 annonce « **BRISE** » par combat à un·e soldat·e équipé·e d'une arme tenue à deux mains, qu'importe sa taille (hors arme d'hast ou lance d'estoc). « BRISE » devra clairement être prononcé au moment où le coup est porté.

Vous n'entendrez pas d'autres annonces de combat que celles évoquées ci-dessus.

Les armes de trait

Comme toutes les autres armes, les armes à distance doivent répondre aux critères de la [BWAT](#). Une personne souhaitant jouer archère ou arbalétrière devra donc passer, lors du check, un test d'archerie comme défini par la [BWAT](#) afin que nous nous assurions de son habileté avec ce type d'équipement.

ATTENTION : conformément aux préconisations de la BWAT, nous autorisons uniquement les flèches à **TÊTE PLATE** sur notre GN.





Les archer·es et arbalétrier·es sont limité·es en armure. Iels ne peuvent pas dépasser le rang de *jeunes pousses*, équivalent à une armure moyenne. Iels ne peuvent pas dépasser **5 PV** (hors promotion de compagnie) ni porter de bouclier d'un diamètre supérieur à **30 cm**.

Un·e archer·e ou arbalétrier·e peut transporter au **maximum 7 flèches ou carreaux** lorsqu'iel part en mission. Une fois tirées, les flèches ne peuvent pas être ramassées et réutilisées au cours d'un même combat. Les flèches et carreaux pourront être ramassés au terme d'un combat et utilisés normalement dès le prochain affrontement.

Un·e javelinier·e n'est pas limité·e en armure, et donc en PV. Iel peut même cumuler cet équipement avec le bonus **légume mûr blindé**, qui l'immunise aux projectiles. En revanche, iel est limité·e à **2 javelines maximum** par combat. À l'instar des flèches et carreaux, une javeline lancée ne peut pas être ramassée au cours d'un combat. Une fois ses javelines lancées, le·a javelinier·e peut utiliser n'importe quel équipement (sauf arc et arbalète) et poursuivre le combat normalement. Iel pourra ramasser ses javelines au terme du combat et les utiliser normalement dès le prochain affrontement.

Rappel des règles de sécurité de la BWAT sur l'usage d'une arme de trait en GN :

- il est interdit de viser la tête ;
- l'état des flèches, carreaux et javelines doit être vérifié avant chaque tir ;
- il est interdit de tirer sans avoir un visuel clair de sa cible ;
- il est interdit de tirer en cloche.

Notre exception à la BWAT : compte tenu du terrain très boisé sur lequel nous évoluons, nous acceptons les tirs sur cible à partir de 5 m. Il est interdit de tirer sur une cible plus proche.





Les boucliers

Si vous portez une arme à 1 main, vous pouvez vous équiper d'un bouclier. Comme pour les armes, votre bouclier doit répondre aux critères de sécurité de la [BWAT](#).

La taille maximum de bouclier autorisée selon votre équipement est la suivante.

Type de soldat·e	Taille maximale du bouclier
Archer·e/arbalétrier·e	Ø 30 cm
Jeune pousse, semi	60 × 50 cm ou Ø 60 cm
Légume mûr	80 × 60 cm ou Ø 75 cm
Légionnaire romarin (uniquement) ²	100 × 65 cm

Le bouclier est défensif et ne sert qu'à parer les coups et les projectiles. Il est strictement interdit de s'en servir pour frapper un·e adversaire.



² Voir [3.H. Bonus d'armée](#).





5. Le jeu

A. Vos missions

Le jeu est découpé en missions qui vous seront attribuées par votre EM.

Les missions consistent souvent à se rendre à un point précis du terrain pour de la reconnaissance, une prise de point, une bataille de compagnie ou une escorte, par exemple. Elles impliquent donc pour la plupart de la marche en forêt. Ce sont les membres de votre EM qui choisiront quelles missions privilégier selon la stratégie qu'ils souhaitent adopter.

Le déroulement d'une mission se déroule ainsi :

- le capitaine s'assure que sa compagnie compte au moins 5 soldats prêts à partir et qu'un-e volontaire porte l'étendard de compagnie ;
- il se rend auprès de l'EM pour obtenir une mission et s'assure de récupérer 2 jetons de vie (voir [3.E. Les jetons de vie](#)) pour chacun-e de ses soldats, en lui compris-e ;
- la compagnie part accomplir sa mission ;
- la compagnie revient au camp lorsque sa mission est accomplie, échouée, ou lorsque tous les soldats ont perdu tous leurs jetons de vie ;
- de retour au camp, le capitaine dresse un compte-rendu de la mission auprès de l'EM, en cas de réussite comme en cas d'échec.

Une mission ne peut pas être échangée avec une autre compagnie sans l'aval de l'EM. Une mission interrompue est forcément une mission échouée. Remporter des missions rapporte des points de victoire (connus uniquement par l'équipe orga) et augmente vos chances d'obtenir une promotion auprès de votre EM. Une compagnie ne peut pas partir avec plusieurs missions attribuées, mais peut rendre compte à son EM de tout ce qu'elle aura vu sur le terrain pendant sa mission. Elle peut également, ponctuellement, accompagner et soutenir une autre compagnie rencontrée dans la forêt, y compris – et surtout ! – si celle-ci est engagée dans un combat.





Pour partir en mission, un·e soldat·e doit :

- porter son casque : sans casque, iel ne pourra pas participer à un combat ;
- avoir au moins 1 jeton de vie (voir [3.E. Les jetons de vie](#)) en poche ;
- avoir au moins 4 camarades pour former une compagnie.

Si, ponctuellement, vous ne souhaitez pas accompagner votre compagnie en mission, c'est possible. Vous restez alors au camp et pourrez rejoindre votre compagnie lors de la mission suivante. Si une compagnie ne compte pas assez de soldat·es pour partir en mission, il est possible pour ses membres de se greffer à une autre compagnie temporairement, avec l'aval de l'EM.

En cours de mission, si vous êtes fatigué·e par exemple, vous pouvez décider de ne plus combattre même s'il vous reste des jetons de vie. Notez cependant que vous devez compter au moins 1 soldat·e actif·ve jusqu'à votre retour auprès de l'EM pour valider votre mission. Un objet de jeu ne peut pas être conservé par un·e soldat·e hors-jeu, et devra obligatoirement être remis à la compagnie adverse si vous êtes vaincu·es lors d'un affrontement.

B. Les combats

Déroulement

Un combat commence lorsqu'un·e adversaire arrive en vue de votre compagnie, et se termine lorsque vous n'avez plus d'adversaire en vue, que vous avez éliminé toutes vos adversaires, ou que vous et vos camarades de compagnie avez toutes été éliminé·es.

Pour participer à un combat, vous devez posséder au moins 1 jeton de vie et porter votre casque. Vous pouvez engager un combat dès lors que vous croisez un·e adversaire **muni·e d'un casque**. Un·e adversaire qui ne porte pas de casque est déjà hors combat : iel n'a plus de jeton de vie ou ne souhaite plus combattre.

Par souci de clarté, il est interdit de commencer le combat hors-jeu et d'enfiler son casque en milieu d'affrontement pour soutenir sa compagnie !





Pendant le combat, chaque soldat·e décompte ses PV perdus en fonction des coups qu'il reçoit (voir [C. Les armes](#)). Par défaut, chaque touche vous fera perdre 1 PV, sauf les touches à l'arme à deux mains qui seront armées et annoncées « 2 » par la personne qui manie l'arme.

Comptez vos touches reçues, pas celles infligées aux adversaires. Faites confiance aux autres joueuses : si une personne ne tombe pas alors que vous pensez l'avoir tuée, elle a sûrement de bonnes raisons.

Deux rappels importants :

- les coups « mitraillette » ne sont pas valides. Pour qu'un coup soit valide, il doit avoir été armé ;
- les égorgements, assassinats et autres coups en traître visant à tuer votre adversaire en un seul coup ne sont pas possibles sur ce jeu.

Si un mauvais coup accidentel est porté (coup à la tête, estoc non autorisé, coup trop appuyé, etc.), arrêtez immédiatement le combat et vérifiez comment va la personne qui a reçu votre coup. Considérez-vous comme éliminé·e pour ce combat, et offrez à votre adversaire 1 jeton de vie en signe d'excuse.

Lorsque vous arrivez à 0 PV, vous êtes mort·e. Levez le poing pour signifier que vous êtes hors combat, mettez-vous sur le côté et enlevez votre casque.

À la fin d'un combat, chaque soldat·e tué·e donne **1 jeton de vie** à la compagnie adverse. Chaque compagnie reprend alors sa route et repart vers sa mission, s'il est encore possible de l'accomplir, ou vers son camp, si les conditions pour la réaliser ne sont plus réunies. Tant qu'il reste au moins 1 jeton de vie à un·e soldat·e de votre compagnie, vous pouvez reprendre votre mission. Seul·es les soldat·es qui ont encore des jetons de vie pourront participer aux prochains affrontements ou réaliser les objectifs de mission.

Suite à un affrontement, c'est aux vainqueuses de décider qui quitte le lieu du combat. S'ils décident de rester sur place, la ou les compagnies perdantes doivent s'éloigner hors de leur vue. S'ils décident de partir, la ou les compagnies





perdantes doivent attendre 5 min sur place avant de reprendre leur chemin, ou choisir de partir dans une direction opposée.

Tant que vous avez toujours au moins 1 jeton de vie en poche, et à condition qu'aucun nouveau combat ne soit déclenché avant que vous ayez récupéré les jetons de vie des mort-es, vous regagnez tous vos PV après un combat.

À la fin d'un combat, vos points de vie remontent automatiquement jusqu'à leur maximum, que vous ayez survécu à l'affrontement ou non.

Pour votre sécurité, lorsque vous perdez votre dernier PV, ne restez pas à terre pour jouer le cadavre au milieu de la mêlée.

Fuite

Il est possible d'éviter un affrontement, même s'il vous reste des jetons de vie. C'est lâche, mais si personne ne le sait, votre EM ne vous blâmera pas.

Si vous fuyez un combat, tant que vous n'êtes pas hors de vue de vos adversaires pendant au moins 5 min, votre décompte de PV ne change pas. Les soldat-es éventuellement mort-es ou blessé-es au début du combat restent mort-es ou blessé-es, car l'engagement peut reprendre à tout moment si vos adversaires sont suffisamment motivé-es pour vous retrouver.

Au bout de 5 min, si le combat ne reprend pas, vous regagnez vos PV normalement.

Si vous mourez avant de parvenir à fuir, vous donnez 1 jeton de vie à vos adversaires. Si vous ne les recroisez pas, vous pourrez confier votre jeton à votre orga de camp en rentrant pour qu'ils comptent en faveur de l'armée adverse.

Une compagnie est indivisible. Si vous fuyez seul-e un combat, arrangez-vous pour retrouver votre compagnie rapidement ou pour rentrer à votre camp : vous ne pouvez remplir aucun objectif de mission seul-e.





Ce livret de règles est susceptible d'évoluer jusqu'au GN. Il est également possible que certaines règles soient adaptées durant le GN dans un souci d'équilibre.

En cas de doute, référez-vous systématiquement à l'organisation et à l'équipe d'arbitrage !



**Bonne préparation à toustes, et à très vite sur
le terrain !**

Les illustrations sont réalisées par [Le Creux de la Girolle](#).

Nous remercions les équipes organisatrices des GN *wargames Invasion in ze Berry* et *Univers* qui nous ont inspiré les règles de *Wargume*.

Nous remercions également Coralie, Maar, Eli et Faussepate pour leur relecture attentive et leurs remarques précieuses.

Wargume – Les Escrimousses 2025

