

LIVRET
D'INSCRIPTION

— Guerre Féodale —

2018



+ PRÉAMBULE +

GUERRE FÉODALE, QU'EST-CE QUE C'EST ?

Guerre Féodale est un événement sans public organisé par l'association De Gueules et d'Argent. C'est **un jeu de stratégie immersif** dans lequel deux groupes militaires s'affrontent dans un contexte de lutte seigneuriale. Il ne s'agit donc pas de proposer la reconstitution d'une bataille, mais plutôt **l'expérience d'un conflit à petite échelle**. Le choix du nom de l'événement illustre cette volonté : Guerre Féodale. Raids, pillages, règlements de comptes, autant d'affrontements spontanés apparaissant comme un exutoire aux pulsions violentes des antagonistes avant la reprise du processus de paix.

Le temps d'un week-end, nous souhaitons proposer une expérience aux participants de Guerre Féodale : celle de se plonger dans **un campement militaire du début du XIIIe siècle**. Pour ce faire, chaque participant incarnera un personnage ayant une fonction précise dans ce camp : simple soldat, officier, intendant, chevalier... Chaque joueur devra adapter sa conduite en adéquation avec son personnage.

L'objectif est aussi de faire "fonctionner" en autonomie deux camps militaires qui auront **des objectifs à atteindre** durant le week-end. Deux campements clairement séparés l'un de l'autre s'affronteront de jour comme de nuit. Ces affrontements ne seront pas programmés par les organisateurs. L'initiative reviendra aux officiers des camps qui devront prendre les devants en mettant en application des choix qu'ils jugeront stratégiques pour remporter la victoire sur leurs ennemis.

PRÉSENTATION DU LIVRET ET DES GUIDES DES PERSONNAGES

Pour participer à cet événement vous aurez besoin de lire ce Livret d'Inscription.

Dans ce Livret vous trouverez :

- La **date & le lieu** de l'événement
- Le **prix d'inscription** et ce qu'il comprend
- Une explication sur ce qu'est le **« rôle »**, élément centrale de l'événement
- Les **modalités d'inscription**
- Une présentation **des niveaux sociaux et des personnages** que l'on peut trouver à Guerre Féodale.
- Un point sur l'arme principale et obligatoire : **la lance**
- La **charte de bonne conduite** de l'événement.

Vous trouverez également sur le site, à côté de ce livret, les **Guides des Personnages**. Ces guides présentent en détail ce que nous attendons du personnage en terme de jeux et en terme de costume civil/militaire ainsi que son campement. Choisissez le personnage que vous voulez jouer, et aller consulter le guide adéquat :

- Guide du soldat
- Guide du client
- Guide de l'écuyer
- Guide du chevalier
- Guide de l'aide de camp
- Guide de l'intendant



+ DATE & LIEU +

Du **vendredi 18 au lundi 21 mai 2018.**

Le terrain se situe en Haute-Savoie, sur la commune de **Tignerant** (74150), dans un champ de **15 hectares, coupé de toute pollution visuelle.**

Un pick-up sera loué pour l'installation des deux camps. Il faudra donc grouper les arrivées afin de minimiser les aller-retours. **Heure d'arrivée vivement souhaitée le VENDREDI AVANT 15H.**

+ PRIX D'INSCRIPTION +

L'inscription à Guerre Féodale est de 55€ (mais 40€ pour Intendants et Aides de camp).

Nous prenons en charge la totalité des repas (bio) du samedi matin au lundi matin (hors alcool) soit 7 repas complets, plus de quoi grignoter. Vous n'avez pas à vous préoccuper de faire vos courses pour le week-end. L'eau, le bois, la paille sont également fournis.

Le terrain est très difficile d'accès, votre inscription comprend **la participation à la location d'un pick-up 4x4** qui servira à descendre et à remonter vos affaires.

+ LE RÔLE +

Dans Guerre Féodale, vous allez incarner un « personnage ». Le but du jeu va être d'arriver à « *jouer son personnage* » de manière cohérente avec le statut qu'il occupe. C'est ce que l'on appelle le « Rôle ». Une des principales difficultés est **d'arriver à agir et réagir en tant que personnage et non en tant que joueur.** La réussite de cet événement repose sur la bonne volonté de chacun : si chaque participant s'implique pour créer une bonne ambiance, ces moments resteront dans les mémoires.

+ MODALITÉS D'INSCRIPTION +

- 1- Vous choisissez un personnage parmi ceux proposés ci-dessous, ainsi que son niveau de richesse dans le cas où le personnage choisi l'autorise (*client, intendant, écuyer, chevalier*).

Attention : *le niveau de richesse doit être cohérent avec le personnage et **entrer dans les modalités du guide du personnage.** Les niveaux de richesse du civil, du militaire, et du campement doivent être identiques.*

- 2- Vous remplissez le **formulaire d'inscription :**

<https://goo.gl/forms/LhYkBs5ig6LTg7p03>

- 3- Quel que soit le rôle militaire pour lequel vous postulez, nous vous invitons à nous joindre également un dossier complet de « SOLDAT ». Les autres personnages sont limités en nombre et nous devons faire un choix. **Il est important de pouvoir sortir un personnage « SOLDAT » afin que vous puissiez profiter de l'événement si votre premier choix n'a malheureusement pas été retenu.**

Si nous n'avons pas retenu votre candidature cette année, nous vous en donnerons les raisons. **Précision :** *les postes « clés » ne sont pas réservés aux membres de De Gueules et d'Argent, ils sont ouverts à tous. Le choix se fait sur dossier.*

- 4- Une fois le dossier validé, nous vous contacterons pour le règlement de l'inscription, et pour que vous nous envoyez une **attestation de responsabilité civile.**



✦ NIVEAU SOCIAL ET PERSONNAGES ✦

✦ NIVEAUX DE RICHESSE ✦

Nous avons fait apparaître trois niveaux de richesse : les classes **modeste**, **aisée**, et **riche**. Certains personnages peuvent avoir accès à plusieurs niveaux de richesses.

Nous avons choisi de ne pas faire apparaître la classe pauvre de la population. A l'heure actuelle, les recherches montrent que ces gens (marginiaux, mendiants, errants etc.) n'apparaissent pas dans les petites armées levées par les seigneurs.

LES PERSONNAGES MODESTES appartiennent à ce que l'on pourrait appeler la population de classe moyenne. Tous les **personnages non officiers** font partie de cette catégorie sociale. Certains officiers (**clients**, **vétérans**, **intendance**) peuvent également en faire partie.

LES PERSONNAGES AISÉS forment toute une partie de la population qui a réussi à s'élever au-dessus de la masse : riches bourgeois, petite noblesse. Même si on y trouve surtout les **officiers** (**clients**, **intendance**), **chevaliers** et **écuyers** peuvent également entrer dans cette catégorie.

LES PERSONNAGES RICHES appartiennent à une classe bien à part. On y retrouve les grands de l'aristocratie militaire : seigneurs, barons, comtes... Leur richesse apparente est la démonstration de leur puissance. On y trouve exclusivement les **chevaliers** et **écuyers**.

✦ PERSONNAGES MILITAIRES ✦

SOLDAT

En Savoie, le soldat est un propriétaire terrien. Il a bénéficié d'une formation militaire et est régulièrement entraîné. Lors des opérations militaires, il reçoit une solde pour son service.

Niveau de richesse obligatoire : personnage modeste.

CLIENT (DEUX PLACES PAR CAMP)

En Savoie, le client est un soldat professionnel. A Guerre Féodale, il est un officier qui a la charge d'encadrer, et de diriger les soldats à pieds. Le châtelain lui délègue des missions diverses (garde de cols, de ponts, escorte de prisonniers, de marchandises, expéditions militaires etc.). Il est subordonné à l'écuyer et au chevalier.

Niveau de richesse au choix : personnage modeste ou aisé.

ÉCUYER (UNE SEULE PLACE PAR CAMP)

L'écuyer de Guerre Féodale est un homme d'arme accompli sur le point d'être adoubé chevalier. C'est donc un officier militaire qui termine sa formation martiale. Il seconde en toute chose son maître.

Niveau de richesse au choix : personnage aisé ou riche.

CHEVALIER (UNE PLACE PAR CAMP)

Le chevalier est le maître du camp. Il est le commandant des forces sur place. Il va devoir se montrer bon coordinateur et fin stratège s'il veut remporter la victoire.

Niveau de richesse au choix : personnage aisé ou riche.



+ PERSONNAGES CIVILS +

Nous limitons les rôles de personnages civils. Si vous avez des idées de rôles, n'hésitez pas à nous les soumettre : s'ils correspondent à l'esprit de l'événement nous nous ferons une joie de les intégrer. Les personnages civils sont exempts d'équipement militaire.

INTENDANT(E) (UN PAR CAMP)

Ce personnage est responsable de la logistique du camp. Il veille à ce que le camp soit approvisionné en eau, bois, vivres. C'est un officier civil qui commande les soldats qui sont affectés au service logistique du camp.

Niveau de richesse : modeste ou aisé.

AIDE DE CAMP (PLACES LIMITÉES)

Les aides de camp sont des personnages subordonnés à l'intendant.

Niveau de richesse : modeste.

+ LA LANCE +

La majorité des représentations de soldats montrent la lance comme **arme principale**. C'est ce que nous souhaitons développer dans Guerre Féodale. **LA LANCE EST L'ARME OBLIGATOIRE POUR TOUT SOLDAT**. Elle est aussi bien maniée à une main qu'à deux mains.

Matière : hampe en bois (nous conseillons le frêne), pointe et talon en caoutchouc. Le talon est en option.

Taille : longueur maximale acceptée fixée à 250cm (pointe comprise).

Précision : Nous conseillons une hampe d'un diamètre de 26 à 30mm pour une meilleure utilisation de la lance à une main.

Voici la liste des fournisseurs des pointes (trois modèles possibles) et talons en caoutchouc :

POINTE

<http://www.faitsdarmes.com/fr/arme-d-hast/88-pointe-de-lance-en-caoutchouc.html>

<http://www.faitsdarmes.com/fr/arme-d-hast/126-pointe-de-lance-40cm.html>

<http://revival.us/polearmrubbertopandbotto-mspike.aspx>

TALON

<http://www.faitsdarmes.com/fr/arme-d-hast/91-embout-en-caoutchouc.html>



† CHARTE DE BONNE CONDUITE †

LE COSTUME

Nous sommes persuadés que l'immersion passe par la qualité des costumes de chaque participant. Chaque élément de costume, qu'il soit civil, militaire ou de camp, doit être sourcé. C'est-à-dire **issu du fruit de recherches historiques, et de leurs interprétations plausibles et cohérentes**. Les Guides présentent le minimum obligatoire à avoir pour participer à l'événement.

Les Guides des Personnages sont un cadre proposé par l'équipe organisatrice afin d'établir **une ligne directrice** pour le projet. Tout équipement civil, militaire ou de camp qui n'apparaîtrait pas dans le Guide doit être justifié par des sources (fin XIIe – début XIIIe).

Nous vous demandons de soigner la qualité, l'historicité et la cohérence de vos costumes, civil et militaire.

Attention : *Toujours par soucis d'immersion, nous invitons les personnes ayant des troubles visuels à prendre leurs dispositions (lunettes de contact). Nous espérons que vous comprendrez que les lunettes ne peuvent être acceptées sur le camp durant l'événement.*

ANACHRONISMES

Toute action nécessitant la manipulation d'objets anachroniques doit être effectuée à l'intérieur d'une tente fermée (*port des lunettes pour reposer les yeux si vous ne portez pas de lunettes, etc.*), ou à l'extérieur du camp, hors de vue et de **manière exceptionnelle** (*téléphone, cigarette, etc.*).

LE CAMPEMENT

L'immersion passant prioritairement par le visuel, nous avons choisis un endroit sans aucune pollution visuelle. Il ne sera toléré aucun anachronisme sur le campement. Pour que le plaisir reste intact, la tenue de celui-ci doit être irréprochable. Les tentes doivent être fermées si elles n'offrent pas un aménagement correct.

LE RÔLE

Ne s'inscrivant pas dans le cadre d'une reconstitution précise de bataille, cet événement se veut approcher l'histoire vivante par la recherche de fonctionnements, de gestes et d'organisations militaires plausibles. Chaque participant va incarner un personnage du camp avec un rôle précis.

Dans Guerre Féodale, vous allez incarner un « personnage ». En venant à cet événement, vous vous engagez à « jouer son personnage » de manière cohérente avec la fonction que vous occuperez. Une des principales difficultés est **d'arriver à agir et réagir en tant que personnage et non en tant que joueur**. La réussite de cet événement repose sur la bonne volonté de chacun : si chaque participant s'implique pour créer une bonne ambiance, ces moments resteront dans les mémoires.

