

LIVRET
D'INSCRIPTION

— Guerre Féodale —

2020



+ 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 temps d'un week-end, nous souhaitons proposer une expérience aux participants de Guerre Féodale : celle de se plonger dans **un campement militaire en 1200.** 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
- **LE « ROLE »** : élément centrale de l'événement
- Les **MODALITES D'INSCRIPTION**
- **UNE PRESENTATION DES PERSONNAGES** que l'on peut incarner à Guerre Féodale.
- **LA LANCE** : un point sur l'arme principale et obligatoire.
- **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/SERGENT
- Guide de L'ARCHER
- Guide de L'OFFICIER
- Guide du CHEF DE CAMP (Chevalier, Dame, Ecclésiastique)
- Guide de L'INTENDANCE (Intendant, Servant)

+ DATE & LIEU +

Du **jeudi 21 au dimanche 24 MAI 2020.**

Le terrain se situe en Haute-Savoie, sur la commune de **Tignerant** (74150).

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 JEUDI AVANT 16H.**

+ PRIX D'INSCRIPTION +

L'inscription à Guerre Féodale est de 70€ (55€ pour l'Intendance).

Nous prenons en charge la totalité des repas (bio) du vendredi matin au dimanche matin (hors alcool) soit 7 repas, 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 (*Soldat, Archer, Officier, Intendant, Chef de camp*).

Attention : *votre projet doit être conforme aux modalités **des guides des personnages**.*

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

<https://forms.gle/ae9Yd1doQScDZ8r9>

- 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**.

✦ PERSONNAGES ✦

✦ 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.

ARCHER

L'archer est incorporé dans la troupe avec les autres soldats et est soumis aux mêmes exigences que ces derniers.

SERGEANT (PLACES LIMITÉES PAR CAMP)

Le sergent est un soldat à qui sa hiérarchie a confié l'encadrement d'une unité. Il est responsable en permanence des agissements de ses hommes et doit en rendre compte à son OFFICIER.

OFFICIER (DEUX PLACES PAR CAMP)

A Guerre Féodale, l'officier est un soldat professionnel. C'est un officier qui a la charge d'encadrer, et de diriger les soldats à pieds. L'officier est responsable de l'application sur le terrain des ordres donnés en amont.

CHEF DE CAMP (UNE PLACE PAR CAMP)

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

✦ 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.

SERVANT (PLACES LIMITÉES)

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

† LA LANCE †

La majorité des représentations de soldats montrent la lance comme **arme principale**. C'est ce que nous souhaitons développer dans GUERRE FEODALE. **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 230cm (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 le modèle que nous recommandons :

POINTE

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

TALON (OPTION)

<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.

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 CAMPMENT

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.