



LIVRET
D'INSCRIPTION

— Révolte Féodale —

2025

PRÉAMBULE

RÉVOLTE FÉODALE, QU'EST-CE QUE C'EST ?

Révolte 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 d'insécurité lié au banditisme. 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 affrontement militaire en 1200**. Pour ce faire, chaque participant incarnera un personnage ayant une fonction précise : 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 groupes militaires qui auront **des objectifs à atteindre** durant le jeu (sans interruption du vendredi midi au samedi soir). L'ost devra éradiquer les brigands (ribauds) Les ribauds devront survivre et s'enrichir au maximum.

Ces affrontements ne seront pas programmés par les organisateurs. L'initiative reviendra aux chefs des groupes 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 « RÔLE »** : élément central de l'événement
- Les **MODALITÉS D'INSCRIPTION**
- **UNE PRÉSENTATION DES PERSONNAGES** que l'on peut incarner
- **LA CHARTE DE BONNE CONDUITE**

Vous trouverez également en annexe les **Guides des Personnes**. 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.

DATE & LIEU

Du **jeudi 29 mai au dimanche 1^{er} juin 2025**.

Le terrain se situe au West Wood Ranch, sur la commune de Condat sur Trincou.

Le campement sera installé selon le statut des joueurs donc il faudra grouper les arrivées pour monter les tentes au bon endroit.

Arrivée nécessaire le JEUDI : AVANT 16H.

PRIX DE PRÉ-INSCRIPTION

Combattant : 80€

Civil : 65€

Nous prenons en charge la totalité des repas 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 tarif comprend également la location du terrain et l'achat du matériel de jeu et de premiers secours.

La différence entre les tarifs s'explique par notre volonté de dédommager les civils pour les services rendus qui permettent le bon déroulement du jeu.

LE RÔLE

Dans Révolte 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. Une femme peut incarner un rôle masculin avec un costume et comportement adéquats.

DÉROULEMENT

Le jeudi après midi est consacré à l'installation du camp. Un repas partagé est prévu le soir : pensez à apporter votre contribution. Le vendredi matin sera occupé par un entraînement au tournoi en vue d'un futur évènement (équipement de sergent requis). Le repas du vendredi se prendra en commun et sera l'occasion du briefing de début de jeu. Le jeu aura donc lieu du vendredi midi au samedi (vers 16h) sans interruption. Le samedi soir donnera lieu au débriefing et à un repas commun préparé sur place. Les départs pourront avoir lieu le dimanche matin selon vos impératifs.

MODALITÉS DE PRÉ-INSCRIPTION

- 1- Choisissez un rôle parmi nos propositions. Pour tout projet alternatif, contactez nous, s'il correspond à l'esprit de l'évènement, nous l'intégrerons.
- 2- Vous remplissez le **formulaire de pré-inscription** : <https://www.helloasso.com/associations/de-gueules-et-d-argent>
- 3- Quel que soit le rôle militaire pour lequel vous postulez, il est impératif de joindre également un dossier complet de « SERGENT ». Les autres personnages sont limités en nombre et nous devons faire un choix. **Il est important de pouvoir sortir un personnage « SERGENT » afin que vous puissiez profiter de l'évènement si votre premier choix n'a malheureusement pas été retenu.** Un refus de dossier sera toujours motivé et donnera lieu à un remboursement. **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, l'inscription est définitive.

PERSONNAGES

PERSONNAGES MILITAIRES

SERGEANT (PLACES LIBRES)

Le sergent 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.

CHÊVETAIN (PLACES LIMITÉES)

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

CHEVALIER (PLACES LIMITÉES)

Le chevalier est un noble, vassal du seigneur, appelé pour participer avec ses propres troupes à l'élimination des ribauds. Il commande ses propres sergents et tient sa propre comptabilité.

SEIGNEUR / DAME (1 PLACE)

Le seigneur (ou la dame) est le commandant de l'ost. Il est le suzerain des chevaliers mais commande également ses propres sergents. Il nourrit les nobles et fournit la base de l'alimentation de l'ost. Il va devoir se montrer bon coordinateur et fin stratège s'il veut remporter la victoire.

RIBAUD (PLACES LIMITÉES)

Les ribauds forment un groupe d'anciens mercenaires qui vivent d'extorsion, de vols et de pillages. Les conditions de jeu seront rudes : repas froid et frugal, couchage sommaire et objectifs très ambitieux. Adeptes du confort s'abstenir.

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 (1 PLACE)

Ce personnage seconde le seigneur en ce qui concerne la comptabilité et la logistique. Il veille à ce que le camp soit approvisionné en eau et vivres ainsi qu'à la préparation des repas des nobles. C'est un officier civil qui commande les servant.e.s qui sont affectés à l'intendance du camp.

SERVANT.E (PLACES LIMITÉES)

Les servant.e.s sont des personnages subordonnés à l'intendant.

COLPORTEUR (PLACES LIMITÉES)

Les colporteurs sont des villageois locaux qui profitent de la présence de l'ost pour s'enrichir. Ils tiennent et ravitaillent une échoppe, louent leurs services et du matériel et autres activités lucratives. Ils seront exposés au risque d'embuscade des ribauds.

CHARTRE 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.*).

Cela ne doit en aucun cas perturber le déroulement du jeu.

LE CAMPEMENT

L'immersion passant prioritairement par le visuel, nous avons choisis un endroit avec peu de 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 avec un rôle précis.

Vous allez incarner un « personnage ». En venant à cet événement, vous vous engagez à « *jouer votre 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.