



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 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.

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 chêtvetain 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.



— Révolte Féodale —

RÈGLES 2025

Peuvent être ajustées par les organisateurs avant et pendant l'évènement pour garantir une meilleure expérience de jeu.

+ TABLE DES MATIÈRES +

+ HIÉRARCHIE +.....	1
+ OBJECTIFS STRATÉGIQUES +.....	2
Ribauds.....	2
L'Ost.....	2
Trésor.....	2
Commerce.....	3
Rançon.....	3
Planque et butin des ribauds.....	3
+ RÈGLES DE COMBAT +.....	4
Précisions.....	4
« L'estimation personnelle ».....	4
Armure.....	4
Blessé.....	4
Mort.....	4
Recrutement.....	5
Fuyard.....	5
Sergent monté.....	5
Ribauds.....	5
Infiltration du camp.....	5

+ HIÉRARCHIE +

Chaque campement est structuré par une hiérarchie militaire.

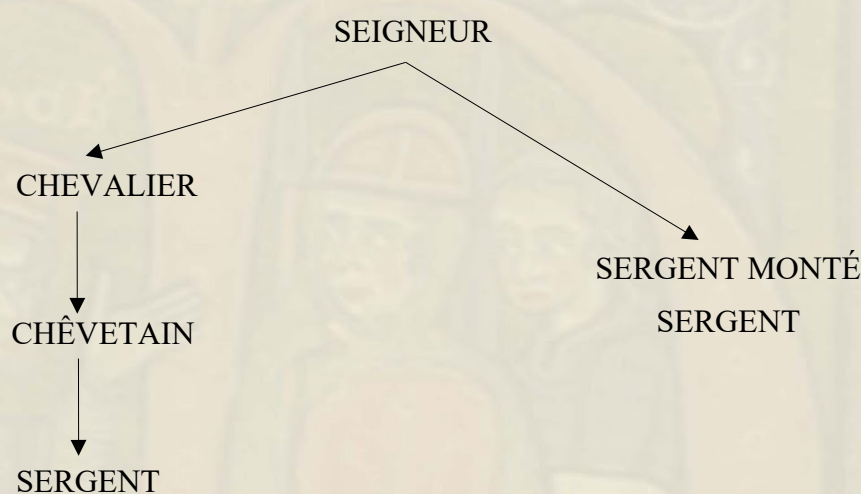
Pour que l'expérience fonctionne, il faut que chaque joueur respecte le rôle et le rang de son personnage et agisse en fonction.

Le SEIGNEUR est à la tête de l'OST. Il est secondé par 3 vassaux, les CHEVALIERS, qui ont autorité sur leurs propres groupes (fixes) de SERGENTS, dirigés par l'un d'entre eux : le CHÊVETAIN.

Le SERGENT doit obéissance et loyauté – dans l'ordre d'importance – à son CHEVALIER, à son CHÊVETAIN puis aux autres CHÊVETAINS rattachés à son CHEVALIER.

Les SERGENTS MONTÉS et certains SERGENTS dépendent directement du seigneur.

Les rôles « civils » dépendent du projet du joueur donc leur place dans la hiérarchie ne sera pas traitée ici.



Les RIBAUDS forment un groupe d'anciens mercenaires qui vivent d'extorsion, de vols et de pillages. Il désignent un CHEF par le moyen qui leur convient*. L'autorité du CHEF ne lui est acquise que par ses compétences et son talent. Le choix du CHEF peut donc être remis en question à tout moment à la seule condition que l'ensemble des BRIGANDS soit présent.

Le CHEF sera identifié par un pendentif.

S'il est impossible de désigner un CHEF (cf page 2), le groupe passe en autogestion : l'objectif reste inchangé mais plus aucune règle* n'encadre le fonctionnement du groupe de brigands.

*Bien qu'une grande liberté soit accordée, les organisateurs se réservent le droit d'encadrer pour des raisons de sécurité et de respect des personnes.

+ OBJECTIFS STRATÉGIQUES +

Le SEIGNEUR a levé l'OST pour éradiquer la menace que représentent les RIBAUDS. Il mettra en place la stratégie qu'il juge la plus pertinente, mais devra composer avec les avis de ses CHEVALIERS qui auront également des objectifs personnels à atteindre. Tous veilleront à ne pas perdre (trop) d'hommes et d'argent lors de l'affrontement avec les RIBAUDS.

Les RIBAUDS devront échapper à l'OST et continuer à accumuler du BUTIN dans leur PLANQUE.

A la fin de la partie, chaque équipe fera l'état de ses comptes et de ses objectifs en présence des organisateurs qui annonceront le dénouement en fonction des résultats.

RIBAUDS

Le nombre de RIBAUDS dans la région est représenté par des jetons en bois que les RIBAUDS se répartissent librement. Ce nombre est plus important que le nombre de joueurs - symbolisant des RENFORTS - et augmente ou diminue selon leurs actions et les pertes au combat.

Lorsqu'ils n'ont plus de RENFORTS à disposition, les RIBAUDS MORTS ne pourront plus jouer et devront au choix :

- sortir de la zone de jeu et en attendre la fin
- rentrer au camp du SEIGNEUR en jouant le rôle d'un repentir et maintenir ce rôle jusqu'à la fin du jeu

L'OST peut « fouiller » les cadavres des RIBAUDS à la recherche du pendentif de CHEF. S'ils le rapportent au SEIGNEUR, celui-ci versera une prime (le CHEF aura un stock de pendentifs).

Si le stock de pendentifs est épuisé, les RIBAUDS ne peuvent plus désigner de CHEF et passent en autogestion.

L'OST

Un CHEVALIER peut envoyer en mission tout ou partie des groupes qu'il dirige mais ne peut pas diviser un groupe : il doit envoyer le CHÊVETAIN et ses SERGENTS ensemble.

Un CHEVALIER ne peut partir en mission qu'accompagné de la totalité de ses groupes.

Le SEIGNEUR n'a aucune restriction pour envoyer ses troupes ou lui-même en mission.

TRÉSOR

Le TRÉSOR est constitué de 4 coffrets lestés symbolisant le trésor de chaque noble et contenant une tablette de cire indiquant la valeur du contenu du coffret (400 pour un CHEVALIER et 800 pour le SEIGNEUR). Le propriétaire met obligatoirement et systématiquement à jour cette tablette au gré des gains et pertes.

Précision : la tablette placée dans le coffret ne sert pas à faire les comptes mais indique uniquement la valeur du contenu. Le CHEVALIER disposera d'une autre tablette de cire pour tenir ses comptes.

Si le solde du TRÉSOR approche de 0, alors le CHEVALIER est contraint de s'endetter en premier lieu auprès des autres CHEVALIERS ou du SEIGNEUR (les valeurs sont déduites de leurs comptes et reportées dans leurs coffrets) et ensuite auprès des bourgeois locaux (dette fictive reportée sur les tablettes de comptes).

Le TRÉSOR est placé dans la tente de l'état major et ne peut en être sorti (sauf vol par les RIBAUDS).

COMMERCE

Le SEIGNEUR peut envoyer un messenger pour demander au bourg qu'un COLPORTEUR ravitaille le camp en empruntant une ou des routes connues de tous. Il transportera des denrées alimentaires d'agrément, voire de luxe destinées à alimenter le marché du camp.

Si le COLPORTEUR est intercepté par les RIBAUDS, ceux ci pourront au choix :

- conserver les denrées pour les consommer (stockage avec le BUTIN obligatoire)
- « vendre » les denrées au village : entre 300 et 600 deniers sont ajoutés au BUTIN
- « recruter » en distribuant (fictivement) les denrées aux paysans : gain entre 6 et 12 RENFORTS

Si le COLPORTEUR parvient au camp de l'OST sans encombre, les denrées sont ajoutées au stock de l'intendance et agrémenteront les repas nobles ou le marché. Le SEIGNEUR perçoit alors des taxes d'un montant de 10% de la valeur des marchandises.

RANÇON

Les RIBAUDS peuvent rançonner un CHEVALIER, cela commence par sa capture.

1^e condition : tous les membres de l'OST aux alentours sont MORTS ou FUYARDS

2^e condition au choix :

- porter suffisamment de coups au CHEVALIER pour qu'il se rende
- saisir le CHEVALIER avec un croc, à hauteur du torse/épaules (pas aux jambes ni à la tête), une fois « accroché », il est considéré comme capturé et doit cesser le combat.

S'ensuit une négociation entre les différentes parties pour arriver à s'accorder sur le montant final à payer.

PLANQUE ET BUTIN DES RIBAUDS

Pour conserver leur butin, les RIBAUDS doivent aménager une PLANQUE, constituée à minima d'un foyer (cercle de pierres), de leurs effets personnels et de leur éventuel BUTIN. Il est interdit de camoufler le foyer et le BUTIN. Tout autre élément (tente, abri, affaires personnelles, etc.) peut être camouflé.

Le BUTIN est constitué de leur sac de pièces (sac lesté contenant une tablette de cire pour le décompte), des coffrets dérobés au TRÉSOR et des sacs volés au COLPORTEUR.

La PLANQUE peut être déplacée à tout moment, à ces deux conditions :

- le CHEF est présent
- tout le matériel – personnel et BUTIN – est déplacé en une seule fois, les allers/retours sont interdits.

Si l'OST trouve la PLANQUE et qu'aucun RIBAUDS ne la défend (absent ou MORT), ils détruisent le foyer, récupèrent le BUTIN et rentrent au camp.

Le matériel personnel (armes, couchage, vaisselle, nourriture de base, etc.) doit être laissé sur place.

+ RÈGLES DE COMBAT +

PRÉCISIONS

- + Les coups à la tête sont interdits et ne sont pas pris en compte
- + Les CHÊVETAINS sont considérés comme SERGENTS
- + Le SEIGNEUR est considéré comme CHEVALIER
- + Un civil est considéré comme SERGENT s'il veut défendre le camp (il peut aussi FUIR ou se cacher)

Attention ! Si la configuration du combat devient dangereuse, il ne s'arrête pas pour autant. Il revient aux joueurs de tomber MORT ou FUYARD en cas de risque pour leur sécurité.

« L'ESTIMATION PERSONNELLE »

A Révolte Féodale, il n'y a pas de point de vie. **Chaque joueur est responsable de lui-même.** Les règles d'engagement demandent de la **bonne foi** de la part de chaque joueur. **C'est la condition indispensable pour que l'événement se déroule correctement.**

Nous avons décidé de mettre en place un système original : « L'estimation personnelle ».

ARMURE

Le port d'une armure (textile ou maille) protège efficacement son porteur. Elle lui permet de résister à un certain nombre de coups. Bien évidemment un porteur de haubert pourra ignorer plus de coups qu'un porteur de haubergeon qui résistera mieux qu'un porteur de gambison.

Il revient au porteur de l'armure **d'estimer** quand il a reçu **suffisamment de coups** pour le BLESSER.

Un joueur non armuré ne peut pas être BLESSÉ. Il peut tolérer des éraflures ou des coups très légers mais s'il estime qu'un coup franc est passé, il est MORT.

BLESSÉ

Durant un combat, quand un SERGENT armuré estime qu'il a été BLESSÉ, il tente de s'éloigner le plus rapidement possible de la zone de combat.

Le SEIGNEUR et le CHEVALIER peuvent rallier un BLESSÉ en le ramenant physiquement au combat, **il n'est alors plus considéré comme BLESSÉ** et reprend le combat.

S'il n'est pas rallié, il doit rejoindre son camp au plus vite et y rester.

MORT

Un joueur est considéré comme MORT lorsque :

- Il est **touché dans le dos, ou à la dague** (même s'il est armuré)
- Il ne porte pas d'armure (minimum gambison) et reçoit un coup franc

Un MORT tombe immédiatement au sol et doit y rester jusqu'à la fin du combat.

IL NE PEUT PLUS COMMUNIQUER.

Si la situation présente un danger, il s'éloigne de la zone en rampant pour se mettre à l'abri.

Une fois le combat terminé, les membres de l'OST MORTS retournent au campement pour se faire recruter.

RECRUTEMENT

Pour être de nouveau opérationnel, un SERGENT MORT doit se présenter à son CHEVALIER pour simuler le recrutement d'un nouveau SERGENT. Le CHEVALIER consigne alors la perte du SERGENT et de son équipement éventuel.

Pour être de nouveau opérationnel, un SERGENT BLESSÉ doit se présenter à un CHEVALIER. Le CHEVALIER consigne le soin du soldat et la réparation de son équipement éventuel qui lui coûte la moitié de sa valeur (cf. ci-dessous).

FUYARD

Si un SERGENT est isolé, ou s'il estime le combat perdu, il **doit FUIR rapidement** le combat, il est donc considéré comme FUYARD. Il doit rejoindre son camp au plus vite et y rester.

Un FUYARD n'a pas à être recruté, il est simplement réintégré après s'être présenté à son CHEVALIER.

SERGENT MONTÉ

Les SERGENTS MONTÉS ont les mêmes règles de combat que les SERGENTS à ceci près que s'ils sont MORTS ou BLESSÉS, ils mettent pied à terre et rentrent au camp. Ils ne peuvent pas être ralliés.

Un SERGENT MONTÉ est donc en jeu s'il est sur sa monture, hors jeu s'il est à pied et tient sa monture à la main.

Il est interdit de les désarçonner avec les crocs.

RIBAUDS

Les RIBAUDS doivent prendre en compte l'absence de protection dans leur estimation personnelle des coups reçus. Ils peuvent tolérer des éraflures mais la MORT est inévitablement plus rapide.

Lorsque l'OST n'est plus visible, le RIBAUD MORT casse l'un de ses jetons de RENFORT et peut reprendre le jeu. S'il n'a plus de jetons disponibles il doit rentrer à la PLANQUE.

INFILTRATION DU CAMP

Nuit et jour, les RIBAUDS peuvent envoyer un groupe (effectif limité qui sera défini selon le nombre de participants) pour tenter d'infiltrer le camp* de l'OST pour voler le TRÉSOR.

Précision : si l'effectif est limité, le nombre de tentatives ne l'est pas.

Pour des raisons de sécurité, seules certaines armes sont autorisées dans le camp* :

+ OST = lance, dague/couteau en bois.

+ RIBAUDS = dague/couteau en bois.

Un RIBAUD doit s'approcher sans être vu avant d'attaquer. Le combat ne s'engage qu'une fois le RIBAUD à distance de touche (1m). S'il est repéré avant, il doit fuir et ne pas combattre.

Si un SERGENT, un CHEVALIER ou un « civil » est tué dans le camp* ou aux alentours**, il doit tomber au sol **sans bruit, sans parler, sans indiquer sa MORT**. Il attend la fin de l'action, puis va se faire recruter (la nuit il va se coucher, le recrutement se fera au matin).

En cas d'alerte, tout le camp est tenu de prêter main forte aux gardes, y compris la nuit.

* On entend par « camp » l'espace délimité par éventuelles fortifications édifiées ou, à défaut, les tentes.

** On entend par « alentours du camp » l'espace directement proche du camp (environ 10m de sa limite).



LE GUIDE DU SERGENT

—Révolte Féodale—

+ AVANT PROPOS +

Révolte Féodale est un jeu de stratégie qui met en scène de façon immersive l'affrontement d'une troupe militaire et de brigands au début du XIII^e siècle. Nous avons choisi comme bornes chronologiques le cadre temporel de notre association : **1189 - 1233** qui correspond au règne du comte Thomas de Savoie. Ainsi nous fixons les limites chronologiques suivantes :

CADRE CHRONOLOGIQUE

Costume militaire : 1190 - 1230.
Costume civil : 1190 - 1230. Mais nous tolérons une marge de + ou - 20 ans (*soit 1170-1250*). La mode civile évoluant moins vite que la « mode » militaire, nous pensons judicieux d'apporter une certaine souplesse dans ces dates.

Dans ce dossier vous trouverez :

- **Être sergent à RÉVOLTE FÉODALE** : c'est ce que nous attendons de vous si vous venez en tant que soldat.
- **Le Cahier des Charges du Sergent** : vous y trouverez les attentes concernant le costume civil, militaire et le campement du soldat. Le Cahier des Charges n'est qu'un cadre proposé par l'équipe organisatrice afin d'établir **UNE LIGNE DIRECTRICE** pour le projet. **Tout équipement (civil, militaire, camp) qui n'apparaîtrait pas dans le Cahier des Charges doit être justifié par des sources** correspondant aux bornes chronologiques fixées plus haut.

Nous vous demandons de **nous faire parvenir un dossier avec des photos** présentant les équipements civils, militaires et de camp que vous apporterez à RÉVOLTE FÉODALE. Chaque élément de costume (civil, militaire, camp) **DOIT ÊTRE SOURCÉ**. C'est-à-dire **issu du fruit de recherches historiques, et de leurs interprétations plausibles et cohérentes**.

+ ÊTRE SERGENT À RÉVOLTE FÉODALE +

Le sergent est un propriétaire terrien. Il a bénéficié d'une formation militaire et est régulièrement entraîné. Lors des opérations militaires, il reçoit des gages pour son service.

Durant tout le week-end, vous serez sous les ordres de votre Chevaliers et de votre Chèvetain. Ce sont vos supérieurs hiérarchiques et vous devrez leur obéir. Vous serez sollicité pour participer à des opérations militaires, des tours de garde, des missions de reconnaissance, mais aussi pour participer au bon déroulement de la vie du camp : corvées de bois, d'eau, etc.

Sauf élément de rôle-play, vous devrez jouer votre personnage comme aurait pu se comporter un soldat en opération : volontaire, réactif et discipliné :

- Être volontaire c'est accepter les tâches qui vous seront attribuées. Pour des raisons de fluidité de jeu, nous n'acceptons pas de personnage "double-jeu" ou "traître".
- Être réactif c'est être toujours prêt à l'action. Vous devrez avoir un équipement complet avant chaque affrontement.
- Être discipliné c'est suivre les ordres pendant l'action mais aussi organiser et ranger ses affaires dans le campement. En cas d'attaque, il est important de connaître leur emplacement. Le sergent est seul responsable de ses affaires, personne ne les rangera à votre place et si vous êtes négligent vous devrez rendre des comptes à votre hiérarchie.

ATTITUDE DU JOUEUR

En participant à notre événement, vous acceptez d'endosser un rôle qui vous met sous les ordres de certains joueurs et d'accepter les tâches qui vous seront attribuées.

Le Fair-play est très important. Nous rappelons que Révolte Féodale est un jeu. Il est primordial d'en suivre les règles pour que l'expérience soit agréable pour tout le monde. Au-delà des règles, il faut également suivre "l'esprit des règles" sans chercher une faille dans celles-ci pour justifier une action. L'objectif premier reste le divertissement de tous et non la victoire à tout prix. Nous privilégions le « beau jeu ». Tout ceci vous sera expliqué avant le début du jeu.

Chèvetains:

Le chèvetain est un sergent 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 au chevalier. Son rôle de commandement et sa prise d'initiatives sont limités au cadre donné par le chevalier et par les règles du jeu. En tant que chèvetain, vous devrez faire remonter toutes les informations à votre connaissance au chevalier. A votre retour de mission vous serez amené à lui faire un rapport détaillé.

+ COSTUME CIVIL +

Nous ne détaillerons pas les patrons des différents vêtements évoqués ci-dessous. Néanmoins, nous restons à votre disposition pour vous conseiller si vous en ressentez le besoin.

RAPPEL : tous les éléments du costume doivent être « sourcés » au mieux entre 1189 et 1233, sinon entre 1170 et 1250 (pour le civil).

Ce qui est présenté ci-dessous est le **minimum obligatoire** pour participer à l'événement. Si vous avez d'autres vêtements, comme des vêtements chauds, précisez vos sources dans votre dossier.

Nous vous demandons également de **rester cohérent dans le projet de votre personnage** : soyez logique dans la **coupe, l'ampleur, la couleur et la matière** utilisées pour vos vêtements. Nous faisons appel à votre capacité de recherches historiques et de bon sens.

CHEMISE

Matière : lin/chanvre/ortie

Couleur : naturelle ou blanchie

Précision : la chemise est non fendue

Attention : *Pour votre confort, nous vous conseillons d'avoir plusieurs chemises.*

BRAIES

Matière : lin/chanvre/ortie

Couleur : naturelle ou blanchie

Précision : les braies sont amples et couvrent les genoux. Elles sont attachées par un lien (braiel). Elles peuvent être cousues ou drapées.

Attention : *Pour votre confort, nous vous conseillons d'avoir plusieurs braies.*

COTTE

Matière : laine

Précision : de préférence non fendue. Avec ou sans amigaut. S'il y en a un, il doit être fermé par un fermail sourcé.

Attention : *Nous vous conseillons d'avoir au moins deux cottes pour votre confort.*

CHAUSSES

Matière : laine

Précision : avec pied, s'attachent au lien des braies.

Attention : *les chausSES doivent être ajustées au moins au niveau des mollets.*

CHAUSSURES

Matière : cuir

Forme : basses ou montantes pour les plus modestes.

CEINTURE

Matière : cuir ou tissage lin ou laine

Précision : S'il y a une boucle, elle doit bien entendu être sourcée XII^e-XIII^e s.

COUVRE-CHEF ("CALE")

Matière : lin

Couleur : naturelle ou blanchie

Précision : pour le cale, bipartie, avec cordons.

Attention : *Nous conseillons fortement le port du cale. Les cales sont toujours attachés pour notre période.*

+ ÉQUIPEMENT

MILITAIRE +

Nous ne détaillerons pas les patrons, ni la forme des différents équipements évoqués ci-dessous. Néanmoins, nous restons à votre disposition pour vous conseiller si vous en ressentez le besoin.

RAPPEL : tous les éléments de l'équipement militaire doivent être « sourcés » entre 1190 et 1230.

Ce qui est présenté ci-dessous est le **minimum obligatoire** pour le soldat (sauf mention contraire).

Attention : *Les soldats d'extraction modeste ne portent pas de haubert.*

GAMBISON

Matière : couche extérieure en lin

Couleur : naturelle

Précision : gambison sans ouverture centrale (ou dorsale). Manches non lacées, pas d'ouverture sous les bras.

CALE GAMBOISÉ

Matière : couche extérieure en lin

Couleur : naturelle

PROTECTION DE MAIN

Matière : lin/cuir

Couleur : naturelle, ou couleur peu saturée

Précision : nous conseillons l'usage de moufles gamboisées. Mais l'usage de gants en cuir épais ou rembourrés est également une possibilité.

CASQUE

Matière : acier

Forme : cervelière avec ou sans nasal, chapel.

Précision : Nous conseillons l'utilisation de casque monobloc.

BOUCLIER : GRAND ÉCU

Matière : bois recouvert de cuir cru ou lin.

Taille : minimum de l'épaule au genou du porteur.

Forme : « triangulaire » ou en amande.

Décoration : Nous vous conseillons de peindre vos boucliers. S'ils ont des motifs, ils doivent être non héraldiques.

Précision : nous recommandons vivement l'utilisation de la guige pour des raisons d'historicité mais aussi de confort.

ARME PRINCIPALE : LA LANCE

Matière : hampe en bois, pointe et talon en caoutchouc. Le talon est en option.

Taille : hauteur maximale autorisée fixée à 230 cm (pointe comprise).

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

ÉQUIPEMENT OPTIONNEL

DAGUE/GRAND COUTEAU

Matière : bois

HAUBERGEON

Précision : nous conseillons vivement une coiffe de maille rattachée. On ne voit pas de gambison dépasser des haubergeons. Prévoyez soit un gambison « court » sinon vous le porterez à même une tunique.

L'ÉPÉE (SEULEMENT SI HAUBERGEON)

Matière : acier bluté

Forme : dans les standards des sources historiques.

Fourreau : bois, cuir. Forme et baudrier conforme à l'époque.

+ SERGENT AUXILIAIRE +

Attention !

Ceci est une variante du sergent qui ne sera pas systématiquement utilisée durant le jeu. Il est obligatoire de disposer de l'équipement de base du sergent.

Nous ne détaillerons pas les patrons, ni la forme des différents équipements évoqués ci-dessous. Néanmoins, nous restons à votre disposition pour vous conseiller si vous en ressentez le besoin.

RAPPEL : tous les éléments de l'équipement militaire doivent être « sourcés » entre 1190 et 1230.

Ce qui est présenté ci-dessous est le **minimum obligatoire** pour le soldat (sauf mention contraire).

Attention :

L'auxiliaire est un tirailleur donc son rôle est d'être mobile, il ne porte donc pas de bouclier et l'armure est optionnelle.

CASQUE (OPTIONNEL)

Matière : acier.

Forme : cervelière avec ou sans nasal.

Précision : Nous conseillons l'utilisation de casque monobloc.

ARME DE JET : (cf « être archer à RF »)

Arc + flèches

En bois, conforme aux sources historiques. Corde naturelle. Flèches avec fût en bois et plumes naturelles, encoche taillée dans le fût, blunt DGDA.

Puissance: 35lb max à l'allonge de l'archer

EQUIPEMENT OPTIONNEL :

Simulateur : lance, hache, fauchard.

Bois : dague/grand couteau. (fourreau recommandé)

GAMBISON (OPTIONNEL)

Matière : couche extérieure en lin/laine

Couleur : naturelle, ou couleur peu saturée

Précision : gambison sans ouverture centrale (ou dorsale). Manches non lacées, pas d'ouverture sous les bras.

CALE GAMBOISÉ (OPTIONNEL)

Matière : couche extérieure en lin/laine

Couleur : naturelle, ou couleur peu saturée

PROTECTION DE MAIN (OPTIONNEL)

Matière : lin/cuir

Couleur : naturelle, ou couleur peu saturée

Précision : nous conseillons l'usage de moufles gamboisées. Mais l'usage de gants en cuir épais ou rembourrés est également une possibilité.

+ ARBALÉTRIER +

Nous ne détaillerons pas les patrons, ni la forme des différents équipements évoqués ci-dessous. Néanmoins, nous restons à votre disposition pour vous conseiller si vous en ressentez le besoin.

RAPPEL : tous les éléments de l'équipement militaire doivent être « sourcés » entre 1190 et 1230. Pour cette période, l'équipement de l'arbalétrier semble être en transition, et une grande diversité de combinaisons sont possibles.

GAMBISON

Matière : couche extérieure en lin

Couleur : naturelle

Précision : gambison sans ouverture centrale (ou dorsale). Manches non lacées, pas d'ouverture sous les bras.

CALE GAMBOISÉ

Matière : couche extérieure en lin

Couleur : naturelle

PROTECTION DE MAIN (OPTIONNEL)

Matière : cuir

Couleur : naturelle, ou couleur peu saturée

Précision : L'usage de gants en cuir est possible tant qu'il permet un maniement sécurisé de l'arbalète.

CASQUE

Matière : acier

Forme : cervelière avec ou sans nasal, chapel.

Précision : Nous conseillons l'utilisation de casque monobloc.

ARBALÈTE

Matière : arbrier en bois, arc monoxyle (sans étrier) ou composite (avec étrier). Noix en bois de cervidé. Queue de détente en bois ou bois de cervidé, pas de métal. Corde en lin. Carreaux à empennage en bois ou plumes. Blunts DGDA.

Précision : La puissance de l'arbalète ne doit pas dépasser 70lb.

EQUIPEMENT OPTIONNEL

DAGUE/GRAND COUTEAU

Matière : bois

HAUBERGEON

Précision: nous conseillons vivement une coiffe de maille rattachée. On ne voit pas de gambison dépasser des haubergeons. Prévoyez soit un gambison « court » sinon vous le porterez à même une tunique.

PAS DE BOUCLIER, PAS DE LANCE

+ ÊTRE ARCHER OU ARBALÉTRIER À RÉVOLTE FÉODALE +

Chaque ARCHER amène son arc sous réserve qu'il sache déjà tirer à l'arc et qu'il se soumette à quelques règles de sécurité. Des tests pourront éventuellement être réalisés sur place, et conditionner l'usage ou non de l'arc lors de l'événement.

*L'équipe d'organisation, via son Référent archerie, se réserve le droit d'interdire unilatéralement et à tout moment à un joueur l'utilisation de son arc/flèches si elle estime que les règles de sécurité ne sont pas respectées. Le joueur ne saurait contester cette décision.
Il en va de même pour les ARBALÉTRIERS.*

RÈGLES DE SÉCURITÉ

- . Pas de tir volontaire au-dessus du torse (tête/visage/épaules)
- . Ne tirer que si l'on est sûr de soi
- . Vérifier sa flèche ou son carreau avant de tirer (blunt et fût)

BLUNT "DGDA"

Pour des raisons de sécurité, nous avons décidé de n'accepter qu'un seul type de blunt que nous avons développé nous-mêmes afin d'en maîtriser tous les aspects.

Tous les autres types de blunts seront refusés.

Le cahier des charges que nous nous sommes fixé est le suivant :

Sécurisé : le choc doit être ressenti mais sans occasionner de blessures.

Biodégradable : quelques flèches seront perdues, il faut qu'elles se dégradent dans la nature.

Standardisé : les blunts doivent être identiques pour avoir les mêmes propriétés.

Les défauts doivent être visibles en un coup d'œil.

SI VOUS ÊTES INTÉRESSÉS PAR L'ARCHERIE A RÉVOLTE FÉODALE, NOUS VOUS INVITONS À LE PRÉCISER LORS DE L'INSCRIPTION.

+ CAMPEMENT +

ATTENTION : Les éléments du camp doivent eux aussi être **sourcés et cohérents avec le statut social** du personnage proposé.

C'est pourquoi nous vous demandons de **limiter au strict nécessaire** votre matériel de campement de soldat.

TENTE

Matière : lin.

Attention : nous tolérons les tentes en coton si vous en êtes déjà propriétaire. Notre préférence va au lin pour des raisons d'historicité.

Forme : simple bâche ou « poivrière »

Attention : nous tolérons les tentes dites « saxonnes » (ouverture sur le côté) si vous en êtes déjà propriétaire. Si vous n'avez pas encore de tente, nous vous incitons à prendre les formes indiquées.

DANS LA TENTE

L'immersion passe par le visuel et l'ouïe. Si malgré tout vous dormez encore de façon « moderne », nous ne souhaitons entendre ni le 'zip' de la fermeture éclair de votre duvet, ni le son d'autre éléments anachroniques.

L'éclairage se fera à la lanterne. Les lampes de poches/frontales, resteront accessibles en cas d'urgence. Nous demandons à tout le monde d'être particulièrement vigilant quant à l'utilisation de flamme à l'intérieur des tentes.

Les tentes doivent rester tout le temps fermées si elles n'offrent pas un aménagement visuellement acceptable. Toute action nécessitant la manipulation d'objets anachroniques doit être effectuée à l'intérieur d'une tente fermée et le plus silencieusement possible.

DIVERS

Voici un petit pense-bête de tout ce que vous pouvez amener sur camp pour votre confort. Cette liste n'est bien entendu pas exhaustive.

Vaisselle : couteau, cuillère, écuelle, bol, gobelet, cruche, contenants divers...

Hygiène : serviette, savon (naturel), peigne, seau, miroir...

Éclairage : bougies, lanternes (céramique, bois + corne), briquet à silex...

Outils : pelle, haches...

Autre : sac, jeux... Pas de coffre.



LE GUIDE DU RIBAUD

— Révolte Féodale —

+ AVANT PROPOS +

Révolte Féodale est un jeu de stratégie qui met en scène de façon immersive l'affrontement d'une troupe militaire et de brigands au début du XIII^e siècle. Nous avons choisi comme bornes chronologiques le cadre temporel de notre association : **1189 - 1233** qui correspond au règne du comte Thomas de Savoie. Ainsi nous fixons les limites chronologiques suivantes :

CADRE CHRONOLOGIQUE

Costume militaire : 1190 - 1230.

Costume civil : 1190 - 1230. Mais nous tolérons une marge de + ou - 20 ans (*soit 1170-1250*). La mode civile évoluant moins vite que la « mode » militaire, nous pensons judicieux d'apporter une certaine souplesse dans ces dates.

Dans ce dossier vous trouverez :

- **Être Ribaud à RÉVOLTE FÉODALE** : c'est ce que nous attendons de vous si vous venez en tant que brigand.
- **Le Cahier des Charges du Ribaud** : vous y trouverez les attentes concernant le costume civil, militaire et le campement du brigand. Le Cahier des Charges n'est qu'un cadre proposé par l'équipe organisatrice afin d'établir **UNE LIGNE DIRECTRICE** pour le projet. **Tout équipement (civil, militaire, camp) qui n'apparaîtrait pas dans le Cahier des Charges doit être justifié par des sources** correspondant aux bornes chronologiques fixées plus haut.

Nous vous demandons de **nous faire parvenir un dossier avec des photos** présentant les équipements civils, militaires et de camp que vous apporterez à RÉVOLTE FÉODALE. Chaque élément de costume (civil, militaire, camp) **DOIT ÊTRE SOURCÉ**. C'est-à-dire **issu du fruit de recherches historiques, et de leurs interprétations plausibles et cohérentes**.

+ ÊTRE RIBAUD À RÉVOLTE FÉODALE +

Pour cet évènement, les ribauds sont une bande d'anciens mercenaires et de parias pillant la région.

Durant l'évènement, vous serez sous les ordres d'un Roy des ribauds (cf règles). C'est votre supérieur hiérarchique et vous devrez lui obéir. Vous serez sollicité pour participer à des opérations militaires, des tours de garde, des missions de reconnaissance, mais aussi pour participer au bon déroulement de la vie du groupe : corvées de bois, d'eau, etc.

Sauf élément de rôle-play, il sera attendu un comportement volontaire, réactif et discipliné :

- Être volontaire c'est accepter les tâches qui vous seront attribuées. Pour des raisons de fluidité de jeu, nous n'acceptons pas de personnage "double-jeux" ou "traître".
- Être réactif c'est être toujours prêt à l'action. Vous devrez avoir un équipement complet avant chaque affrontement.
- Être discipliné c'est suivre les ordres pendant l'action, mais aussi organiser et ranger ses affaires dans le campement. En cas d'attaque, il est important de connaître l'emplacement de ses affaires. Le ribaud est seul responsable de ses affaires, personne ne les rangera à votre place et si vous êtes négligent vous devrez rendre des comptes à votre hiérarchie.

ATTITUDE DU JOUEUR

En participant à notre évènement, vous acceptez d'endosser un rôle qui vous met sous les ordres de certains joueurs et d'accepter les tâches qui vous seront attribuées.

Le Fair-play est très important. Nous rappelons que Révolte Féodale est un jeu. Il est primordial d'en suivre les règles pour que l'expérience soit agréable pour tout le monde. Mais au-delà, il faut également suivre "l'esprit des règles" sans chercher une faille dans celles-ci pour justifier une action. L'objectif premier reste le divertissement de tous et non la victoire à tout prix. Nous privilégions le « beau jeu ». Tout ceci vous sera expliqué avant le début du jeu.

RIBAUDS

Pendant cet évènement les ribauds seront en autonomie, sur un camp caché en forêt et pouvant être déplacé. Cela sous-entend des **conditions beaucoup plus rudes que pour les sergents** : la nourriture sera frugale, possiblement froide, le couchage à même le sol, sans protection contre les éléments (éventuellement une toile tendue entre des arbres), seulement un petit feu, voire pas de feu du tout.

Attention : L'absence de tente fermée sur le campement des ribauds implique l'impossibilité de cacher du matériel anachronique (duvet, éclairage, ...).

En postulant comme ribauds, vous acceptez ce manque de confort.

+ COSTUME CIVIL DU RIBAUD +

Nous ne détaillerons pas les patrons des différents vêtements évoqués ci-dessous. Néanmoins, nous restons à votre disposition pour vous conseiller si vous en ressentez le besoin.

RAPPEL : tous les éléments du costume doivent être « sourcés » au mieux entre 1189 et 1233, sinon entre 1170 et 1250 (pour le civil).

Ce qui est présenté ci-dessous est le **minimum obligatoire** pour participer à l'événement. Si vous avez d'autres vêtements, comme des vêtements chauds, précisez vos sources dans votre dossier.

Nous vous demandons également de **rester cohérent dans le projet de votre personnage** : soyez logique dans la **coupe, l'ampleur, la couleur et la matière** utilisées pour vos vêtements. Nous faisons appel à votre capacité de recherches historiques et de bon sens.

CHEMISE

Matière : lin/chanvre/ortie

Couleur : naturelle ou blanchie

Précision : la chemise est non fendue

Attention : *Pour votre confort, nous vous conseillons d'avoir plusieurs chemises.*

BRAIES

Matière : lin/chanvre/ortie

Couleur : naturelle ou blanchie

Précision : les braies sont amples et couvrent les genoux. Elles sont attachées par un lien (braiel). Elles peuvent être cousues ou drapées

Attention : *Pour votre confort, nous vous conseillons d'avoir plusieurs braies.*

CHAUSSURES

Matière : cuir

Forme : montantes

COTTE

Matière : laine

Couleur : couleurs produites localement (garance, guède, pastel) ou peu saturée, "délavées", pour les bleus, rouges et jaunes.

Précision : Sans doublure. Avec ou sans amigaut. S'il y en a un, il doit être fermé par un fermail rond simple en cuivre doré, laiton ou bronze, et sourcé.

Les patrons à privilégier sont ceux de Kragelund et Bocksten, celle de Moselund est à éviter.

Attention : *Nous vous conseillons d'avoir au moins deux cottes pour votre confort.*

CHAUSSES

Matière : laine

Couleur : couleurs produites localement (garance, guède, pastel) ou peu saturée, "délavées", pour les bleus, rouges et jaunes.

Précision : avec pied, s'attachent au lien des braies.

Attention : *les chaussees doivent être ajustées au moins au niveau des mollets.*

CEINTURE

Matière : laine/cuir

Précision : Les ceintures de cuir avec une boucle sourcée XII^e-XIII^e s, les plaques-boucles sont à éviter.

COUVRE-CHEF:

Voir équipement militaire

Pas de bonnet tricoté, le pillbox est possible mais doit être très minoritaire sur l'ensemble des brigands (1 seul exemplaire).

AUTRES:

Esclavine possible, manteau déconseillé, pas de surcot.

Prévoir d'avoir une bourse en cuir (pour les jetons de recrue). La bourse et le couteau (avec fourreau non décoré) sont attachés au braiel.

Prévoir un sac en lin pour stocker vos affaires et votre nourriture.

+ ÉQUIPEMENT

MILITAIRE +

Nous ne détaillerons pas les patrons, ni la forme des différents équipements évoqués ci-dessous. Néanmoins, nous restons à votre disposition pour vous conseiller si vous en ressentez le besoin.

RAPPEL : tous les éléments de l'équipement militaire doivent être « sourcés » entre 1190 et 1230.

Ce qui est présenté ci-dessous est le **minimum obligatoire** pour le brigand (sauf mention contraire).

Attention : *Pour des raisons de sécurité, en combat une protection de tête sera obligatoire.*

CALE GAMBOISÉ

Matière : couche extérieure en lin

Couleur : naturelle

Précision : il peut être camouflé sous un chaperon ou un chapeau de paille.

CHAPERON

Matière : laine

Couleur : couleurs produites localement (garance, guède, pastel) ou peu saturée, "délavées", pour les bleus, rouges et jaunes.

Précision : assez long, doit recouvrir les épaules.

CHAPEAU DE PAILLE

ARME DE JET :

Arc (cf « être archer ou javelinier à RF »)

En bois, conforme aux sources historiques. Corde naturelle. Flèches avec fût en bois et plumes naturelles, encoche taillée dans le fût, blunt DGDA.

Puissance: 35lb max à l'allonge de l'archer

Javelines (cf « être archer ou javelinier à RF »).

Hampes en bois, légères, blutées.

ARMES : LANCE

Matière : hampe en bois, pointe et talon en caoutchouc. Le talon est en option.

Taille : hauteur maximale autorisée fixée à 220cm (pointe comprise).

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

HACHE

Matière : manche en bois, fer en caoutchouc souple

Taille : taille et forme historiques

Précision : à une ou deux mains.

ARME(S) SECONDAIRE(S) (OPTIONNEL)

Bois : dague/grand couteau à la ceinture, sans décoration sur le fourreau.

PROTECTION DE MAIN (OPTIONNEL)

Moufles en cuir simples ou fourrées.

L'absence de protections oblige le brigand à la plus grande prudence lors des combats.

Il doit être extrêmement vigilant en cas de combats au corps à corps.

Nous rappelons la possibilité de fuir en cas de danger.

PAS DE BOUCLIER, PAS D'ÉPÉE

D'AUTRES ARMES (CROC, FAUCHARD, ...) PEUVENT ÊTRE PROPOSÉES ET SERONT SOUMISES À ACCORD PRÉALABLE DE L'ORGANISATION.

+ ARCHER / JAVELINIER +

Chaque ARCHER amène son arc sous réserve qu'il sache déjà tirer à l'arc et qu'il se soumette à quelques règles de sécurité.

Des tests pourront éventuellement être réalisés sur place, et conditionner l'usage ou non de l'arc lors de l'événement.

L'équipe d'organisation, via son Référent archerie, se réserve le droit d'interdire unilatéralement et à tout moment à un joueur l'utilisation de son arc/flèches si elle estime que les règles de sécurité ne sont pas respectées. Le joueur ne saurait contester. Il en va de même pour les JAVELINIERS.

RÈGLES DE SÉCURITÉ

- . Pas de tir volontaire au-dessus du torse (tête/visage/épaules)
- . Ne tirer que si l'on est sûr de soi
- . Vérifier sa flèche ou sa javeline avant de tirer (blunt et fût/hampe)

BLUNT "DGDA"

Pour des raisons de sécurité, nous avons décidé de n'accepter qu'un seul type de blunt que nous avons développé nous-mêmes afin d'en maîtriser tous les aspects.

Tous les autres types de blunts seront refusés.

Le cahier des charges que nous nous sommes fixé est le suivant :

Sécurisé : le choc doit être ressenti mais sans occasionner de blessures.

Biodégradable : quelques flèches seront perdues, il faut qu'elles se dégradent dans la nature.

Standardisé : les blunts doivent être identiques pour avoir les mêmes propriétés.

Les défauts doivent être visibles en un coup d'œil.

SI VOUS ÊTES INTÉRESSÉS PAR L'ARCHERIE A RÉVOLTE FÉODALE, NOUS VOUS INVITONS À NOUS CONTACTER AFIN DE VOUS FAIRE EXPLIQUER LA FABRICATION DES BLUNTS.

+ CAMPEMENT +

ATTENTION : Les éléments du camp doivent eux aussi être **sourcés et cohérents avec le statut social** du personnage proposé.

C'est pourquoi nous vous demandons de **limiter au strict nécessaire** votre matériel de campement de Brigand et de vous coordonner entre brigands pour ne pas transporter de matériel superflu.

IMPORTANT: Prévoir une tente historique (tarp ou poivrière) qui sera installée sur le campement et où vous dormirez pour les nuits hors-jeu.

TENTE

Matière : lin.

Forme : simple bâche ou tarp.

Attention : L'absence de tente fermée implique l'impossibilité de cacher du matériel anachronique (duvet, éclairage, ...).

DIVERS

Voici un petit pense-bête de tout ce que vous pouvez amener sur camp. Cette liste n'est bien entendue pas exhaustive.

Vaisselle : couteau, cuillère, écuelle, bol, gobelet, contenants divers...

Hygiène : serviette, savon (naturel), peigne, ...

Éclairage : bougies, lanternes en céramique, briquet à silex...

Outils : pelle, haches...

Autre : sac, jeux... Pas de coffre.



LE GUIDE DU CIVIL

(INTENDANT.E, SERVANT.E.S,
COLPORTEUR)

— Révolte Féodale —

+ AVANT PROPOS +

Révolte Féodale est un jeu de stratégie qui met en scène de façon immersive l'affrontement d'une troupe militaire et de brigands au début du XIII^e siècle. Nous avons choisi comme bornes chronologiques le cadre temporel de notre association : **1189 - 1233** qui correspond au règne du comte Thomas de Savoie. Ainsi nous fixons les limites chronologiques suivantes :

CADRE CHRONOLOGIQUE

Costume civil : 1180 - 1230. Mais nous tolérons une marge de + ou - 20 ans (soit 1170-1250). La mode civile évoluant moins vite que la « mode » militaire, nous pensons judicieux d'apporter une certaine souplesse dans ces dates.

Dans ce dossier vous trouverez :

- **L'INTENDANCE A RÉVOLTE FÉODALE** : c'est ce que nous attendons de vous si vous vous inscrivez dans ce rôle.
- **LE CAHIER DES CHARGES DE L'INTENDANT** : vous y trouverez les attentes concernant le costume civil, militaire et le campement de l'Intendant.
- **LE CAHIER DES CHARGES DU SERVANT** : vous y trouverez les attentes concernant le costume civil, militaire et le campement de l'aide de camp,
- **LE CAHIER DES CHARGES DU COLPORTEUR** : vous y trouverez les attentes concernant le costume civil, militaire et le campement de l'aide de camp,
- Le Cahier des Charges n'est qu'un cadre proposé par l'équipe organisatrice afin d'établir **UNE LIGNE DIRECTRICE** pour le projet. Tout équipement (civil, militaire, camp) qui n'apparaîtrait pas dans le Cahier des Charges doit être justifié par des sources correspondant aux bornes chronologiques fixées plus haut. Le niveau de richesse de l'Intendant peut être soit modeste, soit aisé. Il faut que l'ensemble de votre équipement soit cohérent avec votre choix.

Nous vous demandons de **nous faire parvenir un dossier avec des photos** présentant les équipements civils, militaires et de camp que vous apporterez à RÉVOLTE FÉODALE. Chaque élément de costume (civil, camp) **DOIT ÊTRE SOURCE**. C'est-à-dire **issu du fruit de recherches historiques, et de leurs interprétations plausibles et cohérentes**.

+ L'INTENDANCE À RÉVOLTE FÉODALE +

Ce groupe de personnages est responsable du service des nobles, de la gestion des stocks de nourriture et de la bonne tenue du camp. Il est dirigé par un officier civil, l'intendant, qui commande aux servant.e.s.

Vous serez responsable des stocks de nourriture et du matériel collectif. Nous mettrons à votre disposition une «tente intendance». Celle-ci sera le lieu de stockage de tout le matériel anachronique lié aux repas et à la sécurité du camp. L'intendant et les servant.e.s seront les seuls habilités à avoir un libre accès à cette tente, mais pourront autoriser d'autres personnes à y pénétrer ponctuellement. **Toute manutention qui implique des objets « hors-jeu » et/ou anachronique doit s'effectuer à l'intérieur de cette tente**, fermée. *Par exemple, plutôt que de sortir un bidon d'eau pour remplir une cruche sur la table, il faudra apporter la cruche dans la tente, la fermer, remplir la cruche et en ressortir.*

Vous devrez assurer ou organiser l'entretien du matériel collectif du camp ainsi que des affaires personnelles des nobles.

Vous n'avez pas à vous occuper du matériel des sergents : ils en sont responsables ainsi que de son rangement. Vous pouvez en revanche leur demander/ordonner de mettre de l'ordre si nécessaire.

Les servant.e.s doivent être en mesure de confectionner les repas des nobles et de l'intendance avec les denrées fournies. Pour apprécier pleinement ce rôle, il faut aimer cuisiner. Vous devrez également être attentif à ce que les nobles ET les sergents aient à leur disposition de l'eau en abondance sur la table. Vous devrez veiller également à l'entretien de votre feu. Pour des raisons de sécurité, un seau d'eau rempli doit toujours être à proximité du feu.

L'intendant.e aura en charge la gestion des stocks de nourriture (fournis) et l'achat (en jeu) de mets de luxe, gérer la distribution de leur dotation aux sergents, leur vendre d'autres produits et tenir la comptabilité du seigneur sur des tablettes de cire.

Lors des éventuels temps morts, il vous sera possible de vous divertir en vous attelant à des activités qui vous tiennent à cœur. Vous pouvez apporter de quoi travailler la laine, le cuir, coudre, jouer, sculpter... Il est également possible pour les motivés de se porter volontaire auprès de l'état-major pour des missions de reconnaissance ou de ravitaillement.

ATTITUDE DU JOUEUR

Il faut que vous aimiez rendre service, cuisiner sur camp et que vous aimiez les défis à relever. Gérer un stock de nourriture n'est pas forcément évident.

En tant qu'intendant.e, vous serez subordonné à votre seigneur et aurez sous vos ordres une équipe de servant.e.s.

Vous ne devez en aucun cas abuser de votre rôle et devez rester maître de votre comportement en toutes circonstances. Vous travaillerez en collaboration avec le seigneur pour connaître les besoins du groupe. N'hésitez pas à demander de l'aide à votre maître si l'équipe de l'intendance en a besoin. Celui-ci pourra détacher des sergents pour vous aider dans votre tâche.

En tant que servant.e, vous serez subordonné à l'Intendant.e, et à votre seigneur. Soyez volontaire et réactif !

+ LE COLPORTEUR À RÉVOLTE FÉODALE +

Les colporteurs sont des villageois locaux qui profitent de la présence de l'ost pour s'enrichir.

Sur le camp, votre but sera de vous enrichir autant que possible grâce à votre échoppe mais attention, les nobles vous taxeront sans doute.

Nous vous confieront les activités suivantes :

- tenir un marché de denrées de luxe et de boissons
- ravitailler ce marché
- location de matériel de cuisine
- louer vos services aux sergents ou à l'intendant
- animer le camp (jeux, récolte et vente de bois, etc.)

Le ravitaillement de l'échoppe implique que vous serez en charge d'une mécanique cruciale pour le jeu : le commerce.

Sur demande du seigneur vous devrez vous rendre à pieds depuis le camp jusqu'au « village » (hors jeu) et en ramener des vivres. Sur le chemin vous pourrez être attaqué et perdre la cargaison.

Ce rôle implique que les organisateurs puissent vous accorder une confiance totale, vous serez d'une certaine manière un assistant pour eux. Pour apprécier ce rôle il faut avoir le sens du service et être rigoureux.

+ COSTUME SERVANT.E / COLPORTEUR +

Nous ne détaillerons pas les patrons des différents vêtements évoqués ci-dessous. Néanmoins, nous restons à votre disposition pour vous conseiller si vous en ressentez le besoin.

RAPPEL : tous les éléments du costume civil doivent être « sourcés » entre 1180 et 1210 (avec une marge de + ou - 20 ans pour le civil).

Ce qui est présenté ci-dessous est **le minimum obligatoire** pour participer à l'événement. Si vous avez d'autres vêtements, comme des vêtements chauds, précisez vos sources dans votre dossier.

Nous vous demandons également de **rester cohérent dans le projet de votre personnage** : soyez logique dans la **coupe, l'ampleur, la couleur et la matière** utilisées pour vos vêtements. Nous faisons appel à votre capacité de recherches historiques et de bon sens.

CHEMISE

Matière : lin/chanvre/ortie

Couleur : naturelle ou blanche

Précision : la chemise est non fendue

Attention : *Pour votre confort, nous vous conseillons d'avoir plusieurs chemises.*

BRAIES (MASCULIN)

Matière : lin/chanvre/ortie

Couleur : naturelle ou blanchie

Précision : les braies sont amples et couvrent les genoux. Elles sont attachées par un lien (braiel). Elles peuvent être cousues ou drapées.

Attention : *Pour votre confort, nous vous conseillons d'avoir plusieurs braies.*

COTTE

Matière : laine

Couleur : peu saturée

Précision : Pour un homme de préférence non fendue. Si elle est néanmoins fendue, il est préférable qu'elle soit doublée. Avec ou sans amigaut. S'il y en a un, il doit être fermé par un fermail sourcé.

Attention : *Nous vous conseillons d'avoir au moins deux cottes pour votre confort.*

CHAUSSES

Matière : laine

Couleur : peu saturée

Précision : avec pied, s'attachent au lien des braies.

Attention : *les chaussees doivent être ajustées au moins au niveau des mollets.*

CHAUSSURES

Matière : cuir

Forme : basses ou montantes pour les plus modestes.

CEINTURE

Matière : laine/cuir

Précision : S'il y a une boucle, elle doit bien entendu être sourcée XII^e-XIII^e s.

COUVRE-CHEF (« CALE », VOILE, TOUAÏLE)

Matière : lin/chanvre/ortie

Couleur : naturelle ou blanchie

Précision : pour le « cale », bipartie, avec cordons.

Attention : *TOUS les personnages féminins sont tenus de porter un couvre-chef. Nous conseillons le port du « cale » pour les personnages masculins. Les « cales » sont toujours attachés pour notre période.*

+ COSTUME INTENDANT.E +

Nous ne détaillerons pas les patrons des différents vêtements évoqués ci-dessous. Néanmoins, nous restons à votre disposition pour vous conseiller si vous en ressentez le besoin.

RAPPEL : tous les éléments du costume civil doivent être « sourcés » entre 1180 et 1210 (avec une marge de + ou - 20 ans pour le civil).

Ce qui est présenté ci-dessous est le **minimum obligatoire** pour participer à l'événement. Si vous avez d'autres vêtements, comme des vêtements chauds, précisez vos sources dans votre dossier.

Nous vous demandons également de **rester cohérent dans le projet de votre personnage** : soyez cohérent dans la **coupe, l'ampleur, la couleur et la matière** utilisées pour vos vêtements. Nous faisons appel à votre capacité de recherches historiques et de bon sens.

CHEMISE

Matière : lin

Couleur : naturelle ou blanchie

Précision : la chemise est non fendue

Attention : *Pour votre confort, nous vous conseillons d'avoir plusieurs chemises.*

BRAIES (MASCULIN)

Matière : lin

Couleur : naturelle ou blanchie

Précision : les braies sont amples et couvrent les genoux. Elles sont attachées par un lien (braiel). Elles peuvent être cousues ou drapées.

Attention : *Pour votre confort, nous vous conseillons d'avoir plusieurs braies.*

COTTE

Matière : laine de qualité

Couleur : belle couleur, saturée

Précision : Si la cotte est fendue, il est préférable qu'elle soit doublée. Avec ou sans amigaut. S'il y en a un, il doit être fermé par un fermail sourcé.

Attention : *Nous vous conseillons d'avoir au moins deux cottes pour votre confort.*

CHAUSSES

Matière : laine de qualité

Couleur : belle couleur, saturée

Précision : avec pied, s'attachent au lien des braies.

Attention : *les chaussees doivent être ajustées au moins au niveau des mollets.*

CHAUSSURES

Matière : cuir

Forme : basses.

CEINTURE

Matière : laine/soie/cuir

Précision : S'il y a une boucle et/ou des appliques, elles doivent bien entendu être sourcées XII^e-XIII^e s.

COUVRE-CHEF (VOILE, TOURET, GUIMPE...)

(« CALE » EN OPTION POUR LES HOMMES)

Matière : lin

Couleur : naturelle ou blanchie

Précision : pour le « cale » bipartie, avec cordons.

Attention : *TOUS les personnages féminins sont tenus de porter de couvre-chef. Pour les hommes, les « cales » sont toujours attachés pour notre période.*

+ CAMPEMENT DE L'INTENDANCE +

ATTENTION : Les éléments du camp doivent eux aussi être **sourcés et cohérents** avec le personnage proposé.

C'est pourquoi nous demandons aux servant.e.s de **LIMITER AU STRICT NÉCESSAIRE** leur matériel de campement.

TENTE (POIVRIÈRE OU « DE SOLDAT »)

Matière : lin.

Attention : nous tolérons les tentes en coton si vous en êtes déjà propriétaire. Notre préférence va au lin pour des raisons d'historicité.

Forme : simple bâche ou « poivrière »

Attention : nous tolérons les tentes dites « saxonnnes » (ouverture sur le côté) si vous en êtes déjà propriétaire. Si vous n'avez pas encore de tente, nous vous incitons à prendre les formes indiquées.

DANS LA TENTE

L'immersion passe par le visuel et l'ouïe. Si malgré tout vous dormez encore de façon « moderne », nous ne souhaitons entendre ni le 'zip' de la fermeture éclair de votre duvet, ni le son d'autre éléments anachroniques.

L'éclairage se fera à la lanterne. Les lampes de poches/frontales, resteront accessibles en cas d'urgence. Nous demandons à tout le monde d'être particulièrement vigilant quant à l'utilisation de flamme à l'intérieur des tentes.

Les tentes doivent rester tout le temps fermées si elles n'offrent pas un aménagement visuellement acceptable. Toute action nécessitant la manipulation d'objets anachroniques doit être effectuée à l'intérieur d'une tente fermée et le plus silencieusement possible.

DIVERS

Voici un petit pense-bête de tout ce que vous pouvez amener sur camp pour votre confort. Cette liste n'est bien entendu pas exhaustive.

Vaisselle : couteau, cuillère, écuelle, bol, gobelet, cruche, contenants divers...

Hygiène : serviette, savon (naturel), peigne, seau, miroir...

Éclairage : bougies, lanternes (céramique, bois + corne), briquet à silex...

Outils : pelle, haches...

Mobilier : sac, jeux...