



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, TOUAILLE)

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 « 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...

Mobilier : sac, jeux...