



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 chaussees 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 recommandons 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 recommandons 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 recommandons 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 recommandons 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 recommandons 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 recommandons 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 recommandons 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 « 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...

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