

LE GUIDE DU CLIENT

— Guerre Féodale —



+ D G D A +

✦ AVANT PROPOS ✦

Guerre féodale est un jeu de stratégie qui met en scène de façon immersive l'affrontement de deux troupes militaires 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 Client à GUERRE FEODALE** : c'est ce que nous attendons de vous si venez en tant qu'officier militaire.
- **Le Cahier des Charges du Client** : vous y trouverez les attentes concernant le costume civil, militaire et le campement du Client. 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 du Client 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 GUERRE FEODALE. Chaque élément de costume (civil, militaire, camp) **DOIT ETRE SOURCE**. C'est-à-dire **issu du fruit de recherches historiques, et de leurs interprétations plausibles et cohérentes**.

✚ ÊTRE CLIENT À GUERRE FÉODALE ✚

Vous souhaitez être Client à GUERRE FEODALE ? Nous vous invitons à lire attentivement ce qui suit. Ce sont les recommandations de l'équipe organisatrice en terme de compétences et d'attitude.

A Guerre Féodale, le client est un soldat professionnel. C'est un officier qui a la charge d'encadrer, et de diriger les soldats à pieds. Le châtelain lui délègue des missions diverses (garde de cols, de ponts, escorte de prisonniers, de marchandises, expéditions militaires etc.). Il est subordonné à l'écuyer et au chevalier.

En tant qu'officier militaire, vous serez subordonné au chevalier (votre maître) et à son écuyer. Vous tiendrez donc vos ordres de vos supérieurs. Vous serez amené à les seconder et à les conseiller sur les questions de stratégies. Ainsi vous participerez aux réunions tactiques, mais vous vous soumettez aux décisions prises par votre maître et serez chargé de les faire appliquer. Vous ne prendrez pas d'initiatives qui mettent en péril la sécurité des hommes et du camp sans consulter préalablement le chevalier, sauf si ce dernier est absent et que la nécessité des choses ne vous l'impose. C'est seulement en cas d'absence du chevalier et de l'écuyer, que vous serez responsable de la conduite des opérations militaires et du camp.

Vous dirigerez les soldats et serez responsable de la tactique sur le terrain. Vous serez responsable de l'encadrement de vos hommes ainsi que de leur état physique et moral. Vous devrez donc faire attention à la fatigue de ceux-ci, et engager les actions nécessaires à la préservation des forces de vos soldats. Vous devrez également prendre les décisions disciplinaires adéquates en cas de désordre provoqué par vos hommes. En cas de trouble plus grave, il reviendra au chevalier de rendre justice.

Vous serez amené à travailler en binôme avec un autre client. A vous deux, vous serez responsables de la tenue du camp. Vous devrez donc veiller à ce que le camp soit rangé, que chaque soldat prenne soin de ses affaires et les range lorsqu'il n'est pas en service. Vous devrez être attentif aux besoins de l'intendance.

En tant qu'officier, vous devrez faire remonter toutes les informations à votre connaissance à votre maître. Vous serez amené à faire un rapport d'opération détaillé au chevalier ou à son représentant quand vous rentrez de mission.

ATTITUDE DU JOUEUR

En tant que joueur, vous devez accepter de vous faire diriger par celui qui endosse le rôle de chevalier tant que votre sécurité ni votre intégrité ne sont remises en cause. Vous devez être et apte à diriger à votre tour un groupe de joueur. Vous ne devez en aucun cas abuser de votre rôle, et devez rester maître de votre comportement en toutes circonstances.

Le Fair Play est très important. Nous rappelons que Guerre Féodale est un jeu. Il est primordial d'en suivre les règles pour que l'expérience soit agréable pour tout le monde. Ne mettez pas votre vie ni celle des autres joueurs en danger.

✦ COSTUME CIVIL DU CLIENT MODESTE ✦

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.

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

COTTE

Matière : laine

Couleur : peu saturée

Précision : 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 chausseries 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 : Les ceintures de cuir sont à éviter pour le civil. Notre préférence va aux galons ou aux lacets de laine pour les plus modestes. S'il y a une boucle, elle doit bien entendu être sourcée XII^e-XIII^e s.

COUVRE-CHEF (CALE)

Matière : lin/chanvre/ortie

Couleur : naturelle ou blanchie

Précision : pour le cale, bipartie, avec cordons.

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

✦ COSTUME CIVIL DU CLIENT AISÉ ✦

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 cohérent dans la **coupe, l'ampleur, la couleur et la matière** utilisée 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

Matière : lin

Couleur : naturelle ou blanchie

Précision : les braies sont amples et couvrent les genoux. Elles sont attachées par un lien.

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 : Notre préférence va aux galons de laine ou de soie pour le civil. S'il y a une boucle et/ou des appliques, elles doivent bien entendu être sourcées XII^e-XIII^e s.

COUVRE-CHEF (CALE)

Matière : lin

Couleur : naturelle ou blanchie

Précision : pour le cale bipartie, avec cordons.

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

+ ÉQUIPEMENT MILITAIRE DU CLIENT +

(MODESTE/AISÉ)

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 **l'équipement obligatoire** pour le Client (sauf mention contraire).

Attention : *Le haubert est autorisé uniquement pour le Client Aisé. Un client modeste n'en porte pas.*

GAMBISON

Matière : couche extérieure en lin ou laine
Couleur : naturelle ou coloré
Précision : gambison sans ouverture centrale (ou dorsale). Manches non lacées, pas d'ouverture sous les bras. Ayez une protection gamboisée au cou si elle n'est pas déjà intégré à votre gambison.

CALE GAMBOISÉ

Matière : couche extérieure en lin ou laine
Couleur : naturelle, ou coloré

PROTECTION DE MAIN

Matière : lin/cuir
Couleur : naturelle, ou colorée
Précision : nous recommandons l'usage de moufles gamboisées. Mais l'usage de gants en cuir épais ou rembourré est également une possibilité.

CASQUE

Matière : acier
Forme : cervelière avec ou sans nasal.
Précision : Nous recommandons l'utilisation de casque monobloc pour les cervelières.

BOUCLIER : GRAND ÉCU

Matière : bois recouvert de cuir cru, cuir tanné ou lin.
Taille : de l'épaule au genou du porteur.
Forme : « triangulaire » ou en amande.
Décoration : Nous vous recommandons de peindre vos boucliers. 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 220cm (pointe comprise).
Précision : Nous recommandons une hampe d'un diamètre de 26 à 30mm pour une meilleure utilisation de la lance à une main.

ARME(S) SECONDAIRE(S) (OPTION)

Acier blunté : épée une main, hache, masse, dague/grand couteau.
Bois : dague/grand couteau.

FOURREAU

Matière : cuir, bois
Précision : fourreau recouvert de cuir (âme en bois recommandée). Forme et baudrier conforme à l'époque.

HAUBERT (OPTION POUR CLIENT AISÉ)

Matière : acier non galvanisé, maille rivetée (ronde recommandée).
Précision : camail attaché, moufles attachées possibles, chausses possibles.

+ CAMPEMENT DU CLIENT +

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 client.

TENTE (POIVRIÈRE OU PETIT PAVILLON)

Matière : lin.

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

Forme : poivrière, petit pavillon.

Attention : nous tolérons les tentes dites « saxonne » (ouverture sur le côté). Si vous n'avez pas encore de tente nous vous incitons à prendre des tentes poivrières.

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...

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

Outils : pelle, haches...

Mobilier : sac, jeux...