

LE GUIDE DE  
L'INTENDANT

— Guerre Féodale —



+ D C 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<sup>e</sup> 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** : 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 Intendant à GUERRE FEODALE** : c'est ce que nous attendons de vous si venez en tant qu'officier civil.
- **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 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 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 INTENDANT À GUERRE FÉODALE ✚

Vous souhaitez être Intendant(e) 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.

*Ce personnage est responsable de la logistique du camp. Il veille à ce que le camp soit approvisionné en eau, bois, vivres. C'est un officier civil qui commande aux aides de camp et aux soldats qui sont affectés au service logistique du camp.*

En tant qu'Intendant du camp, vous serez subordonné au chevalier (votre maître) et à son écuyer. Vous aurez sous vos ordres une équipe d'aides de camps qui travailleront avec vous. Vous travaillerez en collaboration avec le chevalier 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 soldats pour vous aider dans votre tâche.

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. Vous et vos aides de camps, serez les seuls habilités à avoir un libre accès à cette tente, mais vous pourrez autoriser d'autres personnes à y pénétrer ponctuellement. **Toute manutention qui implique des objets « hors-jeux » 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 veiller à l'entretien du matériel collectif du camp (chaudrons, tables...). En revanche, ce n'est pas à vous ni à votre équipe de vous occuper des vaisselles personnelles de tous les joueurs. Chaque soldat est responsable de son propre matériel (assiette, gobelet, couteau etc.) et se doit de le nettoyer lui-même (excepté pour les nobles bien sûr).

Vous devrez gérer les ressources, et devrez être en mesure de confectionner des repas avec les denrées fournies par l'équipe organisatrice au début de l'événement. Pour apprécier pleinement ce rôle, il faut aimer cuisiner. Vous devrez également être attentif à ce que les joueurs ait à leur disposition de l'eau en abondance et de quoi prendre des forces (fruits, graines, fruits secs...) sur la table. Vous devrez veiller également à l'entretien du feu et à l'approvisionnement en bois et en eau. Pour des raisons de sécurité, un seau d'eau rempli doit toujours être à proximité du feu.

Lors de 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, de diplomatie ou autre.

## 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. Ne mettez pas votre vie ni celle des autres joueurs en danger.

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

# ✦ COSTUME CIVIL DE L'INTENDANT 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.

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 (MASCULIN)

**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 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** : 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<sup>e</sup>-XIII<sup>e</sup> 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 CIVIL DE L'INTENDANT 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.

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

**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<sup>e</sup>-XIII<sup>e</sup> 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'INTENDANT ✦

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

## 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. Malgré leur côté pratique, les tentes saxonnes ne sont pas attestées à notre période.

## 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'autres 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...