

LE GUIDE DU
SOLDAT

— Guerre Féodale —



+ DCS · DFI +

✦ 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 soldat à GUERRE FEODALE** : c'est ce que nous attendons de vous si venez en tant que soldat.
- **Le Cahier des Charges du Soldat** : 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 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 SOLDAT À GUERRE FÉODALE +

Vous souhaitez être Soldat 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.

En Savoie, le soldat 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.

Durant tout le week-end, vous serez sous les ordres de plusieurs personnages : Clients, Intendant, Ecuyer et Chevalier. Ce sont vos officiers supérieurs. 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.

Vous devrez jouer votre personnage comme aurait pu se comporter un soldat en opération : volontaire, réactif et discipliné :

- Etre volontaire c'est accepter les tâches qui vous seront attribuées. Pour des raisons de fluidité de jeux, nous n'acceptons pas de personnage "double-jeux" ou "traître".
- Etre réactif c'est être toujours prêt à l'action. Vous devrez avoir un équipement complet, des gants et un casque bien noué avant chaque affrontement.
- Etre 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. Les aides de camps ne sont pas là pour vous servir de larbin ni faire le ménage dans le camp.

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 tant que votre sécurité ni votre intégrité ne sont remises en cause.

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.

✚ COSTUME CIVIL DU SOLDAT ✚

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 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^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 fortement le port du cale. Les cales sont toujours attachés pour notre période.*

+ ÉQUIPEMENT MILITAIRE DU SOLDAT +

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/laine

Couleur : naturelle, ou couleur peu saturée

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/laine

Couleur : naturelle, ou couleur peu saturée

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 ou cuir bouilli pour les cervelières sans nasal.

Forme : cervelière avec ou sans nasal.

Précision : Nous conseillons l'utilisation de casque monobloc pour les casques en acier.

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 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 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.

ARME(S) SECONDAIRE(S) (OPTION)

Acier blunté : épée à 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.

+ CAMPEMENT DU SOLDAT +

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 (POIVRIÈRE OU « DE SOLDAT »)

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 : « tente de soldat simple »/poivrière.

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...

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