

LE GUIDE DU CHEF DE CAMP

(CHEVALIER, DAME, ECCLÉSIASTIQUE)

— Guerre Féodale —



+ AVANT PROPOS +

Guerre féodale est un jeu de stratégie qui met en scène de façon immersive l'affrontement de deux troupes militaires autour de 1200. Ainsi nous fixons les limites chronologiques suivantes :

CADRE CHRONOLOGIQUE

- **Costume militaire** : 1180 - 1220.
- **Costume civil** : 1180 - 1220. Mais nous tolérons une marge de + ou - 20 ans. 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 CHEF DE CAMP A GUERRE FEODALE** : c'est ce que nous attendons de vous si venez en tant que noble (chevalier, dame, ecclésiastique).
- **LE CAHIER DES CHARGES DU CHEF DE CAMP** : vous y trouverez les attentes concernant le costume civil, (militaire) et le campement. 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 Chef de Camp varie en fonction du rôle choisi. 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 CHEF DE CAMP À GUERRE FÉODALE ✚

Le chef de camp est le maître du camp. Il est le commandant des forces sur place. Il va devoir se montrer bon coordinateur et fin stratège s'il veut remporter la victoire.

Trois types de personnages peuvent être CHEF DE CAMP à Guerre Féodale :

- Un **CHEVALIER** : petit seigneur ou simple vassal, c'est un officier supérieur militaire rompus aux arts de la guerre. Il doit avoir un équipement militaire complet en plus de son costume civil et de son camp.
- Une **DAME** : femme d'un seigneur absent, elle est contrainte de défendre les droits de son mari. Elle dirigera toutes les opérations militaires depuis son campement, et sera le pivot central de la diplomatie. Elle ne prend pas les armes et n'a donc pas de costume militaire à prévoir, uniquement civil et campement.
- Un **ECCLESIASTIQUE** : qu'il soit abbé ou évêque, un chef de camp peut être un seigneur ecclésiastique. Il a également la possibilité de posséder un équipement militaire et de mener en personne des actions sur le terrain. Ce n'est pas une obligation pour autant, le chef de camp ecclésiastique peut décider de ne pas verser le sang.

En tant que maître du camp, vous êtes responsable de tous les hommes et femmes de votre camp. Vous devez superviser l'organisation et le bon fonctionnement du campement et définir les objectifs de missions. Vous êtes à l'initiative des décisions stratégiques et tactiques et vous devez en tenir les comptes.

Nous attendons de vous que vous montriez l'exemple. Vous représentez l'élite de la société, et un costume ne fait pas tout. Un bon leader est quelqu'un qu'on a envie de suivre. CHEVALIER ou ECCLESIASTIQUE, vous avez la possibilité de prendre la tête d'opérations militaires décisives. Attention toutefois à ne pas trop vous exposer. Il faudra que le jeu en vaille la chandelle et que vous fassiez tout votre possible afin d'inspirer les trouvères pour des chansons de geste épiques.

Vous êtes responsable de vos hommes ainsi que de leur état physique et moral. Vous devez donc faire attention à la fatigue de ceux-ci, et engager les actions nécessaires à la préservation des forces de vos soldats. Vous devez également prendre les décisions disciplinaires adéquates en cas de désordre provoqué par vos hommes, envers ceux-ci ou envers ceux qui sont censés les encadrer.

ATTITUDE DU JOUEUR

En tant que joueur, vous devez être attentif à tout ce qui se passe dans le camp. Vous devrez être capable de prendre des initiatives. Vous devez être apte à diriger 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 CHEVALIER ✦

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 » entre 1180 et 1220 (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

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/soie

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/soie

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.

COUVRE-CHEF (EN OPTION)

Matière : lin

Couleur : naturelle ou blanchie

Précision : pour le cale bipartie, avec cordons.

Attention : *Les cales sont toujours attachés pour notre période*

MANTELE (EN OPTION)

Matière : laine de qualité/soie

Couleur : belle couleur, saturée

Précision : possibilité de borderies, pierreries.

+ ÉQUIPEMENT MILITAIRE DU CHEVALIER +

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 1180 et 1220.

Ce qui est présenté ci-dessous est **l'équipement obligatoire** pour le Chevalier (sauf mention contraire).

Attention : nous attendons un grand niveau de finition pour un personnage riche.

GAMBISON

Matière : lin/laine/soie

Couleur : naturelle ou colorée

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 : lin/soie

Couleur : naturelle, ou colorée

PROTECTION DE MAIN

Matière : lin/cuir

Couleur : naturelle, ou coloré

Précision : nous conseillons l'usage de moufles de maille. Mais l'usage de gants, en cuir épais ou rembourré est également une possibilité.

HAUBERT

Matière : acier non galvanisé, maille rivetée (ronde recommandée).

Précision : camail attaché, manches longues, possibilité d'attacher les moufles. Chausses de maille obligatoires.

CASQUE

Matière : acier

Forme : cervelière avec ou sans nasal, demi-heaume à facial.

Couleur : Nous conseillons au personnage riche de peindre son casque à ses couleurs.

BOUCLIER : GRAND ÉCU

Matière : bois recouvert de cuir cru.

Taille : de l'épaule au genou du porteur.

Forme : « triangulaire » ou en amande.

Décoration : Le chevalier doit porter ses armoiries.

Précision : nous recommandons vivement l'utilisation de la guige pour des raisons d'historicité mais aussi de confort.

ARMES PRINCIPALES

L'ÉPÉE

Matière : acier blunté

Forme : dans les standards des sources historiques.

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.

FOURREAU

Matière : cuir, bois

Précision : Fourreau avec ou sans âme en bois, recouvert de cuir. Forme et baudrier conforme à l'époque.

ARMES SECONDAIRES (OPTION)

Acier blunté : masse, dague/grand couteau

Bois : dague/grand couteau

COTTE D'ARME (OPTION)

Matière : soie

Couleur : vives

Précision : belle ampleur, doublée.

✦ COSTUME CIVIL DE LA DAME ✦

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 » entre 1180 et 1220 (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.*

CHAUSSES

Matière : laine de qualité/soie

Couleur : belle couleur, saturée

Précision : avec pied

CHAUSSURES

Matière : cuir

Forme : basses.

ROBE

Matière : laine de qualité/soie

Couleur : belle couleur, saturée

Précision : 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.*

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.

COUVRE-CHEF

Matière : lin/soie

Couleur : naturelle ou blanchie

Précision : voile, guimpe, touret...

MANTEL (EN OPTION)

Matière : laine de qualité/soie

Couleur : belle couleur, saturée

Précision : possibilité de borderies, pierreries.

✝ COSTUME CIVIL DE L'ECCLÉSIASTIQUE ✝

Attention. Nous ne maîtrisons pas le costume ecclésiastique.

Aussi, si vous êtes intéressé pour interpréter ce type de personnage, nous vous demandons de nous **préciser les sources** que vous avez utilisées pour monter votre projet.

+ CAMPEMENT DU CHEF DE CAMP +

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

TENTE (POIVRIÈRE OU PAVILLON)

Matière : lin/soie.

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, pavillon.

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 : coffre, chaise, table, nappe, jeux, etc.