

LE GUIDE DE
L'OFFICIER

— 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 OFFICIER A GUERRE FEODALE** : c'est ce que nous attendons de vous si venez en tant qu'officier militaire.
- **LE CAHIER DES CHARGES DE L'Officier**: 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. 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 OFFICIER À GUERRE FÉODALE ✚

A Guerre Féodale, l'officier est un soldat professionnel. C'est un officier qui a la charge d'encadrer, et de diriger les soldats à pieds. L'officier est responsable de l'application sur le terrain des ordres donnés en amont. Il sait faire preuve d'initiative afin de garantir la sécurité et l'intégrité de ses hommes et de son supérieur.

En tant qu'officier militaire, vous êtes subordonné au CHEF DE CAMP. Vous tiendrez donc vos ordres de celui-ci. Vous pouvez être amené à le seconder et à le conseiller sur les questions de stratégies. Vous participez aux réunions tactiques, mais vous vous soumettez aux décisions prises et vous êtes chargé de les faire appliquer.

Vous dirigez les SOLDATS et serez responsable de la tactique sur le terrain. Vous êtes responsable de l'encadrement 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. En cas de trouble plus grave, il reviendra au CHEF DE CAMP de rendre justice.

Vous devez veiller à ce que le camp soit rangé, gardé, que chaque soldat prenne soin de ses affaires et les range lorsqu'il n'est pas en service.

En tant qu'OFFICIER, vous devez 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 rentrerez de mission.

Vous avez sous votre commandement des SERGENTS qui sont responsables d'une petite unité de SOLDATS. Utilisez-les comme des relais pour faire appliquer vos ordres.

ATTITUDE DU JOUEUR

En tant que joueur, vous devez accepter de vous faire diriger par celui qui endosse le rôle de chef de camp. 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 ✦

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** 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

Couleur : cohérente

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

Couleur : cohérente

Précision : avec pied, s'attachent au lien des braies.

Attention : *les chausSES doivent être ajustées au moins au niveau des mollets.*

CHAUSSURES

Matière : cuir

Forme : correspondant aux standards des bornes chronologiques définies.

CEINTURE

Matière : laine/soie/cuir

Précision : S'il y a une boucle et/ou des appliques, elles doivent bien entendu être sourcées.

COUVRE-CHEF (OPTION)

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 +

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 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 conseillons 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 conseillons 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 conseillons 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 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 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)

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

Précision : camail attaché, moufles attachées possibles, chausses possibles.

+ CAMPEMENT +

Les éléments du camp doivent eux aussi être **sourcés et cohérents avec le statut social** du personnage proposé.
C'est pourquoi nous vous demandons d'essayer de **limiter** votre matériel de campement d'officier.

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'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...