

LE GUIDE DE
L'ARCHER

— Guerre Féodale —



+ AVANT PROPOS +

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

CADRE CHRONOLOGIQUE

- **Costume militaire** : 1180 - 1210.
- **Costume civil** : 1185 - 1250. 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 ARCHER A GUERRE FÉODALE** : c'est ce que nous attendons de vous si venez en tant que soldat auxiliaire.
- **LE CAHIER DES CHARGES DE L'ARCHER** : vous y trouverez les attentes concernant le costume civil, militaire et le campement du soldat auxiliaire. 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.
- **L'ARCHERIE A GUERRE FÉODALE**

Nous vous demandons de **NOUS FAIRE PARVENIR UN DOSSIER AVEC DES PHOTOS** présentant les équipements civils, militaires et de campement 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.

ATTENTION : nombre de place très limitée par camp (1 ou 2 maximum)

✝ ÊTRE ARCHER À GUERRE FÉODALE ✝

L'archer est un soldat qui combat principalement à distance. Il est incorporé dans la troupe avec les autres soldats et est soumis aux mêmes exigences que ces derniers.

Durant tout le week-end, vous serez sous les ordres de plusieurs. Vous devrez obéir aux ordres de vos supérieurs hiérarchiques. 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 :

- Être volontaire c'est accepter les tâches qui vous seront attribuées. Pour des raisons de fluidité de jeu, nous n'acceptons pas de personnage "double-jeux" ou "traître".
- Être 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.
- Être 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. L'ARCHER est seul responsable de ses affaires, personne ne les rangera à votre place et si vous êtes négligent vous devrez rendre des comptes à votre hiérarchie.

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.

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 +

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 1150 et 1250 (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 recherche historique 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

Précision : de préférence non fendue. Avec ou sans amigaut. S'il y en a un, il doit être fermé par un fermail.

Attention : *Nous vous conseillons d'avoir au moins deux cottes pour votre confort.*

CHAUSSES

Matière : laine

Précision : avec pied, s'attachent aux braies.

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

CHAUSSURES

Matière : cuir

Forme : basses ou montantes conforme aux sources.

CEINTURE

Matière : cuir ou tissage lin ou laine

Précision : S'il y a une boucle, elle doit bien entendu être sourcée XII^e-XIII^e s.

COUVRE-CHEF (« CALE »)

Matière : lin

Couleur : naturelle ou blanchie

Précision : pour le cale, bipartie, avec cordons.

Attention : *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 1210.

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

ARME PRINCIPALE : L'ARC

Matière : bois.

Forme : conforme aux sources historiques

Puissance : 35lb max.

ARME(S) SECONDAIRE(S)

Bois : dague/grand couteau

GAMBISON (OPTIONNEL)

Matière : couche extérieure en lin

Couleur : naturelle

Précision : gambison sans ouverture centrale (ou dorsale). Manches non lacées, pas d'ouverture sous les bras.

+ ARCHER ET CORPS À CORPS +

Vous avez la possibilité d'avoir des armes de corps à corps. Mais pour cela il vous FAUT l'équipement adéquat pour l'utiliser. Celui-ci est le même que celui du SERGENT :

CALE GAMBOISÉ (OPTIONNEL)

Matière : couche extérieure en lin

Couleur : naturelle

PROTECTION DE MAIN (OPTIONNEL)

Matière : lin/cuir

Couleur : naturelle, ou couleur peu saturée

Précision : nous conseillons l'usage de mouffles gamboisées. Mais l'usage de gants en cuir est également une possibilité.

CASQUE (OPTIONNEL)

Matière : acier

Forme : cervelière avec ou sans nasal.

Précision : Nous conseillons l'utilisation de casque monobloc.

ARME OPTIONNELLE : LA LANCE

Matière : hampe en bois, pointe et talon en caoutchouc. Le talon est en option.

Taille : hauteur maximale autorisée fixée à 230cm (pointe comprise).

Précision : Nous conseillons une hampe d'un diamètre de 26 à 30mm pour une meilleure utilisation de la lance à une main.

BOUCLIER : GRAND ÉCU

Matière : bois recouvert de cuir cru ou lin.

Taille : minimum 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.

+ CAMPEMENT +

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

C'est pourquoi nous vous demandons de **LIMITER AU STRICT NECESSAIRE** votre matériel de campement de soldat.

TENTE (POIVRIÈRE OU « DE SOLDAT »)

Matière : lin.

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

Forme : simple bâche ou « poivrière »

Attention : nous tolérons les tentes dites « saxonnnes » (ouverture sur le côté) si vous en êtes déjà propriétaire. Si vous n'avez pas encore de tente nous vous incitons à prendre les formes indiquées.

DANS LA TENTE

L'immersion passe aussi par l'intérieur de la tente. Tout ce qui s'y trouve, notamment le couchage, doit être historiquement compatible (pas de duvet, ni de matelas conflable). Attention les nuits peuvent être fraîches en Haute Savoie même en mai.

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.

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. Cette liste n'est bien entendue pas exhaustive.

Vaisselle : couteau, cuillère, écuelle, bol, gobelet, contenants divers...

Hygiène : serviette, savon (naturel), peigne, miroir...

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

Outils : pelle, haches...

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

✦ L'ARCHERIE À GUERRE FÉODALE ✦

Chaque ARCHER amène son arc sous réserve qu'il sache déjà tirer à l'arc et qu'il se soumette à quelques règles de sécurité. Des tests pourront éventuellement être réalisés sur place, et conditionner l'usage ou non de l'arc lors de l'événement.

L'équipe d'organisation, via son **Référent archerie**, se réserve le droit d'interdire unilatéralement et à tout moment à un joueur l'utilisation de son arc/flèches si elle estime que les règles de sécurité ne sont pas respectées. Le joueur ne saurait contester cette décision.

RÈGLES DE SÉCURITÉ

- Pas de tir volontaire au-dessus du torse (tête/visage/épaules)
- Ne tirer que si l'on est sûr de soi
- Vérifier sa flèche avant de tirer (blunt et fût)

MATÉRIEL

- Arc « historiquement compatible » (à l'appréciation du référent archerie)
- PUISSANCE MAX 35LBS
- Corde naturelle (ou visuellement compatible)
- Plumes naturelles
- Fût bois
- Encoche taillée dans le fût
- Blunt GF

« BLUNT GF »

Pour des raisons de sécurité, nous avons décidé de n'accepter qu'un seul type de blunt que nous avons développé nous-mêmes afin d'en maîtriser tous les aspects.

Tous les autres types de blunts seront refusés.

Le cahier des charges que nous nous sommes fixé est le suivant :

- **Sécurisé** : le choc doit être ressenti mais sans occasionner de blessures
- **Biodégradable** : quelques flèches seront perdues, il faut qu'elles se dégradent dans la nature.
- **Standardisé** : les blunts doivent être identiques pour avoir les mêmes propriétés
- Les défauts doivent être visibles en un coup d'œil

SI VOUS ETES INTERESSES PAR L'ARCHERIE A GUERRE FEODALE, NOUS VOUS INVITONS A NOUS CONTACTER AFIN DE VOUS FAIRE EXPLIQUER LA FABRICATION DES BLUNTS.