



— Révolte Féodale —

RÈGLES 2025

Peuvent être ajustées par les organisateurs avant et pendant l'évènement pour garantir une meilleure expérience de jeu.

✦ TABLE DES MATIÈRES ✦

+ HIÉRARCHIE +.....	1
+ OBJECTIFS STRATÉGIQUES +.....	2
Ribauds.....	2
L'Ost.....	2
Trésor.....	2
Commerce.....	3
Rançon.....	3
Planque et butin des ribauds.....	3
+ RÈGLES DE COMBAT +.....	4
Précisions.....	4
« L'estimation personnelle ».....	4
Armure.....	4
Blessé.....	4
Mort.....	4
Recrutement.....	5
Fuyard.....	5
Sergent monté.....	5
Ribauds.....	5
Infiltration du camp.....	5

+ HIÉRARCHIE +

Chaque campement est structuré par une hiérarchie militaire.

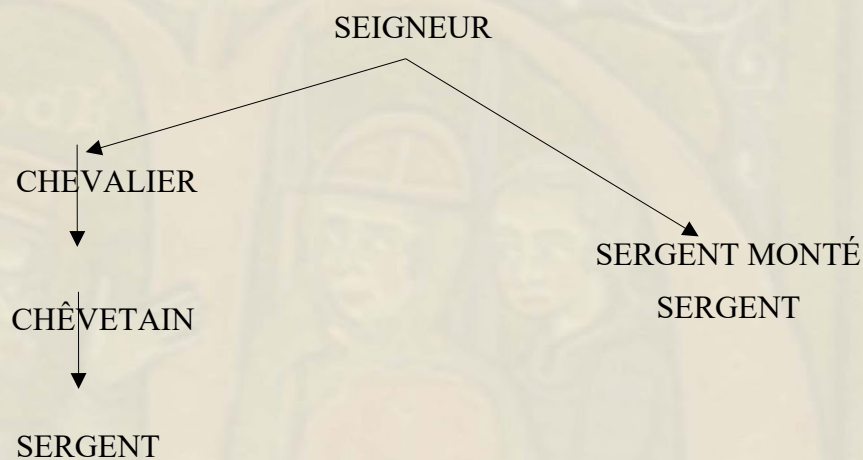
Pour que l'expérience fonctionne, il faut que chaque joueur respecte le rôle et le rang de son personnage et agisse en fonction.

Le SEIGNEUR est à la tête de l'OST. Il est secondé par 3 vassaux, les CHEVALIERS, qui ont autorité sur leurs propres groupes (fixes) de SERGENTS, dirigés par l'un d'entre eux : le CHÊVETAIN.

Le SERGENT doit obéissance et loyauté – dans l'ordre d'importance – à son CHEVALIER, à son CHÊVETAIN puis aux autres CHÊVETAINS rattachés à son CHEVALIER.

Les SERGENTS MONTÉS et certains SERGENTS dépendent directement du seigneur.

Les rôles « civils » dépendent du projet du joueur donc leur place dans la hiérarchie ne sera pas traitée ici.



Les RIBAUDS forment un groupe d'anciens mercenaires qui vivent d'extorsion, de vols et de pillages. Il désignent un CHEF par le moyen qui leur convient*. L'autorité du CHEF ne lui est acquise que par ses compétences et son talent. Le choix du CHEF peut donc être remis en question à tout moment à la seule condition que l'ensemble des BRIGANDS soit présent.

Le CHEF sera identifié par un pendentif.

S'il est impossible de désigner un CHEF (cf page 2), le groupe passe en autogestion : l'objectif reste inchangé mais plus aucune règle* n'encadre le fonctionnement du groupe de brigands.

*Bien qu'une grande liberté soit accordée, les organisateurs se réservent le droit d'encadrer pour des raisons de sécurité et de respect des personnes.

+ OBJECTIFS STRATÉGIQUES +

Le SEIGNEUR a levé l'OST pour éradiquer la menace que représentent les RIBAUDS. Il mettra en place la stratégie qu'il juge la plus pertinente, mais devra composer avec les avis de ses CHEVALIERS qui auront également des objectifs personnels à atteindre. Tous veilleront à ne pas perdre (trop) d'hommes et d'argent lors de l'affrontement avec les RIBAUDS.

Les RIBAUDS devront échapper à l'OST et continuer à accumuler du BUTIN dans leur PLANQUE.

A la fin de la partie, chaque équipe fera l'état de ses comptes et de ses objectifs en présence des organisateurs qui annonceront le dénouement en fonction des résultats.

RIBAUDS

Le nombre de RIBAUDS dans la région est représenté par des jetons en bois que les RIBAUDS se répartissent librement. Ce nombre est plus important que le nombre de joueurs - symbolisant des RENFORTS - et augmente ou diminue selon leurs actions et les pertes au combat.

Lorsqu'ils n'ont plus de RENFORTS à disposition, les RIBAUDS MORTS ne pourront plus jouer et devront au choix :

- sortir de la zone de jeu et en attendre la fin
- rentrer au camp du SEIGNEUR en jouant le rôle d'un repent et maintenir ce rôle jusqu'à la fin du jeu

L'OST peut « fouiller » les cadavres des RIBAUDS à la recherche du pendentif de CHEF. S'ils le rapportent au SEIGNEUR, celui-ci versera une prime (le CHEF aura un stock de pendentifs).

Si le stock de pendentifs est épuisé, les RIBAUDS ne peuvent plus désigner de CHEF et passent en autogestion.

L'OST

Un CHEVALIER peut envoyer en mission tout ou partie des groupes qu'il dirige mais ne peut pas diviser un groupe : il doit envoyer le CHÊVETAIN et ses SERGENTS ensemble.

Un CHEVALIER ne peut partir en mission qu'accompagné de la totalité de ses groupes.

Le SEIGNEUR n'a aucune restriction pour envoyer ses troupes ou lui-même en mission.

TRÉSOR

Le TRÉSOR est constitué de 4 coffrets lestés symbolisant le trésor de chaque noble et contenant une tablette de cire indiquant la valeur du contenu du coffret (400 pour un CHEVALIER et 800 pour le SEIGNEUR). Le propriétaire met obligatoirement et systématiquement à jour cette tablette au gré des gains et pertes.

Précision : la tablette placée dans le coffret ne sert pas à faire les comptes mais indique uniquement la valeur du contenu. Le CHEVALIER disposera d'une autre tablette de cire pour tenir ses comptes.

Si le solde du TRÉSOR approche de 0, alors le CHEVALIER est contraint de s'endetter en premier lieu auprès des autres CHEVALIERS ou du SEIGNEUR (les valeurs sont déduites de leurs comptes et reportées dans leurs coffrets) et ensuite auprès des bourgeois locaux (dette fictive reportée sur les tablettes de comptes).

Le TRÉSOR est placé dans la tente de l'état major et ne peut en être sorti (sauf vol par les RIBAUDS).

COMMERCE

Le SEIGNEUR peut envoyer un messenger pour demander au bourg qu'un COLPORTEUR ravitaille le camp en empruntant une ou des routes connues de tous. Il transportera des denrées alimentaires d'agrément, voire de luxe destinées à alimenter le marché du camp.

Si le COLPORTEUR est intercepté par les RIBAUDS, ceux ci pourront au choix :

- conserver les denrées pour les consommer (stockage avec le BUTIN obligatoire)
- « vendre » les denrées au village : entre 300 et 600 deniers sont ajoutés au BUTIN
- « recruter » en distribuant (fictivement) les denrées aux paysans : gain entre 6 et 12 RENFORTS

Si le COLPORTEUR parvient au camp de l'OST sans encombre, les denrées sont ajoutées au stock de l'intendance et agrémenteront les repas nobles ou le marché. Le SEIGNEUR perçoit alors des taxes d'un montant de 10% de la valeur des marchandises.

RANÇON

Les RIBAUDS peuvent rançonner un CHEVALIER, cela commence par sa capture.

1^e condition : tous les membres de l'OST aux alentours sont MORTS ou FUYARDS

2^e condition au choix :

- porter suffisamment de coups au CHEVALIER pour qu'il se rende
- saisir le CHEVALIER avec un croc, à hauteur du torse/épaules (pas aux jambes ni à la tête), une fois « accroché », il est considéré comme capturé et doit cesser le combat.

S'ensuit une négociation entre les différentes parties pour arriver à s'accorder sur le montant final à payer.

PLANQUE ET BUTIN DES RIBAUDS

Pour conserver leur butin, les RIBAUDS doivent aménager une PLANQUE, constituée à minima d'un foyer (cercle de pierres), de leurs effets personnels et de leur éventuel BUTIN. Il est interdit de camoufler le foyer et le BUTIN. Tout autre élément (tente, abri, affaires personnelles, etc.) peut être camouflé.

Le BUTIN est constitué de leur sac de pièces (sac lesté contenant une tablette de cire pour le décompte), des coffrets dérobés au TRÉSOR et des sacs volés au COLPORTEUR.

La PLANQUE peut être déplacée à tout moment, à ces deux conditions :

- le CHEF est présent
- tout le matériel – personnel et BUTIN – est déplacé en une seule fois, les allers/retours sont interdits.

Si l'OST trouve la PLANQUE et qu'aucun RIBAUDS ne la défend (absent ou MORT), ils détruisent le foyer, récupèrent le BUTIN et rentrent au camp.

Le matériel personnel (armes, couchage, vaisselle, nourriture de base, etc.) doit être laissé sur place.

+ RÈGLES DE COMBAT +

PRÉCISIONS

- + Les coups à la tête sont interdits et ne sont pas pris en compte
- + Les CHÊVETAINS sont considérés comme SERGENTS
- + Le SEIGNEUR est considéré comme CHEVALIER
- + Un civil est considéré comme SERGENT s'il veut défendre le camp (il peut aussi FUIR ou se cacher)

Attention ! Si la configuration du combat devient dangereuse, il ne s'arrête pas pour autant. Il revient aux joueurs de tomber MORT ou FUYARD en cas de risque pour leur sécurité.

« L'ESTIMATION PERSONNELLE »

A Révolte Féodale, il n'y a pas de point de vie. **Chaque joueur est responsable de lui-même.** Les règles d'engagement demandent de la **bonne foi** de la part de chaque joueur. **C'est la condition indispensable pour que l'événement se déroule correctement.**

Nous avons décidé de mettre en place un système original : « L'estimation personnelle ».

ARMURE

Le port d'une armure (textile ou maille) protège efficacement son porteur. Elle lui permet de résister à un certain nombre de coups. Bien évidemment un porteur de haubert pourra ignorer plus de coups qu'un porteur de haubergeon qui résistera mieux qu'un porteur de gambison.

Il revient au porteur de l'armure **d'estimer** quand il a reçu **suffisamment de coups** pour le BLESSER.

Un joueur non armuré ne peut pas être BLESSÉ. Il peut tolérer des éraflures ou des coups très légers mais s'il estime qu'un coup franc est passé, il est MORT.

BLESSÉ

Durant un combat, quand un SERGENT armuré estime qu'il a été BLESSÉ, il tente de s'éloigner le plus rapidement possible de la zone de combat.

Le SEIGNEUR et le CHEVALIER peuvent rallier un BLESSÉ en le ramenant physiquement au combat, **il n'est alors plus considéré comme BLESSÉ** et reprend le combat.

S'il n'est pas rallié, il doit rejoindre son camp au plus vite et y rester.

MORT

Un joueur est considéré comme MORT lorsque :

- Il est **touché dans le dos, ou à la dague** (même s'il est armuré)
- Il ne porte pas d'armure (minimum gambison) et reçoit un coup franc

Un MORT tombe immédiatement au sol et doit y rester jusqu'à la fin du combat.

IL NE PEUT PLUS COMMUNIQUER.

Si la situation présente un danger, il s'éloigne de la zone en rampant pour se mettre à l'abri.

Une fois le combat terminé, les membres de l'OST MORTS retournent au campement pour se faire recruter.

RECRUTEMENT

Pour être de nouveau opérationnel, un SERGENT MORT doit se présenter à son CHEVALIER pour simuler le recrutement d'un nouveau SERGENT. Le CHEVALIER consigne alors la perte du SERGENT et de son équipement éventuel.

Pour être de nouveau opérationnel, un SERGENT BLESSÉ doit se présenter à un CHEVALIER. Le CHEVALIER consigne le soin du soldat et la réparation de son équipement éventuel qui lui coûte la moitié de sa valeur (cf. ci-dessous).

FUYARD

Si un SERGENT est isolé, ou s'il estime le combat perdu, il **doit FUIR rapidement** le combat, il est donc considéré comme FUYARD. Il doit rejoindre son camp au plus vite et y rester.

Un FUYARD n'a pas à être recruté, il est simplement réintégré après s'être présenté à son CHEVALIER.

SERGENT MONTÉ

Les SERGENTS MONTÉS ont les mêmes règles de combat que les SERGENTS à ceci près que s'ils sont MORTS ou BLESSÉS, ils mettent pied à terre et rentrent au camp. Ils ne peuvent pas être ralliés.

Un SERGENT MONTÉ est donc en jeu s'il est sur sa monture, hors jeu s'il est à pied et tient sa monture à la main.

Il est interdit de les désarçonner avec les crocs.

RIBAUDS

Les RIBAUDS doivent prendre en compte l'absence de protection dans leur estimation personnelle des coups reçus. Ils peuvent tolérer des éraflures mais la MORT est inévitablement plus rapide.

Lorsque l'OST n'est plus visible, le RIBAUD MORT casse l'un de ses jetons de RENFORT et peut reprendre le jeu. S'il n'a plus de jetons disponibles il doit rentrer à la PLANQUE.

INFILTRATION DU CAMP

Nuit et jour, les RIBAUDS peuvent envoyer un groupe (effectif limité qui sera défini selon le nombre de participants) pour tenter d'infiltrer le camp* de l'OST pour voler le TRÉSOR.

Précision : si l'effectif est limité, le nombre de tentatives ne l'est pas.

Pour des raisons de sécurité, seules certaines armes sont autorisées dans le camp* :

- + OST = lance, dague/couteau en bois.
- + RIBAUDS = dague/couteau en bois.

Un RIBAUD doit s'approcher sans être vu avant d'attaquer. Le combat ne s'engage qu'une fois le RIBAUD à distance de touche (1m). S'il est repéré avant, il doit fuir et ne pas combattre.

Si un SERGENT, un CHEVALIER ou un « civil » est tué dans le camp* ou aux alentours**, il doit tomber au sol **sans bruit, sans parler, sans indiquer sa MORT**. Il attend la fin de l'action, puis va se faire recruter (la nuit il va se coucher, le recrutement se fera au matin).

En cas d'alerte, tout le camp est tenu de prêter main forte aux gardes, y compris la nuit.

* On entend par « camp » l'espace délimité par éventuelles fortifications édifiées ou, à défaut, les tentes.

** On entend par « alentours du camp » l'espace directement proche du camp (environ 10m de sa limite).