



LE GUIDE DU RIBAUD

— Révolte Féodale —

✦ AVANT PROPOS ✦

Révolte Féodale est un jeu de stratégie qui met en scène de façon immersive l'affrontement d'une troupe militaire et de brigands 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 Ribaud à RÉVOLTE FÉODALE** : c'est ce que nous attendons de vous si vous venez en tant que brigand.
- **Le Cahier des Charges du Ribaud** : vous y trouverez les attentes concernant le costume civil, militaire et le campement du brigand. 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 RÉVOLTE FÉODALE. Chaque élément de costume (civil, militaire, camp) **DOIT ÊTRE SOURCÉ**. C'est-à-dire **issu du fruit de recherches historiques, et de leurs interprétations plausibles et cohérentes**.

✦ ÊTRE RIBAUD À RÉVOLTE FÉODALE ✦

Pour cet évènement, les ribauds sont une bande d'anciens mercenaires et de parias pillant la région.

Durant l'évènement, vous serez sous les ordres d'un Roy des ribauds (cf règles). C'est votre supérieur hiérarchique et vous devrez lui obéir. 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 groupe : corvées de bois, d'eau, etc.

Sauf élément de rôle-play, il sera attendu un comportement 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 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. Le ribaud 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 évènement, 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 Révolte Féodale est un jeu. Il est primordial d'en suivre les règles pour que l'expérience soit agréable pour tout le monde. Mais au-delà, il faut également suivre "l'esprit des règles" sans chercher une faille dans celles-ci pour justifier une action. L'objectif premier reste le divertissement de tous et non la victoire à tout prix. Nous privilégions le « beau jeu ». Tout ceci vous sera expliqué avant le début du jeu.

RIBAUDS

Pendant cet évènement les ribauds seront en autonomie, sur un camp caché en forêt et pouvant être déplacé. Cela sous-entend des **conditions beaucoup plus rudes que pour les sergents** : la nourriture sera frugale, possiblement froide, le couchage à même le sol, sans protection contre les éléments (éventuellement une toile tendue entre des arbres), seulement un petit feu, voire pas de feu du tout.

Attention : L'absence de tente fermée sur le campement des ribauds implique l'impossibilité de cacher du matériel anachronique (duvet, éclairage, ...).

En postulant comme ribauds, vous acceptez ce manque de confort.

✦ COSTUME CIVIL DU RIBAUD ✦

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 (braiel). Elles peuvent être cousues ou drapées

Attention : *Pour votre confort, nous vous conseillons d'avoir plusieurs braies.*

CHAUSSURES

Matière : cuir

Forme : montantes

COTTE

Matière : laine

Couleur : couleurs produites localement (garance, guède, pastel) ou peu saturée, "délavées", pour les bleus, rouges et jaunes.

Précision : Sans doublure. Avec ou sans amigaut. S'il y en a un, il doit être fermé par un fermail rond simple en cuivre doré, laiton ou bronze, et sourcé.

Les patrons à privilégier sont ceux de Kragelund et Bocksten, celle de Moselund est à éviter.

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

CHAUSSES

Matière : laine

Couleur : couleurs produites localement (garance, guède, pastel) ou peu saturée, "délavées", pour les bleus, rouges et jaunes.

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

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

CEINTURE

Matière : laine/cuir

Précision : Les ceintures de cuir avec une boucle sourcée XII^e-XIII^e s, les plaques-boucles sont à éviter.

COUVRE-CHEF:

Voir équipement militaire

Pas de bonnet tricoté, le pillbox est possible mais doit être très minoritaire sur l'ensemble des brigands (1 seul exemplaire).

AUTRES:

Esclavine possible, manteau déconseillé, pas de surcot.

Prévoir d'avoir une bourse en cuir (pour les jetons de recrue). La bourse et le couteau (avec fourreau non décoré) sont attachés au braiel.

Prévoir un sac en lin pour stocker vos affaires et votre nourriture.

+ 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 1190 et 1230.

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

Attention : *Pour des raisons de sécurité, en combat une protection de tête sera obligatoire.*

CALE GAMBOISÉ

Matière : couche extérieure en lin

Couleur : naturelle

Précision : il peut être camouflé sous un chaperon ou un chapeau de paille.

CHAPERON

Matière : laine

Couleur : couleurs produites localement (garance, guède, pastel) ou peu saturée, "délavées", pour les bleus, rouges et jaunes.

Précision : assez long, doit recouvrir les épaules.

CHAPEAU DE PAILLE

ARME DE JET :

Arc (cf « être archer ou javelinier à RF »)

En bois, conforme aux sources historiques. Corde naturelle. Flèches avec fût en bois et plumes naturelles, encoche taillée dans le fût, blunt DGDA.

Puissance: 35lb max à l'allonge de l'archer

Javelines (cf « être archer ou javelinier à RF »).

Hampes en bois, légères, bluntées.

ARMES : 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.

HACHE

Matière : manche en bois, fer en caoutchouc souple

Taille : taille et forme historiques

Précision : à une ou deux mains.

ARME(S) SECONDAIRE(S) (OPTIONNEL)

Bois : dague/grand couteau à la ceinture, sans décoration sur le fourreau.

PROTECTION DE MAIN (OPTIONNEL)

Moufles en cuir simples ou fourrées.

L'absence de protections oblige le brigand à la plus grande prudence lors des combats.

Il doit être extrêmement vigilant en cas de combats au corps à corps.

Nous rappelons la possibilité de fuir en cas de danger.

PAS DE BOUCLIER, PAS D'ÉPÉE

D'AUTRES ARMES (CROC, FAUCHARD, ...) PEUVENT ÊTRE PROPOSÉES ET SERONT SOUMISES À ACCORD PRÉALABLE DE L'ORGANISATION.

+ ARCHER / JAVELINIER +

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. Il en va de même pour les JAVELINIERS.

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 ou sa javeline avant de tirer (blunt et fût/hampe)

BLUNT "DGDA"

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 ÊTES INTÉRESSÉS PAR L'ARCHERIE A RÉVOLTE FÉODALE, NOUS VOUS INVITONS À NOUS CONTACTER AFIN DE VOUS FAIRE EXPLIQUER LA FABRICATION DES BLUNTS.

✦ CAMPEMENT ✦

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 Brigand et de vous coordonner entre brigands pour ne pas transporter de matériel superflu.

IMPORTANT: Prévoir une tente historique (tarp ou poivrière) qui sera installée sur le campement et où vous dormirez pour les nuits hors-jeu.

TENTE

Matière : lin.

Forme : simple bâche ou tarp.

Attention : L'absence de tente fermée implique l'impossibilité de cacher du matériel anachronique (duvet, éclairage, ...).

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, ...

Éclairage : bougies, lanternes en céramique, briquet à silex...

Outils : pelle, haches...

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