PETIT GUIDE DUCAL

A l'attention de ceux qui veulent participer à la reconstitution de la bataille d'HASTINGS dans les rangs Normands ou qui souhaitent participer rassemblés aux côtés de la Confrérie Normande, lors de prestations communes lorsque le conroi est constitué.



<u>élaboré par La Confrérie Normande sur la base du règlement officiel des «VIKINGS» compagnie anglaise organisatrice de la reconstitution de la bataille, sous l'égide d'English Heritage</u>

Qu'est-ce que la Confrérie Normande ?

C'est le regroupement d'associations conviviales et familiales dont les objectifs convergent avec d'autres associations du même type, qui se reconnaissent alors comme étant partie prenante de ***la Confrérie Normande*** *les périodes évoquées vont du V^{éme} au XIII^{ème} siècles selon les associations, mais le socle commun reste le* ***Xi^{ème} siècle Normandie Ducale.***

A ce jour , en sont membres les compagnies suivantes :

AU FIL DU TEMPS – EUDES - FARA I VIKINGU - FIBULA DRACONIS – FLORIFERUM BUCLER - LES COMPAGNONS D'HASTINGS – LEONES NORMANI – LES LANCES DU MONT SAINT MICHEL – LEITA AT BARDAGI - LES VIKINGS DE CHAUBUISSON – TANTREVAL - VEMUNDR ...
et THORVALD AVENTURE à titre honoraire

Confrérie Normande

<u>pour nous contacter</u> : confrerienormande@laposte.net

Depuis **2000**, nombre d'entre nous ont eu le privilège et le grand plaisir de participer chaque année, à la reconstitution de la fameuse bataille d'HASTINGS qui eut lieu le 14 octobre 1066 à Senlac Hill et vit s'opposer GUILLAUME Duc de Normandie au Comte de Wessex HAROLD GODWINSON le saxon.



Une partie de la Confrérie Normande lors du Big one 2006 à Hastings

Ce guide est donc destiné à faciliter votre préparation en vue de participer aux prochains grands rendez-vous «BIG ONE» à BATTLE (GB) ou nous accompagner lors de diverses prestations Ducales en France ou à l'étranger. Il est conçu spécialement dans ce but et représente un compromis entre la stricte réalité historique et les adaptations nécessaires à votre participation ainsi qu'à votre sécurité et celle des autres reconstitueurs.

Les informations regroupées dans ce guide sont le fruit de notre expérience dans le monde l'Histoire vivante et la synthèse en français des règles déjà diffusées en anglais par l'organisation anglaise pour HASTINGS 2000, mises à jour au fil des années sous le contrôle de nos amis Britanniques.

Tout comme les organisateurs de cet événement référence dans le domaine de l'évocation de la Normandie Ducale, nous attachons une grande importance à la véracité des costumes.

Seuls les reconstitueurs portant des tenues conformes à la réalité historique seront admis à participer aux prestations.

Quant aux méthodes de combat

Chaque participant devra se conformer rigoureusement aux consignes de sécurité qui sont dispensées par les organisateurs et reprises pour les combats collectifs de la Confrérie, sous peine d'exclusion, même pendant les combats !

Tous les renseignements à caractère purement logistique feront l'objet de directives spécifiques à chaque prestations ou participation à HASTINGS
Les dernières pages du présent guide (annexes), sont des patrons repris du website des Vikings pour vous aider à concevoir vos propres vêtements historiques.

I - VRAISEMBLANCE

Vous devez vous souvenir que les couleurs des vêtements indiquent le niveau social de ceux qui les portent. Seuls les riches portent des tissus rouges, bleus ou verts, des bijoux et des broderies. Les pauvres doivent se contenter de tissus ocres, bruns, écrus ou non teints et d'ornements peu coûteux (perles de terre, croix de bois, etc.). Les tissus noirs et blancs (inexistants à l'époque), violets ou pourpres (trop chers) doivent être évités, ainsi que les tartans.

Les objets modernes comme les montres, lunettes, cigarettes et piercing sont prohibés. Les tatouages doivent être cachés. Pour les combats, les femmes doivent être vêtues comme des hommes et dissimuler leurs attributs féminins.

Mis à part les protections de bras, seuls peuvent être portés les armes et les équipements conformes à ceux qui l'ont été par nos glorieux ancêtres (pas de mailles tricotées, ou d'armes style « jeux de rôle »).
Les chaussures doivent être historiquement correctes, attention, c'est bien souvent le détail qui fait la différence et qui finit un costume.

Les Normands sont très chrétiens, cachez donc vos marteaux de Thor et rappelez-vous que le cri de guerre principal est : « **DEX AÏE** !» (Dieu aide) sans oublier ceux de la Confrérie Normande « **SAINT MICHEL** ! - **SAINT VIGOR !** »



II – VETEMENTS

CHAINSE OU CHEMISE

Faites en lin, plus ou moins fin selon la classe sociale, ce sont des vêtements de dessous. Elles peuvent être fendues sur le côté ou devant et derrière pour donner de l'aisance. Serrées aux poignets mais larges au niveau des bras, elles sont longues jusqu'aux genoux . Le col est généralement rond avec ou sans ouverture sur le devant, mais d'autres types de cols sont acceptés. Seuls les personnages aisés ont des galons ou des broderies sur la chainse.

BLIAUD OU BIAUDE

Faits en lin épais ou en laine, ce sont des vêtements de dessus. Ils peuvent être fendus devant et derrière à partie d'une paume sous le sexe. Serrés aux poignets mais larges au niveau des bras, ils sont longs jusque sous les genoux. Le col est rond avec une ouverture sur le devant. Plus les personnages sont aisés plus ils ont de galons ou de broderies, les pauvres peuvent avoir un petit galon au col, les classes moyennes en portent au col et aux poignets, les plus riches en portent aussi au bas du bliaud. Le fermoir du col varie aussi selon la classe sociale.

BRAIES

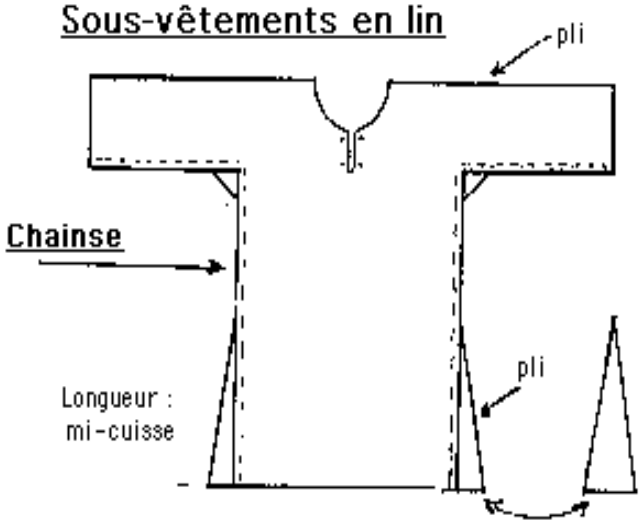
Celles du premier type se portent sous le bliaud, semblables à celles des vikings, elles se portent lâches en haut et serrées en bas. Leur usage semble tomber en désuétude à l'époque de la conquête de l'Angleterre, néanmoins elles sont toujours portées par les riches. Celles du deuxième type sont des sortes de culottes courtes et larges qui descendent jusqu'à mi-genoux ou mi mollets. Il semble que ces braies soient à la mode parmi les gens du peuple, paysans ou marins car elles permettent une grande aisance dans les mouvements. Elles sont généralement portées sous des chausses de lin ou de laine.

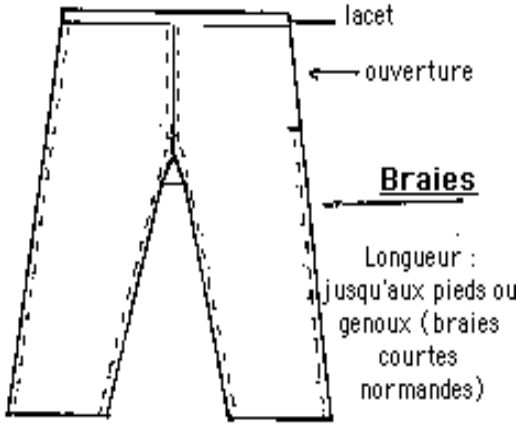
CHAUSSES

Ce sont des bas avec ou sans pieds qui se portent sous ou sur les braies (arrivant sous le genou et maintenus par des bandes enroulées autour du mollet pour les hommes ou un lien en laine situé sous le genou pour les femmes il peuvent aussi être montants aux cuisses et suspendus au brehel par un lien en tissu)

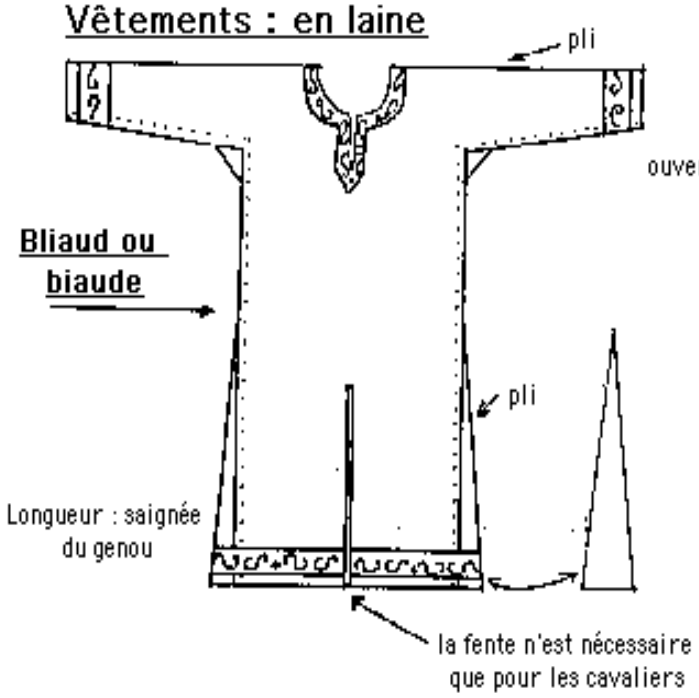
COSTUMES NORMANDIE DUCALE (pour les couleurs, voir la Broderie de Bayeux) XIème siècle

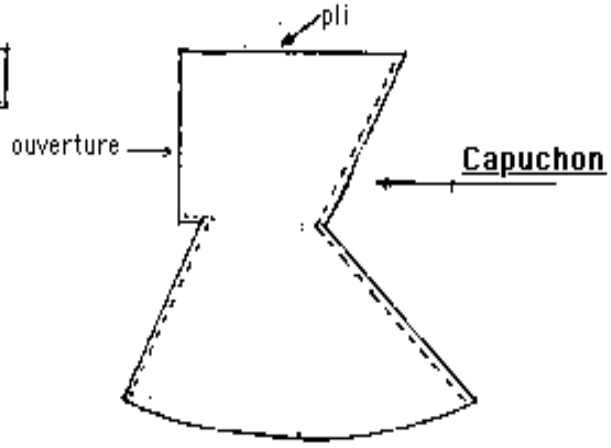
Sous-vêtements en lin

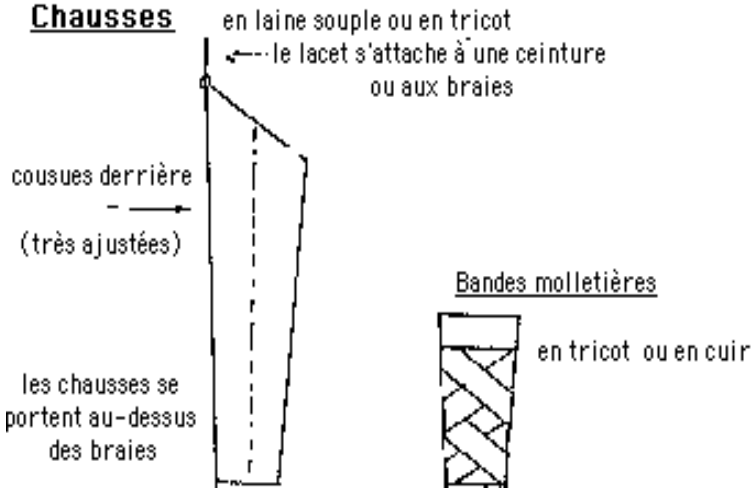


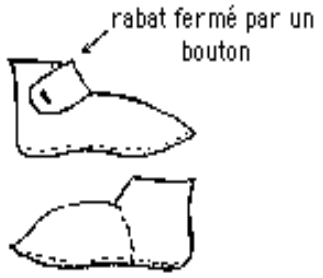


Vêtements : en laine









Chaussures en cuir souple (cousues comme un chausson et retournées; une seule couture latérale sur le desus)

III - OPTIONS POUR L'HABILLEMENT DES SOLDATS NORMANDS

L'armée du DUC GUILLAUME est composée uniquement de soldats (miles).
Mais vous pouvez évoquer des gens du peuple, marins, écuyers ou ecclésiastiques.

Pour les soldats normands, quatre types sont retenus :

- ***ARCHERS – les ARBALETRIERS sont désignés par l'organisation Britannique***

Ils font partie de l'arrière ban, recrutés parmi les paysans ou les forestiers, ils suivent leur seigneur dans l'espoir d'un peu de butin. Mais la plupart des arbalétriers sont des mercenaires spécialisés enrôlés pour l'occasion. Ils manient l'arc ou l'arbalète avec beaucoup d'adresse. Mis à part leur arc ou arbalète il ne possèdent qu'un couteau ou une hache à une main pour leur défense. Ils sont équipés d'un casque à nasal (en métal ou en cuir bouilli).

- ***FANTASSINS - MILITES***

Ils font partie eux aussi de l'arrière ban, recrutés parmi les franc-tenanciers, les artisans ou les habitants des bourgs, ils viennent de milieux un peu plus aisés que les archers. Ce sont des hommes jeunes et vigoureux qui viennent dans l'espoir d'un butin ou d'une promotion sociale. Ils possèdent une lance et un bouclier. Ils sont généralement équipés d'un casque à nasal et d'un gambison*.

- ***SERGENTS D'ARMES***

C'est le cœur de l'ost Ducal. Soldats professionnels bien armés et équipés, ce sont les hommes qui assurent la garnison des places fortes. La plupart sont des vétérans. Ils viennent de Normandie mais aussi de Bretagne, du Maine ou de Flandres. Ils sont attachés à leur seigneurs. Ils sont équipés d'un casque à nasal, d'un haubert court*, d'une lance, d'un bouclier et d'une épée.

- ***CHEVALIERS***

Le fer de lance de l'armée Ducale. Très bien armés et entraînés, ils combattent de préférence à cheval. Leurs charges sont censées pouvoir « briser les murailles de Byzance elles-mêmes ». Ils sont considérés par leurs contemporains comme l'élite de la chrétienté. Ils sont équipés d'un casque à nasal et d'un haubert long, d'une lance, d'une épée et d'un bouclier. Ils sont chevaliers, donc ils portent obligatoirement des éperons. Seuls les chefs portent une flamme à leur lance, il sont alors désignés comme chevaliers « bannerets ». Seuls les personnages très importants, Ducs ou Barons, possèdent des manches et des jambières de maille.

- Accessoires

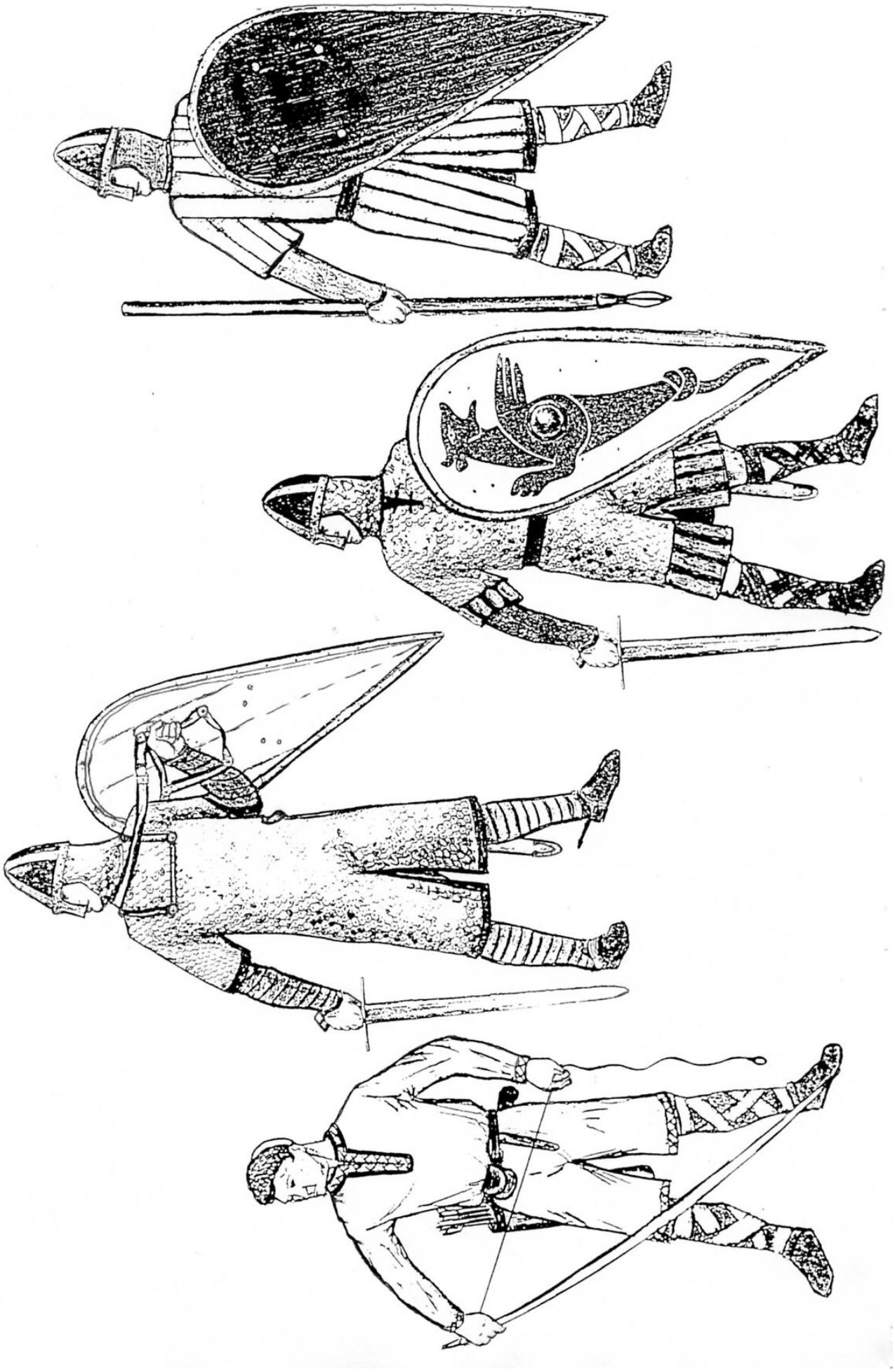
Une ceinture dotée d'une fermeture basique en forme de fer à cheval et sans bouterolle suffira pour débuter. Une sacoche en cuir peut agrémenter la dite ceinture, évitez la forme semi-lunaire pendante trop marquée viking.

Un sac en lin est d'expérience bien utile pour transporter du petit matériel. De forme simple (rectangulaire) avec une anse cousue, il est très facile à fabriquer.

Les couvre chefs, sont généralement en feutre ou en laine de forme ronde ou conique, le bonnet dit «à la phrygienne» sujet à caution peut-être tout de même porté.

Vous pouvez aussi vous couvrir d'un manteau en laine semi-circulaire ou d'un chaperon.

Pour agrémenter une tenue quelque peu rustique on peut porter un collier, il s'agira généralement d'une simple croix en os ou en bois pour les plus pauvres et en métal plus ou moins rare en fonction de la richesse de votre personnage. Quelques perles en bois, en terre ou en verre peuvent apporter un peu de couleur.



IV - VETEMENTS et EQUIPEMENTS DE PROTECTION

GAMBISON

Vêtement de dessus, protection moyenne assurée par l'assemblage de plusieurs couches de tissus épais de feutre ou de cuir. Pour Hastings, aucune ouverture ne doit être apparente, s'il est porté sans maille. Les coutures sont généralement verticales - les coutures losangées ne sont pas acceptées par l'organisation.

BROIGNE

Vêtement de dessus, généralement de cuir, renforcé d'anneaux cousus ou de plaques de cuir bouilli, ou bien encore de métal rivetées. Ce type de vêtement n'est pas accepté par l'organisation Britannique.

HAUBERT COURT

De maille, manches courtes, long jusqu'à mi-cuisse et peut être fendu devant

HAUBERT LONG

De maille, manches aux coudes, long jusqu'aux genoux et fendu devant et derrière pour monter à cheval. Selon les différentes interprétations, un renfort de maille carré peut couvrir la fente du col ou renforcer la poitrine, ou bien encore se déployer pour masquer le bas du visage te la gorge.

CASQUE

Le plus souvent en métal ou en cuir bouilli, conçu en quatre parties raboutées par des bandes de renfort ou en une seule pièce, ils sont toujours à nasal droit et sans fantaisies.

BOUCLIER

En forme d'amande, ils sont en bois parfois cerclés de cuir bouilli. Ils peuvent être recouverts de cuir ou de tissu. Ceux des fantassins sont généralement plats,mais ils peuvent être légèrement bombés. Ils n'ont pas forcément un UMBO. La plupart du temps, ils sont décorés, en effet la tapisserie de Bayeux nous montre toutes sorte de motifs (croix, roues solaires, dragons, griffons…)

Attention, pas d'uniformité dans les décors (l'héraldique n'apparaissant que plus tard), seules des couleurs communes peuvent marquer l'appartenance à une troupe. Ainsi la dominante de couleur de la Confrérie Normande est fond rouge sang de boeuf et un motif de couleur blanche orné d'un liseré jaune d'or.

Précision : En ce qui concerne la Confrérie Normande, tout combattant non expérimenté porte un bouclier de couleur rouge sang de bœuf uni, jusqu'à ce qu'il soit officiellement autorisé à l'orner d'un motif de son choix historiquement viable par l'ensemble des Barons de la Confrérie ! Ce sera pour lui le signe de son aguerrissement et de son aptitude désormais affirmée à combattre dans les mêlées.

V - ARMES ET SECURITE



Aucune arme tranchante ou pointue ne doit être portée lors de ces événements. Les « pointes » des lances, des épées ou haches doivent avoir la forme d'une demi pièce de 20 cents d'euro. Sans oublier toute lame ébréchée c'est à dire portant des aspérités sur le tranchant, consécutifs aux coups portés. Celles-ci devront être limées afin de redevenir non dangereuses.

Tous les participants qui veulent se battre, devront porter un gant de protection (gant renforcé de cuir pas de maille), un casque et une protection au bras droit. Cette protection, clairement anachronique, peut-être apparente si elle est en en cuir, sinon en métal ou autre matière devra être cachée sous les vêtements (ex : protège tibia en plastique, etc.) Le port d'une coquille pour les combattants et de protections mammaires pour les combattantes est fortement recommandé.

ARMES

LANCE

C'est l'arme la plus répandue, longue d'environ deux mètres et munie d'une pointe en forme de feuille de laurier. Celle-ci sera bluntée ou fortement arrondie !

EPEE

Un peu plus longue que l'épée viking, elle est aussi moins décorée. La gouttière est large, la garde est en fer, le pommeau en forme de crête de coq ou de noix du Brésil.



épée conforme aux normes d'HASTINGS

COUTELAS

C'est l'arme de prédilection pour l'arrière ban. Outil essentiellement agricole, il trouve son utilisation au corps à corps et pour achever les blessés. Ceux portés sur le champ de bataille devront être ni pointus ni tranchants

HACHE

A une main, elle permet au fantassin de se défendre en cas de perte ou bris de sa lance.

MASSE

C'est avant tout un symbole de commandement réservée aux personnages de haut rang (Guillaume, Odon…).
Dans le cadre de la reconstitution ducale, une massette est généralement utilisée par les responsables de conroi pour matérialiser leur responsabilité.

SECURITE SUR LE CHAMP DE BATAILLE POUR LES MILITES

PAS D'OBJET POINTU OU TRANCHANT SUR LE CHAMP DE BATAILLE !

(corne à boire, couteau, dagues…) !

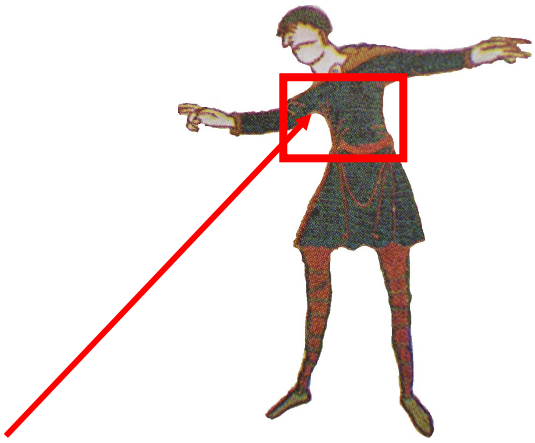
«Sans oublier lors de vos sorties en ville et au pub, en effet la législation Britannique est très stricte à ce sujet : **pas d'arme blanche sur soi !**»

Il faut savoir retenir et maîtriser ses coups.



Pas de coup sur la tête, les jambes(*) et les bras.

(*) Seul le haut extérieur des cuisses est toléré uniquement sur ceux qui sont protégés par des mailles ou un vêtement rembourré suffisamment long.



Seules les touches dans cette zone sont validées de face comme de dos.

Lorsque vous êtes touché, retirez vous vers l'arrière et comptez alors environ 10 secondes immobile les bras ballants, un genou au sol. Puis réintégrez les rangs et continuez le combat.

Si vous êtes de nouveau touché, vous êtes alors considéré comme « mort »: couchez vous !

Pour les milites équipés de lances

Mêmes coups et même consignes que pour les autres.

Particularité : le contact pourra s'effectuer lors d'un mouvement d'avant en arrière, c'est à dire le fer va au delà du corps et c'est en revenant et en glissant que la touche s'effectue. Pas de coup direct sur la personne. Les seuls coups validés se font sur la partie basse du bouclier (en dessous du Humbo) – **Pas de lance à hauteur de visage !**

VI - PRÉCISIONS

Pour les cavaliers

une solide expérience équestre (au moins galop 2, l'idéal étant le galop 4) mais aussi de reconstitution est nécessaire. Là aussi vous serez testés par les responsables.

Pour HASTINGS, l'un des cavaliers de la confrérie dont l'expérience est avérée sera votre responsable et assurera l'interface avec l'organisation. Lors de votre pré-inscription, il faudra mentionner sur le bulletin votre intention de participer en tant que cavalier. C'est lui seul qui validera votre compétence avant votre départ.



Pour les archers

Les arcs Xème XIème devront être limités en puissance (pas plus de 40 livres) et vous apporterez au minimum 4 flèches ou carreaux équipés de blunt et avec de grands empennages (FLU FLU). Attention, vous risquez de ne pas récupérer la totalité de ces flèches à l'issue de la bataille (perte, mélange, casse …)



Seuls les tirs courbes et lointains vous seront dévolus. Pas de tirs tendus !

Généralités

En ce qui concerne les combats collectifs auxquels la Confrérie est conviée et le champ de bataille d'Hastings, ils ne seront accessibles qu'aux guerriers de plus de **16 ans**. De plus Votre association devra être correctement assurée pour ce genre d'activité, en vérifiant même que cette pratique est couverte à l'étranger. Sinon, à votre arrivée, vous devrez vous acquitter d'une certaine somme aux organisateurs pour être couverts par leur propre assurance avant d'être autorisés à participer (environ 5livres par personne (*à confirmer*)).

Les seuls non-combattants tolérés sur les sites de combat lors de quelques pauses entre les différentes phases d'affrontement sont **les porteurs d'eau**.
En effet, à titre d'exemple, lorsque vous aurez grimpé tout équipé la colline de Senlac à plusieurs reprises (et ce quelque soient les conditions météo et l'intensité des combats) vous aurez besoin de vous hydrater.
En tout état de cause, ceux-ci devront être en tenue historique et porter au minimum un casque pour leur protection, avec des récipients tout aussi authentiques (pas de gobelet ou de bouteille en plastique !)

BRAIES

Figure 4a

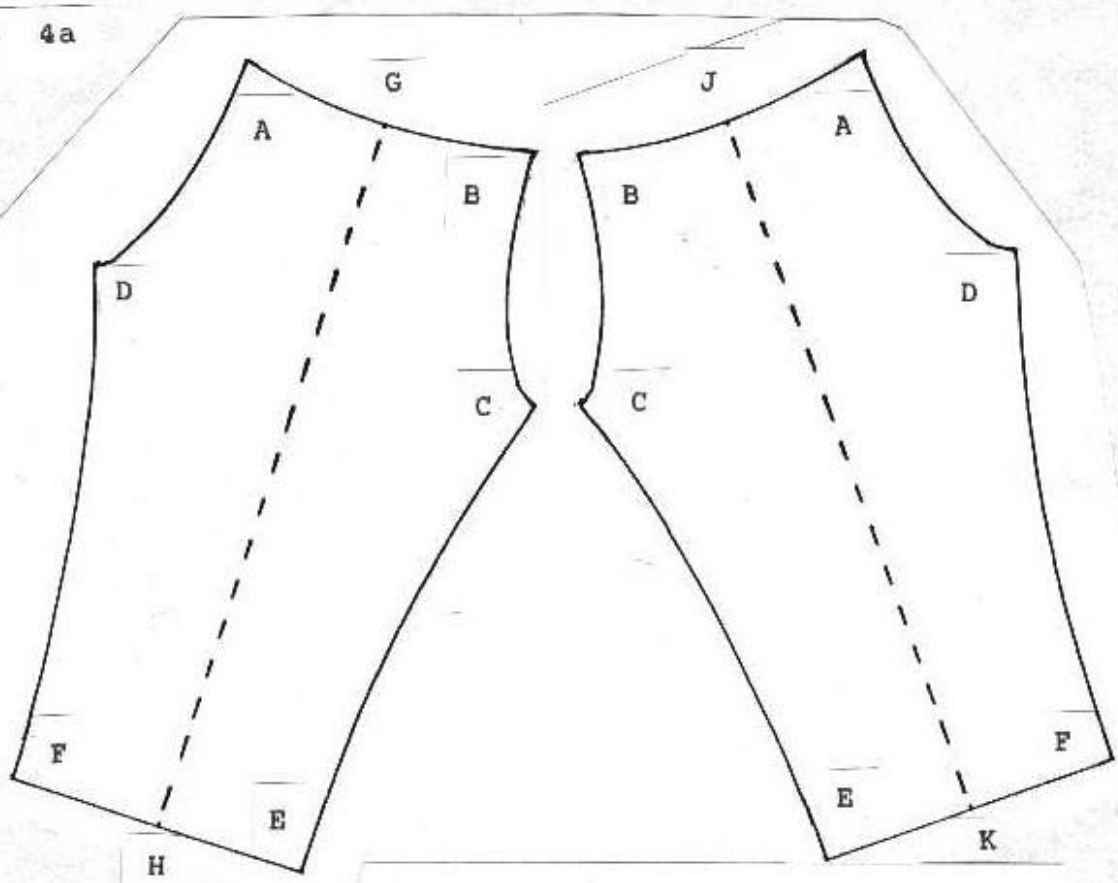
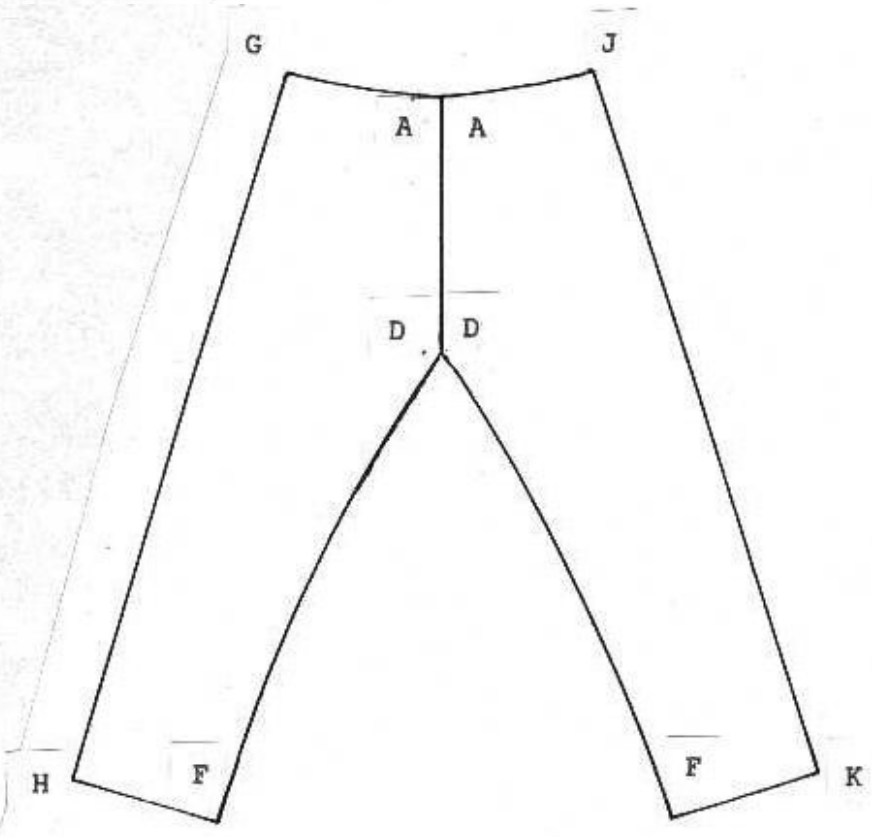
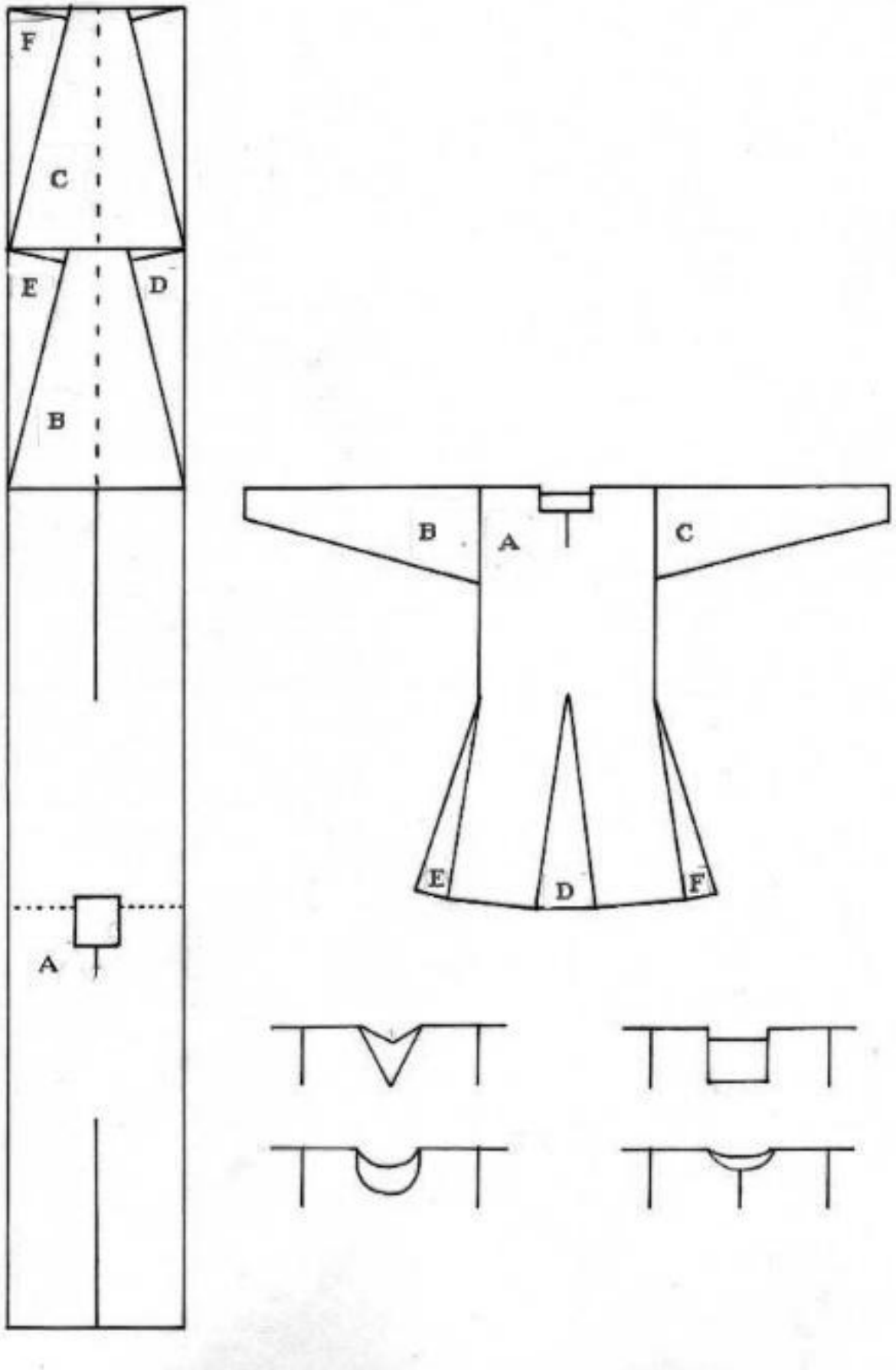


Figure 4b



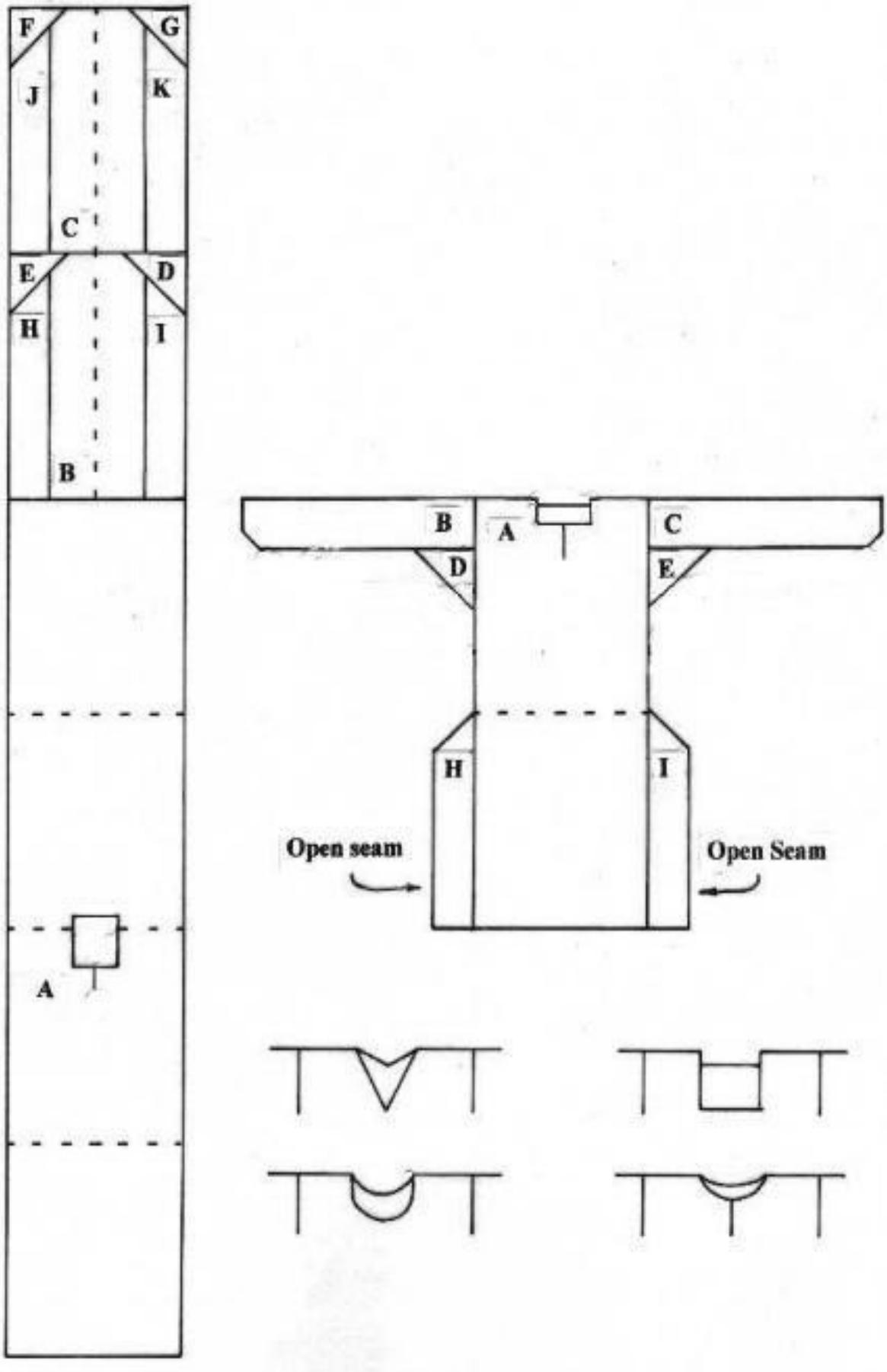
ANNEXE II

BLIAUD 1



ANNEXE III

BLIAUD 2



ANNEXE IV

CHAPERON

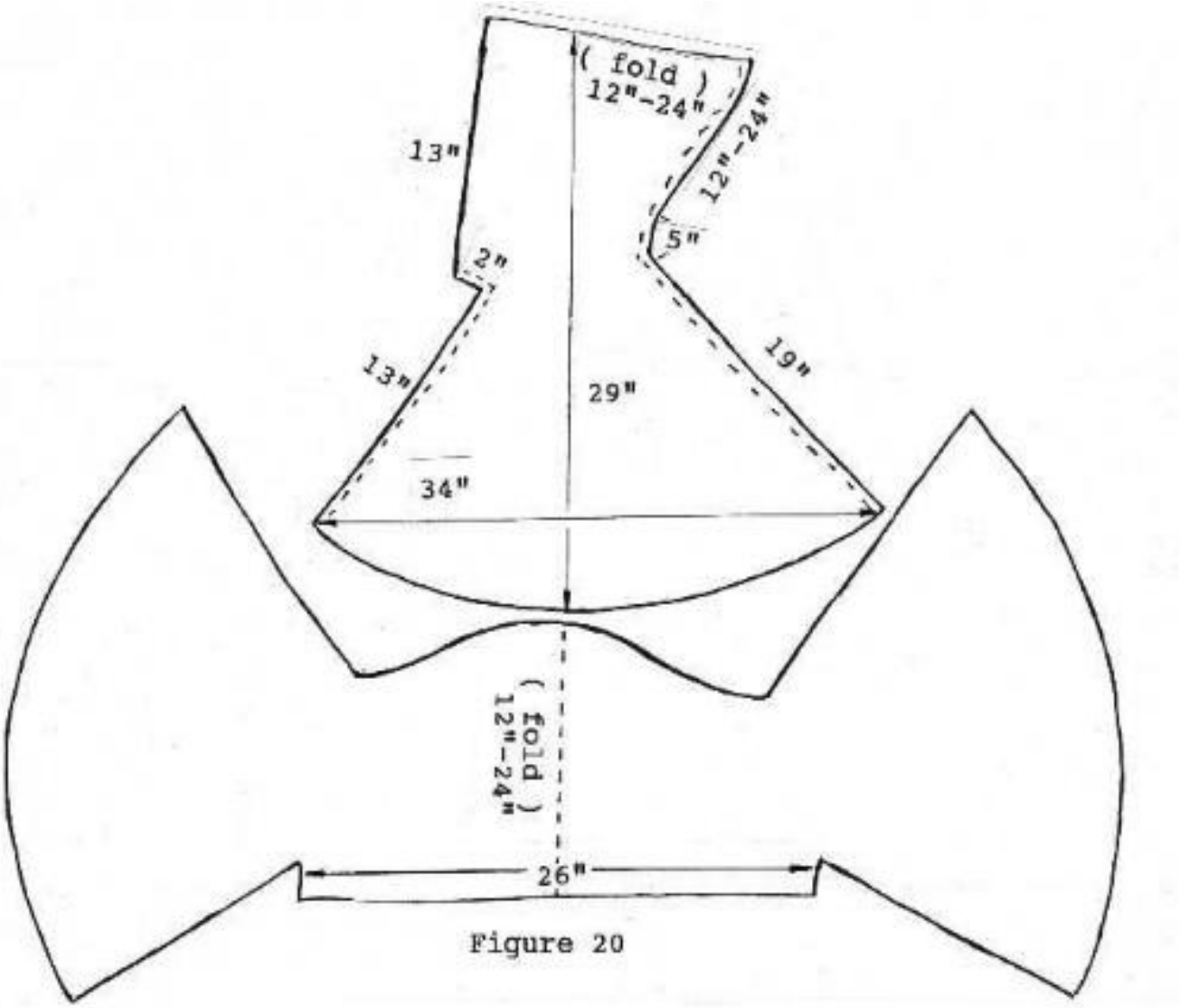


Figure 20