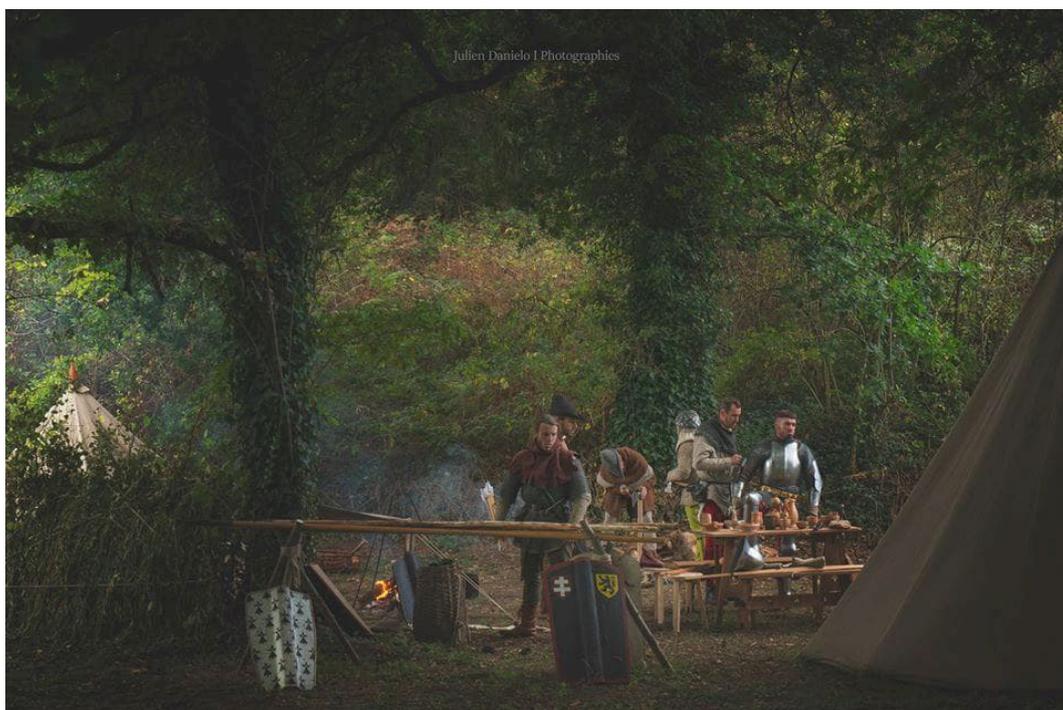


Présentation du projet

Manifestation médiévale « TIFFAUGES 1369 – L'appel aux armes »

Samedi 26 et dimanche 27 septembre 2020



Ce document a été réalisé par Kentigwern JAOUEN, en coordination avec les 5 Conseillers Roi Uther Mich GUILLOU, Adrien HEREN, Noël LECLERCQ, Fred LOUESSARD et Benoit JAULIN.

Quelques mots en bref

La dernière édition de Tiffauges 1368, malgré des déconvenues de taille (vent, pluie...) a prouvé notre capacité à travailler ensemble. Nous avons donc décidé, avec l'ensemble des capitaines concernés et l'organisation, de repartir sur un nouvel épisode, au vu de l'énergie et du nombre de personnes engagées et volontaires dans ce projet. Une phrase entendue sur le camp français le samedi soir résume bien le potentiel de Tiffauges : "Autant de fous et de qualité historique au kilomètre carré c'est complètement dingue!"

Nous en sommes bien conscients, tout comme les organisateurs qui ont relancé de plus belle notre partenariat. Pour cette année, nous avons planché sur un scénario qui continue l'histoire débutée il y a deux ans, mais de manière plus accessible, centrée sur l'armée et le combat, ADN du projet depuis 2018.

Si vis pacem, para bellum

A la suite des accrochages l'an passé et du contexte militaire de cette fin de décennie, les pouvoirs de Bretagne, de Thouars et de France tournent leurs regards sur la région.

Chacun souhaite imposer sa domination sur la zone alors que les Anglais risquent de profiter des troubles...

Est décidé de convoquer l'ost pour calmer la région et dissuader le Prince Noir de pousser plus au nord. Venues des Marches, des troupes bretonnes et françaises se rassemblent dans la citadelle de la dame de Thouars. Elle accueille cette force avec plaisir, ne se pose-t-elle pas comme l'égale des ducs dans ce jeu de force ? Dans cet ost aux multiples enjeux, chacun fait preuve de force et de bravoure, bien décidé à s'imposer dans la région, sous l'arbitrage des ducs.



Table des matières

I – L'appel aux armes ! La reconstitution d'un ost de la fin du XIVe.....	4
Principe du camp - Une armée en marche et en formation.....	4
Une armée en formation	5
Un jeu de pouvoir: la noblesse	5
La mise en place sur le site - Trois espaces, un ensemble.....	6
Un camp global	6
L'espace noble	6
Les communs	6
Le programme détaillé.....	7
II – Au cœur de l'armée – Un camp immersif	10
"Into the War"	10
Taverne, argent et bon vin.....	10
Jeux, cérémonie, un monde "ouvert"	11
III – Avertissements et recommandations.....	12
La reconstitution	12
Les combats	12
Détails techniques.....	13

I – L'appel aux armes ! La reconstitution d'un ost de la fin du XIVe

Principe du camp - Une armée en marche et en formation

L'objectif de **Tiffauges 1369 – L'appel aux armes**, est de mettre en place la création d'un ost, composé autour d'un camp commun massif, sans distinction d'origine. Évènement militaire réunissant troupes de soudards et chevaliers et leurs trains respectifs (communs et hostel princier), nous allons nous immerger dans la constitution d'une armée de la fin du XIVe siècle. A cette période, les armées se font et se défont au gré des campagnes. On réunit une armée dans un objectif (chevauchée, contre-chevauchée, campagne, reconquête...) : la constitution de l'ost est la première action stratégique.

Nous sommes à la limite de l'armée féodale et professionnelle, le modèle est encore traditionnel mais les combattants sont déjà bien professionnalisés. Dans notre contexte, l'armée correspond aux forces hétéroclites de la Guerre de Cent Ans, où les riverains de la zone de combat interviennent pour apaiser leurs régions. L'armée recouvre des Bretons vétérans de la Guerre de Succession (1341-1364), des Anglais "alliés" de la Vicomtesse, des troupes duciales d'Anjou, de Bourbon et d'Orléans, ainsi qu'un ensemble de soldats de métier venus pour la solde. Chacun d'entre nous a bâti un projet de reconstitution en lien avec ce domaine (artilleurs, chevaliers, soldats, hostels...) à vous de l'intégrer dans cette trame mais en gardant son identité et de ce fait la crédibilité et la qualité historique.



Une armée en formation

La constitution d'une armée répond à plusieurs besoins évidents et entraîne des interactions. Pour mettre en place notre week-end et en faire quelque chose de réaliste et logique, il faut partir du même postulat que celui posé au XIVe. Premier point : former une armée c'est rassembler les forces, c'est la raison de ce camp. Les armées se rassemblent dans les places fortes, la formation de l'armée est le moment où elle est le plus vulnérable. De ce fait, Tiffauges, qui peut accueillir un nombre important de personnes derrière ses murs, est idéal. C'est tout naturellement que nous nous plaçons sous la protection des murs de la Vicomtesse. Cela permet de réunir en sûreté tous les corps de l'armée (artillerie, artisans, soldats, archers...).

La noblesse dirigeante est aussi accueillie comme il se doit. La réunion de l'armée comprend l'enrôlement des troupes, nouvelles recrues et corps francs intégrés à l'ost : c'est la phase préliminaire du rassemblement. Une fois les troupes réunies, il faut pourvoir à l'armement. Là encore, il faut être proche d'un site militaire pour bénéficier des corps de métiers nécessaires à l'équipement des soldats. Le matériel et les troupes sont inspectés lors de la *monstre d'armes* : la revue des troupes par les commandants mais également le moment officiel de la création de l'armée.

Une fois le matériel fourni et vérifié, il est vital d'éprouver les combattants par des exercices. Le nombre d'armées défaites du fait du manque de coordination et d'entraînement lors de la Guerre de Cent Ans est une preuve indiscutable de ce besoin. La majeure partie du temps est donc consacrée à l'entraînement des troupes, soit en groupe soit individuellement. Chacun doit être prêt. Dès lors l'armée sera opérante : c'est sur ce modèle que va se bâtir le week-end et notre futur ost!

Un jeu de pouvoir: la noblesse

Chacun a un enjeu propre, dans l'armée et la noblesse. Si les troupes et leurs trains (étuves, tavernes, artisans) jouent leurs rôles dans cet ost, la noblesse va aussi devoir faire face à ses devoirs et ses vœux. Affirmer sa domination sur la région pour la dame de Thouars et renforcer son influence pour les Bretons et les Français. Chacun prend son rôle à son échelle...

Si l'ambiance est à la guerre, on n'oublie pas de prendre du plaisir, c'est le moment idéal pour la dame du château de se montrer en seigneurie puissante. Le dimanche midi, les ducs sont invités à sa table : le repas est l'occasion de présenter un repas officiel aux visiteurs. Les chevaliers prennent part à l'entraînement, à la monstre d'arme et à la mêlée. Sur les deux jours, la noblesse s'installe dans le quotidien de son armée, les deux ensembles évoluant en parallèle.



La mise en place sur le site - Trois espaces, un ensemble

Un camp global

Le corps principal de cette édition est le camp de l'armée, le château de Tiffauges formé en *opidum* est idéal pour accueillir un camp massif à l'image d'un camp d'armée. Ce camp sera aussi ordonné qu'un camp du XI^e : c'est à dire pas du tout.

On représente souvent les armées médiévales dans des camps imposants, voir proche de camps antiques très ordonnés. La réalité est autre, il n'y a que vers la deuxième moitié du X^e que l'on revoit une organisation se mettre en place dans les camps. Normalement une armée est peu en tente, elle vit sur le pays. Les tentes sont utilisées lors des rassemblements en amont de la campagne et en siège, comme c'est le cas ici pour l'appel aux armes. Evidemment tout le monde n'est pas à la même enseigne, les soldats dorment soit des abris de fortune ou des tentes communes pour les armées les mieux organisées. Ici vu que nous sommes un ost préparé pour une campagne, nous pouvons disposer de camps plus établis mais, dans l'idéal, le dénuement et la simplicité sont le plus réaliste.

L'organisation, toute relative, est en fait le fruit des différents corps présents, la troupe s'implante là où elle peut, alors que les maisons et hostels nobles sont plus ordonnées et mieux lotis. Cette bivalence va permettre de mettre en place les différents espaces historiques dans le camp : Le camp des soldats en opposition aux camps nobles mieux installés, mais dans les mêmes espaces.

L'espace noble

Il est le second ensemble, comprenant la Tour Vidame et ses espaces et les camps des ducs et riches chevaliers. La Tour Vidame permet d'établir un espace castral de qualité et les espaces sur les camps de créer des îlots nobles. Les deux espaces sont interconnectés, ils permettent de présenter différents aspect de la vie noble au visiteur, dans l'espace castral, la vie de château, et dans les camps, la vie « nomade » des chevaliers.

Les communs

En plus des camps de troupes et espaces nobles, se trouvent des zones communes, où les deux corps interviennent et où prennent place les activités de l'armée. Il y a évidemment le champ de mars, où s'entraînent chevaliers et soldats et où a lieu la monstre et la bataille. Il y a aussi évidemment "l'arsenal" regroupant armuriers et autres artisans utiles à l'armée. En parallèle se développe une économie du plaisir, qui est bien courante dans une armée : taverne, étuve, blanchisserie, voire commerce condamnable sont prévus.



Le programme détaillé

Une fois ce cadre mis en place, il ne s'agira que de l'exploiter, d'y vivre de manière logique, en lien avec la thématique. Chaque animation est liée aux thèmes et surtout ne demande de faire que ce que nous savons faire le mieux !

Les animations sont évidemment programmées mais nous misons beaucoup sur votre propre volonté, que vos siestes, jeux, beuveries s'installent dans ce programme.

Pour nous garantir une meilleure organisation et offrir le même spectacle au public du samedi et du dimanche, les animations sont quasi-identiques sur les deux jours. Les horaires sont de 10h du matin à 18h pour l'ouverture au public. Soyez toujours attentifs à l'artillerie, elle sera notre cadence infernale (les tirs préviendront des heures principales d'animation et d'ouverture).

MATINEE

- **10h** : tir d'artillerie. Le camp est ouvert, les troupes débutent la journée.
 - *Samedi matin* 10h **dans les camps** : Enrôlement des nouvelles recrues. Sur les camps, chaque chevalier regroupe ses troupes, ils enregistrent les nouvelles recrues sur les livres de comptes (si disponibles) et payent leurs troupes pour la journée. (si paiement possible *cf p.7* la paye a lieu chaque matin).
 - *Dimanche matin* 10h **ruine de la chapelle** : Messe pour les volontaires suivi du serment des épées pour les nobles et combattants. Il s'agit d'une cérémonie de bénédictions des épées pour se garantir des aléas de la guerre et des défaites.

Entre 10h et 11h les troupes prépare leur matériel pour les entraînements, le nettoie.

- **11h : champ de bataille.** Entraînement des piquiers. Pas moins de trois langues seront présentes sur le champ de bataille, il est vital de s'entraîner. Les troupes de piquiers et pavesiers s'exercent. Mouvement de troupes, affrontements légers sont prévus.
- **11h30 : champ de bataille.** (à valider par les responsables) entraînement des corps franc et hommes de trait. Les archers, arbalétriers, traits à poudres et frondeurs, vont s'exercer à leur tour. Les traits à poudre lancent l'entraînement. Par la suite chaque arme s'exerce sous les instructions des chefs.

En parallèle des hommes de trait, une lice temporaire est plantée pour l'entraînement des combattants individuels (chevaliers, hommes de lames...) sous la houlette des *Emptivus Miles* : affrontement courtois, combats individuels, échanges techniques.

Cette heure d'entraînement quotidienne repose sur le volontariat, il est bien impensable de faire partie d'une armée sans s'entraîner. Toutes les armes ont leur entraînement, il ne peut y avoir d'excuse. Chacun est libre, mais nous tenons à souligner que la sûreté et la qualité de la bataille dépendent beaucoup de nos échanges matinaux.

- **12h-14h30** : Heure de restauration, pause repas.

- *Le dimanche midi : banquet des Grands dans les tentes de l'hostel de Thouars (participants déjà prévus)*

Ce moment est à la fois un moment de pause mais aussi d'échange avec le public et d'immersion. Les repas sont historiques et le repas des grands du dimanche fait réponse au repas des troupes, on offre au public les deux "versions" d'un repas de guerre.



- **14h30 : champ de bataille.** Tir d'artillerie : les artilleurs ouvrent l'après-midi. Attention, pour ceux qui s'équipent de manière lourde, il ne reste qu'une demi-heure pour s'équiper quand le canon tonne.
- **15h00 : champ de bataille.** Monstre d'arme : moment fort de la journée, il s'agit de la revue des troupes. Chaque compagnie se range derrière son chevalier ou son sergent. Les grands passent en revue la troupe. Chaque chevalier introduit sa troupe et vérifie armes et armures. Chaque chef est responsable de l'équipement utilisé et des hommes qui l'accompagnent. En fonction de la tenue de la troupe, de son équipement, peut être attribuée une prime, ou un blâme... La monstre se fait en tenue de guerre.
- **15h30 : Champ de bataille.** La bataille : une fois la monstre d'arme faite, on décide de poursuivre sur une mêlée en équipe. Les jeux de guerre sous de multiples formes étaient très prisés à la fois pour s'entraîner et pour se faire valoir. Il va de soi que chaque chevalier et soldat veut briller car en dépend sa place dans la campagne à venir!
La scène actuelle va être fortifiée en bastion, elle sera garnie d'archers et canonniers, prudence donc. Mais l'objectif sera d'écraser les troupes adverses. Nous allons nous répartir en quatre "armées" distinctes (environ 35 personnes par corps), chacune des armées prend place à un coin du terrain. Elles seront dirigées par: Penhoat (Noël), Tyvarlen (Mich), Bourbon (Adrien) et la dernière sera confiée à un étranger. Le jeu est très tactique, si vous chargez vous avez toutes les chances de vous faire massacrer par une autre troupe, profitez bien de toutes vos aptitudes. Trois batailles seront lancées au minimum, plus si nécessaire. Après la mêlée, les troupes peuvent regagner leurs quartiers.
- **17h : Champ de bataille.** Grande manœuvre d'artillerie, dernière grande animation de la journée.

Sur le temps non occupé, il s'agit de faire vivre le camp, la taverne, les étuves, le château est à nous!



II – Au cœur de l’armée – Un camp immersif

“Into the War”

Nous avons vu la partie “officielle” du projet, voici désormais la partie immergée de l’iceberg qu’est Tiffauges. Ce n’est pas un camp comme un autre, nous sommes sur un projet immersif. C’est à la fois une fête mais aussi un “off”. Sur la durée du week-end nous sommes au XIVe siècle et nous sommes notre office, soldat, lavandière, Vicomtesse, ducs... Cela ne doit pas s’arrêter.

Nous vous proposons de plonger dans le camp, dans la guerre! Pour les combattants prêts, c’est au moins deux heures de combats par jours avec en plus de la lutte après la mêlée. Ce niveau d’intensité est aussi pour les autres corps : dames de compagnie, filles de troupes, les animations ne manqueront pas et la tâche est rude.

Plusieurs projet immersifs sont prévus mais préparez les vôtres : jeux de dés, pugilats, chansons, musique, disputes, patrouilles... Plus nous serons logiques et historiques dans nos loisirs, plus cela sera agréable et mémorable.



Taverne, argent et bon vin

Afin d’améliorer l’immersion et de créer des interactions historiques, nous projetons (responsable : Fred Louessard) de préparer une taverne pour les troupes, avec de l’argent !

Cette monnaie sera frappée par les Tard-Venus, l'objectif est de créer une économie sur le camp. Chaque soldat aura une somme par jour (donnée lors de l'appel le matin par le chef de troupes) et potentiellement des gains lors des activités de la journée. Cet argent permettra de se payer un coup à la taverne ou un bain aux étuves, voire de le jouer aux dés chez le tavernier. Chaque sou doit être dépensé dans la journée. Le samedi à minuit tout l'argent doit être dans la caisse de la taverne, pour être redistribué le matin. Les pièces serviront d'année en année.

La taverne est prévue sur un modèle historique de taverne itinérante, avec crieur, contrôle, taxe, c'est une véritable animation mais aussi notre lieu de vie et de détente. Chacun pourra y jouer, y boire, voire plus si affinité. Il n'était pas rare que, pour améliorer l'ordinaire lors des grandes campagnes, des tavernes suivent les armées. Soumises elle aussi aux taxes, elles pouvaient bénéficier d'exemption mais aussi être contrôlées. La consommation de vin et d'alcool étant à la fois utile et néfaste aux armées, les commandements y étaient fort vigilants. Les principaux faits divers décrits dans les actes sont liés à une surconsommation d'alcool. La garde était donc très vigilante sur les abus et les mauvaises coutumes, encore plus lorsqu'il s'agit d'une population par nature violente.

En lien avec la taverne s'implanteront des étuves de troupes, il sera possible d'y laver ses vêtements ou son corps mais contre monnaie évidemment.

Jeux, cérémonie, un monde "ouvert"

Dans l'optique de faire un événement vivant, tout ne peut être dit ici ni prévu. Des imprévus sont possibles, au gré des jeux, des bagarres, saisissez les occasions!

Plusieurs animations ou cérémonies sont prévus et il n'appartient qu'à vous d'en être. Les entraînements évidemment mais aussi la messe, la cérémonie des épées sont des moments participatifs. Si un des événements vous tente ou même si vous voulez en faire partie prenante prévenez votre chef qui vous dira qui contacter. Le besoin de bras en tenues est partout, pour le banquet, pour les gardes... N'hésitez pas : plus vous participerez, plus vous prendrez de plaisir.



III – Avertissements et recommandations

La reconstitution

Afin de garantir un évènement de qualité et une immersion permanente, plusieurs règles s'imposent d'elles-mêmes. Vous les trouverez dans la chartre Roi Uther mais en voici quelques rappels :

- Nous sommes sur un évènement de reconstitution historique, tout le matériel, tous les vêtements et comportements doivent être dans cette démarche de reconstitution. Tout comportement et mobilier moderne est à bannir hors du camp. Merci de vous référer aux différents cahiers des charges en vigueur.
- Nous sommes tous volontaires et motivés, nul n'est forcé de venir et nous sommes heureux d'être là ! Ainsi nous prenons soin chacun d'améliorer l'immersion des autres par notre comportement. Il est évident que nous sommes tous responsables de notre bien-être et de notre confort, chacun veille à ses besoins et est autonome.
- Si vous êtes en famille ou avez le sommeil léger, prenez vos précautions et soyez lucides. Nous sommes sur un camp militaire, la nuit n'arrête pas les jeux ni l'immersion. Toute fois un **cessez-le-feu** est instauré de minuit à 7h du matin : durant cette période, il n'est pas permis de s'introduire dans les lieux de couchage ou de préparer de mauvais coups contre ses adversaires du moment. Cependant, la fête continue ainsi que l'immersion dans un château en armes. Que chacun prenne ses responsabilités et prenne le plus de plaisir possible dans le respect de tous.
- Le projet ne dort pas : du samedi 9h au dimanche 18h nous sommes soumis aux cahiers des charges, visiteurs présents ou non. Il n'est pas question de sortir une lampe électrique la nuit ou de boire à la bouteille des bières du pays. Chacun encore une fois est respectueux de l'immersion globale.
- Pour les activités modernes « inévitables » (tabac, téléphone...), un espace est disponible derrière le champ de bataille (cf. cartes), merci de respecter cette zone pour toutes les activités modernes.

Les combats

Cette partie est spécifiquement pour les combattants. Les responsables de la sécurité dans les combats sont Mich Guillou (Coscor Tyvarlen) et Adrien Heren (Bourbon). Au vu de la grande diversité des pratiques et des origines international des combattants il est important d'être respectueux et responsable.

- Chaque combattant prenant part aux combats (mêlée, entraînement, lutte...) le fait en son âme et conscience : nous sommes tous responsables de notre matériel et de nos actes. Lors des affrontements, nous devons faire preuve de courtoisie, de calme et de logique historique. **Les comportements agressifs, excessifs, ne seront ni tolérables ni tolérés.**
- Il est évident que nous devons nous comporter de manière logique, prenez les risques que vous permettent votre équipement, restez à votre place. Quelques piquiers seuls sans armure fuient devant un troupeau de chevaliers, un chevalier seul n'a que guère de chance face à une troupe complète.
- Soyons **mesurés** et **mortels** : le public apprécie les morts. Lorsque vous êtes chatouillés par des vouges, couchez-vous. Vous pourrez vous relever au prochain mouvement de troupes. Les touches sont aussi logiques, un plat d'épée sur un plastron n'est pratiquement rien mais des coups répétés sur la tête font plus de dégâts. C'est en étant attentif aux coups reçus et en étant fair-play que l'on aura les meilleurs combats. Les zones de touches sont les zones protégées.

- Le matériel utilisé doit être historique, sourcé et de qualité : le check des armes est effectué par chaque chef de troupe lors de la monstre. Vous êtes libres, donc responsables, la forte proportion d'étrangers ne permet pas de règles strictes mais nous sommes tous vigilants. Mich Guillou et Adrien Heren veilleront à ce que la sûreté prévale.
- Au niveau des protections : des protections de **tête**, de **main** (gant, gantelets, maille, gambisonnage) sont obligatoires. Dans un souci d'historicité, tous ne peuvent être équipés en lourd. Charge à eux d'être responsables et prudents.
- Nous invitons tous les combattants à prendre part aux **entraînements**, ils favoriseront la cohésion et permettront de s'approprier.



Détails techniques

Si vous avez des besoins spécifiques, faites les remonter à vos chefs et aux organisateurs. Les détails d'arrivée et de départ vous seront fournis en temps et en heure. Il en va de même que pour les années passer : pensez à vous organiser et à donner le plus de détails possible pour l'organisation.

Cette année, l'arrivée le vendredi soir sera heureuse, un pot d'accueil est prévu pour vous rincer le gosier de la poussière de la route et faire connaissance avec les différentes équipes de l'organisation. Les membres Roi Uther seront repérables à leurs tenues. Photographes, prises de sons tourneront parmi nous, soyez respectueux de leur travail de valorisation de notre passion.

Merci à tous et à bientôt en lice