

Le château-fort :
tours élancées,
fiers remparts
défiant les
armées et les
siècles, mais
aussi sombres
corridors, salles
enfumées et
doutes aux eaux
stagnantes...

LA VIE DE

Ce qu'il faut savoir avant d'emménager

Un château-fort est plus qu'un simple ouvrage de défense : c'est la résidence d'un seigneur ou d'un officier royal, le siège du gouvernement local et un centre de vie sociale. On y trouve le moulin, la forge et l'armurerie, ainsi que la seule prison de la région.

Toutes les festivités, des joutes aux foires de négoce, se déroulent au château, soit entre ses murs, soit juste à leur pied. Certains villages n'ont pas d'église, mais le château possède au moins une chapelle — souvent deux — tenue par le seul prêtre que l'on puisse trouver en dehors des monastères ou des villes. C'est encore au château que se dispense toute éducation : l'apprentissage de la lecture et de l'écriture, mais aussi de divers métiers, et, bien sûr, l'entraînement du chevalier.

LES GENS DU CHÂTEAU

ROI ET SEIGNEURS

Le roi possède plusieurs châteaux et voyage régulièrement de l'un à l'autre. Il peut ainsi prendre connaissance de la situation dans chaque région, y prouver sa suzeraineté et s'assurer de la bonne direction des affaires locales. De plus, changer de résidence lui permet d'entretenir une suite nombreuse pour laquelle les ressources d'un seul domaine ne suffirait pas.

Les châteaux royaux sont gouvernés par des officiers nommés par le souverain. Les autres châteaux — de loin les plus nombreux — appartiennent à des seigneurs qui n'ont de comptes à rendre à personne. Si le maître des lieux doit s'absenter, c'est sa femme qui détient l'autorité, et chacun lui obéit sans discuter.

LA MAISONNÉE

Un riche seigneur héberge en permanence dans ses murs :

- des chevaliers sans terre qui mettent leur épée à son service ;
- des fils de la noblesse (pages, écuyers) qui reçoivent chez lui l'entraînement de futurs chevaliers ;
- un sénéchal, son premier officier et son

conseiller politique et militaire ;
— une garnison d'une trentaine

d'hommes (au cours d'un siège, les effectifs peuvent augmenter jusqu'à deux cents) ;

— des dames et demoiselles de compagnie pour sa femme, une nourrice pour ses enfants ;

— un chapelain ;

— un intendant chargé de l'approvisionnement et un chambellan responsable des cuisines ; tous deux reçoivent leurs ordres de la dame du château ;

— des serviteurs qualifiés, généralement loyaux et fiers de leur charge qui est souvent héréditaire : un chef portier (un poste de confiance), un chef cuisinier, un jardinier en chef, un maréchal responsable des écuries, deux forgerons (pour s'occuper des armes et des armures, et pour ferrer les chevaux), un charpentier, un chaudronnier, un potier, un meunier, un maçon, un barbier chirurgien, un bourreau, un maître-chien, un fauconnier au visage balaféré de coup de griffes, un grand veneur, un garde-chasse, etc. ;

— des serviteurs de second ordre, méprisés et presque pas payés.

Ces derniers, qui sont le plus souvent des fils de paysans, connaissent pourtant un meilleur sort que s'ils étaient restés à la ferme : ils sont vêtus, logés et mangent à leur faim, pour une journée de travail qui ne dépasse probablement pas quatre heures. En effet, les serviteurs sont en surnombre car le seigneur se fait une règle d'entretenir autant de personnes qu'il peut en nourrir (trois cents pour un baron fortuné). La générosité est une preuve de noblesse !

VIE QUOTIDIENNE

Les châteaux-forts ont la réputation méritée d'être froids, humides et sombres. Des luminaires brillent dans les salles principales mais rarement dans les pièces secondaires et les corridors. Même de jour, on a peine à déchiffrer un parchemin ou un livre, à moins de se tenir près d'une meurtrière ou d'une fenêtre des niveaux supérieurs⁽¹⁾.

(1) Dans le jeu de rôles AD&D®, les voleurs peuvent donc se "cacher dans l'ombre", même dans les salles les plus fréquentées.

Jeu de Rôles
Page 78

Texte

Patricia
Cunningham-Reid

Adaptation

Clad Valdinne

Photos

Stéphane Hanotin

CHATEAU



"Darkhold", de Carol Heyer.
Les pointes sur les tours empêchent
les créatures ailées de s'y poser.



Les occupants les mieux lotis disposent d'une chambre avec un âtre, de fenêtres couvertes et peut-être de quelques tapisseries murales pour isoler des courants d'air. Les fauteuils et les divans sont souvent décorés mais guère confortables. Les sols sont recouverts d'une jonchée : un lit qu'on ne renouvelle pas souvent, d'herbe l'été, de paille l'hiver. De manière générale, l'homme du Moyen Age ne considère pas la propreté comme une vertu : il porte ses vêtements jusqu'à ce qu'ils pourrissent et évite de se baigner de peur d'attraper froid, ce qui est mortel (de plus, l'Église reproche aux bains d'amollir le caractère !).

Les commodités d'un château-fort se présentent comme de simples trous dans le sol ; l'ordure s'écoule par un long conduit qui traverse la muraille, à moins que les latrines ne soient installées dans des tourelles ou des balcons surplombant le vide. Dans tous les cas, ce sont les douves qui servent d'égout. Un point à prendre en considération avant de les traverser à la nage⁽²⁾ !

(2) Plus courageux encore : remonter un conduit d'écoulement de latrines pour s'introduire dans l'enceinte. Il y a des exemples historiques de châteaux qui sont tombés à la suite de telles actions.

CONSTRUIRE SON CHÂTEAU

AVANT TOUT...

Même si le roi ne possède pas tous les châteaux de ses États, sa permission est requise pour en construire un.

Mais auparavant, il faut détenir un fief. Pas de château sans domaine cultivé par des paysans — dont le travail pourvoit à l'entretien du seigneur et de sa maison. En corvées, taille, champart, banalités et autres taxes, ce dernier prélève environ la moitié des ressources de chaque famille qui vit — "survit" serait plus approprié — sur ses terres.

En devenant le vassal d'un grand seigneur, on peut obtenir un fief taillé sur son domaine. En contrepartie, il faut recevoir somptueusement le suzerain lors de ses visites, l'aider financièrement lorsqu'il doit faire face à des dépenses exceptionnelles et, surtout, combattre à ses côtés en temps de guerre.

Une autre solution consiste à coloniser un territoire vierge — et là encore, l'autorisation royale est requise — où l'on attirera des paysans en leur promettant des corvées moins écrasantes qu'ailleurs.

La taille du château dépendra naturellement de l'étendue et de la richesse du fief. Le domaine d'un simple chevalier peut se réduire à cinquante hectares cultivés par une vingtaine de familles. Un tel chevalier ne vit guère mieux que ses fermiers. Il ne doit pas songer à se faire construire un château et doit se contenter d'une simple tour, voire d'une ferme fortifiée.

En précisant que les chiffres varient suivant la richesse des terres cultivées, on peut estimer qu'il faut deux cents hectares pour entretenir un petit château. Un grand seigneur possède un domaine qui couvre des milliers d'hectares et occupe plusieurs milliers de paysans. Il contrôle personnellement un tiers de ce territoire et répartit le reste en petits fiefs pour ses chevaliers.

Fort de bois (époque carolingienne).

"Premiers donjons", de Lilliane et Fred Funcken - Extrait de "Les soldats de tous les temps". © Casterman.

FINANCEMENT DES TRAVAUX

Comme on s'en doute, les travaux sont généralement financés en imposant (et en réquisitionnant) les habitants du cru qui, affirme le seigneur, seront protégés par la présence du château. Il est vrai que les brigands attaquent souvent les villages isolés, mais d'un autre côté la présence d'un château risque d'attiser la convoitise des seigneurs voisins, et les paysans seront les premiers à pâtir des guerres féodales.

Construire un château coûte cher. A titre d'exemple, il fallut sept mille livres, à raison de mille livres par an, pour édifier certaines parties seulement du donjon et du mur extérieur du château de Douvres. Le roi qui commanda ce chantier le paya sur son propre revenu, qui approchait les dix mille livres par an. Considérez qu'un chevalier de l'époque médiévale pouvait vivre confortablement avec dix à vingt livres par an...

LES MATÉRIAUX

A l'origine, les châteaux-forts étaient construits en bois. Evidemment, les structures de bois résistent moins bien au choc que leurs équivalents de pierre, et sont vulnérables au feu⁽³⁾, mais, en de nombreux endroits, la pierre est rare et le bois disponible. De plus, tailler la pierre avec des outils à main n'a rien d'aisé ni de rapide : un seul bâtiment peut demander cinq ans de travail. Aussi, le chantier doit rester actif du printemps à l'automne pour que son commanditaire ait une chance de le voir aboutir avant sa propre mort.

Pour économiser temps et argent, la plupart des châteaux sont à la fois de bois et de pierre ; notamment, les chapelles, forges, cuisines et autres bâtiments qui n'interviennent pas directement dans la défense sont en bois.

Les remparts sont composés de trois épaisseurs : un blocage de mortier, cailloux et graviers pris entre deux appareils de maçonnerie. Un bon artisan ajustera les pierres pour qu'il ne subsiste qu'un très faible interstice.

SITE ET PLAN

Le château garde ou protège un site important : un littoral, une passe dans les montagnes, une route, une rivière, une cité, des terres particulièrement fertiles... Idéalement, il offre une vue dégagée jusqu'à vingt-cinq kilomètres environ de ses remparts.

Très souvent, un château se développe au cours des siècles : ses propriétaires successifs l'agrandissent, remplacent le bois par la pierre, renforcent tours et murailles...



Hantise sur RAVENLOFT®.
"Guide to ghosts", de Robin Wood.

Comme l'emplacement initial n'est pas toujours choisi en fonction de ces développements futurs, les bâtisseurs doivent se conformer aux exigences du site, et très peu de châteaux ont le même plan. Ceci posé, tous ont des structures communes : remparts, édifice central et entrées fortifiées.

CHÂTEAUX HANTÉS

Toutes sortes de gens vivent au château, et il faut s'attendre à trouver parmi eux des âmes insatisfaites qui refusent de quitter les lieux après leur mort.

Les esprits frappeurs, ou poltergeists, sont parmi les plus malveillants des fantômes. Ils n'ont pas d'apparence mais se manifestent en déplaçant les objets — et dans un château, outre les bibelots, meubles et portes qu'ils peuvent briser, faire voler et claquer, ils disposent d'un arsenal guerrier particulièrement dangereux. Imaginez un esprit frappeur qui hante l'armurerie d'un château avant chaque bataille et empêche les défenseurs de s'armer !

Les fantômes les plus horribles sont les corps sans tête — ou les têtes sans corps. Ils fréquentent assidûment les forteresses car c'est souvent dans la haute cour que leur décollation a eu lieu. Ainsi, le château de Douvres est hanté par un jeune tambour acéphale : a-t-il été décapité par la hache du bourreau ? ou par un boulet, alors qu'il se tenait sur la courtine ? Nul ne le sait.

D'autres revenants ne sont ni méchants ni horribles, et l'on s'habitue fort bien à leur présence. Au château de Kensington, le fantôme du roi George II surveille toujours la girouette : il s'inquiète de la direction des vents car, au moment de sa mort, il attendait des messagers partis d'Allemagne par voie de mer. "Mais pourquoi n'arrivent-ils pas ?" demande-t-il encore.

Curieusement, on relève une plus grande proportion de femmes parmi les revenants qui hantent les châteaux. En France, la plupart des manoirs ont leur Dame Blanche : une jeune femme morte de chagrin il y a très longtemps. Depuis, son fantôme apparaît dans les corridors en se lamentant chaque fois qu'un membre de la famille va perdre un être cher. A Crathies, en Ecosse, une femme en robe verte se manifeste toujours dans la même pièce : quand l'âtre est allumé, elle va retirer des flammes le fantôme d'un bébé. Or, sous la cheminée furent récemment découverts les restes d'une femme et d'un enfant.

C.V.

LE TOUR DU PROPRIÉTAIRE

LA MOTTE

La plupart des châteaux étaient à l'origine de simple motte féodales : une colline aux flancs escarpés, naturelle ou faite de remblai, entourée d'un mur — ou d'une simple palissade — et coiffée par un donjon.

Une motte de remblai à plusieurs avantages. Premièrement, elle peut être construite n'importe où ; le seigneur n'a même pas à chercher une éminence naturelle près du site à protéger. De plus, la motte peut prendre n'importe quelle forme ou taille, au gré du terrain qui l'entoure. Enfin, un architecte astucieux peut extraire le remblai nécessaire à la motte de l'emplacement prévu pour le fossé du château.

Les mottes artificielles ont cependant l'inconvénient d'être trop peu solides pour supporter autre chose qu'un donjon de bois. Si l'on veut construire en pierre, il faut édifier le château sur terrain plat, avec des fondations au niveau du sol qu'on entoure

(3) Moins qu'on le croit généralement, cependant, surtout si l'on couvre les murs de peaux et de cuir.

GLOSSAIRE

ASSOMMOIR : Trou dans la voûte d'un passage. Comme le hourd* ou le mâchicoulis*, il permet de lancer sur l'attaquant toutes sortes de projectiles, et des liquides brûlants.

BARBACANE : Ainsi nomme-t-on les portes fortifiées les plus élaborées. Elles se présentent souvent comme de petites forteresses autonomes, avec des défenses sophistiquées : ponts-levis, herses, assommoirs*, etc. Tous ces dispositifs sont l'aboutissement d'une évolution qui fit de la porte le point le mieux protégé de l'enceinte alors qu'à l'origine, elle était le plus vulnérable. Dans les châteaux qui ne possèdent pas de donjon, la barbancane en tient lieu. Elle compte alors de nombreux étages et pièces d'habitation.

BASTION : Guère plus haut que les courtines* voisines il n'est, le plus souvent, qu'une avancée du rempart.

COURTINE : Section de rempart qui occupe l'espace compris entre deux tours* ou deux bastions*. Lorsqu'un château comporte deux enceintes, la courtine intérieure est plus haute que la courtine extérieure, ce qui permet aux archers postés sur la première de tirer sur l'ennemi par dessus les défenseurs de la seconde.

ESCALIERS : En colimaçon pour occuper moins de place, ils tournent toujours dans le même sens, choisi afin qu'un combattant droitier puisse frapper sans gêne un adversaire en contrebas.

HOURDS : Avant un siège, on monte ces balcons de bois couverts au sommet des tours* et des remparts (des trous de boulines* sont prévus à cet effet). Les hourds protègent les défenseurs et leur permettent de bombarder l'adversaire par des trappes qui s'ouvrent à leurs pieds.

LICE : Ce terme a d'abord désigné la palissade de bois qui entourait les premiers châteaux, puis l'espace qu'elle délimitait. Plus tard encore, on appelle lice le champ sur lequel se déroulent les tournois.

MACHICOU LIS : Ces ouvertures en balcon au sommet des remparts n'apparaissent que tardivement. En pierre, les mâchicoulis remplacent avantageusement les hourds* de bois.

MEURTRIÈRES : Ouvertures verticales pour les archers, horizontales pour les arbalétriers, rondes ou carrées pour les canons.

POTERNE : Porte d'accès secondaire, trop étroite pour livrer passage à plus d'un homme à la fois.

TALUS : A la base des remparts, pente orientée pour que les projectiles lancés du sommet rebondissent vers les assaillants. En outre, le talus augmente l'épaisseur du rempart (deux fois plus large, en moyenne, à la base qu'au sommet) et le protège contre les travaux de sape.

TOUR : Offre aux défenseurs une vue plongeante sur les courtines* adjacentes, ainsi qu'un emplacement idéal pour tirer sur les assaillants qui escalaient les remparts ou s'en sont déjà emparés.

TROUS DE BOULINS : Orifices des murailles où l'on peut glisser des poutres qui soutiendront un plancher à l'usage des défenseurs (cf. "hourds").



Latrines



Meurtrière dite "à bêche".

Le château de Saint Ulrich (Haut-Rhin).



de remblai pour former la motte. Celle-ci a généralement une hauteur de quinze à quarante mètres et un diamètre de quinze à cent mètres.

LE DONJON

Cœur du château-fort, le donjon constitue à lui seul une petite forteresse.

En temps de paix, il loge le seigneur et sa dame, ainsi que la plupart des serviteurs. En temps de guerre, il est le dernier refuge des défenseurs. Il doit donc être indépendant du reste du château, et disposer d'un puits et de magasins bien garnis : sel pour garder la viande, viande séchée, ale, fromage, fèves, avoine pour les chevaux, charbon et bois à brûler.

Avec le temps, des dépendances sont construites, et la famille seigneuriale s'installe dans une résidence plus confortable à l'intérieur des murs du château. Souvent, le donjon est alors converti en prison pour les otages de haute naissance⁽⁴⁾.

Le donjon est formé d'une coque de murailles à l'intérieur de laquelle sont construits des étages de bois. Dans l'épaisseur même des murs s'ouvrent différentes salles secondaires ainsi que les cheminées.

Beaucoup de donjons ont un **corps de garde** qui en contrôle l'accès. Il se compose de deux salles de garde, une au rez-de-chaussée, l'autre au premier

(4) A la longue, le mot anglais "dungeon", qui vient du français "donjon", prit le sens de "cachot". Mais les cachots sont généralement souterrains (seuls les prisonniers nobles, en particulier les femmes, ont droit à un appartement dans le donjon au lieu d'une geôle humide et puante). Voici pourquoi "dungeon" signifie aujourd'hui "souterrain" (une traduction littérale de "dungeons and dragons" serait "souterrains et dragons").



étage, communiquant par des escaliers ou une échelle. La salle de garde du premier donne accès à la grande salle. Le donjon proprement dit n'a pas de porte s'ouvrant vers l'extérieur au niveau du rez-de-chaussée, ce qui peut faire d'une simple promenade une véritable excursion.

Les **cuisines** se trouvent généralement au premier étage du donjon, à côté de la grande salle. La nuit, elles servent de dortoir aux marmitons ou à la domesticité féminine.

La **grande salle** a de nombreuses fonctions : les serviteurs mâles y dorment la nuit ; de jour, la plupart des habitants du château y prennent leur repas. C'est là aussi que le seigneur donne audience et rend la justice. Les jours de fêtes, on suspend des bannières aux murs et l'on change la paille du sol — en été, on la remplace par des brassées de joncs frais mêlées de plantes aromatiques.

LIVRES, BD, FILMS

Les bons ouvrages sur les châteaux-forts et la vie qu'on y menait ne manquent pas. Nous vous conseillons :

- *Un château du Moyen Age* (Ed. Deux coqs d'or) : un album agréable avec de très beaux plans.
- *L'Encyclopédie médiévale* (Ed. Heimdal) : un énorme pavé qui rassemble les gravures de Viollet-le-Duc sur l'architecture, le mobilier et le costume.
- BD, série *Prince Valiant* : ruses de guerres et acrobaties sur les remparts dans les épisodes publiés autour de décembre 1937, où Valiant affronte à lui seul toute la garnison d'un château. On peut voir ces exploits à l'écran dans un excellent film tiré de la BD.

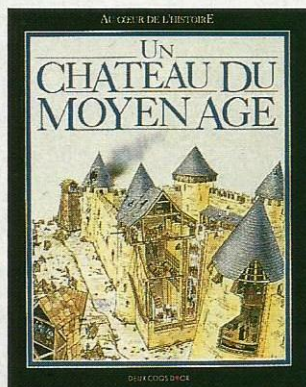
Ruines de Castle Greyhawk, célèbre pour ses oubliettes et souterrains.

"Greyhawks ruins", de Fred Fields.

Des **appartements** et des chambres occupent l'essentiel du second étage. Y logent le seigneur et sa dame, qui disposent d'appartements séparés, les jeunes enfants et leur nourrice, les invités de marque, les chevaliers et les officiers domestiques. Chaque appartement consiste en une ou deux pièces adjacentes. Il n'existe pas de chambre individuelle puisque même le seigneur dort avec un serviteur au pied de son lit.

L'**appartement des femmes** est également situé dans le donjon. C'est là que les dames ou demoiselles de compagnie brodent, filent et jasant.

La plupart des châteaux ont aussi une **haute salle**. Cette pièce privée qui ressemble à un bureau est réservée au seigneur du château. On la trouve dans le donjon au rez-de-chaussée ou au dernier étage. La haute salle fait quelquefois partie des appartements du seigneur mais en est plus souvent séparée. C'est d'ordinaire la pièce la plus confortable du château.



MURS ET COURS

Parfois, le donjon touche le mur d'enceinte (la courtine) mais, plus fréquemment, une cour l'en sépare. Lorsque le château a deux enceintes, on distingue la cour intérieure (ou haute cour) et la cour extérieure (basse cour ou lice).

En temps de paix, la **haute cour** est un jardin où poussent fruits, légumes, herbes médicinales — ou aromatiques — et fleurs. L'horticulture semble incongrue mais, avec leurs couleurs vives, les fleurs sont le seul ornement aisément disponible d'une époque qui ignore le luxe. Le plus rude seigneur pique des fleurs dans ses cheveux les jours de fête.

Des bâtiments s'appuient sur le rempart quienser la haute-cour : étables, garde-manger, réserves, forge, moulin (généralement entraîné par

des bêtes de somme), four de boulanger, brasserie, échoppes de cordonnier et de tailleur, chapelle, école pour les pages, baraquements pour les hommes d'armes en temps de siège, hôtellerie...

Généralement, la **lice** est plus étroite : il ne faudrait pas qu'un ennemi puisse s'y déployer à son aise s'il s'empare de la première enceinte. Quand un fossé n'occupe pas toute la place disponible, on l'utilise pour s'entraîner aux armes, comme marché ou pour travailler en plein air lorsqu'il fait chaud.

LE CHÂTEAU ASSIÉGÉ

Nul ne devient sénéchal ou seigneur d'un château sans avoir fréquemment prouvé qu'il est un chef énergique et plein de ressources. Il peut généralement compter sur la loyauté des autres occupants car, pour la plupart, perdre le château c'est perdre leur demeure, leur famille et leurs revenus — sinon leur vie. Les attaquants doivent donc s'attendre à une résistance farouche.

Un petit groupe ne tentera pas d'assiéger un château. Il préférera s'y infiltrer à l'occasion d'une foire ou d'une fête, ou en menant un assaut de style commando sous le couvert des ténèbres.

Seule une armée nombreuse peut mener un siège en règle. Si le château est mal préparé, il ne soutiendra pas longtemps le blocus. En revanche, si le siège se prolonge, tout le monde en pâtira : les attaquants comme les défenseurs.

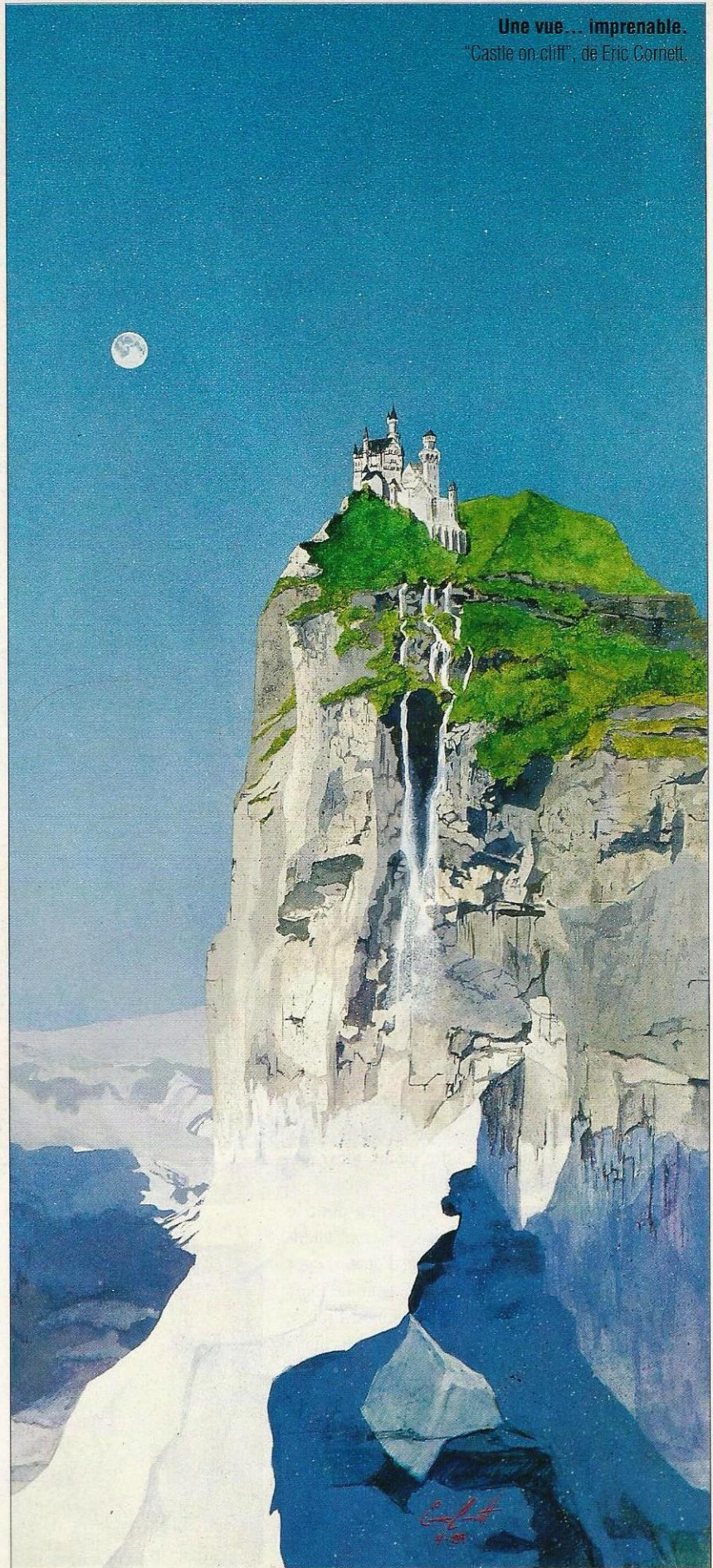
LES MISÈRES DU SIÈGE

Il est rare que l'attaque prenne le maître du château complètement au dépourvu. Généralement, il a pris soin de faire garnir ses réserves et d'augmenter les effectifs de sa garnison. Or, les hommes d'armes, et surtout les chevaliers, coûtent cher à entretenir. Pire encore, les paysans des environs affluent entre les murs pour y chercher refuge. En tant qu'ordinaire, le château offre bien peu d'intimité à ses occupants, mais représentez-vous le donjon pendant un siège : le rez-de-chaussée plein de bétail meuglant, de moutons bêlants et de poulets caquetants. Imaginez le bruit — et surtout l'odeur après quinze jours sans que la litière ait été renouvelée !

Le château, en fait, est conçu pour abriter et protéger une famille et ses suivants, pas toute la contrée. Et quand le seigneur constate que ses réserves de nourriture s'épuisent, il décide parfois d'expulser les paysans. Si l'assiégeant les laisse franchir ses lignes, ils errent dans la campagne à la recherche d'un abri jusqu'à la fin du siège — leur propres demeures ont été réduites en cendre. Si, par contre, on leur interdit le passage, les paysans sont pris entre les deux forces, complètement sans défenses.

Les attaquants ont aussi leurs problèmes : leur armée doit être deux à trois fois plus nombreuse que les défenseurs, car elle ne dispose pas de fortifications pour se protéger. Les soldats doivent être nourris et

Une vue... imprenable.
"Castle on cliff", de Eric Cornett.






bien payés, ou ils désertent. C'est aux moments des semailles et des moissons, ainsi que par mauvais temps, que les chances de voir l'armée assiégeante se débander sont les plus grandes.

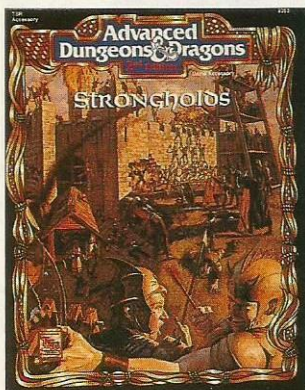
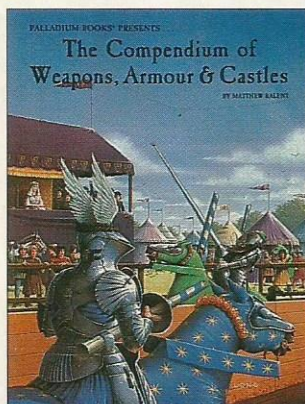
LES CONVENTIONS DU SIÈGE

Les défenseurs comme les attaquants ont donc intérêt à ce que le siège soit le plus court possible. Dans ce but, l'agresseur commence par demander au seigneur du château de se rendre — cette requête est parfois exprimée dans une lettre qu'il envoie avant même de lever son armée. Le maître du château refuse généralement : il aime se battre, et la reddition le laisserait sans demeure et sans un sou.

L'armée attaquante se rassemble donc et se met en marche. A l'approche du château, elle détruit les récoltes sur pied, le bétail et les chaumières. C'est sensé être une insulte pour le seigneur, lequel est responsable de sa terre et du bien-être de ses paysans.

Une fois le château encerclé, on parlemente. Les deux chefs discutent généralement des renforts que pourraient recevoir l'un ou l'autre camp, ainsi que de la saison et du temps qu'il fait (dans la mesure où ces facteurs influencent la guerre, et non pour le plaisir de bavarder). Quand des renforts sont attendus, les deux camps peuvent se mettre d'accord pour que le siège ne dure qu'un nombre convenu de jours ou de semaines. Si les renforts se montrent d'ici là, le siège se termine sur l'hypothèse que celui qui a reçu de l'aide aurait gagné. Si aucun renfort n'est espéré, ou si les chefs ne peuvent arriver à un accord, les négociations sont rompues et l'épreuve de force s'engage. Pour apprendre les différentes manières de réduire un château-fort, ainsi que leurs parades, rendez-vous à l'article suivant ! 

Bienvenue au château !
"Gargoyle", de David Dorman.



JEUX

Jeux de plateau

- *Siège* est un jeu de simulation à l'échelle 1 pion/1 homme. L'action se déroule sur un plateau divisé en hexagones, à l'échelle des figurines du commerce qui peuvent donc remplacer les pions. Deux extensions sont disponibles : le *Château templier* et la *Cité médiévale*.

Si *Siège* est un jeu complet et indépendant, il s'inscrit dans une gamme de jeux, tous compatibles et basés sur le même système de règles : *Cry Havoc* (en français, comme son nom ne l'indique pas) permet de simuler des escarmouches en rase campagne, *Croisade* transpose l'action en Terre Sainte et introduit dans les parties une dimension stratégique et diplomatique. Pour profiter de toutes les options offertes par ce dernier jeu, il vous faut également posséder *Siège* et le *Château templier*.

- Dans *Fief 2* (en français), vous gérez vos domaines, levez des troupes, édifiez un château et ne ménagez pas vos efforts pour accéder au pouvoir. La simulation est à la fois militaire, diplomatique et économique.

Jeux de rôles

- *Castles*, un supplément pour AD&D®, réunit dans une boîte les plans et descriptions de trois forteresses empruntées à trois univers de jeu différents (FORGOTTEN REALMS™, DRAGONLANCE™ et GREYHAWK™). Darkhold, dans les Royaumes Oubliés, est la mieux présentée.

- *The Castle Guide*, pour AD&D®, s'inscrit dans la lignée du *Campaign Sourcebook and Catacomb Guide*. Ce guide bleu pour MJ vous en apprendra autant sur la société féodale que sur les châteaux.

- *Fortresses of Middle Earth* est le titre d'une série de suppléments en anglais pour le Jeu de Rôle des Terres du Milieu. Sont disponibles : *Nazgûl Citadel* et *Calenhad* (avec sa tour de guet où les soldats de Gondor font brûler des feux pour signaler les attaques ennemies).

- *Compendium of Weapons, Arms, and Castles* : un supplément très complet pour tous jeux de rôles.

Décors pour figurines

- *Strongholds* (supplément AD&D®) : château de carton à monter pour figurines 25 mm.
- *Games Workshop Mighty Fortress* : à la même échelle, un fort en polystyrène expansé.

NOTE : *Siège* et *Fief 2* sont des jeux Eurogames. La gamme AD&D® est éditée par TSR, et distribuée en France par Hexagonal et Jeux Descartes. Gamme JRTM : Ed. ICE, Dist. Hexagonal. *Compendium of Weapons, Arms, and Castles* : Ed. Palladium, Dist. Hexagonal. *Games Workshop Mighty Fortress* : Dist. Games Workshop France

L'avantage du château-fort, ou de la ville fortifiée, est qu'ils permettent à un petit nombre de défenseurs de tenir en échec un grand nombre d'assaillants. Mais rien n'est joué d'avance...

FRAPPÉZ AVANT D'ENTRER !

Courte histoire de la guerre de siège

Depuis que les défenseurs construisent des murs, les assaillants s'efforcent de les franchir ! Déjà pratiqué par les Egyptiens, l'art de la guerre de siège sera perfectionné par les Assyriens, puis successivement par les Grecs d'Alexandre le Grand et les Romains. Les techniques des anciens tomberont ensuite dans l'oubli pour être redécouvertes — et améliorées — au Moyen Age.

Nous distinguerons quatre méthodes principales pour réduire une forteresse : l'escalade, les galeries de sape, la destruction des murailles à coups de bélier — ou avec des projectiles — et le blocus. Le plus souvent, seule une combinaison de ces procédés permet d'espérer la victoire.

ESCALADER

LES ÉCHELLES

Commençons par la méthode la plus ancienne, qui est aussi la plus coûteuse en vies humaines : l'assaut frontal, à l'aide d'échelles pour escalader les remparts. Une représentation du XXIII^e siècle av. J.C. montre une telle échelle montée sur deux roues, ce qui permettait de l'amener rapidement contre les murailles. Au Moyen Age, l'échelle d'assaut sera équipée de pointes d'acier pour l'ancrer fermement dans le sol et de crochets pour la maintenir contre le mur.

Durant l'attaque, c'est la course entre les assaillants qui cherchent à parvenir au sommet des murailles, et les défenseurs qui tentent de repousser les échelles. Les mains et les têtes qui apparaissent au sommet des remparts sont impitoyablement tranchées ; de plus, le soldat en train de grimper doit éviter les projectiles des défenseurs et les corps de ses camarades malchanceux. Pour stimuler leurs hommes, les chefs promettent parfois une forte récompense au premier qui prendra pied sur les remparts — un exploit qui exige courage, rapidité, adresse et une bonne dose de chance.

LA TOUR DE SIÈGE

Les échelles sont trop vulnérables. Mieux vaut disposer d'un engin qui vous mette au niveau des remparts tout en vous assurant une protection maximale jusqu'au moment de l'attaque. Construisez une tour en bois, ajoutez-y des roues pour la mobilité et un pont rétractable pour partir à l'assaut, et vous obtenez la tour de siège, ou beffroi.

Toujours plus haut que les remparts visés, le beffroi médiéval comprend trois niveaux. En bas, des hommes poussent la tour pour la déplacer. Au-dessus, des soldats attendent le moment décisif. Tout en haut, les archers se préparent à couvrir l'attaque de leurs traits.

Cependant, même avec ce type d'engin, l'assaut frontal reste trop coûteux en vies humaines. Il n'est efficace qu'utilisé en association avec d'autres méthodes. Ainsi, les Assyriens utilisaient l'assaut frontal pour détourner l'attention des défenseurs d'une autre section des remparts qu'ils détruisaient au bélier.

SAPER

GALERIES SOUTERRAINES

On connaît des exemples de tunnels percés jusqu'au cœur d'une forteresse assiégée, et de troupes en armes surgissant des caves d'un temple en plein centre d'une ville ennemie. Cependant, la plupart des galeries creusées par les assiégeants ne débouchent pas à l'intérieur des remparts : elles s'arrêtent sous les fondations, qu'il s'agit de saper. Près de neuf siècles avant J.C., l'armée assyrienne comprenait déjà des unités spéciales entraînées à cette tâche.

Partant de leurs lignes, les sapeurs creusent un tunnel qu'ils élargissent en caverne juste sous les remparts de la forteresse. La galerie est consolidée au fur et à mesure de la progression afin d'éviter les glissements de terrain qui pourraient la détruire ou alerter les assiégés.

Une fois la caverne achevée, on la remplit de matériaux inflammables enduits de graisse animale

**Jeu de Rôles
Page 78**

Texte

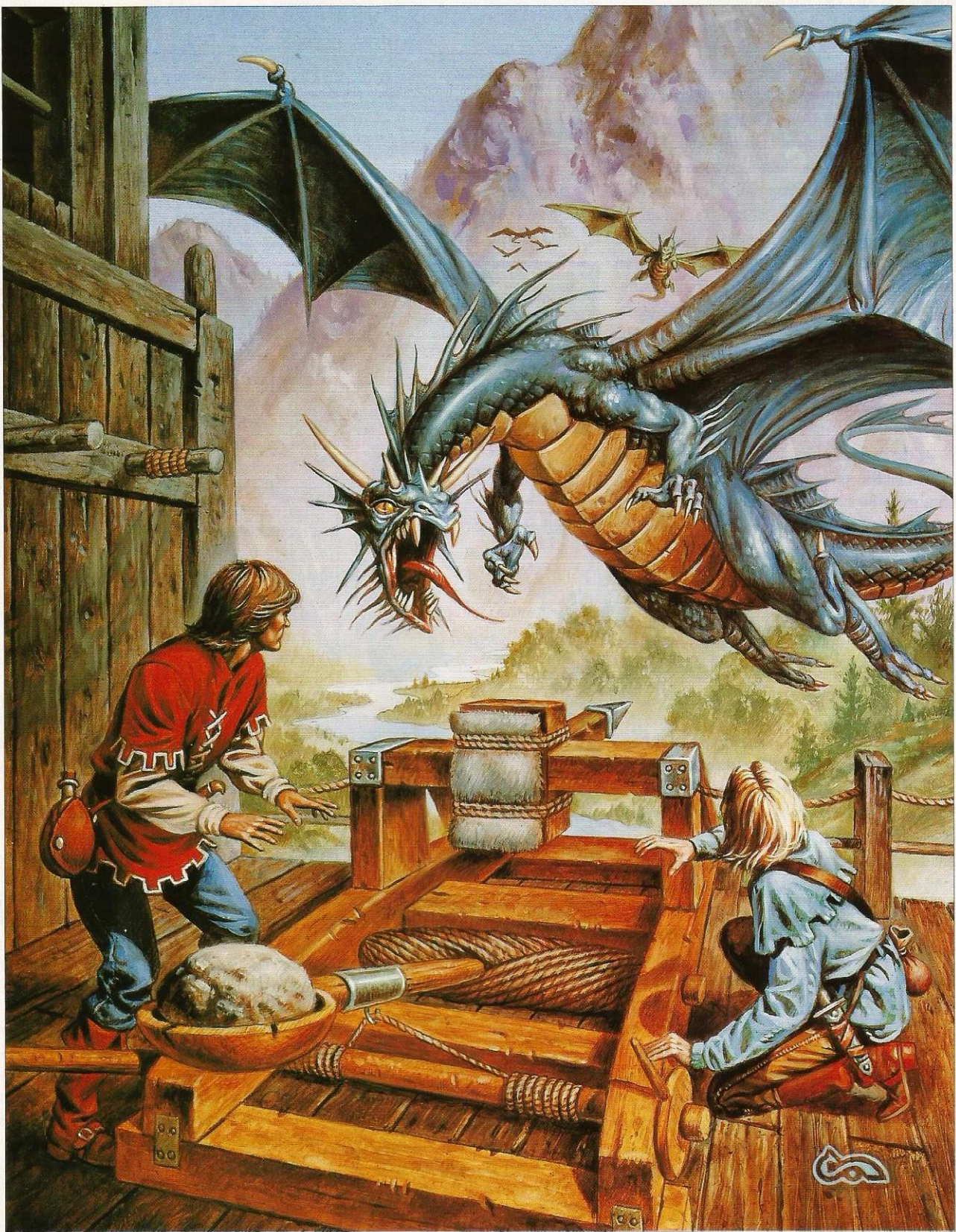
Michael Kluever

Traduction

Serge Olivier

Adaptation

Yulran



"Dragon and catapult", de Clyde Caldwell.

Tirer quand la cible est toute proche...

ou de pétrole. Il ne reste plus qu'à y mettre le feu. L'incendie détruit l'échafaudage en bois de la cavité qui s'effondre, emportant avec elle une partie des murailles⁽¹⁾.

COMBAT DE TAUPES

Contre les galeries de sape, des douves ou un terrain meuble constituent d'excellentes défenses naturelles. Des fondations larges et profondes accroissent considérablement la difficulté de l'entreprise : elles obligent l'attaquant à creuser profondément, ce qui augmente les risques d'effondrement et la durée de la tâche.

D'autres modes de défense exigent que l'on détecte assez tôt la galerie ennemie et qu'on en repère la position. Des personnes à l'ouïe particulièrement fine peuvent entendre le bruit des pioches au travail. Un moyen de détection plus fiable consiste à placer sur le sol, aux endroits suspects, un récipient d'eau. Les vibrations qui rident sa surface sont peut-être le signe d'une activité souterraine...

On creuse alors une cheminée, qui part de l'intérieur de l'enceinte et débouche sur le tunnel des assaillants. Il reste à descendre dans la galerie et à la détruire après avoir neutralisé les sapeurs. Une autre solution est de l'inonder ou de l'enfumer⁽²⁾.

Cependant, les défenseurs prennent des risques. S'ils ne réussissent pas à détruire le tunnel, leur arme se retourne contre eux : grâce à la cheminée, leurs ennemis disposent d'un accès au château. De plus, le forage d'un puits, allié à l'existence de la galerie de sape, peut suffire à provoquer un éboulement de terrain fatal aux murailles.

UN SUCCÈS, UN ÉCHEC

Saper les remparts prend du temps, mais représente certainement la méthode de siège la plus sûre. Elle fut déterminante dans la prise du château de Rochester par le Roi Jean, en 1215.

Lors du second jour du siège, le roi ordonna aux forgerons de Canterbury, à cinquante kilomètres de là, de forger autant de pioches que possible. Avec ces outils, les sapeurs creusèrent une vaste caverne sous une tour rectangulaire placée à l'angle de la forteresse. On mit le feu aux poutres de soutènement à l'aide de la graisse de quarante porcs, et la tour s'effondra. La brèche fut défendue vaillamment et avec succès par les assiégés mais les pertes qu'ils subirent portèrent un rude coup à leur moral, et le château se rendit après quarante-huit jours de siège.

Les événements, pourtant, ne tournent pas toujours à l'avantage des assaillants. Au siège de Carcassonne (1240), ils creusèrent un tunnel en direction d'une barbacane. Lorsque la muraille s'effondra, ils se trouvèrent devant un deuxième

(1) A partir du XV^e siècle, on se sert de la poudre à canon afin d'obtenir une explosion aux effets plus dramatiques encore.

(2) Si l'on dispose d'explosifs, on peut, à l'instar des combattants de la guerre de tranchées, creuser une contre-sape sous la galerie des assaillants et la faire sauter.



Rampart

Détruisez la flotte adverse qui menace vos fortifications.



Rampart

Construire, détruire, reconstruire.

Fiche technique :

RAMPART

Édité par Domark

Distributeur : Ubisoft

Existe sur ST/PC/AMIGA



Castle II

Vos chevaliers attendent que les catapultes aient ouvert une brèche.

Fiche technique :

CASTLES II

Édité par Interplay.

Distribué par Electronic Arts

— Exasoft.

Existe sur PC 286 minimum.

Disque dur obligatoire avec

12 Mo d'encombrement.

Pour EGA, VGA. Supporte

les cartes sonores.

NB : Castles I est toujours

disponible sur PC et Amiga,

et vient de sortir sur ST.

JEUX MICRO

Si les châteaux forment le décor de nombreux jeux micro, ils en sont rarement le thème central. Du haut de son repaire, votre dragon préféré a pourtant repéré trois logiciels spécifiquement consacrés aux châteaux-forts.

Action/Arcade : RAMPART.

Rampart se joue à deux ou seul contre l'ordinateur. Une partie se déroule en quelques minutes trépidantes. Après avoir placé sur l'aire de jeu vos pièces d'artillerie, vous devez infliger le plus de dégâts possible aux fortifications adverses.

De son côté, l'ennemi envoie moult boulets pour abattre vos murs. Après cette phase, aucun répit, il vous faut colmater les brèches et, si vous en avez le temps, agrandir et fortifier votre château. Cette phase très particulière rappelle le célèbre

Tetris car vous devez placer un par un des

morceaux de murailles aux formes variées en les faisant pivoter et en les glissant là où ils seront le plus utiles. Après quoi, les canons tonnent à nouveau... Le jeu s'achève quand l'un des châteaux n'est plus réparable.

Simulation globale : CASTLES II

Durant la Guerre de Cent Ans, vous représentez les intérêts d'une des cinq grandes familles qui convoitent le trône de France, tandis que l'ordinateur gère vos adversaires.

Au début, vous ne contrôlez qu'une province sur quarante et devez donc conquérir les régions avoisinantes. Mais attention : la guerre nécessite une économie saine, et parfois aussi, de bonnes alliances.

Une carte générale vous permet de situer vos voisins et de fixer les objectifs de vos missions (diplomatiques, actions militaires, reconnaissances, sabotages). En marge, des jauges vous indiquent l'état d'avancement des missions en cours.

Les phases de combat sont traitées sur une carte tactique où vous contrôlez vos différentes unités. Malheureusement, cette phase ne présente que peu d'attrait, même en mode manuel, car vous ne pouvez pas gérer les machines de guerre, et celui qui a la supériorité numérique l'emporte presque toujours.

Sur vos territoires, construisez des châteaux à condition d'avoir assez de ressources. Leurs plans sont laissés à votre entière imagination.

Plus tard, quand votre domaine sera assez étendu, vous pourrez demander au Pape de reconnaître votre légitimité et de vous sacrer roi.

Un jeu complet, parfois difficile, et qui vous tiendra des heures en haleine.

Suite page 45

mur que les défenseurs, informés de la manœuvre, avaient construit à l'intérieur du château ! Nullement découragés, les attaquants entreprirent de percer une galerie vers une tourelle. Les assiégés s'en aperçurent et creusèrent leur propre tunnel qui déboucha sur le premier. Après une sanglante lutte souterraine, la galerie de sape fut détruite. Les défenseurs de Carcassonne détectèrent trois autres tunnels et, à chaque fois, ils doublèrent leur rempart.

A la fin, le siège fut levé.

EN SURFACE

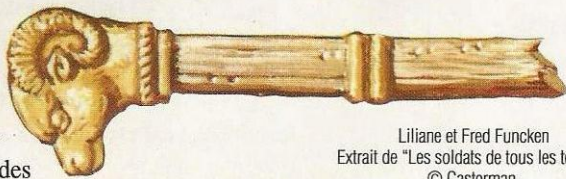
Les sapeurs savent aussi opérer au niveau du sol. Sous une protection adéquate, ils se frayent un chemin jusqu'à la base des remparts, et les affaiblissent à coups de pioches. Par la suite, il suffit d'un projectile de catapulte bien placé, ou d'un choc quelconque, pour voir le mur s'effondrer. Voici pourquoi les bâtisseurs de châteaux prirent l'habitude d'édifier des murs bien plus épais à la base qu'au sommet. Les angles, cependant, restaient particulièrement vulnérables à ce genre d'attaques. Ceci explique l'abandon progressif des tours rectangulaires au profit de tourelles rondes⁽³⁾.

Mais les sapeurs ont d'autres outils, plus efficaces que leurs pioches : le trépan, par exemple, longue hampe à l'extrémité métallique, dont l'autre extrémité est dotée d'un support vertical. La partie métallique est posée contre le mur et un treuil permet de faire tourner la hampe. Le but est de forer dans la maçonnerie, afin de disjoindre les blocs de pierre. Un abri protège les soldats manipulant l'engin. Plus léger et facile à transporter que le bélier, le trépan demande cependant plus de temps et d'efforts pour parvenir au même résultat⁽⁴⁾.

FRACASSER

LE BÉLIER

Cet engin bien connu apparaît sur une peinture égyptienne de la tombe de Khety (2.100 av. J.C.). Il s'agit d'une longue poutre à tête de cuivre que portent trois soldats protégés par un abri. Le bélier est manié vers le haut, sans doute pour disloquer la maçonnerie autour des pierres.



Liliane et Fred Funcken
Extrait de "Les soldats de tous les temps".
© Casterman.

Mille ans plus tard, dans l'armée assyrienne, l'engin se présente sous la forme d'une tourelle d'où s'échappe une poutre à bout métallique en forme de hache. Le tout est monté sur six roues et entouré de boucliers d'osier.

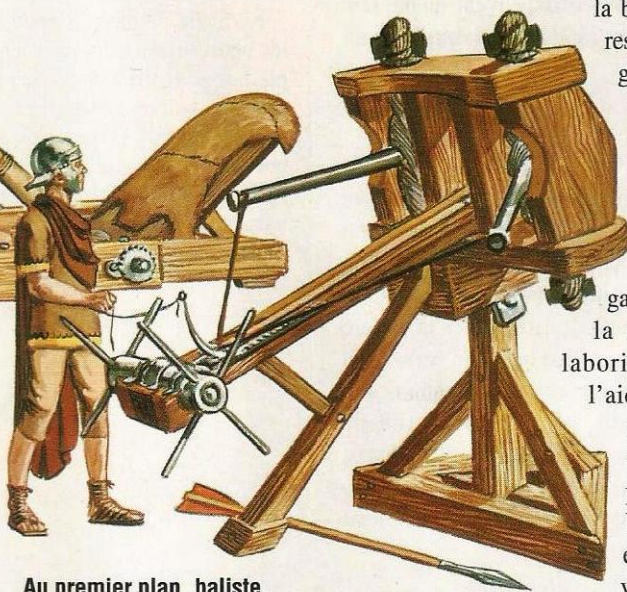
Le bélier médiéval bénéficie de quelques améliorations par rapport à ceux de l'antiquité. Une poutre en bois massif, celui des plus gros arbres disponibles, est maintenue par des chaînes fixées sous un toit en auvent qui sert également à protéger les soldats. L'extrémité métallique représente souvent la tête encornée d'un bélier.

LA BALISTE

L'artillerie existait bien avant l'invention de la poudre à canon. Celle des anciens était basée sur deux principes : la tension (exemple : baliste) et la torsion (ex. : catapulte). Le Moyen Age en introduira un troisième : le contrepoids (ex. : trébuchet).

Intéressons-nous d'abord à la baliste. Cette machine ressemble à une arbalète géante. Elle tire des carreaux ou des lances, que l'on place dans une rainure centrale, ou encore des pierres, pour lesquelles on utilise une gaine fixée au milieu de la corde. Celle-ci est laborieusement tendue à l'aide de treuils. Quand on la libère, le projectile est lancé avec précision et vélocité. Une grande baliste envoie des poids de vingt-cinq kilos à plus

Au premier plan, baliste, à l'arrière, onagre.



de trois cents cinquante mètres. L'arme peut également servir presque à bout portant, ce qui est appréciable face à des troupes en formation serrée.

Les premières balistes lancaient des flèches guère plus grosses que celles d'un archer. Mais on vit bientôt apparaître des engins plus puissants faits de matériaux composites : un noyau en bois, des nerfs d'animaux, pour la souplesse, et de la corne. Sous l'impulsion de Philippe de Macédoine, le père d'Alexandre le Grand, les balistes devinrent des monstres capables de projeter des pierres de quatre-vingt kilos et des flèches de près de cinq mètres de long à une distance de six cents cinquante mètres — alors que la portée maximale d'un arc ne dépasse pas quatre cents mètres. Toutes les armées suivirent bientôt cet exemple, et au siège de Gaza, on put juger de la puissance de ces engins terrifiants : Alexandre le Grand fut touché au cou par une flèche qui transperça d'abord son bouclier, puis son armure.

(3) De plus, les projectiles ricochent mieux sur les surfaces arrondies.
(4) Avec la poudre apparaît le pétard, à l'origine une mine-ventouse, qui permet de faire sauter un portail ou de trouser un mur. Un pot en fer rempli de poudre à canon (jusqu'à 7 kg) est attaché à une planche, elle-même rapidement fixée à la cible par des crochets et de gros clous. Une mèche à combustion lente laisse, en principe, le temps aux soldats de s'éclipser avant l'explosion.

ESPRINGALE ET FEUX GRÉGEOIS

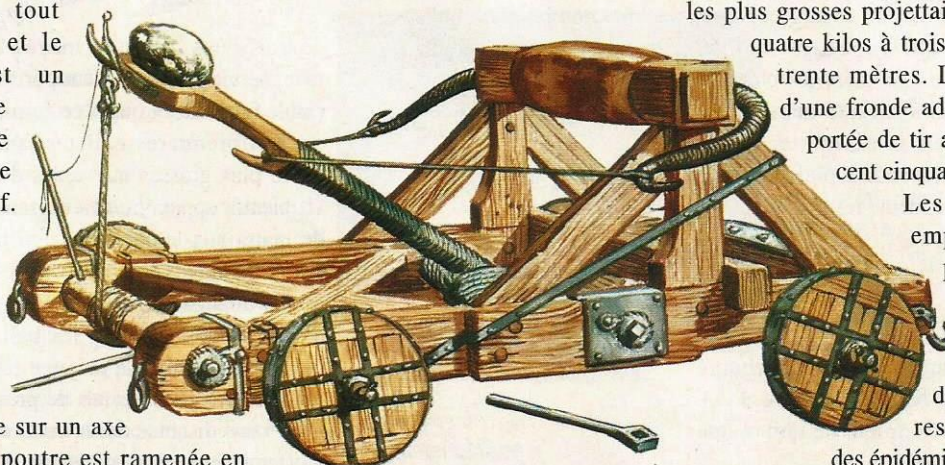
L'espringale est une arme similaire à la baliste mais moins puissante et moins précise. Une planche souple est tendue en arrière à l'aide de treuils puis brusquement relâchée, projetant flèches, lances, ou feux grégeois. C'est sa capacité à lancer ce dernier type de projectile qui explique son succès : inventé par les Byzantins, le feu grégeois se compose d'une base de pétrole, de poix pour augmenter la durée de la combustion, de soufre pour lier le tout et de chaux vive pour rendre le mélange inflammable au contact de l'eau. Cette particularité le rend très efficace dans un combat naval. Quel rapport avec la guerre de siège ? Et bien, n'oublions pas qu'il est impossible d'assiéger un port sans disposer d'une flotte de guerre. Les vaisseaux peuvent même être utilisés pour attaquer les remparts qui surplombent directement la mer.

LA CATAPULTE

La catapulte est mentionnée pour la première fois dans la Bible au VIII^e siècle av. J.C. Durant le siège de Tyr, au IV^e siècle av. J.C., Alexandre le Grand disposait de tours de siège hautes de quarante cinq mètres qui contenaient des catapultes placées sur plusieurs niveaux. Il réussit à traverser la rivière Jaxartes, face à l'ennemi, grâce au tir de barrage de ces machines. Les Romains les connaissaient également : chaque légion disposait d'un parc d'artillerie comptant jusqu'à dix catapultes et soixante balistes. Bien plus tard, durant le siège de Paris par les Vikings, les deux camps utilisèrent abondamment ces engins.

La catapulte, tout comme l'onagre et le mangonneau, est un exemple de l'usage de la torsion. Le corps de la machine est en bois massif. Une poutre de trois à six mètres de long, le style, terminée par un réceptacle en forme de cuillère, le cuilleron, pivote sur un axe horizontal. Cette poutre est ramenée en arrière, à l'horizontale, par un système de treuil. On place alors dans le cuilleron un projectile (pierre, matériau enflammé...) et on relâche la pression qu'exerçait le treuil sur le style. Celui-ci est violemment ramené à la verticale par des cordes souples (souvent faites de cheveux humains) attachées au corps de l'engin. Le style, en se redressant, vient heurter un butoir. Le choc projette le missile au loin.

La catapulte peut lancer des projectiles plus gros que ceux de la baliste, mais avec moins de précision.



Liliane et Fred Funcken
Extrait de "Les soldats de tous les temps".
© Casterman.

QUELQUES RUSES

Alors que le chef viking Harald l'Impitoyable assiégeait une ville d'Italie, il dut s'aliter à la suite d'une maladie, et on le crut mort. Ses hommes promirent aux prêtres de la ville de riches offrandes s'ils les autorisaient à enterrer leur chef dans l'enceinte, en terre sacrée. Cette faveur leur fut accordée. Six vikings s'approchèrent des remparts, un cercueil sur les épaules. On leur ouvrit les portes mais aussitôt, ils déposèrent leur fardeau en travers pour empêcher qu'on les referme ; Harald ressuscité jaillit de son cercueil et appela tous ses hommes à la rescousse. La ville fut prise et pillée.

En Sicile, le même Harald fit capturer les petits oiseaux qui nichaient dans une place-forte et allaient chercher leur nourriture dans la forêt voisine. Les vikings leur attachèrent aux plumes des copeaux de bois qu'ils enflammèrent. L'instinct poussa les oiseaux affolés à regagner leurs nids, et la ville brûla.

Une ruse semblable fut employée par Gengis Khan lorsqu'il proposa de lever un

siège si on lui livrait tous les chats de la ville : les habitants acceptèrent, persuadés que l'Empereur mongol était devenu fou. Ils virent bientôt revenir leurs chats, transformés en torches vivantes...

Torche vivante, c'est le sort que connut un gouverneur chinois obèse auquel les Mongols percèrent le ventre pour y glisser une mèche. Ces guerriers de la steppe méprisaient les citadins et détruisaient méthodiquement les villes qui refusaient de capituler : non contents de massacrer et d'incendier, ils détournaient les rivières pour noyer les malheureux réfugiés dans les caves ! Et ils n'hésitaient pas à revenir une semaine plus tard pour surprendre et tuer les derniers rescapés... Un des fils de Gengis Khan ayant négligé cette tâche, son père lui en fit reproche et lui donna cet ordre resté célèbre : "Comme des hommes morts se sont trouvés à nouveau vivants, je t'ordonne de leur séparer la tête du corps."

Alexis Lang

Les jours de pluie, l'humidité détend les cordes, ce qui ne simplifie pas l'utilisation de l'engin.

La portée d'une catapulte varie avec sa taille. Pour mieux étudier ces machines, sir Ralph Payne-Gallwey en fit construire plusieurs : les petites pouvaient lancer une pierre de cinq cents grammes à cent quatre-vingts ou deux cent soixante-dix mètres, les plus grosses projetaient une pierre ronde de quatre kilos à trois cent vingt ou trois cent trente mètres. Le même engin, équipé d'une fronde adaptée au style, voyait sa portée de tir augmenter jusqu'à quatre cent cinquante mètres.

Les catapultes furent employées pour l'une des premières formes connues de la guerre bactériologique : lancer des cadavres d'animaux dans l'enceinte des forteresses afin d'y provoquer des épidémies.

LE TRÉBUCHET

Le trébuchet apparut à la fin du XII^e siècle. Son fonctionnement est similaire à celui de la catapulte, si ce n'est que les cordes torsadées sont remplacées par des contrepoids qui, relâchés, entraînent le style dans une vive détente.

On règle la portée en jouant sur la masse du contrepoids ou la hauteur à laquelle on le soulève. Un trébuchet équipé d'un style de quinze mètres et d'un contrepoids de dix tonnes projette une pierre



de cent à cent cinquante kilos à deux cent soixante-dix ou trois cent vingt mètres. Cette machine peu précise, mais très puissante, resta en usage quelque temps encore après l'apparition du canon.

UN MOT SUR LE CANON

Jusqu'au XIV^e siècle, les canons étaient trop peu puissants pour jouer un rôle lors des sièges. Les premières bouches à feu ne tiraient que de petits boulets, au rythme de quatre à l'heure (comme le trébuchet), et s'avéraient aussi dangereuses pour leurs utilisateurs que pour les cibles.

En 1377, un canon pouvant tirer un boulet de cent kilos fut utilisé au siège d'Ardes. Une arme de cette taille, bien que susceptible de causer de gros dégâts, était peu fiable, chère à construire et très difficile à déplacer sur de longues distances.

Il fallut attendre le XV^e siècle pour que les canons deviennent capables d'abattre les murailles. En 1424, les Anglais détruisirent les remparts de la ville du Mans en quelques jours. Les Français

Forteresse volante du monde de DRAGONLANCE®.

"The Epic Quest", de Jeff Easley.

ET LA MAGIE ?

Les sources historiques ont leurs limites : elles ne nous renseignent pas sur l'usage de la magie dans la guerre de siège, ni sur la manière de contrer les attaques de dragons.

A quoi peuvent ressembler les forteresses des univers fantastiques ? et comment les défend-on ? Deux thèses s'affrontent.

Pour certains, le château-fort tel que nous le connaissons perd sa raison d'être lorsqu'il existe des monstres ailés, ou capables de creuser la roche, ainsi que des sortilèges assez puissants pour conférer l'invisibilité, réduire la pierre en boue, provoquer des tremblements de terres, etc.

Dans un tel contexte, les forteresses seraient des complexes souterrains (les "donjons") qui présentent au moins l'avantage d'être faciles à défendre contre des attaques venues du ciel.

D'autres ne partagent pas cet avis car :

1) L'existence de la magie n'implique pas nécessairement qu'un lanceur de sort de haut niveau, ou des hordes de dragons, participent à chaque siège. Dans des conflits de petite et moyenne envergure, la ville forte et le château-fort traditionnels ont encore leur rôle à jouer.

2) De simples chiens de garde peuvent sentir des créatures invisibles. Des pointes effilées dressées sur les tours empêcheront l'ennemi de s'y poser, tandis que des filets protégeront les cours.

3) Si ces mesures simples ne suffisent pas, il faut soigner le mal par le mal. Chaque forteresse peut disposer d'un magicien attitré pour lancer sorts et contre-sorts sur l'armée attaquante. Une escadrille de chevaliers montés sur griffons peut assurer la couverture aérienne, attaquant l'ennemi avant même qu'il ne survole les remparts.

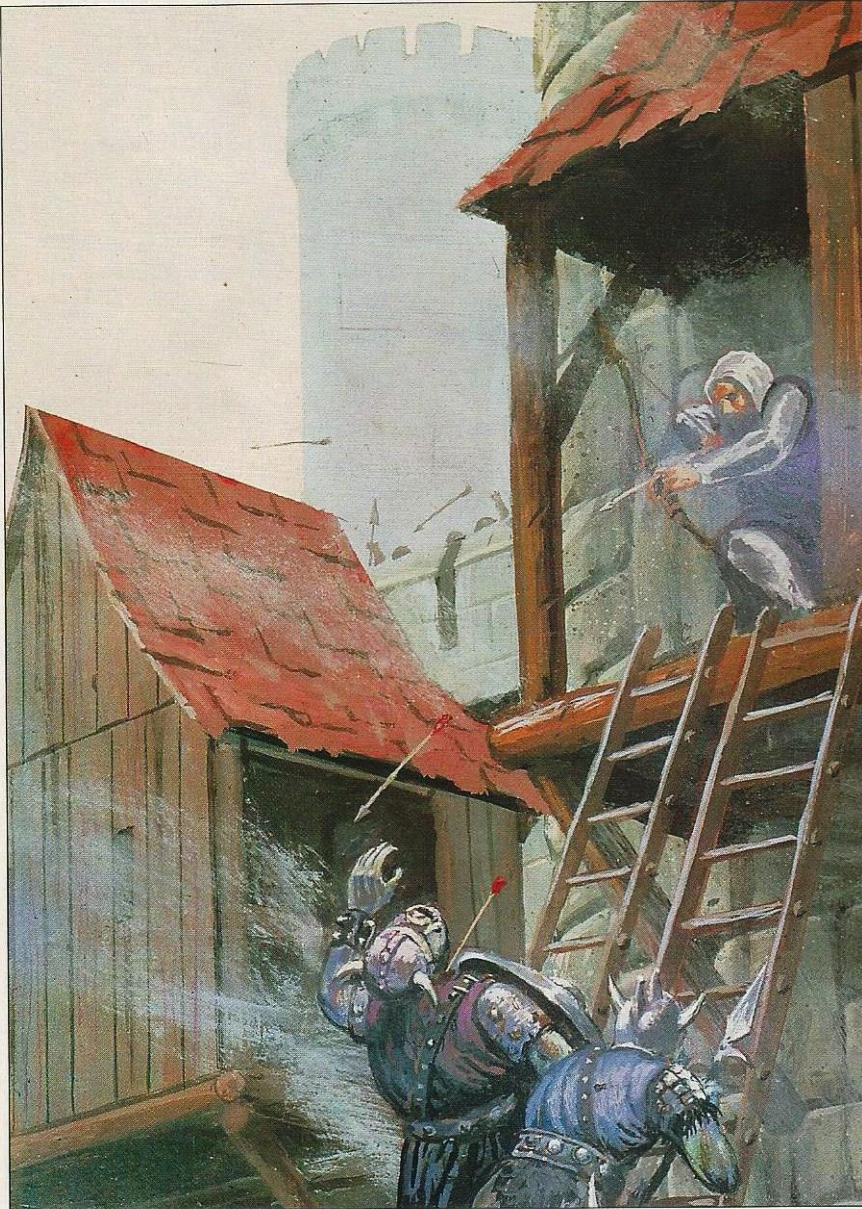
Le débat n'est pas clos, et nous aurons sans doute l'occasion d'y revenir dans un prochain numéro.

Yulran

conquissent soixante forteresses durant la seule année 1449, beaucoup d'entre elles se rendant à la seule vue de l'artillerie. On construit par la suite des places-fortes étudiées pour résister aux canons... mais cela sort du cadre de cet article, qui se limite aux formes les plus anciennes de la guerre de siège.

LA DÉFENSE

Abrités derrière leurs murs, les défenseurs sont loin d'être démunis. Leurs propres catapultes et balistes font des ravages dans les rangs des assiégés. Pour bombarder les troupes d'assaut du haut des remparts, ils utilisent la paille enflammée, la chaux vive, qui aveugle, ainsi que l'eau bouillante et le sable chauffé au rouge, pratiques car ils pénètrent facilement par les jointures de l'armure. Les projectiles au soufre sont également efficaces, mais contrairement à ce qu'on croit, l'huile était trop précieuse pour être gaspillée à la guerre, sauf en cas de nécessité absolue.



D'autres défenses sont envisageables. Sur une zone martelée par un bélier, on descendra quelques vieux matelas. La tête de l'engin peut être interceptée par un grappin, déviant sa course vers le haut et le rendant ainsi inefficace. Et lorsqu'un mur menace de s'écrouler, on a vu qu'il était possible d'en ériger un deuxième, en arc de cercle, juste derrière la partie menacée.

ISOLER

Nous terminerons par la méthode la plus simple, mais sans doute la moins efficace : le blocus.

Il est clair que l'assaillant, avant d'entreprendre quoi que ce soit d'autre, a intérêt à isoler complètement la place forte, puis à réquisitionner toute la nourriture disponible dans les alentours. Il assure ainsi son propre approvisionnement et coupe toutes ressources aux défenseurs, même en cas de sortie réussie.

Pendant, il n'est pas sage de compter uniquement sur le blocus pour réduire une forteresse. Car,

"Cent pièces d'or au premier sur les remparts."

"Hordes of Dragonspear",
de Doug Chaffee.

**Fiche technique :
SIÈGE**

Logiciel édité par Mindcraft.
Existe sur PC 288-12 Mhz
minimum avec écran VGA.
Disque dur avec 5.5 Mo
libres obligatoires. Supporte
les cartes sonores.
Existe aussi sur Amiga.

JEUX MICRO

(Suite de la page 40)

Simulation tactique : SIEGE.

Dans le royaume de Gurtex, des hordes d'orcs, de trolls et d'autres infâmes créatures des ténèbres ont décidé de prendre d'assaut les citadelles des forces de la Lumière. Les humains, aidés des nains et des elfes, pourront-ils résister ?

Siege vous propose de contrôler les attaquants ou les défenseurs des forteresses de la Lumière. L'aire de jeu représente un château et ses environs en vue aérienne. Seule une partie de la carte apparaît à l'écran en mode normal. Il est possible de faire un zoom pour visualiser tout le terrain ou de faire "scroller" la carte.

Vous gérez vos forces escouade par escouade ou individu par individu.

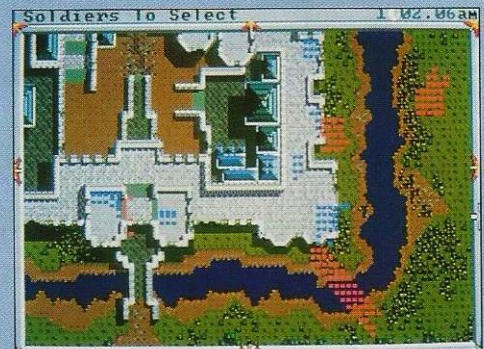
Des icônes permettent de donner vos consignes : se déployer défensivement ou offensivement sur tel ou tel périmètre, manœuvrer les catapultes et balistes, poser des échelles contre les murs, se replier, etc.

On relève quelques imperfections : graphismes moyens, lenteur effarante — même un 486-50 ne suit plus ! — quand deux unités d'archers s'affrontent. Mais quel plaisir de voir les victimes tomber une à une, percées de flèches, ou d'entendre le "boïng" d'une catapulte suivie d'un "splotch" particulièrement évocateur ! On relève aussi ce qui ressemble fort à un bug : placer quelques unités à proximité des baraquements de l'ennemi suffit à l'empêcher de se renforcer et à vous faire gagner la partie.

Ces défauts n'empêchent pas *Castle* d'être un très grand jeu : une fois qu'on a commencé, difficile de s'arrêter...

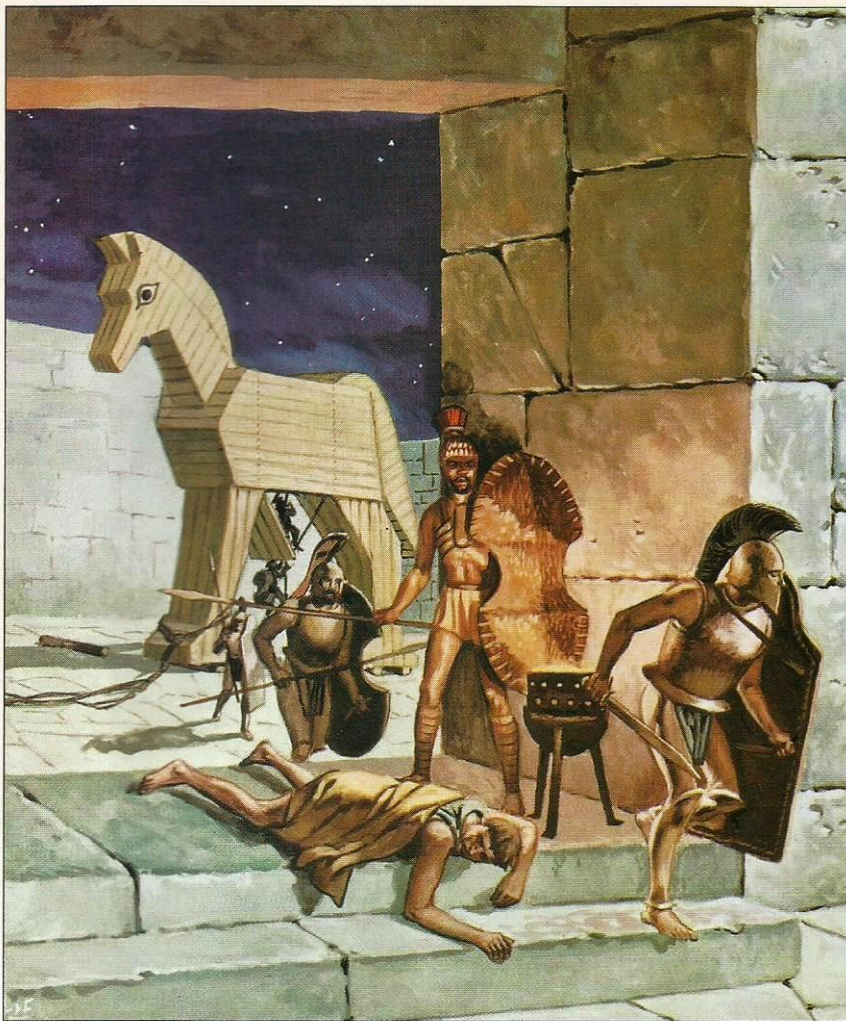
De très nombreux scénarios, combinables avec dix niveaux de difficulté, garantissent à ce logiciel une très longue durée de vie. Et surtout, il est possible de créer ses propres scénarios en déterminant la nature et le type des troupes, leur placement initial...

Olivier Rogé



Siege

Écran de jeu type.



si cette tactique permet à l'attaquant d'économiser des vies humaines, elle lui coûte cher en temps et en ressources.

Plus d'un blocus a échoué parce que les provisions bien stockées des défenseurs ont duré plus longtemps que celles des attaquants. Il y a de nombreux exemples de garnisons résistant des mois, voire des années. Pendant tout ce temps, l'attaquant doit payer ses troupes et les nourrir, ou il verra les désertions se multiplier et son armée se dissoudre autour de lui.

De plus, si leurs ennemis se relâchent, les assiégés peuvent toujours réussir un raid surprise, causer des pertes et rafler un peu de nourriture au passage. Et si la place reçoit des renforts importants, l'assiégeant risque de devenir l'assiégé... On vit même, dans une ville italienne, quatre armées s'imbriquer les unes dans les autres : les assiégés résistaient encore dans la citadelle tandis que le reste de la ville était aux mains des attaquants ; cependant, ces derniers se trouvèrent bloqués dans la place par une armée venue au secours des assiégés, laquelle armée fut elle-même encerclée par une troupe venue renforcer les assiégeants !



**“Le cheval de Troie.”
Bientôt la ville sera la proie
des flammes.**

Liliane et Fred Funcken - Extrait de
“Les soldats de tous les temps”.
© Casterman.

LE SIÈGE DE PLATÉE

Grèce, V^e siècle avant J.C.

Spartiates et Thébains mettent le siège devant la petite ville de Platée, que défendent moins de cinq cents guerriers. Le chef spartiate Arkhidamos fait donner ses machines de guerre. Les défenseurs les saisissent avec des nœuds coullants ou les brisent en laissant tomber de lourds madriers du haut des murs.

Arkhidamos met ses nombreuses troupes au travail pour édifier une terrasse, face au rempart. Les Platéens creusent une galerie pour ôter la terre à mesure qu'on l'amène. Spartiates et Thébains comblent les vides avec des paniers d'argile. Comme la terrasse s'élève, les Platéens rehaussent leur muraille d'une superstructure de bois, puis doublent la partie menacée d'un second rempart, en arc de cercle.

Arkhidamos tente alors d'incendier la ville. Une averse soudaine éteint les flammes, et les assiégeants doivent se résoudre à réduire la place par la famine.

Un rempart de briques renforcé de tours encercle bientôt la ville. Pour en estimer la hauteur, les Platéens comptent les briques et réalisent des échelles aux bonnes mesures. L'hiver suivant, ces échelles permettent une tentative désespérée : la moitié de la garnison quitte la cité par une nuit de pluie, de brouillard et de verglas. Les hommes ont ôté leur chaussure gauche pour assurer leur marche dans la boue. Ils s'emparent en silence d'une portion de rempart séparant deux tours, et massacrent les sentinelles qui s'abritaient à l'intérieur. Quand l'alerte est enfin donnée, les gardes des tours voisines élèvent des torches pour demander du renfort. Des Platéens restés dans la ville en font autant pour brouiller les signaux, tandis que d'autres lancent une attaque de diversion. La confusion est à son comble.

Les fugitifs descendent déjà de l'autre côté du mur lorsqu'un corps de trois cents hommes arrive au pas de course. Torches en main, sans boucliers, ils offrent des cibles faciles aux Platéens qui décochent leurs javelots avant de disparaître dans les ténèbres. Aussitôt, ils prennent la route de Thèbes, cité ennemie, tandis qu'on les poursuit dans la direction opposée. Ils reviennent ensuite sur leur pas et, par des chemins détournés, gagnent une ville alliée.

Les Platéens qui n'avaient pas tenté l'aventure durent se rendre peu après. Après un simulacre de procès, les Spartiates les firent exécuter sans en épargner aucun.

Alexis Lang

Source : Thucydide — Histoire de la Guerre du Péloponèse.