

Les Châteaux

Une aide de jeu pour les Terres Millénaires

Introduction

Les châteaux sont des demeures seigneuriales fortifiées très répandues dans les Terres Millénaires, alors que la violence se répand entre les nobles et leurs féaux. Au début, les châteaux étaient presque entièrement en bois, sur le modèle des "oppidums" de l'antiquité. Le mur d'enceinte n'était alors qu'une haute palissade faite de troncs d'arbres coupés et élagués. Les tours et le "donjon", réduit à sa plus simple expression, étaient construits dans le même matériau.

Cette époque ne dura pas très longtemps car il était facile de venir à bout de ces constructions par le feu. La pierre fit donc rapidement son apparition. D'abord pour les murs d'enceinte et les tours. Elle se répandit ensuite rapidement comme matériau de construction pour toutes les superstructures du château.

Ce fut alors le début d'un "âge d'or" des châteaux dans les Terres Millénaires. Il dure encore, malgré l'invention et l'apparition d'armes utilisant la poudre. Les châteaux des Terres Millénaires ont en commun un certain nombre de caractéristiques qui sont détaillées dans cet aide de jeu.

1. L'emplacement

Deux types d'endroits sont privilégiés pour construire ces édifices, les architectes choisissent une hauteur ou un endroit à proximité d'un cours d'eau.

Dans le premier cas, la construction peut se révéler longue et périlleuse. La difficulté d'acheminer les matériaux en hauteur contraint les ingénieurs à utiliser des pierres plus petites. Mais une fois construits, ces édifices sont presque imprenables. Certains ont été construits sur des pics rocheux et on y accède par un système de nacelles.

Dans le deuxième cas, si la région ne compte pas de hauteur suffisante, on utilise l'eau d'une rivière pour alimenter de larges fosses (ou douves) creusées autour du château.

La largeur de ces fosses est relativement fixe quelle que soit la taille du château : entre 15 et 20 pas, ce qui interdit de pouvoir les franchir en sautant. En revanche leur profondeur était assez variable : de 10 à 30 pieds. De toute façon, cet élément n'est pas réellement important car peu de soldats savent nager, et quand bien même ils auraient appris, leur équipement de combat est par trop lourd pour leur permettre de flotter.

2. La construction

La grande majorité des châteaux est en pierre. Chaque angle du mur d'enceinte est protégé par une tour de forme arrondie de façon à dévier les éventuels projectiles (boulets, rochers, traits). Les murs de ces tours sont percés de meurtrières à chaque étage.

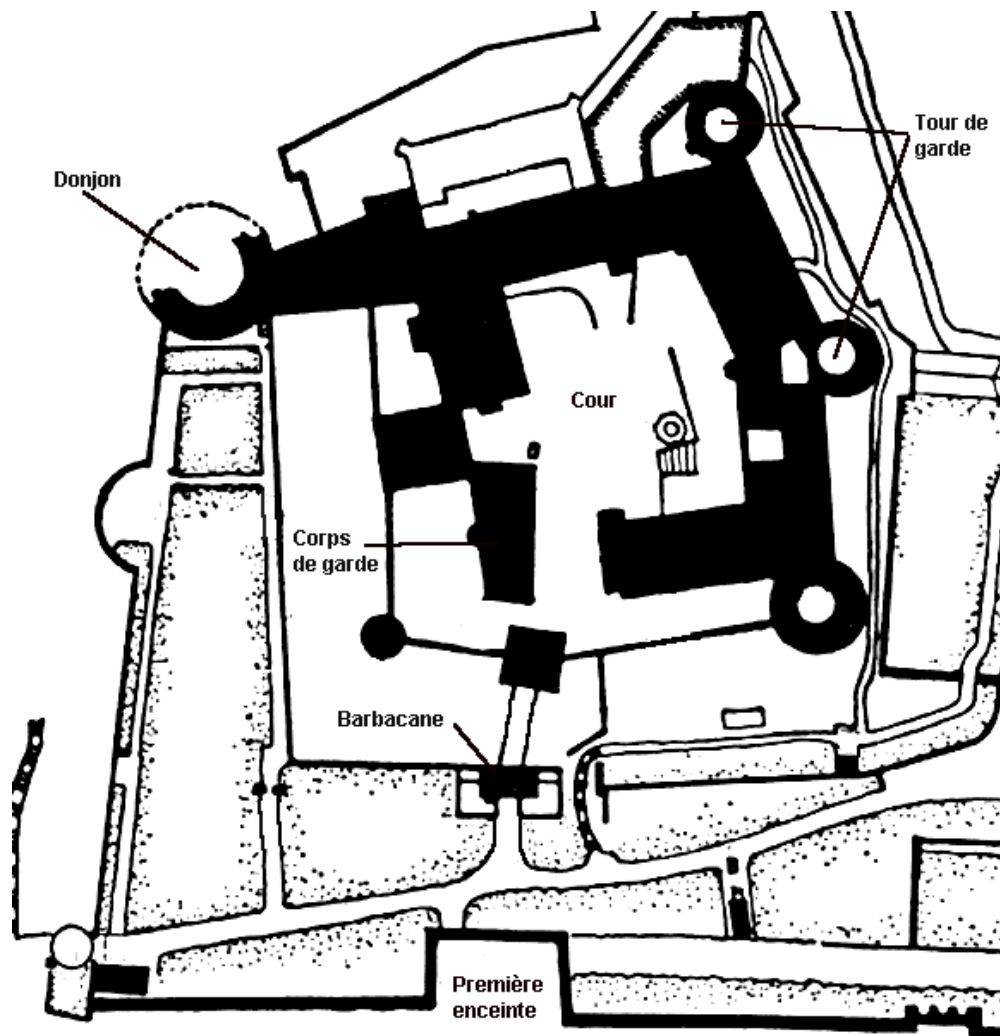
Les meurtrières sont de forme variable, mais la règle est qu'elles doivent être suffisamment étroites pour empêcher à un homme d'y passer. Leur largeur n'excède donc pas 20 cm, pour une hauteur pouvant atteindre un mètre. Le rôle principal des meurtrières est d'offrir la meilleure position de tir possible aux

archers. Si le château a été bien conçu, les meurtrières sont positionnées les unes par rapport aux autres de façon à limiter au maximum les "angles morts".

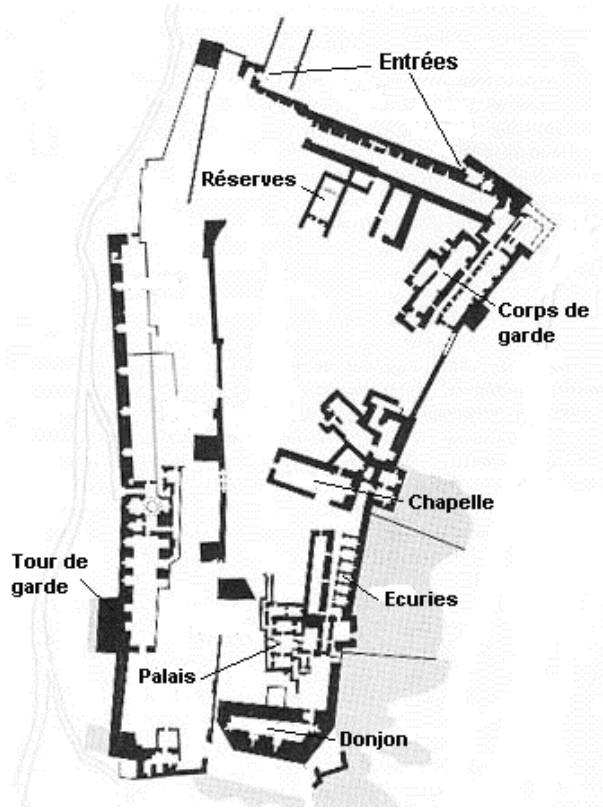
Les murs, quant à eux, présentent des créneaux à leur sommet. Les mâchicoulis sont des trous aménagés dans les parties surplombantes du château et qui permettaient de tirer ou de déverser de la poix bouillante sur les éventuels assaillants.

Il existe trois grands types de plan de châteaux :

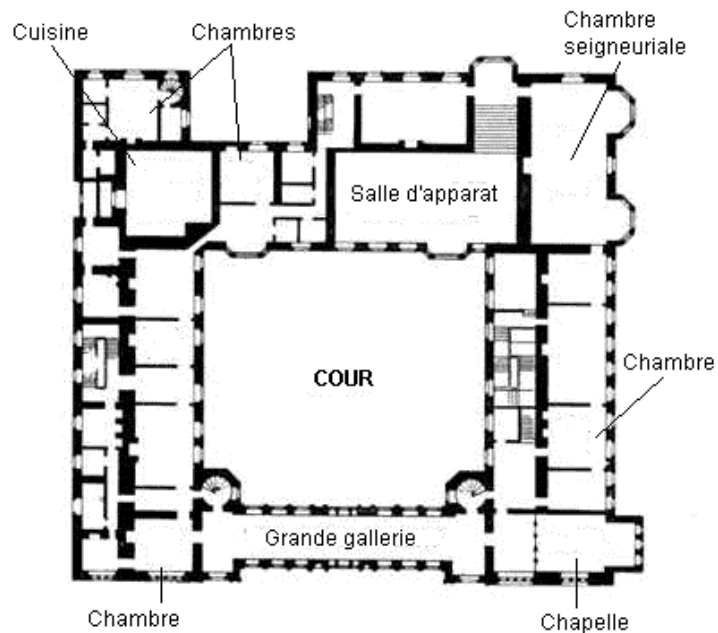
1. Le plan classique, de type "fort". Ce plan se caractérise par une enceinte dont les angles sont protégés par des tours et un donjon. Ce plan était utilisé pour les châteaux anciens ainsi que pour les forteresses, c'est à dire les constructions militaires qui étaient destinées à garder un endroit particulier et qui n'étaient pas habitées par un seigneur.



2. Le plan de type « forteresse » : le château et l'agglomération ne font qu'un.



3. Le plan de type « palais » : un peu plus tardif, ce plan se caractérise par la fusion de l'enceinte et des parties habitables. Le château fait alors un tout et seule une cour intérieure est préservée. Les palais sont des édifices plus petits et exclusivement urbains.



3. En temps de guerre : le siège

Quel que soit son plan, le château est conçu pour résister à tous types d'attaques. Prendre un château par la force est une tâche difficile, c'est pourquoi la plupart du temps les assaillants ont recours à la technique du siège. Mais cette tactique est aussi longue et incertaine. En effet, la plupart des châteaux sont prévus pour supporter de longs sièges. Ils peuvent compter sur un ou plusieurs puits ainsi que des espaces réservés aux animaux d'élevage, au stockage des céréales et même aux cultures maraîchères.

Lorsque les assaillants ont décidé de prendre le château par la force, ils ont souvent pris la peine de se doter d'engins de sièges. Ces engins vont du plus simple au plus perfectionné :

- munitions enflammées : les flèches et boulets enflammés sont utilisés dans le but de mettre le feu aux réserves de nourriture du château et de l'affaiblir dans le cadre d'un éventuel siège.

Règle : une munition enflammée occasionne 1DPI supplémentaire et a un certain % de chances par assaut (1-3 au d6) d'enflammer la cible sur laquelle elle a été tirée : papier (100%), paille (80%), bois (50%), cuir (30%), métal (5%)

- échelles : les échelles sont une technique primitive d'assaut direct. Très risquée pour l'assaillant, cette tactique ne peut réussir que par le nombre.
- béliers : les béliers sont la plupart du temps de simples troncs d'arbres élagués portés par plusieurs hommes (parfois aidés de chevaux). Ils sont utilisés pour défoncer les portes du château. Cette technique fruste est très risquée car les portes d'un château sont en général l'endroit le mieux défendu. Il vaut mieux donc utiliser le bélier contre les petits châteaux, ou dans le cas d'un surnombre important.

Règle : un bélier occasionne 2D PI / 1000 onces +1D/ par homme (20)

- balistes : ces arbalètes géantes sur trépied sont plutôt utilisées par les défenseurs. Leur puissance leur donne une portée supérieure à 300 pas et les rend capables de transpercer un cheval ou même un bouclier léger.

Règle : portée 200m, PI 1D+20 (20), PS 15

- tour d'assaut : ces hautes tours sont construites en bois et montées sur des rondins ou sur des roues. Leur hauteur est supérieure à celle des remparts ennemis. Par rapport aux échelles, elles présentent l'avantage de permettre à plusieurs hommes de prendre pied simultanément sur les murailles ennemies. Elles peuvent toutefois être détruites facilement par le feu.

Règle : PS 30

- catapultes : il s'agit d'une arme très ancienne mais qui reste en vigueur en raison de son efficacité. Peu effective contre les murailles lourdement fortifiées, la catapulte permet toutefois d'envoyer des projectiles enflammés par-dessus les murs et de provoquer d'importants dégâts au cœur même de la forteresse assiégée.

Règle : portée 150m, PI 6D+6 (25), PS 20

- bombardes : utilisant la poudre, ces engins projettent des rochers et des boulets qui peuvent endommager des remparts.

Règle : portée 250m, PI 6D+12 (30), PS 25

Règles de siège simplifiées :

Lors d'une situation de sièges, l'utilisation des engins se résout en tours (5 minutes) et non en assauts.

Les engins de siège sont manœuvrés grâce à une nouvelle aptitude : "artillerie" (aptitude de Science, qui dépend de l'intelligence - toutes les classes sont expérimentées). Chaque engin de siège occasionne des dégâts qui doivent être soustraits des points de structures (PS) donnés pour chaque bâtiment. Les engins de siège ont eux-mêmes des points de structure au cas où ils seraient attaqués. Les règles de base sont les mêmes que celles du combat à distance.

On peut aussi gérer le combat en totalisant d'une part tous les PS (points de structure) des constructions ou objets visés et d'autre part tous les PI (points d'impact) des engins en actions. On fait la différence de PI-PS, le résultat est le pourcentage de chance d'arriver à détruire l'une des cibles (au choix de l'attaquant). On recommence au tour suivant.

4. En temps de paix

Certains châteaux, en raison de la protection qu'ils offrent, ont attiré autour d'eux d'autres habitations. Des villages se sont créés qui ont pu devenir des villes. Une économie s'est donc développée entre le château et la ville. La garde assure la police et l'ordre en ville. Le château sert aussi d'abri aux habitants en cas d'invasion. En contrepartie de cette protection, le seigneur prélève un impôt (« la Taille ») sur les habitants se trouvant sur son fief.

Le seigneur peut aussi posséder des terres par lui-même. Il les fait alors cultiver par ses gens sous le régime du servage. Les serfs sont liés à la terre qui appartient au seigneur et sont contraints de lui demander son autorisation pour toutes les choses importantes de la vie et notamment le mariage.

Toutefois, toutes les terres se trouvant sur le fief du seigneur ne lui appartiennent pas forcément. En effet, certaines peuvent appartenir directement à son suzerain. Selon l'accord qu'il aura passé avec celui-ci, il pourra toutefois éventuellement en percevoir les revenus.

5. Les habitants du château

Le seigneur :

Le seigneur appartient à la noblesse d'épée. En effet, il existe deux sortes de noblesse : la noblesse de robe (très peu répandue) et la noblesse d'épée. Dans les Terres Millénaires, les membres de la noblesse de robe ne possèdent pas de châteaux. Ce sont exclusivement des conseillers au service du pouvoir royal qui habitent de luxueuses propriétés proches du palais.

En tant que membre de la noblesse d'épée, le seigneur EST TOUJOURS un membre de la classe de chevalier. Après s'être entraîné, ou avoir guerroyé avec son père, le jeune seigneur peut passer l'épreuve de l'adoubement pour devenir chevalier. Une fois chevalier, il pourra prendre son titre (marquis, comte ou baron dans l'ordre de préséance). La plupart des jeunes nobles deviennent chevalier avant même d'hériter de leur fief.

Le seigneur, avec le temps, peut progresser en puissance et décider de défendre l'Eglise en devenant Paladin. Il arrive aussi que certains seigneurs et chevaliers se tournent vers le mal en devenant chevaliers noirs.

Le Chevalier noir voue sa vie au mal. C'est souvent un ancien Paladin (cf. règles) qui, écrasé par le poids de ses obligations, a vendu son âme au diable pour devenir immortel et servir le mal. Il arrive aussi qu'un Chevalier noir choisisse la voie de la Rédemption pour devenir Paladin. Le Chevalier noir perd tous ses pouvoirs de Paladin mais conserve ses pouvoirs de chevalier et gagne en plus les deux pouvoirs suivants:

- immortalité : le chevalier noir est immortel. Il vit entre le monde des démons et le monde des hommes. Il ne comptabilise donc plus son endurance. Il peut toutefois encore subir des blessures graves (fractures, coma, etc.) et on peut le tuer en lui tranchant la tête.

- malédiction : Lorsqu'il blesse ou touche une créature, le chevalier peut le maudire. Il fait un jet sous son niveau. Si le jet est réussi, la victime perd 1 point dans toutes ses caractéristiques. Les effets de cette malédiction sont permanents et cumulatifs. Seul un prêtre ou un moine peut les annuler.

Le Chevalier noir doit toujours être de moralité "mauvaise". En dehors de cela, il n'a aucune obligation particulière et peut utiliser toutes les armes et toutes les armures.

La cour du seigneur :

Quelle que soit la taille de son fief et de son château, tout seigneur aura à cœur d'entretenir une cour. Le rôle premier de la cour est de conseiller et de distraire le seigneur. On y rencontre donc des lettrés, des astrologues, des acrobates et des artistes en tous genres. Il est important de noter que les vassaux ne font généralement pas partie de la cour du seigneur.

La plupart des "courtisans" vivent au crochet du seigneur et il faut les nourrir et les loger. L'entretien d'une cour coûte de 35 po à 100po / ans et par membre, selon sa qualité.

La garnison :

Elle assure la défense du château et parfois du fief, c'est l'élément clef du pouvoir seigneurial. Sa taille varie grandement en fonction de la taille du château et de la puissance du fief. Dans les Terres Millénaires, les effectifs moyens sont les suivants :

tenure: env. 30 hommes

baronnie : 50-100 hommes

comté : 100-200 hommes

duché : 200-500 hommes

Il faut compter un officier (niveau 5) pour huit hommes (niveau 1 à 3) et un chevalier pour dix hommes. Ces effectifs ne tiennent pas compte des autres troupes que le seigneur peut avoir sous son contrôle dans d'autres places fortes sur son territoire.

6. Acheter & entretenir un château

Devenir seigneur

Pour devenir seigneur, il faut posséder un château. Il existe trois façons d'entrer en possession d'un fief et d'un château :

1. l'héritage : à la mort du seigneur en titre, son fils aîné lui succède. S'il veut régner, celui-ci DOIT choisir la classe de chevalier. S'il ne le fait pas, ses voisins et son suzerain ne se priveront pas de l'attaquer pour lui prendre son fief.
2. l'achat : un riche personnage pourra dans certains cas devenir propriétaire d'un fief en l'achetant. Mais le suzerain exigera de lui qu'il porte à sa tête un membre de la chevalerie. En effet, le suzerain n'acceptera de vendre l'un de ses fiefs qu'à condition de pouvoir en retirer un soutien militaire.
3. le mérite : un chevalier méritant pourra se voir confier gracieusement un fief par son suzerain.

Il est donc très difficile d'acheter un château. La plupart du temps, le fief et le château sont donnés en récompense par un seigneur suzerain pour un (grand) service rendu. Un personnage puissant (c'est-à-dire la plupart du temps déjà noble) pourra toutefois acheter un château qui connaît des difficultés financières ou dont le seigneur est mort au combat sans laisser d'héritier.

Valeur d'un château et des terres avoisinantes (fonction de la taille et à condition qu'il soit à vendre) :

- tenure : env. 30,000 po
- baronnie : 50,000 à 100,000 po
- comté : 100,000 à 200,000 po
- duché : 200,000 à 500,000 po (impossible dans les Terres Millénaires, il n'en existe que quatre)

Coût d'entretien et revenus:

L'entretien du château est assuré "bénévolement" par les habitants grâce aux « Corvées ».

Revenus : la taille assure un revenu de 1 po/ an et par habitants sur le fief en plus de la nourriture pour la garnison. Il faut 10 paysans pour nourrir un soldat.

Garnison : 1 po/ mois et par soldat, 2 po pour un lieutenant (compter un sergent pour 8 soldats), 5 po pour un capitaine (un capitaine pour 20 soldats).

Liste des bâtiments et installations (prix en p.o./ entretien par an en p.o./ PS) :

1. forge : (1,000/ 20/ 50)
2. four à pain : (500/ 5/ 40)
3. chapelle : (10,000+/ 30+/ 60+)
4. geôles (10 places) : (4,000/ 35/ 45)
5. donjon (20m de hauteur) : (8,000/ 150/ 200)
6. corps de garde (50 gardes) : (3,000/ 90/ 80)
7. beffroi/ campanile (30m de hauteur) : (6,000/ 40/ 30)
8. tour (15m de hauteur) : (4,000/ 50/ 90)
9. barbacane (5,000/ 100/ 100)
10. écuries (10 chevaux) : (800/ 15/ 20)
11. grange (10 chevaux) : (400/ 3/ 15)
12. puits (50/ 2/ 40)
13. douves (50m de long) : (900/ 50/ na)
14. muraille (30m de long) : (2,500/ 30/ 60)
15. herse : (200/ 1/ 70)
16. pont-levis : (350/ 7/ 35)
17. (sous-sol) geôles (10 places) : (1,500/ 15/ na)
18. (sous-sol) crypte (20 tombes) : (3,500/ 25/ na)
19. (sous-sol) tunnel secret (100m de long) : (1,200/ 5/ na)
20. autre/ au choix