



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Connaissance > Histoire > Moyen-Age > **Bisque de Homard, Soupe de Tortue**

Bisque de Homard, Soupe de Tortue

dimanche 7 juillet 2002, par [Ubbiak](#)

Tous les manuels du joueur de jeu médiévaux -fantastiques présentent l'armure de plaques, ou armure de chevalier, comme l'armure absolue. Cette présentation des choses donne un résultat qui me ferait hurler de rire s'il n'était pas aussi navrant : le ou les guerriers d'une troupe standard de héros se trimballent en permanence avec sur le dos une armure complète de métal poli, tels d'impossibles homards, dans vos scénarios. Certains ne l'enlèvent même pas pour dormir !

Vie et mœurs de la véritable armure de chevalier

Historique

La véritable armure de chevalerie, telle que l'on en voit par exemple dans les publicités pour whisky écossais et que l'on s'imagine chaque fois que l'on pense 'armure', est une armure très sophistiquée, le parangon en la matière, qui a existé juste avant l'abandon définitif de ces absurdités métalliques. Elles servaient à tournoyer et au combat courtois, et on ne les voyait jamais sur un champ de bataille. Les armures utilisées lors des batailles par les chevaliers étaient beaucoup plus légères, ne serait-ce que pour ne pas fatiguer les chevaux outre mesure. Rajoutons que ce type d'armure était totalement inconnu du temps du roi Arthur ou même de Charlemagne ; la technologie en matière de forge et d'armurerie n'était pas assez avancée. Ces chevaliers arthuriens qui nous ont tant fait rêver utilisaient plus probablement des cottes de mailles et des casques à nasal.

L'inconvénient d'être un panzer-chevalier

Porter une armure de plaques présente un certain nombre d'inconvénients, minimisés dans la plupart des jeux de rôles pour des raisons obscures (peut-être la promotion du whisky), qui font en fait de l'armure un véritable engin de mort... pour son

propriétaire !

Une armure de tournoi est tellement encombrante qu'un chevalier avait besoin d'un palan pour monter sur son cheval, et que sa chute entraînait inévitablement sa défaite. L'armure plus légère utilisée en bataille présentait les mêmes défauts ; un chevalier tombé était un chevalier mort. Lors de la bataille de Crécy, la fine fleur de la chevalerie française a ainsi été découpée en morceaux (au sens propre) dans leurs armures par la piétaille anglaise.

Enfiler une armure de plaques était une activité qui nécessitait un valet ou un écuyer, le chevalier ne pouvant pas la revêtir seul. Elle était lourde, très lourde, plusieurs dizaines de kilos, entravait la liberté de mouvement de son porteur, le ralentissait dramatiquement lorsqu'il n'était pas à cheval. Le casque réduisait aussi considérablement la visibilité. Qui plus est, les carreaux d'arbalètes traversent les armures, de même que les balles, et au corps à corps il était facile de glisser un couteau dans les interstices pour faire la peau au pauvre chevalier.

L'armure était extrêmement inconfortable, un vrai supplice, et son porteur était généralement en sueur. De plus elle ne comportait pas non plus de compartiment pour ranger la flasque de whisky.

La fabrication d'une armure

Combien, ô combien de fois ai-je entendu un joueur candide me demander : dis, grand maître, puis-je acheter une armure chez un commerçant de cette

ville ? Meuh bien sur, répondais je généralement, tiens, voici le catalogue automne -hiver...

Les armures étaient toujours faites à la demande, sur mesure. Pour peu que le commanditaire habitât loin de toute exploitation de fer, cela lui coûtait d'autant plus à fabriquer. La fabrication elle même requerrait un artisan très spécialisé (pas le forgeron du château) et très onéreux. Le temps de fabrication d'un tel objet s'étalait sur plusieurs mois.

Voler une armure

Voilà bien une idée ridicule : il n'existe pas de taille standard d'armure. Chacune est adaptée à la morphologie de son propriétaire, efficacité oblige ! On ne peut donc utiliser l'armure d'autrui que comme décoration dans un château ou une publicité pour whisky...

Bisque de homard

Vous comprendrez aisément pourquoi je n'autorise mes joueurs à ne porter une armure que dans des cas très spéciaux : combats rituels, charge de cavalerie lourde ou autres joyeusetés. Et à chaque fois, ils ont regretté leur bonne vieille cotte de mailles...

Pourquoi ?

Oui, pourquoi ce mythe stupide du chevalier en armure rutilante ? Eh bien il faut chercher l'explication dans les romans de chevalerie de la renaissance, bourrés de combats amicaux et d'amour courtois, et qui sont à la littérature de l'époque ce que Barbara Cartland est à la littérature contemporaine.

Ces romans : Bayard le chevalier à la Rose, Tristan et Iseult, sont sûrement des chefs d'œuvres du genre. Même si leurs qualités littéraires sont indéniables, on ne peut pas dire qu'ils s'embarrassent de réalisme ! C'est aussi cette littérature qui a contribué à faire croire qu'Arthur était un roi chrétien, que l'amour courtois était la règle, et que l'armure était la tenue vestimentaire classique de ces romanesques chevaliers.

La fin des homards

On devrait interdire aux PJs de porter des armures de plaques. Outre que cela leur confère une invulnérabilité pénible pour le MJ, cela contribue à faire circuler une image déformée et cul-cul la praline d'une réalité qui était toute autre.

N'oublions pas que ce sont les américains qui ont inventé le genre médiéval -fantastique, et qu'ils se nourrissent essentiellement de clichés, de lieux communs et de politiquement correct. L'avènement de cette classe de personnage hallucinante, le Homard, n'est donc pas un mystère...

Soupe de Tortue

Le mythe du chevalier-tortue.

Précision historique

Au début de la renaissance, les armures de plaques ont bien évolué. Leur encombrement en comparaison de celui de l'armure utilisée pour les joutes est bien moindre (presque deux fois). En fait, le poids total d'une armure de plates du XVe siècle correspond à peu près au poids du matos des soldats de la deuxième guerre mondiale. Sauf que l'armure est attachée aux bras, à la ceinture, aux épaules et aux jambes, le poids étant donc réparti sur tout le corps.

Des tests ayant été effectués à ce sujet, et il a été constaté que des hommes, moyennement sportifs, étaient capables de se relever et de monter à cheval seuls. Sûrement pas rapidement, mais sans devoir fournir un effort insurmontable.

Qui plus est, ces armures étaient extrêmement efficaces : un coup d'épée n'a quasiment aucun effet. Les failles dans ces armures étaient relativement rares. L'entrejambe, qui apparaît souvent à découvert sur les armures reconstituées aujourd'hui, était en réalité protégée par une coquille, qui s'ajoutait à la cotte de mailles. Comme les batailles ne duraient pas une éternité, il semble que le principal inconvénient de l'armure de plaques au corps à corps soit la perte de visibilité due au heaume, et la fatigue due au fait que, en plus de se trimballer du poids supplémentaire sur



les bras, le guerrier se promenait dans un véritable auto-cuiseur.

En termes de jeu

La fin de la renaissance n'est pas du tout la période qui correspond grosso modo à celle utilisée comme référence pour le médiéval fantastique. La renaissance voit l'émergence des armes à feu individuelles, comme le mousquet, de la navigation en haute mer, jusque là inconnue, et de bien d'autres choses encore, qui ne font pas partie de l'arsenal med-fan.

Cependant si vous jouez à un jeu qui correspond à une époque plus tardive, cette précision sur la soupe de tortue vous intéressera.

Cependant, les chapitres sus- cités, fabrication d'une armure et voler une armure, restent valables...

P.-S.

Un grand merci à Chilper des Lunes pour ses précisions.