



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > De règles diverses et variées > **Variante des fortifications à Ordo Nobilis**

Variante des fortifications à Ordo Nobilis

mercredi 28 novembre 2007, par [Honorius](#)

Dans le cadre de la résolution de batailles présentée dans Ordo Nobilis par Mickaël de Verteuil, un point est fait sur les fortifications et leur prise. Le point de vue que nous développerons ici se base sur les règles de bataille et le calcul des valeurs de troupe, mais définit les fortifications d'une toute autre manière, ainsi que leur implication sur les défenseurs.

Fortifications

Les fortifications sont à la fois importantes d'un point de vue militaire, mais aussi d'un point de vue socio-politique. Elles représentent à la fois les murailles, tours, et autres, mais sont aussi un faire-valoir et un signe ostentatoire.

La fortification médiévale permet certes de se retrancher derrière une muraille, d'être en position de hauteur, mais est aussi un ensemble de défenses passives plus ou moins élaborées : couloir étroits où une seule personne peut passer de front et où on marche vite sur les cadavres, escaliers en colimaçons tournant systématiquement à droite pour gêner un maximum les attaquants tenant leurs armes dans la main droite, doubles portes avec assomoirs, etc.

Ainsi, les fortifications de la fin du XIIe siècle reposent-elles sur un ensemble complexe qui les rend plus ou moins difficiles à prendre.

Nous déciderons donc de classer les fortifications selon quatre grand types représentant leur complexité :

1. Fortification Élémentaire : Il s'agit de la forme de fortification la plus simple : palissade ou fossé et talus. Un bâtiment civil, de l'extérieur, (une ferme par exemple) est considéré comme une fortification élémentaire. Une fois à l'intérieur de ce genre de bâtiment, il ne s'agit plus d'une fortification.

L'intérieur d'un bâtiment à vocation militaire est considérée comme une Fortification Élémentaire. De simples dispositifs de défense passive émaillaient l'intérieur de ces structures : escaliers étroits, portes renforcées, assomoirs multiples, etc.

2. Fortification Simple : Il s'agit des premières vraies fortifications. Elles sont souvent constituées de simples murs en pierre sans chemin de ronde mais disposant de quelques meurtrières. Quelques petites tours peuvent renforcer les murs. Une solide porte de bois à deux vantaux peut en bloquer l'accès. L'exemple le plus typique est le manoir ou la ferme fortifiée, voire une abbaye ou une église. Une imposante tour de pierre sera considérée comme tel.

3. Fortification élaborée : Il s'agit là de l'édifice militaire le plus courant, disposant d'un imposant mur de pierres avec chemin de ronde, systèmes de défenses placées au-dessus de la porte protégée par une herse, voire un pont-levis. Des tours débordantes flanquent régulièrement les murailles et un donjon peut abriter le logis seigneurial. L'organisation des défenses, même si l'édifice est de petite taille, peut le rendre difficile à prendre. Une petite ville fortifiée ou un château fort commun en sont un exemple.

4. Fortification Complexe : Il s'agit là des plus imposants édifices de la chrétienté. Plusieurs lignes de défenses, constituées d'autant de remparts renforcés de tours, de fossés, de portes. Les murs



sont hauts, les défenseurs bien protégés et capables de lancer des projectiles par des hours. Tous les escaliers sont protégés et plusieurs enceintes peuvent être franchies pour accéder au donjon, à l'intérieur duquel plusieurs pièges attendent l'assaillant. Les plus puissantes places fortes se dotent de tels systèmes. A noter que ce type de fortification apparaît surtout dans la seconde moitié du XIIIe siècle et demeurent très rares.

Mise en application

Le principe demeure le même que pour les règles de combat de masse élaborées par Mickaël de Verteuil, :

Chaque camp (assaillants et assiégés) détermine la valeur de ses troupes. Mais pour les assiégés, cette valeur va être multipliée par un modificateur déterminé par le type de fortification qui les protège (cf tableau ci-dessous) :

Multiplicateur des Assiégés

Fortification	Modificateur
Elémentaire	x 5
Simple	x 10
Elaborée	x 20

Complexe	x 40
----------	------

Ainsi, derrière une fortification élaborée, la valeur des troupes présentes sera multipliée par 20.

Notez qu'il n'y a plus de notion de sous effectif. Eventuellement, deux hommes d'armes peuvent défendre une place forte...A leurs risques et périls...Et en général, plus la place forte est imposante, plus l'armée assaillante l'est aussi...

La résolution du combat demeure la même : jet de stratégie avec modificateurs. Une victoire des assiégés permet de repousser l'assaut de la journée et d'infliger des pertes supplémentaires aux assaillants. Une victoire des assaillants permet d'obliger les assiégés à refluer dans leur fortification. On considèrera dans ce cas que la fortification a perdu un niveau. Exemple : si une fortification élaborée est prise, les défenseurs se replient dans le donjon, qui correspond à une fortification simple, tant que les assaillants sont à l'extérieur. Si le donjon est pris, c'est à dire l'accès ouvert, l'ultime défense sera présentée par les combats à l'intérieur du donjon, dans les escaliers, les couloirs, etc. On considèrera qu'il s'agit là d'une fortification élémentaire puisqu'il s'agit d'un édifice militaire. Si cette dernière tombe, on pourra supposer que les assaillants sont arrivés dans la pièce principale (salle du seigneur local) et il ne restera plus qu'à jouer le combat final...