

Castell Arybrynwrthymôr (Le château gallois)

Extension pour CRY HAVOC, SIEGE, CROISADES et VIKINGS



Table des matières

1 Histoire de la guerre au Pays de Galles.....	3
1.1 Première guerre - 1277	3
1.2 Deuxième guerre – 1282/1283.....	3
1.3 La révolte de 1294.....	3
1.4 La construction des châteaux.....	4
2 L'armée galloise	4
2.1 Classes de guerriers.....	4
2.1.1 Javeliniers.....	4
2.1.2 Arcs longs.....	4
2.1.3 Infanterie lourde.....	4
2.1.4 Cavalerie.....	4
3 Le château.....	5
3.1 Le nom	5
3.2 Description du château	5
3.3 Niveaux	6
4 Règles spéciales	6
4.1 Facteurs tactiques.....	6
4.1.1 Les roches.....	6
4.1.2 Les escaliers taillés dans la pierre	7
4.1.3 Les archères multiples	7
4.1.4 Les fenêtres géminées	7
4.2 Restrictions de tir.....	7
4.3 Les constructions d'édifices	7
4.3.1 Les échafaudages	8
4.3.2 Utilisation des marqueurs de construction.....	9
4.3.3 Facteurs tactiques.....	10
4.3.4 Déplacements.....	10
4.3.5 La cage à écureuil	10
4.4 Les défenses d'entrée	11
4.4.1 Facteurs tactiques.....	11
4.4.2 Ouvrir/fermer la porte	12
4.4.3 Lever/baisser la herse.....	12
4.4.4 Incendier la porte	12
4.5 Tirs à partir de niveaux différents	12

1 Histoire de la guerre au Pays de Galles

La conquête normande de l'Angleterre après la bataille d'Hastings en 1066 n'avait pas permis l'occupation de tout le Pays de Galles. Si l'est et le sud de cette région - appelés les Marches - était sous domination anglaise dans la seconde moitié du XIII^e siècle, le nord-ouest montagneux restait aux mains de tribus galloises conduites par leur prince Llewelyn ap Gruffudd (Llewelyn le Dernier). Ces tribus menaient une existence semi-nomade partagée entre l'élevage du bétail, et les raids et pillages des contrées alentour. Leurs lois les obligeaient à mener 6 semaines de dévastations par été, ce qui en faisait de terribles guerriers. Ils avaient développé une arme redoutable : le grand arc gallois qui allait faire parler de lui quelques décennies plus tard pendant la Guerre de Cent Ans.

1.1 Première guerre - 1277

Edouard I^{er} est couronné roi d'Angleterre à son retour de Croisades en 1274. Contrairement à la coutume, Llewelyn refuse de lui prêter hommage et Edouard décide donc de mater la rébellion de son vassal. Les Gallois pratiquent une guérilla féroce qui oblige les seigneurs des Marches à renoncer à toute attaque. Deux avant-gardes progressent en direction du nord depuis le sud et l'est. C'est alors que des milliers de gallois abandonnent Llewelyn pour marcher contre son dernier refuge dans les monts de Snowdon au nord-ouest. Edouard lève par la suite une énorme armée forte de 15 000 hommes, renforcée par des arbalétriers mercenaires gascons. En juillet 1277, il se met en marche le long de la côte nord du Pays de Galles depuis Chester, prenant les châteaux de Flint et Rhuddlan. Le grenier à blé du Pays de Galles, l'île d'Anglesey, est isolé par la marine anglaise. Encerclé dans ses montagnes et manquant de tout, Llewelyn n'a pas d'autre choix que de se rendre et de se reconnaître homme-lige du roi le 9 novembre 1277 par le traité de Conwy. Six châteaux sont alors construits ou renforcés pour asseoir la nouvelle autorité anglaise : Rhuddlan et Flint sur la côte nord, Ruthin et Hope au nord-est, Aberystwyth et Builth au sud-ouest.

1.2 Deuxième guerre – 1282/1283

Les gallois reprennent leurs pillages 5 ans plus tard, attaquant les châteaux de Flint, Rhuddlan et Hawarden au nord-est et saccageant les territoires du sud. Edouard se sentant trahi, il décide de mettre fin à l'existence de la principauté. La même stratégie qu'en 1277 est utilisée, avec plusieurs armées se dirigeant vers le nord-ouest. Grâce à son contrôle des mers, un corps expéditionnaire conduit par le Sénéchal de Gascogne Luc de Tany débarque sur l'île d'Anglesey. Une fois l'île prise, il fait construire un pont de bateaux pour franchir le détroit de Menai et prendre à revers les troupes de Llewelyn. L'impatient de Tany fait traverser ses troupes sans attendre Edouard et tombe dans une embuscade tendue par les gallois près de Bangor dont aucun anglais ne réchappera. Ayant desserré l'étau, Llewelyn décide de mener un nouveau raid près de Builth mais en décembre 1282, il est surpris par une troupe anglaise et tué pendant les combats. Un mois plus tard, le château de Dolwyddelan dans les monts de Snowdon tombe après un long siège. Plus au sud, la garnison du château de Castell y Bere se rend en avril après un siège de dix jours. La dernière poche de résistance au château de Doldabarn est écrasée en mai.

Dès mars 1283, Edouard décide la construction de trois châteaux pour quadriller les territoires conquis à Conwy, Caernarfon et Harlech. Ces châteaux sont construits en bord de mer pour pouvoir être ravitaillés en cas de siège même si l'intérieur des terres est occupé par les gallois. Les Statuts de Rhuddlan officialisent la main-mise de l'Angleterre sur le Pays de Galles. Caernarfon devient le centre du pouvoir dans cette région.

1.3 La révolte de 1294

Dix ans plus tard, alors que les murailles du château et de la ville de Caernarfon n'étaient pas encore terminées, les gallois se révoltent une nouvelle fois, sous la conduite de Madog ap Llywelyn qui prend le titre de Prince de Galles. Edouard bataille alors en Aquitaine et les garnisons des

châteaux sont très réduites. Caernarfon est attaqué en septembre 1294 et la ville fortifiée est incendiée. Le château de Cardigan sur la côte ouest est aussi attaqué. Le contrôle de la mer s'avère décisif, car ces forteresses ont tenues tant que le ravitaillement par mer était assuré. La réponse d'Edouard ne se fait pas attendre. Dès l'été suivant, toutes les terres perdues avaient été reconquises et les défenses de Caernarfon restaurées avant le mois de novembre 1295. Pour asseoir définitivement son autorité sur la province rebelle, Edouard décide la construction du château de Beaumaris dans l'île d'Anglesey.

1.4 La construction des châteaux

S'arrêtant en Savoie pendant son voyage de retour de Terre Sainte, Edouard I^{er} est impressionné par la qualité des fortifications construites. Il fait venir en 1278 Maître Jacques de St Georges, après un arrangement avec le comte Philippe, pour superviser l'édification de ses châteaux gallois. Jacques avait travaillé pour les comtes Pierre II (1263-68) et Philippe (1268-85). Son nom vient du château de St Georges d'Espéranche (Isère) où on peut encore voir les mêmes tours octogonales qu'à Caernarfon.

Comprenant que l'intérieur du Pays de Galles serait très difficile à tenir en cas de révolte, Edouard fait édifier ses châteaux en bordure de mer, avec un quai pour permettre le ravitaillement par bateau. Il ne fallait qu'une journée de marche pour aller d'un château au suivant.

Sources:

- The Scottish and Welsh Wars 1250-1400; Osprey Publishing
- Livrets sur les châteaux de Harlech, Beaumaris, Conwy et Caernarfon, CADW.

2 L'armée galloise

A la fin du XIII^e siècle, les tribus du nord ouest du pays de Galles n'avaient eu que des contacts limités avec la civilisation Anglo-Normande. Ils avaient donc gardé une forte influence celtique dans leurs costumes et armements.

2.1 Classes de guerriers

2.1.1 Javeliniers

La plupart des fantassins portaient deux javelots : le premier était lancé dès le début de l'engagement alors que le second était utilisé comme une pique. Les ceorls anglo-saxons de VIKINGS et les piquiers de SIEGE représentent le mieux ces guerriers. Ceux qui sont représentés avec une lance seront considérés comme portant deux javelots.



2.1.2 Arcs longs

Les gallois n'utilisaient pas l'arc long pour lancer des pluies de flèches comme Edouard commença à les utiliser à partir de 1280 dans ses guerres avec les écossais. Ils préféraient l'utiliser comme une arme d'ambuscade et d'escarmouche. Utilisez les arcs longs de SIEGE ne portant pas de gambison.



2.1.3 Infanterie lourde

Les guerriers un peu plus fortunés pouvaient s'offrir une armure de meilleure qualité faite d'une jaquette de cuir à manches courtes avec des écailles de métal. Utilisez les thanes de VIKINGS et les sergents de SIEGE pour cette classe de combattants.



2.1.4 Cavalerie

Les gallois n'étaient pas réputés pour leur guerriers montés. Les chevaux n'étaient utilisés que par leurs chefs comme un symbole de la noblesse. Les earls de VIKINGS sont une très bonne représentation de ces nobles gallois.



3 Le château

3.1 Le nom

Je tenais pour ce château à un nom gallois authentique (c'est-à-dire incroyablement long et impossible à prononcer !), même si ces châteaux ont été construits pour des rois anglais Plantagenêt, donc parlant français. J'ai donc demandé à un autre fan de Cry Havoc, Christopher Walkley, de trouver ce nom pour moi. Christopher travaille à l'office gallois de conservation du patrimoine (CADW), et il m'a aussi aidé dans mes recherches sur ces formidables châteaux. Qu'il en soit ici remercié.

Le nom signifie « le château sur la colline au bord de la mer » pour faire référence au site choisi :

- > castell = château
- > ar y = sur la
- > bryn = colline
- > wrth y = au bord de la
- > môr = mer

3.2 Description du château

Castell Arybrynwrthymôr est un château fictif, mais qui s'inspire des différents châteaux construits dans la région.

Le site est très similaire à celui d'Harlech ou de Criccieth : une colline rocheuse en bord de mer, avec un escalier taillé dans la roche permettant de rejoindre le quai.

La double tour d'entrée est typique de nombreux châteaux gallois et la barbacane est similaire à celle de Beaumaris. Il y a donc un ensemble de 3 herses et portes à franchir pour entrer dans le château.

Le chemin de ronde entoure complètement le château pour pouvoir passer rapidement d'un secteur à l'autre.

Le donjon (appelé Magna Turris comme les textes du XIIIe siècle avait l'habitude de les appeler) est surmonté d'une tourelle depuis laquelle il est possible de tirer dans toutes les directions à l'extérieur du château.

Le mur situé entre la grande tour (Magna Turris) et la tour de la mer (Sea Tower) comporte des archères multiples comme celles du château de Caernarfon.

L'aula (Great Hall), ou grande salle de réception, est munie de deux grandes fenêtres géminées qui donnent sur la cour intérieure. Elle est prolongée par une chambre. La chapelle est le bâtiment situé contre la tour du même nom.

3.3 Niveaux

Pour reconnaître plus facilement les différences, tous les hexagones de sol carrelé situés au même niveau sont de la même couleur. La carte ci-dessous détaille les différents niveaux sur la carte :

0 Mer, plage et cases de terrain plat adjacentes.

1 Quai.

3 Barbacane, cour intérieure du château et cases à dallage marron.






4 Chemin de ronde, tours de la mer et de la chapelle et cases à dallage bleuté.

5 Magna Turris (cases à dallage violet).

6 Tourelle de la Magna Turris (cases à dallage vert).

4 Règles spéciales

4.1 Facteurs tactiques

Dénomination	Coût en point de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
 Roches	4 Impassable à cheval	Légère	-
 Escaliers	2 dans l'axe 4 par les côtés	Légère	-
 Chemin	1 dans l'axe 4 par les côtés Impassable aux cavaliers montés	Légère	-
 Archères multiples	1 Traversée impossible	Totale	
 Fenêtre geminée	1 Traversée impossible	Légère	

4.1.1 Les roches

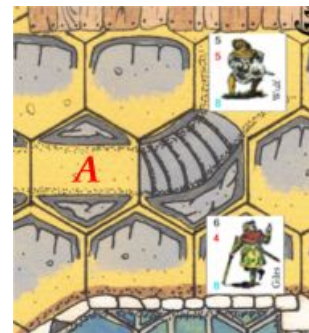
Le château est construit sur une éminence rocheuse. Ces pierres gênent considérablement le déplacement au point qu'un cavalier ne peut pas les franchir.

Ces cases sont aussi interdites à toute machine de siège, et il n'est pas possible de creuser des sapes sous elles.

4.1.2 Les escaliers taillés dans la pierre

Ces escaliers sont considérés comme des escaliers normaux, à l'exception près que l'entrée par une case latérale l'assimile à une case de roche. Un cheval tenu par la bride peut également emprunter ces escaliers.

Exemple : Wulf peut se rendre en A en ne dépensant que 3 PM. Giles peut se rendre en A aussi, mais devra dépenser 5 PM quel que soit son chemin.



4.1.3 Les archères multiples

Ce dispositif existant au château de Caernarfon permet de tirer dans un nombre de directions beaucoup plus grand qu'une simple archère tout en assurant une protection totale au tireur.

4.1.4 Les fenêtres géminées

Ces fenêtres sont traitées comme des fenêtres ordinaires pour les tirs, mais on ne peut pas les enjamber.

4.2 Restrictions de tir

Les toits ne sont pas représentés sur la carte, mais il faut pourtant en tenir compte. Ainsi, il n'est pas possible de tirer du chemin de ronde ou d'une tour sur une case de la grande salle, de la chambre ou de la chapelle, à moins que le tir ne passe par une porte ou une des deux fenêtres géminées.

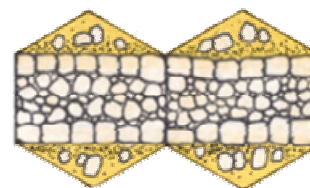
De la même façon, il n'est pas possible de tirer de la case tourelle vers une autre case de la Magna Turris située en contrebas.

4.3 Les constructions d'édifices

Les hommes du Moyen-Age avaient rarement la courtoisie d'attendre que leur adversaire ait achevé la construction de sa forteresse pour l'attaquer, surtout si celle-ci, une fois achevée, s'avérait imprenable. Ces règles sont destinées à apporter un piment supplémentaire à l'utilisation des cartes de châteaux, en affaiblissant volontairement leurs capacités défensives.

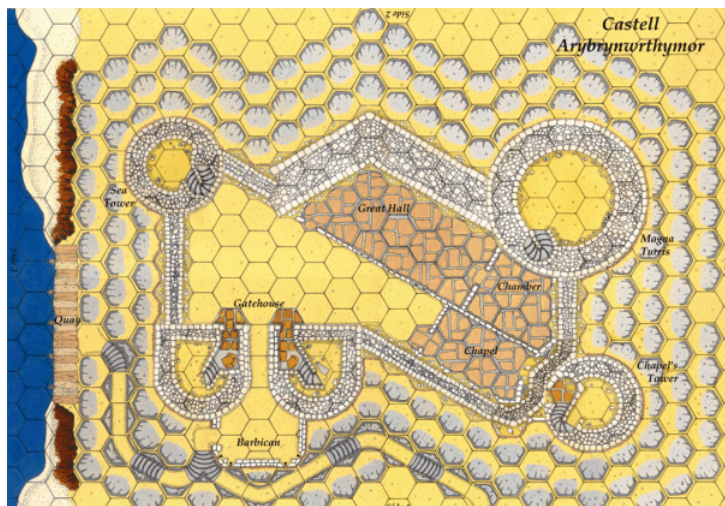
Pour les besoins du jeu, on distinguera 3 étapes dans l'élévation d'un mur ou d'un rempart :

- **Mur en construction**, symbolisé par les différents marqueurs montrant un mur ou une tour en coupe, avec parements et blocage. La hauteur de ce mur est toujours d'un niveau d'élévation par rapport à sa base.
- **Mur sans créneau**. Les mêmes éléments pourront représenter des murs ayant atteint leur degré d'élévation final. Seule la couverture des personnages est affectée.



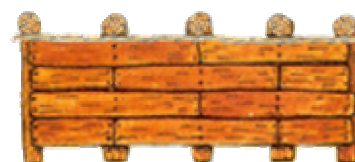
- **Mur terminé.**

Voici comment se présente Castell Arybrynwrthymôr avec ses murs en construction :



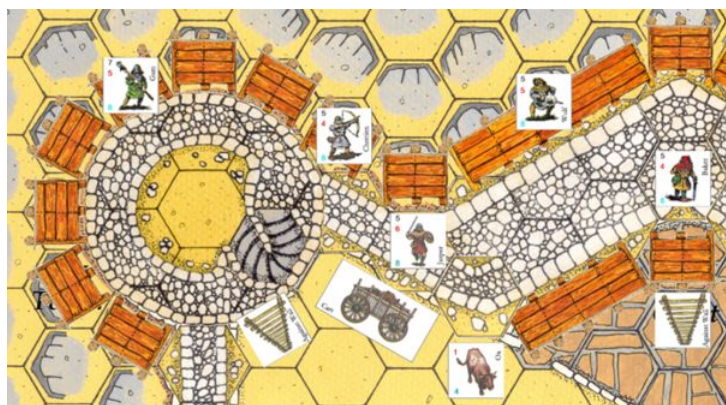
4.3.1 Les échafaudages

Pour bâtir ces remparts, les ouvriers utilisaient des échafaudages dont les poutres horizontales, appelées boulines, prenaient appui directement sur le mur en construction. Les échafaudages sont représentés par des pions de 1, 2 ou 3 cases de longueur. On ne peut monter à un échafaudage depuis le sol que par des échelles (pion échelle dressée).



Le niveau d'élévation d'un échafaudage est identique à celui du mur sur lequel il s'appuie.

Un personnage peut se déplacer librement sous une case échafaudage (qui est considéré comme situé à 3 ou 4 mètres de hauteur). Les échafaudages sont traités comme des hourds (voir l'extension Montjoie) sauf pour les tirs : il n'est pas possible de tirer sur un personnage situé en dessous depuis la même case d'échafaudage, et la simple balustrade en bois n'apporte pas de protection à un personnage sur l'échafaudage.



Les échafaudages étant construits en bois, ils peuvent brûler comme les échelles ou les hourds.


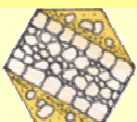
Les échafaudages étaient typiquement construits de part et d'autre du mur en construction comme le montre l'exemple ci-contre.

4.3.2 Utilisation des marqueurs de construction

Les différents types de tour représentés permettent de les utiliser sur n'importe quelle carte de château, que ce soit celui de Siège, le château des Templiers, la cité médiévale ou bien sûr Castell Arybrynwrthymôr. Le tableau ci-dessous vous donne les correspondances.

	Château frontalier	Château gallois	Château des templiers	Cité médiévale fortifiée
	Morrigan's Tower Owl Tower			
			Barbacane (x2) Tour du treuil Tour Sud	Tour N de la cité
	South Gatetower North Gatetower The Round Tower	Sea Tower Chapel's Tower	Tour NE Tour Est Tour Ouest	Tour SE de la citadelle Porte des pèlerins (x2) Porte de la dame noire Porte de la citadelle (x2)
		Gatehouse		
				Porte Montferrat Tour SO de la cité Tour SE de la cité
	The Keep	Magna Turre	Tour des damoiselles Tour Salomon	Grande tour

4.3.3 Facteurs tactiques

Dénomination	Coût en points de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
 Echafaudage	2	Légère	-
 Mur en construction	2	Légère	-
Mur sans créneau	1	Moyenne	0

4.3.4 Déplacements

Les points de mouvement supplémentaires à dépenser pour passer d'une case à l'autre se calculent de la manière suivante :

	Mur en construction	Mur sans créneau	Echafaudage	Echelle	Mur terminé
Mur en construction	0		0	+1	
Mur sans créneau		0	0	0	0
Echafaudage	0	0	0	+1	+2
Echelle	+1	0	+1		+4
Mur terminé		0	+2	+4	0

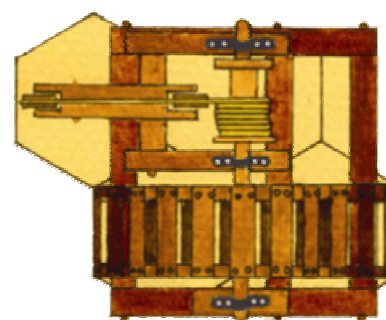
Exception : il est possible de passer d'un mur en construction à un mur sans créneau (ou terminé) si celui-ci est au même niveau d'élévation.

4.3.5 La cage à écureuil

Cet engin de levage était utilisé pour lever les lourdes pierres en haut des murailles. Le pion cage à écureuil occupe 4 cases et doit être posé sur un mur de tour, la flèche au bout de laquelle se trouve le crochet (non visible) étant au dessus du vide.

La cage à écureuil est fixe et ne peut être déplacée pendant un scénario.

Pour pouvoir monter et descendre des charges, un personnage doit être dans la cage. Le coût pour entrer dans une case Cage à écureuil (que ce soit la cage proprement dite, le treuil ou la flèche) est de 3 points de mouvements. Un personnage dans la cage doit rester un tour complet pour monter ou descendre une charge d'un niveau d'élévation.

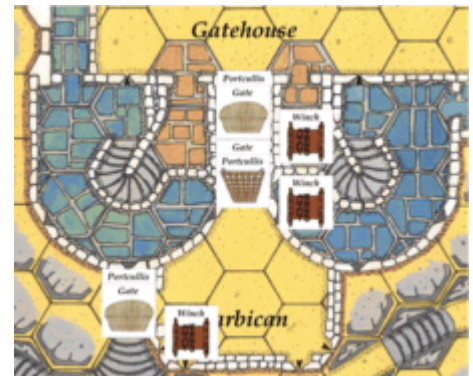







Exemple : Giles doit rester 2 tours complets dans la cage pour monter une charge au sommet de la Magna Turris (2 niveaux au dessus du sol).

4.4 Les défenses d'entrée

L'accès à Castell Arybrynwrthymôr est défendu par 3 rangées successives de herses et de portes : le premier groupe est situé au niveau de la barbacane et les deux autres se suivent dans le châtelet d'entrée (Gatehouse). Chaque herse, porte et treuil est représenté par un marqueur individuel. Les pions herse (Portcullis) et porte (Gate) s'empilent, le pion placé au dessus indiquant le premier obstacle rencontré par un personnage venant de l'extérieur du château. Un treuil est nécessaire pour monter et descendre la herse. Le pion treuil doit s'installer dans une case adjacente au pion herse. Il peut être installé à un niveau différent du pion herse.



4.4.1 Facteurs tactiques

Dénomination	Coût en points de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
 Herse	Impassable quand la herse est abaissée	Légère (si le tir passe au travers)	0 (Pas de combat au travers de la herse)
 Porte	Impassable quand la porte est fermée	Totale (si le tir passe au travers)	0
 Treuil	2 - A pied Impassable à cheval	Légère	-

4.4.2 Ouvrir/fermer la porte

Les portes ne peuvent être détruites que par des engins de siège comme un bélier. Il n'est pas possible de tirer dans ou à travers une case contenant une porte quand elle est fermée.

Pour ouvrir ou fermer la porte, un personnage doit terminer son mouvement dans la case porte, et ne plus bouger ou combattre (y compris tirer) pendant un tour complet. A la fin du tour, la porte peut être manipulée. Si elle est ouverte, remplacez le marqueur Porte par un pion « open door » (de l'extension Caravansérail) dans la case contenant le personnage actionnant la porte.



Les portes ne peuvent être ouvertes que depuis l'intérieur du château.

Note : pour des raisons graphiques, la porte et herse de la barbacane sont posées en avant des murs, mais on les considérera placées dans l'axe des murs pour les lignes de tir. De ce fait, un tireur dans la tour d'entrée de gauche pourra tirer sur un personnage dans la case porte sans aucune pénalité.

Si une herse est fermée dans la même case que la porte et que celle-ci est intercalée entre le personnage et la porte, il faut tout d'abord relever la herse (voir ci-dessous).

Exemple : Pour ouvrir la première porte, Arnold doit d'abord attendre que Mathew relève la herse. Par contre, une fois cette porte ouverte, il pourra ouvrir la seconde porte sans attendre car la herse est située plus en avant (pion placé au dessus).



4.4.3 Lever/baisser la herse

Un personnage doit rester un tour complet sur une case adjacente contenant un marqueur Treuil pour pouvoir actionner la herse. Chaque herse a son propre treuil. Dans l'exemple ci-dessus, Mathew devra avancer d'une case pour se placer sur l'autre pion Treuil actionner la deuxième herse.

Lorsque la herse est relevée, on enlève simplement le marqueur du jeu.

4.4.4 Incendier la porte

Il est possible de mettre le feu à la porte avec des flèches ou de l'huile en suivant les règles de Siège. La porte est considérée comme une tour de siège pour les résultats.

La herse, elle, ne peut pas être enflammée.

4.5 Tirs à partir de niveaux différents

Les règles concernant le tir au dessus de plusieurs rangées de murs décrites dans les jeux « Le Château des Templiers » et « la Cité Médiévale Fortifiée » s'appliquent ici.