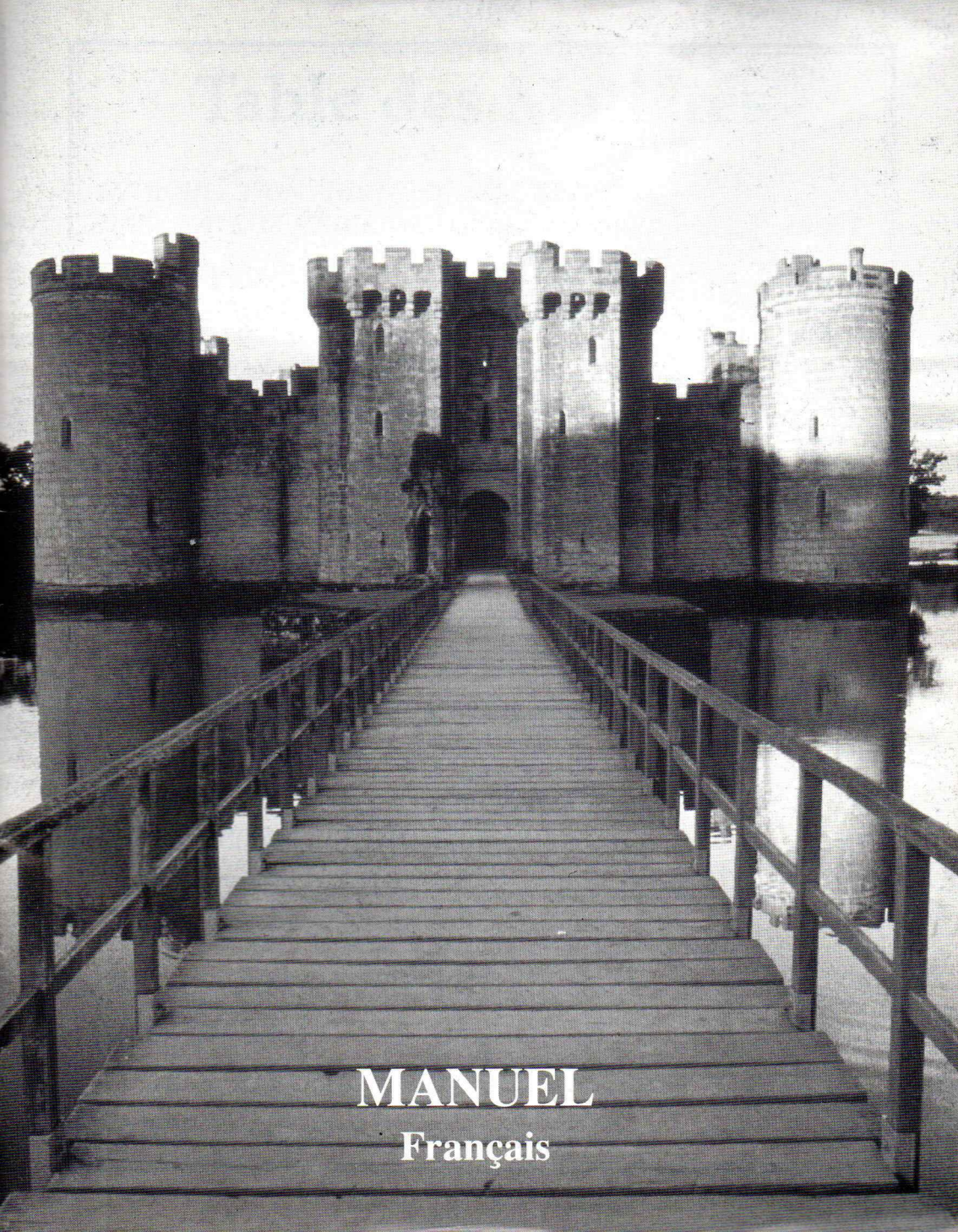


MANUEL

Français

Table des Matiéres

INTRODUCTION - HISTOIRE RÉSUMÉE DES CHÂTEUX MÉDIÉVAUX 2

QUESTIONS DE BASE 4

OPTIONS 5

CONCEPTION DES CHATEAUX 8

TYPES DE MAIN D'OEUVRE 9

L'IMPOSITION ET LA SÉCURITÉ PERSONNELLE 13

LES QUESTIONS MILITAIRES 14

LA NOURRITURE ET SES AVANTAGES 16

LES MESSAGERS ET LA DIPLOMATIE 17

LA CONQUETE DES TERRES CELTES 19

GEOGRAPHIE DE L'ALBION ET DE SES VOISINS 21

GUIDE DES PERSONNAGES DES REGIONS 22

GUIDE DE SIR RICHARD DE WESTHAMPTON POUR LA CONSTRUCTION D'UN CHATEAU 29

LES CHATEAUX DU MONDE REEL D'EDWARD IER 41

RECITS DU MOYEN AGE 46

CASTLES - BIBLIOGRAPHIE 52

REMERCIEMENTS 53

CASTLES : RÉFLEXIONS DE L'ARTISTE 54

NOTICE 55

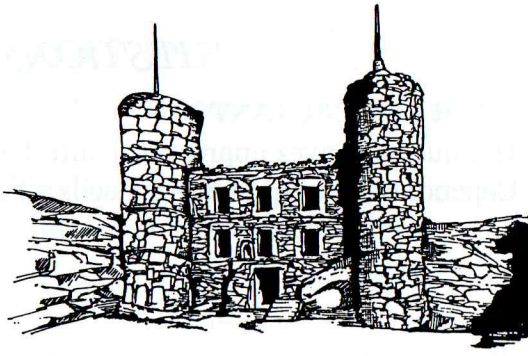
INTRODUCTION - HISTOIRE RÉSUMÉE DES CHÂTEAUX MÉDIÉVAUX

Rares sont les oeuvres aussi évocatrices que les grands châteaux d'Europe. Construits à une époque où les grandes civilisations occidentales s'efforçaient de se remettre de l'âge des ténèbres, les premiers châteaux modernes (les châteaux forts) servaient à se défendre contre les attaques des Vikings. Ceux-ci savaient très bien s'en prendre aux villages côtiers sans défense mais avaient beaucoup de difficultés à attaquer ces premières forteresses. Par conséquent, la construction de châteaux en Europe a joué un grand rôle dans la diminution des victoires des Vikings après 1100.

Lorsque les Vikings eurent cessé de représenter une menace majeure, c'était le début de l'âge de la chevalerie. L'Europe commençait à se consolider en pays et en empires dont les habitants devaient allégeance à un duc, à un roi ou à un empereur. Afin de renforcer leur pouvoir, les grands seigneurs européens ont fait construire des châteaux sur les territoires conquis. Comme on pouvait s'y attendre, l'art de la construction de châteaux a réalisé des progrès rapides et leur coût a ruiné bon nombre de nations et de familles nobles.

L'ère des châteaux s'est terminée vers la fin du XVè siècle. A cette époque, leurs remparts n'assuraient aucune protection contre des armes à poudre comme les canons. Ces reliques de l'Europe médiévale sont restées à l'état de ruines, ignorées des habitants dont elles avaient naguère servi à défendre la terre. Cependant, les musiciens et les poètes romantiques du XVIIIè siècle se sont inspirés du moyen-âge et les châteaux ont repris de l'importance car ils représentaient désormais le charme, la chevalerie et la gloire. Aujourd'hui, rares sont les symboles de l'époque médiévale aussi durables ou aussi puissants que les châteaux.

Justement, l'objectif du programme Castles consiste à vous faire connaître le charme et la réalité de la construction des châteaux médiévaux. A l'apogée de cette époque, entre 1280 et 1305 après J.C., le



roi Edward 1er a consolidé ses conquêtes du Pays de Galles en construisant des forteresses parmi les plus importantes de tous les temps en espérant que leur sécurité attirerait des colons anglais. Bien que nous ayons inventé les caractères, modifié les noms des nations concernées et ajouté un monde de fantasmes pour ceux qui apprécient l'imagination médiévale, les châteaux que vous pouvez construire sont inspirés des vrais châteaux d'Edward 1er au Pays de Galles. Dans ce jeu, vous occupez le trône du roi d'Albion et devez construire votre château dans un contexte de troubles politiques, d'hostilité des voisins et de guerres sur deux de vos frontières. Vous devrez prendre des décisions difficiles, faire face à la traîtrise, à l'ambition des nobles, aux déroutes militaires et à d'autres choses qui, selon vous, ne font pas partie du charme de l'époque. Il est possible que vous vous demandiez pourquoi les gens se rappellent cette période avec plaisir mais, espérons-le, vous apprécierez mieux les défis posés par la construction des châteaux et l'occupation du trône royal à l'époque médiévale.

Vous pourrez peut-être même apprécier les complexités de l'ingénierie dans le monde d'aujourd'hui.

QUESTIONS DE BASE

POUR LE DEBUTANT

Dès que vous avez appris notre interface, CASTLES est un jeu facile. Cependant, voici quelques conseils à l'attention des novices et notamment de ceux qui n'ont jamais joué par ordinateur.

A) Le premier écran vous demande le niveau de difficultés. Le niveau [Paysan] vise à faciliter le jeu au maximum. L'argent est pratiquement illimité. La main d'oeuvre, la nourriture et l'armée sont déjà payées et la disposition du château est en partie terminée.

B) Ce manuel comprend un guide d'initiation appelé "Sir Richard's Guide to Castle-Building". Lisez-le avec attention et entraînez-vous à la disposition des pièces sur l'écran.

Clavier et souris

Il est possible de jouer au moyen du clavier et de la souris. Il est nettement plus facile d'utiliser la souris mais le clavier n'est pas difficile non plus. Il suffit d'un peu d'entraînement.

Les mêmes touches "F" comme flip (basculer) et "M" pour désactiver la musique, etc. marchent si vous utilisez le clavier, la souris ou une manette.

Pour afficher le menu à partir du clavier, utilisez la touche "Z". Si vous réappuyez dessus, l'écran pleine page réapparaît.

Pour manipuler le pointeur à partir du clavier, utilisez les touches de déplacement du pavé numérique. Lorsque vous désirez cliquer sur un objet, servez-vous des touches de déplacement du curseur. Pour cliquer sur un objet, utilisez la barre d'espacement.

Pour jouer au moyen de la souris, il suffit de pointer sur l'objet désiré et de cliquer à l'aide du bouton gauche. Pour afficher le menu, utilisez le bouton droite.

Pour obtenir une liste exhaustive des commandes, référez-vous à la carte de référence.

OPTIONS

Après votre chargement réussi de CASTLES, le premier écran affiché est l'écran [Options]. Celles-ci comprennent :

MESSENGERS (messagers) **Yea** (Oui) ou **Nay** (Non) Cette option décide si vous allez recevoir la visite de messagers. Si la réponse est positive, vous recevrez tous les mois un nouveau messager. Si elle est négative, aucun messager ne va apparaître.

WORLD (monde): **Fantasy** (Fantasme) et **Real World** ([Monde réel). Si vous avez envie de jouer dans un monde où les mythes et les croyances populaires sont vrais (le Sidhe, les dragons, les ogres, le Wild Hunt et les sorciers), utilisez donc l'option Fantasy. Si vous ne voulez pas jouer dans un monde comprenant ces créatures fantastiques, utilisez l'option Real World. Le monde du fantasme devient particulièrement évident dans les séquences de messages ; l'utilisation d'un monde fantastique sans messagers s'apparente à une perte de temps.

LEVEL (niveau): **Peasant** (Paysan), **Duke** (Duc), **Prince** ou **King** (Roi): Le jeu de CASTLES comprend quatre niveaux de difficulté. **Peasant** est un niveau d'entraînement avec un château partiellement préparé, de la main d'oeuvre, de la nourriture et de l'argent en quantité suffisante pour construire tous les châteaux que vous voulez.

Duke, **Prince** et **King** sont les niveaux du jeu réel. Aux niveaux Duke et Prince vous disposez d'une somme d'argent plus importante au départ, vous percevez des impôts plus élevés, vous avez de meilleures relations avec les nobles, avec l'Eglise et avec le peuple. En outre, les batailles sont plus faciles. Au niveau de difficulté le plus élevé (King), vous avez moins d'argent, votre popularité diminue et les batailles sont plus difficiles. Personne n'a dit qu'il était facile d'être roi.

CAMPAGNE: Dans CASTLES, un des objectifs principaux consiste à subjuguer les "terres sauvages des Celtes" en construisant des châteaux dans des zones d'une grande importance stratégique. Si vous ne voulez pas vous lancer dans une grande campagne de construction de châteaux, sélectionnez l'option Single Castle (Un seul château). Si vous souhaitez mener une courte campagne,il vous faut activer l'option Three Castles (Trois châteaux). La

campagne Eight Castles (Huit châteaux) est la plus longue et la plus intense. Pour avoir des détails supplémentaires, reportez-vous à la section "La conquête des terres celtiques".

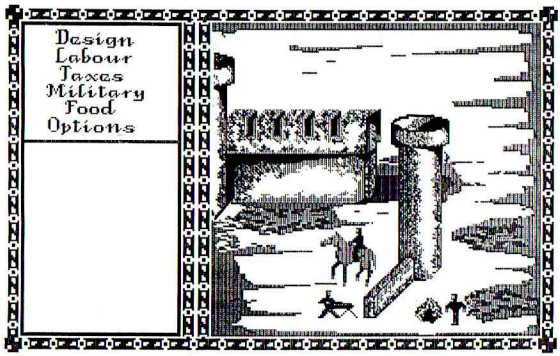
Remarque : vous pouvez construire plusieurs châteaux à un même niveau. Le terme de campagne Single Castle (Un seul château) fait référence à la fin du jeu après que vous avez conquis une seule zone.

NAME (nom): L'écran Options vous permet d'insérer votre nom et d'indiquer si vous êtes un roi ou une reine. Pour faire ce choix, cliquez sur King ou Queen afin de changer le sexe.

CASTLE NAME (nom du château): Lorsque l'écran Options affiche : "Building the Castle" (Construction du château), vous pouvez insérer le nom de votre choix.

MAIN MENU (MENU PRINCIPAL)

Quand vous commencez le jeu, cliquez sur le bouton droit de la souris. Le menu principal s'affiche alors. Il comprend les options suivantes :



DESIGN : Donne accès au sous-menu **Design**. Quand vous cliquez sur cette option au moyen du bouton gauche de la souris, la fenêtre Design apparaît avec un certain nombre de pièces de château et d'un cercle rouge traversé par une barre oblique. Pour avoir des détails supplémentaires, reportez-vous à "Conception des châteaux".

LABOUR (main d'oeuvre): Donne accès au sous-menu Labour. Quand vous cliquez sur cette option (bouton gauche de la souris), le menu Labour apparaît et vous permet de cliquer sur des flèches pour déterminer le nombre de personnes travaillant sur la construction de votre château. Pour avoir des détails supplémentaires, reportez-vous à "Types de main d'oeuvre".

TAXES (impôts) : Donne accès au sous-menu Taxes. Quand vous cliquez sur cette option (bouton gauche de la souris), le menu Taxes apparaît et vous permet de fixer votre taux d'imposition et d'effectuer vos prélèvements. Pour avoir des détails supplémentaires, reportez-vous à "L'imposition et la sécurité personnelle.

MILITARY (militaire) : Donne accès au sous-menu Military. Quand vous cliquez sur cette option (bouton gauche de la souris), le menu Military apparaît et vous permet d'embaucher ou de renvoyer des archers et des fantassins ainsi que de creuser des fossés là où le terrain le permet. Pour avoir des détails supplémentaires, reportez-vous à "Questions militaires".

FOOD (nourriture) : Donne accès au sous-menu Food. Cette option vous permet d'acheter une provision de nourriture en cas de siège. Pour avoir des détails supplémentaires, reportez-vous à "La nourriture et ses avantages".

OPTIONS : Donne accès à un certain nombre de fonctions, dont **Save Game** (Sauvegarde jeu), **Load Game** (Charge jeu) et **Quit Game** (Quitte jeu), **Speed** (Vitesse) et **Counsel** (Conseil).

SPEED (Vitesse) : CASTLES comprend trois niveaux dont dépend la rapidité du jeu. Laboured (Lent) permet une vitesse de construction peu élevée et donne au joueur plus de temps pour examiner ses actions. Steady (Moyen) permet un jeu déjà plus rapide et enfin Swift (Rapide) offre la vitesse la plus élevée.

COUNSEL (Conseil) : Si vous appuyez sur ce bouton, un de vos conseillers apparaît et vous indique l'état de vos relations avec des groupes importants du royaume. Il vous donne en plus des indications utiles (parfois très utiles) pour améliorer vos relations.

Dans tous les sous-menus, la commande "Main" (Principal) vous permet de retourner au menu principal.

La qualité principale de Castles est sa capacité de concevoir un château à partir de la fenêtre Design. Lorsque celle-ci est déclenchée, elle vous donne une perspective entière du parc du château. C'est le plan. Cette fenêtre vous fournit une vue entière du château et vous permet de placer des pièces sur le plan. Voici les pièces principales :

Tours

Il en existe deux types : les tours rondes et les carrées. Ces dernières sont la forme la plus ancienne. Leur construction est plus facile et revient moins cher mais elles sont plus exposées aux attaques en raison de leurs bords. Les tours rondes reviennent plus cher et leur construction prend plus de temps mais elles sont moins vulnérables.

Murs

Dans le jeu, il n'en existe qu'un type avec trois épaisseurs possibles. Les murs plus épais protègent mieux mais leur construction prend plus de temps.

Les murs sont pourvus de deux accessoires : les meurtrières et les chaudrons. Les meutrières assurent la protection des archers qui se trouvent sur les murs. Les chaudrons sont remplis d'eau bouillante versée sur les agresseurs lors d'une bataille.

Portes

Le corps de garde est souvent l'élément essentiel de la défense du château. La porte est le point le plus vulnérable et le plus exposé aux attaques ennemies.

La construction des portes dure longtemps. C'est pour cette raison, entre autres, que les constructeurs de châteaux attendaient la fin des travaux avant de les ajouter.

La conception de châteaux comprend d'autres éléments importants :

Le donjon

C'est la partie la plus importante du château. Il en constitue la zone centrale, est protégé par des murs épais, des tours et des portes solides. C'est le joueur qui construit le donjon et le compose de murs et de tours. Il peut être considéré comme un château dans le château. Si l'ennemi commence à détruire le donjon, la défaite n'est pas loin.

L'effaceur

Si un joueur fait une faute dans le plan du château, l'effaceur la corrige. C'est un cercle rouge traversé par une ligne. Placez-le sur une pièce et enlevez-la en cliquant sur le bouton gauche de la souris.

TYPES DE MAIN D'OEUVRE

Lors de la construction d'un château, la main d'oeuvre doit répondre aux objectifs d'efficacité maximale. Si un entrepreneur a une main d'oeuvre spécialisée insuffisante, la construction risque de tourner au ralenti.

Dans CASTLES, nous avons divisé la main d'oeuvre en sept catégories : six spécialisées et une générale. En réalité, la construction de châteaux médiévaux faisait appel à d'autres types de main d'oeuvre spécialisée. Des documents provenant de la construction du château de Flint au Pays de Galles ont prouvé que des sommes avaient été versées à des plombiers, à des charbonniers, à des concierges, à des guetteurs et à des messagers. Ces documents indiquent également que ces travailleurs étaient considérablement moins payés que ceux d'autres catégories. Cela montre que ces



postes n'avaient qu'une importance dérisoire par rapport aux autres travaux. Par conséquent, il vaut mieux ne pas les prendre en compte.

En jouant à CASTLES, il est facile d'oublier un des problèmes les plus difficiles que devait résoudre Edward Ier dans sa logistique de construction de châteaux et qui était le besoin immense en ressources. Trois mille cinq cents personnes ont été embauchées pour la construction du chef d'oeuvre d'Edward Ier, le château inachevé de Beaumaris qui a coûté en moins de six mois 6500 livres. Cette quantité représentait un million et demi de pennies, principale unité monétaire anglaise. Le transport des salaires des maçons de Beaumaris a dû être un cauchemar. La construction de ces magnifiques forteresses constitue un hommage aux capacités d'Edward Ier, à son entrepreneur Sir James of Savoy et aux milliers de maçons qui ont mis plus de vingt ans à les faire.

Le jeu fait appel aux catégories suivantes :

DIGGERS (terrassiers) : Ceux qui ont essayé de creuser un grand trou avec précision savent que la tâche du terrassier n'est pas aussi facile qu'elle n'en a l'air. Effectivement, pour la construction de châteaux, il faut savoir creuser les fondations avec vitesse et précision. Au début de cette époque, les terrassiers jouaient un rôle plus important qu'à la fin mais toute personne qui veut faire un fossé doit faire appel à des terrassiers qualifiés pour diriger l'opération.

CARPENTERS (charpentiers) : Ils savent comment utiliser le bois, les clous les marteaux et mettre ensemble les échaufaudages, les entretoises et d'autres pièces importantes. La construction de châteaux fait appel à un matériel d'une quantité considérable. Par exemple, en 1286, les travaux de Harlech et de Conway ont nécessité pendant cinq mois 125000 clous par château. Les charpentiers représentent une part importante de la main d'oeuvre.

MASONS (maçons) : Ils formaient le pivot de la main d'oeuvre. La personne qui concevait et surveillait la construction d'un château était connue sous le nom d'entrepreneur. Les maçons percevaient des salaires plus élevés que les autres. Malgré cette position d'élite, ils menaient une

vie difficile : ils posaient les pierres, mélangeaient et portaient le mortier. Enfin, ils devaient s'assurer que les murs du château étaient capables de résister au test de la bataille.

QUARRYMEN (carriers) : Les pierres ne venaient pas comme ça. Au Pays de Galles, les carrières étaient creusées le plus près possible du château en construction mais des documents prouvent que des pierres ont été transportées par charrette à boeufs pendant une trentaine de kilomètres. A Flint, les carriers ont fourni plus de 36000 pierres à l'hiver 1280/81 et au printemps suivant. Ils n'apportaient pas seulement des pierres mais aussi du sable et de la chaux précieux.

CARTERS (transporteurs) : Comme cela a déjà été mentionné, le matériel ne venait pas comme d'un coup de baguette magique sur le site du château. Des transporteurs étaient nécessaires pour les acheminer par voie terrestre, maritime et fluviale. Par exemple, il n'existait ni chaux, ni calcaire à proximité du château de Harlech. Il a donc fallu en faire venir de Caernarvon par bateau, ce qui a nécessité un trajet de 110 kilomètres autour de la presqu'île de Lleyn. Les transporteurs avaient pour mission de livrer à bon port d'immenses quantités de matériel et chaque charrette faisait environ quinze kilomètres par jour.

SMITHS (forgerons) : Les châteaux n'étaient pas uniquement en pierres et en bois. La construction nécessitait également une quantité substantielle de métal. Les forgerons le travaillaient et remplissaient donc un rôle important. Ils étaient parmi les mieux payés.

LABOURERS (manoeuvres) : Ils constituaient le reste de la main d'oeuvre. Bon nombre d'entre eux étaient des paysans qui remplissaient leurs obligations féodales et n'étaient donc pas payés. D'autres étaient embauchés de force. Certains étaient des travailleurs sans formation qui cherchaient à gagner un penny par jour. Ils étaient moins payés que les travailleurs qualifiés mais également moins efficaces. Effectivement, si l'on comptait trop sur eux, la construction avait tendance à s'en trouver ralentie.

Pour embaucher de la main d'oeuvre, indiquez à l'aide des boutons le nombre d'effectifs demandé par catégorie. Pour un beau château, il faut des gens de plusieurs catégories. L'évaluation par l'entrepreneur de l'efficacité de la main d'oeuvre s'affiche en bas de l'écran. Il met les appréciations suivantes : **Poor** (Médiocre), **Inefficient** (Inefficace), **Satisfactory** (Satisfaisant), **Good** (Bien) et **Excellent**. **Poor** : la construction du château prend un temps considérable. **Excellent** : le château est très vite construit. L'évaluation de l'efficacité n'est pas constante mais varie en fonction d'un certain nombre de facteurs importants : l'étape de la construction, le terrain, l'éloignement des carrières, la dureté de la pierre, l'éloignement des forêts, etc. Il ne faut pas être surpris si la main d'oeuvre qui a reçu l'appréciation **Excellent** au début de la construction de Rhos n'obtient que **Satisfactory** (ou une moins bonne appréciation) à Aberffraw.

Le menu main d'oeuvre vous permet également de modifier les salaires de vos travailleurs. Les salaires de base sont les suivants :

Diggers (terrassiers)	1 livre/mois pour 20 personnes
Carpenters (charpentiers)	5 livres/mois pour 20 personnes
Masons (maçons)	6 livres/mois pour 20 personnes
Quarrymen (Carriers)	1 livre/mois pour 20 personnes
Carters (transporteurs)	1 livre/mois pour 20 personnes
Smiths (forgerons)	5 livres/mois pour 20 personnes
Labourers (manoeuvres)	0 livre/mois pour 20 personnes
Archers	1 livre par mois pour 20 personnes
Infantry (fantassins)	3 livres/mois pour 20 personnes

Une augmentation des salaires attire d'autres personnes et les encourage à faire vite partie de votre main d'oeuvre. Des salaires plus bas permettent d'économiser mais vous contraignent à ralentir le recrutement et à limiter le nombre d'effectifs intéressés par la construction de votre château.

L'IMPOSITION ET LA SÉCURITÉ PERSONNELLE

Les monarques qui s'engagent dans un programme de construction de châteaux doivent pouvoir payer les approvisionnements et la main d'oeuvre. L'argent destiné à ces fins vient de l'imposition.

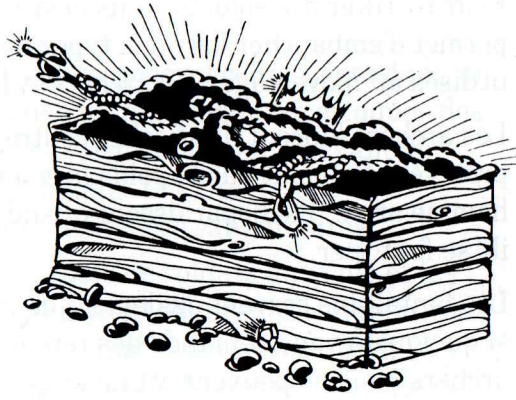
Le taux d'imposition dépend de deux facteurs : le niveau de difficulté du jeu et le niveau d'imposition défini par le joueur. Celui-ci percevra moins si le jeu est au niveau King que s'il est sur Prince. De même, il percevra moins à ce dernier niveau que sur Duc.

Le joueur peut augmenter ou diminuer ses recettes en réglant le **Level of Taxation** (Niveau d'imposition). Par ordre croissant, les options sont les suivantes : **Generous** (généreux), **Normal**, **Oppressive** (oppressif) et **Tyrannical** (tyrannique). Le roi tyrannique touche plus que celui qui est généreux. Le prélèvement des impôts se fait au début de chaque exercice. (c-à-d le 15 mars lorsque la construction recommence.) Si un roi a besoin d'argent de toute urgence, il doit prélever des impôts.

Les prélèvements sont des impôts perçus chaque mois. Pour en effectuer un, il suffit d'aller sur la zone **Collect Levy** (effectuer prélèvement) de l'écran **Taxes** (impôts) et de régler la quantité comme vous le désirez puis de cliquer sur la fenêtre ci-dessous. Au début du mois suivant, cette somme est ajoutée au **Treasury** (Trésor).

La quantité maximale prélevable dépend du niveau de difficulté du jeu : 400 livres sur **Duke** (Duc), 300 livres sur **Prince** et 200 livres sur **King** (Roi).

Une imposition excessive ne met pas seulement les paysans en colère mais embarrasse également l'Eglise et les familles nobles car tout le monde est concerné. Les inconvénients possibles sont au nombre de deux. Premièrement, personne n'aime les tyrans. Si vous prélevez une certaine



quantité pendant une période suffisamment longue, vous provoquez des révoltes. Deuxièmement, la source finit par se tarir. Vous allez finir par découvrir que des impôts élevés mènent à un point de diminution des recettes. Les prélèvements mettent également en colère vos sujets. Enfin, s'ils sont fréquents, les gens qui vous aimaient peuvent être amenés à vous mépriser en quelques mois.

D'un autre côté, si un monarque s'aperçoit qu'il va avoir des ennuis avec ses paysans et s'il essaie d'être généreux, il obtient rarement le résultat désiré. Effectivement, les paysans apprécient les impôts peu élevés mais jamais comme ils détestent les impôts élevés.

Pour obtenir une vue d'ensemble de vos impôts, appelez le **Treasurer** (trésorier). Il fournit un état sur vos finances comprenant les recettes provenant des autres châteaux. En outre, il vous avertit si vous dépensez trop vite votre argent.

Si vous tombez à cours d'argent, vos finances vont s'épuiser. Il faut faire attention en prélevant des impôts.

LES QUESTIONS MILITAIRES

Si vous ne pouvez pas défendre votre château, ce n'est pas la peine de le construire. Or, s'il est sur un territoire hostile, vous devez vous attendre à des attaques.

MENU MILITARY (MILITAIRE)

Pour recruter des soldats, vous devez entrer dans ce menu. Il vous permet d'embaucher les deux types de troupes les plus couramment utilisés au moyen âge : les archers et les fantassins.

Les archers lancent des flèches contre les adversaires. Ils sont très peu protégés et ne font pas le poids face à un homme avec une armure ou à un homme armé. Ils disparaissent quand ils n'ont plus de flèches ou quand ils se font tuer.

Les fantassins servent également de gardes du château. Ils sont employés si quelqu'un vous demande des renforts. Ils sont plus forts que les archers mais ne peuvent attaquer qu'à une faible distance.

Le nombre de soldats possible dépend du nombre de pièces de votre château. Les petits châteaux ne peuvent pas en entretenir autant que les grands châteaux.

PRÉPARATION DE LA BATAILLE

En cas de bataille, vous avez la possibilité de préparer votre château avant l'arrivée de l'ennemi. Il suffit de prendre des archers et des fantassins puis de les placer sur le plan de la même façon que celle dont vous avez placé vos pièces. Ils attaqueront l'ennemi lorsqu'il apparaîtra ou arrivera à portée d'arme.

Si vous n'utilisez pas les effectifs maximum (500 fantassins et 500 archers), vous avez une option qui vous permet de diviser vos forces en unités (de 1 à 10). Les unités plus grandes ne sont pas aussi fragiles que les plus petites mais des unités plus nombreuses vous permettent de répartir vos forces sur une zone plus étendue. Faites attention à ne pas trop disperser vos efforts.

COMMANDE DE VOTRE ARMÉE

Chaque caractère est sous commande individuelle. Pour les archers, il suffit de cliquer sur celui de votre choix puis sur la cible. L'archer va s'acharner sur l'ennemi jusqu'à ce qu'il soit tué et va chercher une autre cible. Pour les fantassins, vous pouvez cliquer sur une cible ennemie ou sur une position. Il peut arriver que votre fantassin perde un ennemi de vue ou soit bloqué au bord d'un fossé. Il suffit de le déplacer et il va essayer de retrouver l'ennemi.

L'ENNEMI

Il essaie de détruire votre château. Il est en général celte. Cependant, si vous choisissez le Fantasy World (monde du fantasme), les attaques des ogres sont fréquentes. L'ennemi va vers votre donjon en essayant de détruire tout ce qui se trouve sur son chemin. Les Ogres sont particulièrement redoutables par leurs tendances sanguinaires.

L'ennemi a deux armes spéciales : les tentes de soldats du génie et les catapultes. Les tentes de soldats du génie abritent des mineurs qui vont creuser un tunnel sous votre château, le remplir de cochons morts et y mettre le feu, ce qui va provoquer une explosion détruisant le château.

Les catapultes servent à lancer constamment de grandes pierres sur les murs de votre château afin de les abattre.

Lorsque la plupart des forces ennemies sont détruites, l'attaque prend fin et vous avez gagné. Si vous avez achevé votre château, vous passez au niveau suivant ou à l'écran final (si tous les châteaux de votre campagne sont construits). Cependant, quand l'ennemi a tué vos défenseurs ou a détruit une grande partie de votre château, il a gagné et le jeu est terminé.

LA NOURRITURE ET SES AVANTAGES

Le siège est une des tactiques les plus souvent employées par vos ennemis surtout s'ils croient qu'ils peuvent bloquer vos approvisionnements. Pour résister à un siège, les monarques avisés achètent des provisions de nourriture à utiliser en cas d'urgence. Par conséquent, si leur armée est assiégée, personne ne mourra de faim.

Il est possible d'acheter de la nourriture en entrant dans le menu **Food** (nourriture), en cliquant sur les flèches à côté de "**Buy**" (Acheter) et en cliquant sur la fenêtre située sous le menu **Food** (nourriture). Vous obtiendrez ainsi la quantité nécessaire de provisions.

Le coût de la nourriture varie énormément en fonction de l'offre et de la demande. Il est beaucoup moins élevé après la moisson d'automne qu'au début du printemps, période à laquelle la plupart des excédents ont déjà été consommés pour satisfaire les besoins de l'hiver. De même, vous avez moins de nourriture après la saison froide qu'avant.

Pendant un siège, les vivres diminuent en fonction du nombre de défenseurs de votre château. Lorsqu'elles s'épuisent, les défenseurs commencent à mourir. Certains sièges peuvent durer assez longtemps et rendent donc nécessaires plusieurs achats de nourriture.



LES MESSAGERS ET LA DIPLOMATIE

Au début, le joueur a une option qui lui permet de recevoir des messagers. Ils viennent de sources diverses : familles nobles, Eglise, princes de Gwynedd, paysans ou roi de Bretagne pour ne citer que les plus fréquentes.

Pendant cette séquence, vous devrez prendre une décision sur un problème dont le messager vous a mis au courant. Ce problème peut être accessoire comme le nom du nouveau-né d'un chevalier ou important comme la question de savoir si le royaume part en guerre.

Vos décisions ont des conséquences. Par exemple, si vous insultez l'ambassadeur d'un autre royaume, il ne va pas rester sans réagir. Au cours de votre prise de décision, des vassaux jusqu'ici loyaux vous trahiront, vous pouvez devoir arbitrer des conflits importants ou faire la paix avec vos ennemis.

Réfléchissez bien à vos réponses. Il se peut que certains désirs des messagers ne servent pas les plus grands intérêts du royaume. Attention



aux nobles qui augmentent leur fortune à son détriment. D'un autre côté, ce n'est en général pas une bonne idée de les rendre mécontents. Un jugement prudent est essentiel.

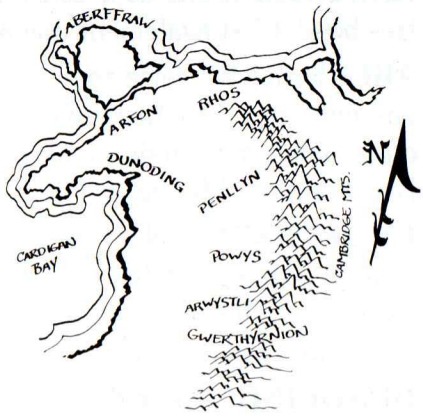
La meilleure façon d'envisager les séquences des messagers consiste à les considérer comme des histoires mêlées au jeu. Les exploits d'un prince sont une chose et la tentative de conquête des Pictes par le duc de Norshire en est une autre. Ainsi, plusieurs histoires peuvent être mêlées au jeu en même temps.

Vos réactions à la séquence du messager déterminent le style de règne. Les actions brutales auront beau passer longtemps inaperçues, les gens commenceront par entendre des histoires sur vous. Si vous êtes indécis pendant des périodes de crise, vous passerez pour un roi faible. Il se peut que vous deviez trouver un compromis alors que vous marchez sur la corde raide du point de vue diplomatique. Mais personne n'a dit qu'il était facile d'être roi ou reine.

Pour avoir une indication de votre popularité auprès des différents groupes du royaume, allez à l'écran **Options** et cliquez sur le bouton **Counsel** (Conseil). Sir Richard de Westhampton va apparaître et vous dire ce qu'il en est.

LA CONQUETE DES TERRES CELTES

Le but final du joueur original de Castles, Edward 1er consistait à construire un réseau de forteresses invincibles. C'est également le but du jeu.



Les terres celtes sont divisées en huit territoires stratégiques ou cantrefs. Pour en conquérir un, le joueur doit construire un château à l'intérieur du territoire puis faire face à une bataille. Quand la valeur du château dans la bataille a été démontrée, les colons viennent construire une ville dans les environs. Finalement, la ville fait du commerce avec les Celtes qui vont désormais dépendre de l'Albion pour les biens et services.

La conquête des principats celtes a lieu dans les huit cantrefs suivants (dans l'ordre) :

Rhos
Arfon
Penllyn
Arwystli
Aberffraw
Gwerthyrnion
Dunoding
Powys

RHOS : c'est une vaste plaine bordée à l'ouest et au nord par une zone côtière. Des carrières se trouvent à proximité et cette région a une grande valeur historique pour les Celtes. Ceux-ci ne vont donc pas vous permettre de construire impunément votre château.

ARFON : c'est une autre vaste plaine avec des lacs située près de la côte de Gwynedd. Des carrières se trouvent à proximité.

PENLLYN : c'est une zone de marécages intérieurs. Ce bourbier n'est pas aimé de ceux qui travaillent sur les châteaux. Des carrières se trouvent à proximité de Penllyn.

ARWYSTLI: le site de la construction d'Aberffraw se trouve dans un secteur très boisé. C'est également une zone isolée située loin des carrières.

ABERFFRAW : cette zone située dans le nord-ouest de Gwynedd possède une ouverture importante sur la mer. Les carrières se trouvent dans les parages mais sont connues pour leur pierre dure qui en rend l'exploitation difficile.

GWERTHYRNION : cette zone située dans le sud de Gwynedd est connue pour ses vastes lacs peu profonds et pour la férocité de ses habitants. Elle se trouve loin des carrières, trop loin même comme vous le diront les transporteurs.

DUNODING : le site du château dans cette vaste région se trouve dans les marécages, terrain le moins apprécié de tous les travailleurs. Les carrières sont vieilles et les carriers doivent travailler plus dur qu'autrefois pour extraire la chaux et le calcaire précieux.

POWYS : cette immense région se trouve au centre des terres celtes. Autrefois rivale de Gwynedd, elle résiste maintenant de façon acharnée aux conquérants d'Albion. Elle utilise les même carrières que Dunoding mais en est bien plus éloignée.

Puisque chaque cantref est assujetti, des impôts supplémentaires alimenteront le Trésor d'Albion. Cependant, il peut arriver que le roi doit envoyer ses soldats défendre d'urgence un de ses autres châteaux ou perdre cet argent.

Dans chaque cantref, les rébellions vont devenir de plus en plus féroces. La terre peut être à une certaine distance des proies, ce qui accroît le coût du château. La subjugation de ces terres n'est pas chose facile. Les terrains sont variés : Arwystli et Powys sont très boisés tandis que Penllyn est occupé par un grand marécage. Sur chaque territoire, l'ennemi va utiliser des méthodes d'approche différentes.

Quand un château sera construit dans tous les huit cantrefs, ce sera la victoire et vous recevrez un résumé de vos relations avec les diverses factions de votre royaume et de l'attitude des historiens face à votre

autorité (score total). Si votre règne a été l'âge d'or, vous avez vraiment été un grand roi !

GEOGRAPHIE DE L'ALBION ET DE SES VOISINS

L'Albion est basée sur l'Angleterre de la fin du XIIIè siècle. C'est une union de plusieurs royaumes germaniques conquis par un duc français à la fin du XIè siècle. Ce nouveau roi a ensuite éliminé les familles souveraines et a pris leur place.

L'Albion se divise en quatre régions géographiques. Le nord qui est sous l'autorité du duché de Norshire a appartenu au Pictland, le royaume des Pictes situé au nord de l'Albion. Le nord a des tendances nettes à l'indépendance car il subit moins l'autorité du roi que le reste de l'Albion.

L'ouest de l'Albion est sous l'autorité du duc de Westhampton, proche parent du souverain d'Albion. Cette contrée comprend la zone frontalière, terre qui a appartenu aux princes de Gwynedd et appartient maintenant aux barons d'Albion. La souveraineté sur la frontière a représenté une source considérable de conflits entre l'Albion et Gwynedd.

L'est de l'Albion se trouve sous l'autorité du duc de Warfield. Warfield est la partie du pays où réside le parlement, conseil de barons qui luttent pour le pouvoir depuis qu'ils ont contraint en 1215 le roi John à signer la Grande Charte qui limitait ses droits. La plupart du temps, il a ignoré le document mais les barons s'en sont servis comme d'une arme pour limiter le pouvoir d'un roi faible.

Les Midlands sont entre le nord, l'est et l'ouest. La famille des Warfield est celle qui y bénéficie de la plus grande autorité. Elle est suivie par les Westhampton. La rivalité entre les familles nobles est due à des conflits dans les Midlands. Celle qui oppose les Westhampton et les Norshire est particulièrement féroce.

Le Pictland est situé au nord de l'Albion. C'est un groupe de clans qui doivent allégeance à un roi, parent éloigné du roi d'Albion. Les Pictes faisaient une longue trève avec l'Albion jusqu'à une époque récente. Leur alliance avec les Bretons a déclenché une série d'escarmouches frontalières qui se sont transformées en une guerre de grande envergure. Le commandant des forces

du nord de l'Albion est le duc de Norshire qui n'est pas réputé pour ses compétences militaires.

A l'ouest de l'Albion, les principats des Celtes comprennent Gwynedd qui est de loin le plus puissant. Ils sont en guerre avec l'Albion depuis des siècles.

Le continent principal d'Europe se trouve au sud de l'Albion. Le royaume le plus proche est la Bretagne, union de duchés sous l'autorité d'un seul monarque. C'est l'ennemi historique de l'Albion puisque le roi d'Albion y a été propriétaire de portions de terres étendues qui ont fait l'objet de nombreuses guerres. Ces terres sont maintenant sous l'autorité du roi de Bretagne mais aucun roi d'Albion n'a abandonné le rêve de reconquérir son empire continental. Le trône de Bretagne est actuellement contesté. Les deux prétendants sont Henry, duc de Beel et Charles, duc de Glosseau.

Un seul empereur est à la tête des Provinces teutoniques, le plus grand état d'Europe. Ce pays envahit de temps en temps la Bretagne. A part cela, ses histoires n'ont pas grand-chose à voir avec l'état actuel de l'Albion.

GUIDE DES PERSONNAGES DES REGIONS

LA FAMILLE SOUVERAINE D'ALBION

La famille actuellement souveraine d'Albion est au pouvoir depuis la moitié du XIIème siècle. Elle a connu la réduction à pratiquement zéro d'un grand empire d'Europe continentale, des guerres civiles et la conquête d'états voisins. L'Albion est considérée comme une puissance secondaire dans la politique de l'Europe et le roi de ce pays est considéré comme moins important que chaque prince des Etats teutoniques.



The King/Queen of Albion (Le roi/la reine d'Albion - vous) : actuellement à votre entrée dans le moyen âge, vous, souverain d'Albion, jouissez d'une période relativement tranquille qui suit une succession tumultueuse au trône. Votre frère cadet, le prince Arthur, a essayé de s'emparer de votre trône. Votre épouse est morte il y a de nombreuses années et vous a laissé un seul héritier. Vous avez récemment remporté une série de victoire sur les princes celtes et avez un territoire

suffisant pour construire des châteaux dans leurs terres dans l'espoir de dominer. Certains princes celtes n'apprécient pas et les révoltes sont monnaie courante.



Prince Henry (Le prince Henry) : votre fils unique passe à juste titre pour un irresponsable. Il a environ 17 à 19 ans et ne vous apporte que des ennuis. D'une façon ou d'une autre, vous espérez qu'il sera estimable comme roi mais vous en doutez sérieusement.

Prince Arthur (Le prince Arthur) : votre frère rebelle a fui le pays pendant une petite guerre civile qui a eu lieu au cours de votre succession. Il est actuellement en exil dans la cour de votre ennemi Charles, duc de Glosseau, un des principaux combattants de la guerre civile de Bretagne.

Princess Edith (La princesse Edith) : votre soeur s'est mariée avec un duc de Bretagne important pour renforcer votre alliance avec la famille souveraine bretonne qui est déjà morte. Ce royaume est le théâtre d'une guerre civile. La princesse Edith ne s'occupe pas de politique. Elle est connue pour sa grâce, pour sa piété et pour sa charité. Par conséquent, elle est appréciée en Albion et en Bretagne.

LES FAMILLES NOBLES D'ALBION

Même un gouvernement aussi centralisé que celui d'Albion ne peut pas régner uniquement par un seul décret du roi car le système féodal permet aux familles nobles de bénéficier d'un grand pouvoir. L'Albion compte trois ducs qui ont tous un pouvoir politique et financier très important, de nombreux comtes et des chevaliers beaucoup plus nombreux qui sont les serviteurs des comtes et sont propriétaires de fiefs. Les trois familles nobles principales sont les Westhampton, les Norshire et les Warfield.

Les Westhampton

C'est la famille la plus importante du royaume, fait qui ne passe pas inaperçu chez les autres familles nobles d'Albion. Ils sont connus pour leur chevalerie, leur intégrité et leurs prouesses inégalées aux armes.

Cette réputation est justifiée mais certains membres de cette famille la méritent plus que d'autres. Les Westhampton sont également d'une extrême fierté, ce qui n'est pas toujours une vertu. Ils possèdent de grandes étendues de terres dans l'ouest de l'Albion et partagent dans les Midlands leur autorité avec les Warfield.

Le Duke de Westhampton: ce duc vieillissant fut dans sa jeunesse un grand chevalier qui participa aux Croisades. C'est un ancien ami du souverain d'Albion bien qu'ils aient grandi à part au fil des ans. Le duc s'attend à ce que la famille Westhampton reçoive les plus grands honneurs et les plus grands privilèges du royaume. Il méprise les autres familles nobles ainsi que l'Eglise bien qu'il se vante de défendre les valeurs et les croyances chrétiennes.

Sir Richard de Westhampton : aîné des nombreux enfants du duc, il figure parmi les principaux administrateurs du royaume et parmi les conseillers à qui on fait le plus confiance. Il est capable, compétent et loyal bien que, de temps en temps, il accorde plus d'importance à la gloire de la famille Westhampton qu'au bien-être du royaume. Sir Richard est un excellent combattant mais préfère les devoirs administratifs aux batailles. Sa loyauté est incontestée.

Sir Roger de Westhampton : second fils du duc, il n'est pas le membre le plus honorable de sa famille, ni le plus aimé. Il est extrêmement fier d'être né Westhampton et protège les intérêts de sa famille à tout prix. Il est loyal envers le trône mais ses actions ne sont pas toujours conformes aux souhaits du souverain d'Albion.



Sir Phillip de Westhampton : troisième fils des Westhampton, il adore faire la guerre et montrer ses prouesses dans ce domaine. Pendant les Croisades, il a acquis une excellente réputa-tion et passait pour un des plus grands chevaliers d'Europe. Sir Phillip est un commandant compétent mais préfère se battre en Europe que dans le Gwynedd ou sur les terres pictes. Il est extrêmement loyal envers le trône mais sa quête de l'honneur dans les batailles et dans les tournois dépasse parfois les plus grands intérêts du royaume.

LES NORSHIRE

C'est la famille la plus importante de la noblesse du nord. Ils ne sont pas aussi riches ou aussi aisés que les autres grands seigneurs du royaume et une grande inimitié existe entre eux et les autres familles nobles. Les Norshire se vantent beaucoup de leurs capacités militaires mais cette fierté n'est pas toujours justifiée.



Le Duke de Norshire : de nombreuses autres familles nobles le considèrent comme la risée du royaume. C'est un général incompétent (lâche d'après les rumeurs), fier, vaniteux et malveillant. Il croit que tout ce qu'il fait sert les meilleurs intérêts du royaume mais sa fierté personnelle passe en réalité avant tout le reste.

Thomas de Norshire : le fils adolescent du duc est considéré comme un jeune homme téméraire. Parmi tous les nobles d'Albion, c'est l'ami le plus intime du prince Henry. Il s'est fait remarquer par son adresse au combat, par sa capacité de commander des soldats et par la loyauté de ces derniers à son égard (ainsi que pour ses tours joués aux Pictes). Malgré ses nombreux différends avec son père, il l'aime beaucoup et tient l'honneur de sa famille en haute estime.

Les Warfield

C'est la troisième grande famille de Warfield. Ils ont un pouvoir considérable dans les Midlands et dans le sud-est. Ils passent pour tyranniser, surimposer et maltraiter les paysans.

Le Duke de Warfield : il règne sur ses fiefs avec une poigne de fer. C'est un seigneur cruel et intolérant qui traite ses chevaliers comme des voyous ou presque. Cependant, ce duc a de nombreux seigneurs qui sont loyaux à son égard et occupe une position très importante politiquement. Il est fidèle au trône mais est également d'une grande avidité.

Sir Edwin de Warfield : fils aîné du duc, il méprise son père pour son avidité et sa cruauté. C'est un Warfield peu ordinaire : il est en relativement bons termes avec les Westhampton et les Norshire. Il est brouillé avec son père.

L'EGLISE

Son autorité a baissé tout au long du XIIIème siècle. Les évêques et les archevêques récemment nommés essaient d'accroître leur influence en Albion. Comme les ducs, les membres de l'Eglise rapportent des revenus à la couronne. Par conséquent, c'est un groupe à ne pas négliger facilement.

The Pope (Le pape) : évêque de Rome et pontife de la sainte église romaine, il a une autorité politique importante. Son plus grand pouvoir s'appelle l'excommunication : la personne ainsi sanctionnée est exclue de l'Eglise et interdite de communion. En général, le pape abuse des excommunications qui ne constituent donc plus un moyen de dissuasion aussi important qu'autrefois contre les comportements anticléricaux.

The Bishop (L'évêque) : l'évêque du coin est un homme extrêmement fier qui se consacre beaucoup plus à l'Eglise que vous ne le pensiez lorsque vous l'avez nommé (la nomination des évêques fait l'objet d'un conflit entre l'Albion et Rome dont Rome est perdant). L'évêque est arrogant, suffisant, avide et vindicatif mais il se soucie (contrairement aux stéréotypes populaires sur le clergé médiéval) vraiment des pauvres et du bien-être spirituel de ses disciples.





The Abbess of St. Martha's (L'abbesse de St. Martha) : appelée également l'abbesse folle. Elle croit que les forces surnaturelles sont partout et conspirent pour corrompre l'âme du peuple d'Albion. L'on sait que l'abbesse a tenus des propos complètement aberrants de temps en temps.

LES CELTES

A l'ouest de l'Albion, au-delà du fossé de Hay, se trouve une des terres historiques des Celtes connue chez nous sous le nom de Pays de Galles. Les Celtes n'ont jamais été unis et les terres de l'ouest celtique sont divisées en un certain nombre de principats dont Gwynedd, Powys et Deheubarth sont les plus importants. Tout au long de leur histoire, les Celtes et les peuples d'Albion ont profité pratiquement de toutes les

occasions pour s'attaquer mutuellement. Après la conquête normande, les Celtes ressortaient généralement perdants de cette bataille. Gwynedd est dans l'ensemble le principat le plus uni et le plus puissant de l'ouest.

LA BRETAGNE

Une des grandes puissances de l'Europe, la Bretagne, se trouve de l'autre côté de la Manche. Il y a un siècle, le roi d'Albion en dirigeait une grande partie bien qu'étant encore théoriquement le vassal du roi de Bretagne. Celui-ci a fini par détruire l'essentiel de l'empire continental de l'Albion, ce qui a engendré plusieurs dizaines d'années d'hostilité due en grande partie au refus de l'Albion de laisser son empire se disloquer. Le roi de Bretagne est mort récemment et a nommé Henry, duc de Beel comme successeur légitime. Cependant, parmi les barons les plus puissants de France, nombreux sont ceux qui soutiennent Charles, duc de Clossau et cousin d'Henry.



Henry, Duke de Beel : c'est le prétendant au trône de Bretagne le plus compatissant. Il a été nommé successeur de l'ancien roi mais la plupart des barons refusent de le soutenir ou soutiennent son rival.

Charles, Duke de Clossau : c'est un vieil ennemi. Vous l'avez connu lors d'une visite à la cour de Bretagne lorsque vous aviez dix ans. Vous l'avez alors trouvé gâté, mal élevé et méprisant. Il pensait la même chose de vous. Aucun de vous deux n'a oublié cette rencontre. Charles a hébergé votre traître de frère Arthur à la suite de sa révolte et est son hôte d'accueil depuis lors. Les messagers de Charles se vantent de leur esprit, ce qui est généralement une insulte à l'adresse de l'Albion.

Andre, Duke de Mallardville : il est reconnu comme l'un des plus grand chevaliers de Bretagne et comme un parangon de la chevalerie. Il garde le plus grand mépris pour l'Albion et est un grand ennemi de Sir Philip de Westhampton qui a combattu avec lui (et contre lui) lors des Croisades.

FAERIE

(Ces entités n'apparaîtront que dans la version Fantasy de ce jeu). Faerie est la terre située au-delà du crépuscule. C'est un endroit magique plein d'êtres mystiques. D'après la légende, Faerie est sous l'autorité de Lord Oberon et de Lady Titania et de nombreux lutins, ogres, elfes et fées (bonnes ou méchantes) y ont élu domicile. La plus grande partie des habitants ne se mêlent pas des affaires du monde mais certains des plus espiègles ou des plus mauvais s'en chargent.

La Seelie Court : c'est la cour des grands elfes, ceux qui font le bien (le contraire est la cour Unseelie des mauvais elfes). Elle s'inquiète de l'ingérence d'autres habitants de Faerie dans le monde de l'Albion et envoient de temps en temps des avertissements sur les malheurs surnaturels qui s'abattent sur ce pays.

La Bean Sidhe : (ou Banshee) c'est un esprit femelle dont les chansons prédisent la mort et le désastre. C'est un des esprits vivants les plus dangereux de Faerie.

Le Wild Hunt : le Wild Hunt légendaire apparaît en période de troubles importants. C'est une des apparences de la mort montée sur un cheval pâle qui mène une meute affreuse en une procession dont le but est le rassemblement des âmes.

GUIDE DE SIR RICHARD DE WESTHAMPTON POUR LA CONSTRUCTION D'UN CHATEAU

Ci-inclus, Sir Richard de Westhampton et son écuyer, Alain, cherchent à expliquer certains mystères de la construction de châteaux.

SIR RICHARD : bonjour. Je suis Sir Richard de Westhampton, un des principaux chevaliers du royaume comme vous allez probablement le remarquer plusieurs fois. Je ne suis pas un expert dans le domaine de la construction de châteaux. Je suis administrateur pour mon père, le duc de Westhampton, et conseiller pour mon souverain, celui d'Albion. Cependant, comme mon lige a d'autres affaires à traiter, il m'a été demandé d'expliquer quelques secrets de base de la construction de châteaux. J'ai parlé à de bons master builders (entrepreneurs) à mon époque si bien que c'est un sujet que je connais assez bien. Mais comme je parle la langue de la cour, peut-être mon écuyer, Alain, devrait-il expliquer en termes simples certaines caractéristiques essentielles de la construction de châteaux...

ALAIN : certainement, Excellence. Pour commencer votre construction, servez-vous de la souris. Cliquez sur le bouton droit et faites monter le menu principal.

SIR RICHARD : une souris ? Utiliser une souris comme messager ? Qu'est-ce que c'est que cette blague ?

ALAIN : c'est comme ça que ça se fait, Excellence.

SIR RICHARD : vous parlez des souris ? Je n'avais jamais entendu parler de quelque chose de ce genre. Peut-être que je suis d'une autre époque.

ALAIN : le menu principal est la clé qui vous permet de commander votre main d'oeuvre. Si vous voulez concevoir votre château, cliquez avec le bouton gauche sur la fenêtre Design. Si vous voulez embaucher des travailleurs, cliquez avec le bouton gauche sur la fenêtre Labour (travailleur). Si, enfin, vous voulez des gardes, cliquez sur le menu Military. Pour quitter ces menus, cliquez sur le bouton droit. Je vous

recommande de passer une minute ou deux à vous entraîner à l'utilisation de cette interface.

SIR RICHARD : interface ? Le langage courant est vraiment bizarre !

ALAIN : ils ne vont pas tarder à trouver l'interface facile à utiliser, Excellence. Maintenant continuons la construction de notre château. Nous aurons besoin de tracer nos pièces. Il faut donc cliquer sur la fenêtre Design. Dans l'angle supérieur droit, il y a deux types de tour, un mur, une porte et un cercle traversé par une ligne.

SIR RICHARD : je n'ai pas entendu parler d'un Master Builder utilisant cet outil. Il a probablement été mis au point par les Sarrasins. Ils sont maîtres de leur métier.

ALAIN : peut-être, Excellence. Servez-vous de ces pièces pour disposer votre château. Rappelez-vous que plusieurs choses peuvent ne pas tourner rond dans la construction d'un château. Si vous faites le plan de votre château et votre pièce n'apparaît pas sur le terrain lorsque vous la placez.

SIR RICHARD : comme c'était le cas dans ce château de Powys, celui aux grandes tours si je me rappelle...

ALAIN : oui, Excellence. C'est parce qui l'entrepreneur a essayé de construire le château sur des pierres très solides et inamovibles.

SIR RICHARD : oui. Je me rappelle que le roi n'était pas très content de payer les terrassiers pour creuser sur une parcelle de terrain qui ne convenait pas à la construction d'un château.

ALAIN : j'imagine, Excellence. Souvenez-vous de ne pas essayer de construire dans TREES (arbres), ROCKS (rochers), HEAVY MARSH (marais), POOLS (étangs) ni trop près de SHORE (côte). Vous ne pourriez pas poser les fondations.

SIR RICHARD : bien sûr, il ne faut pas oublier les tours et les murs...

ALAIN : merci de me le rappeler, Excellence. Les constructeurs de châteaux débutants essaient parfois de concevoir des châteaux dont les murs sont placés sous différents angles, comme un mur exposé au nord qu'ils tentent de connecter à un mur exposé au sud-est.

SIR RICHARD : cette construction est impossible ?

ALAIN : impossible. Placez toujours une tour si vous voulez modifier l'exposition d'un mur.

SIR RICHARD : impossible ? Je croyais que les maçons étaient suffisamment compétents pour faire un tel travail.

ALAIN : vous plaisantez, Excellence. Nos maçons sont compétents, c'est vrai, mais ils ne peuvent pas défier les lois de la nature. Si vous voulez construire un mur, il doit avoir le SUPPORT d'une structure ALMOST AS TALL (presque aussi haute), AS TALL (aussi haute) ou TALLER THAN ITSELF (plus haute). Par conséquent, un WALL (mur) ne peut pas être construit s'il dépasse de plus d'un mètre vingt (FOUR feet) la taille d'un des murs ADJACENTS. Il s'effondrerait, Excellence. Pour une GATE (porte), c'est pareil."

SIR RICHARD : je n'oserais pas dire à mon père que c'est infaisable. Il croit qu'un Westhampton peut tout faire.

ALAIN : (riant) : oui, Excellence.

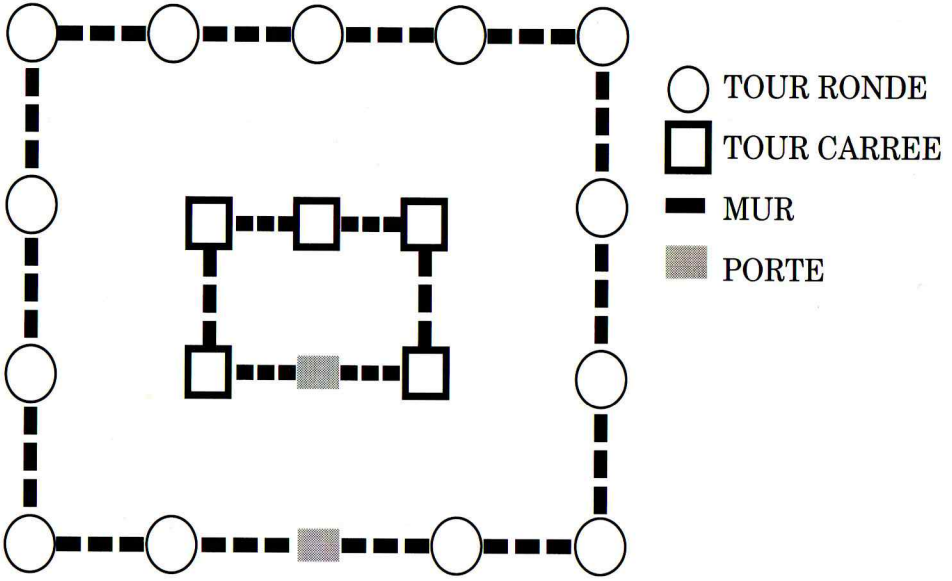
SIR RICHARD : vous avez parlé des murs et des portes. Et les tours ? Sont-elles impossibles à construire ?

ALAIN : non, Excellence. Les tours sont construites à partir d'un support solide à toutes les étapes. Elles peuvent s'élever toutes seules. C'est pour ça que leur construction prend autant de temps.

SIR RICHARD : supposons que je sois en train de construire un grand château et que je ne puisse plus placer de tours, ni de murs, ni de portes ?

ALAIN : je vérifierais sur le compte Resources, Excellence. S'il est à zéro, vous ne pouvez plus placer de pièces. J'ai entendu parler de rois qui construisaient des châteaux au-dessus de leurs moyens.

SIR RICHARD : oui, j'en connais un très bien. Maintenant, je vais vous donner ce que les scribes appellent un guide d'initiation. Il va vous apprendre les bases de la construction de châteaux. Voici le plan de celui que nous allons construire :



SIR RICHARD : ça devrait être assez facile à suivre. Il suffit de placer les pièces, de ne pas se préoccuper de choses comme la hauteur, le nombre de travailleurs et d'autres considérations.

ALAIN : peut-être devriez-vous leur dire de trouver une parcelle de terrain appropriée.

SIR RICHARD : je pensais que je l'avais déjà fait.

ALAIN : non, Excellence.

SIR RICHARD : oh, je m'excuse. De toute façon, soyez certain que le terrain où vous placez votre château est suffisamment grand pour votre tâche. Maintenant, placez le château. Dans la partie nord, vous devez placer de gauche à droite une tour ronde, trois segments de mur, une seconde tour ronde, trois autres segments de mur, une troisième tour ronde, trois autres segments de mur, une quatrième tour ronde, trois autres segments de mur et une dernière tour ronde, comme ci-dessous :



ALAIN : cela fait beaucoup de segments de mur, Excellence.

SIR RICHARD : s'il n'y en avait pas, le château serait vite pris par les ennemis. Maintenant, j'ai mentionné les lois de la construction des murs et j'ai dit que vous devriez avoir des structures adjacentes pour les soutenir. Permettez-moi...

ALAIN : Excellence, c'est moi qui en ai parlé !

SIR RICHARD : ne contredisez pas votre seigneur, Alain. C'est contre tous les codes de la chevalerie.

ALAIN : mes excuses Excellence.

SIR RICHARD : on fera de vous un chevalier, Alain. Maintenant, regardons cette loi en cours d'application. D'abord, il faut embaucher de la main d'oeuvre. Cinq cents personnes suffiront largement à la besogne. Soyez certain d'embaucher des maçons compétents.

ALAIN : c'est très important.

SIR RICHARD : en effet. Les autres travailleurs sont importants mais le maçon est le plus compétent dans l'art de la construction de châteaux. Sans une main d'oeuvre qualifiée, la construction de châteaux est une tâche laborieuse et excessivement longue. Maintenant, dès que vous avez votre main d'oeuvre, vous êtes prêt à commencer. Allons à l'angle nord-ouest du château et prenons la première section composée d'une tour ronde, de trois segments de mur et d'une seconde tour ronde. Nous allons commencer sur la tour nord-ouest.

ALAIN :...prenez votre souris et faites-lui augmenter au maximum le nombre de travailleurs sur une pièce.

SIR RICHARD : encore cette souris !

ALAIN : si vous aviez suivi les instructions précédentes, votre tour se construirait joliment. A droite de la tour, il y aurait trois segments de mur et une autre tour, comme suit :



Maintenant, prenez votre souris et augmentez le nombre de travailleurs sur les morceaux de mur numéros un et trois.

SIR RICHARD : je vois que l'état sur ce morceau dit "**Waiting**".

ALAIN : c'est parce que le nombre d'échaffaudages et d'équipes de travail disponibles en même temps est limité. "**Waiting**" signifie "en train d'attendre un échafaudage".

SIR RICHARD : ah, la construction est commencée. Je suppose que c'est pour ça que c'est marqué "**Building**".

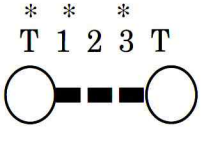
ALAIN : oui, Excellence. Maintenant, c'est marqué "**Unstable**". La construction s'est arrêtée.

SIR RICHARD : pourtant les équipes de travail sont toujours là ! Qui sont ces paresseux ?

ALAIN : c'est parce qu'ils ne suivent que vos instructions, Excellence. Vous connaissez la peine infligée à ceux qui désobéissaient à leurs seigneurs en ces temps-là, Excellence. Les gens ne travaillent que quand on le leur dit, où on le leur dit. Et si une structure est Unstable (instable), il est impossible de continuer la construction sans risque d'effondrement. Par conséquent, les travailleurs se sont arrêtés.

SIR RICHARD : je m'excuse. Ils sont paresseux, c'est évident. Maintenant, comment résoudre le dilemme et obtenir la construction de ces murs instables ?

ALAIN : c'est facile, Excellence. Ne considérez pas les pièces du château comme des segments individuels et comme des sections de murs, de tours et de portes reliés entre eux. Chaque pièce de cette section doit servir à la construction de la structure entière. Actuellement, il n'y a de maçons que sur la tour de gauche et sur les segments de mur numéros un et trois, comme l'indiquent les étoiles au-dessus des pièces.



SIR RICHARD : donc, si nous mettions des travailleurs sur les pièces sans étoiles, le second mur et la tour de droite, tout la pièce se construirait sans problème ?

ALAIN : essayons. Prenez votre souris et cliquez sur les pièces. Ils doivent mesurer un mètre vingt de hauteur et ne doivent avoir encore aucun travailleur.

SIR RICHARD : encore cette souris !

ALAIN : maintenant, augmentez le nombre de travailleurs au maximum.

SIR RICHARD : toute la structure se construit !

ALAIN : en effet. Et nous allons bientôt avoir une section entière de murs entourés de deux tours. Maintenant que vous avez réussi à construire une section, continuons à construire la structure entière.

SIR RICHARD : supposons qu'on fasse une erreur dans le plan. C'est si souvent arrivé à mon frère Roger. Est-il possible de la rectifier ?

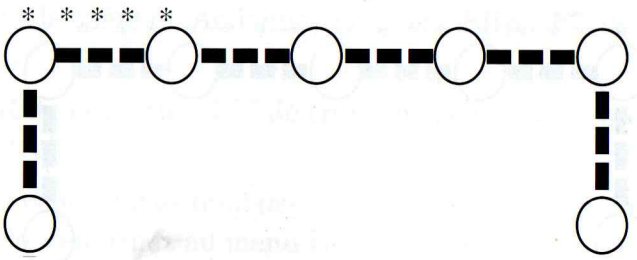
ALAIN : oui. Allez au menu Design. Il nous fournit notre plan. Vous voyez le cercle traversé par une barre oblique ?

SIR RICHARD : ça me rappelle un blason.

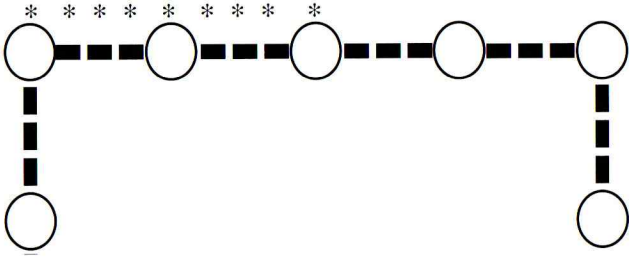
ALAIN : eh bien cliquez sur ce symbole. Maintenant placez votre curseur sur la pièce du plan que vous voulez supprimer. Cliquez sur le bouton gauche pour l'enlever. Si vous voulez remplacer la pièce, il suffit de cliquer sur la pièce appropriée et placez-la à l'endroit désiré.

SIR RICHARD : c'était simple.

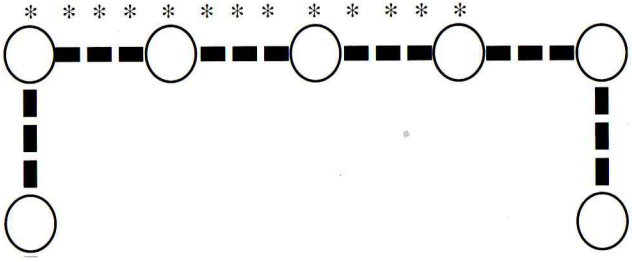
ALAIN : effectivement. Reprenons la construction de notre château. Continuons à construire le mur nord. Nous allons procéder lentement section par section. Voici ce que nous avons pour l'instant :



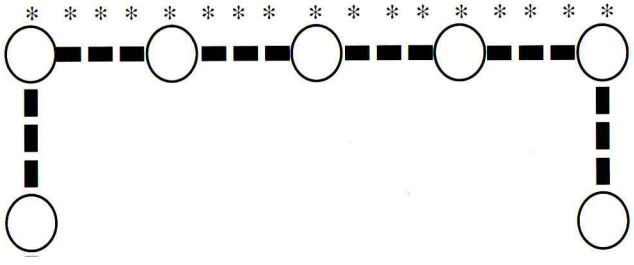
ALAIN : attendez que le nombre de travailleurs disponible atteigne son total maximum. Si cinq cents travailleurs ont été embauchés, ils doivent être libres tous car ceux qui finissent le travail qui leur a été confié rejoignent directement la **Free Labour Force** (main d'oeuvre disponible) pour attendre d'avoir un autre travail. Le compte "**Free**" doit être à 500. Dès que c'est le cas, cliquez sur les trois segments de mur suivants et sur la tour située à droite. Les murs ou tours qui suivent doivent être construits ou en cours de construction :



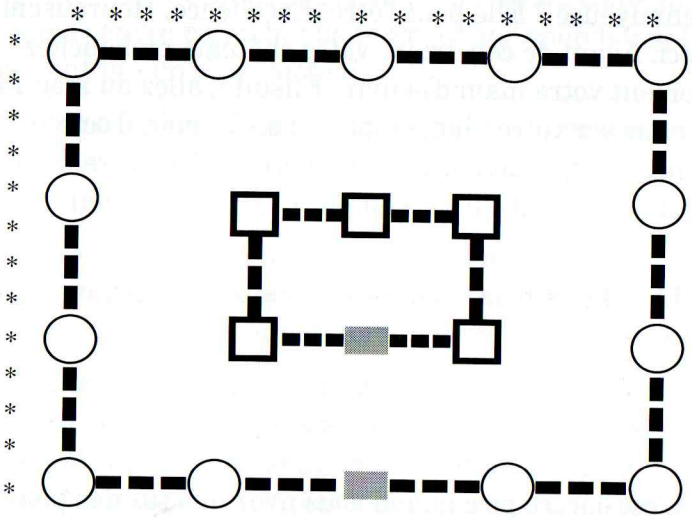
ALAIN : dès que ces murs sont achevés, continuez par les segments de mur et la tour suivants...



ALAIN : puis recommencez encore une fois. La section nord du mur extérieur du château doit être terminée.



ALAIN : maintenant, recommencez le processus pour le mur occidental.



SIR RICHARD : je remarque que vous vous mettez sous un autre angle pour placer vos travailleurs. Supposons que nous terminions la façade comme vous avez fait l'arrière. Maintenant, essayons de mettre des travailleurs sur les murs intérieurs.

ALAIN : hmmm. Il est plutôt difficile d'accéder à des pièces cachés par des portions de château déjà construites.

SIR RICHARD : nous pourrions les défaire et les reconstruire.

ALAIN : c'est un peu maladroit, Excellence. Il y a deux solutions meilleures pour ce problème. D'abord, il est possible de changer la perspective sur le château. Actionnez la touche **Flip** (**"F"**) de la façade vers l'arrière.

SIR RICHARD : la touche **"F"** ? Je crois que j'en ai déjà entendu parler par un ménestrel.

ALAIN : si vous ne pouvez toujours pas placer la pièce au moyen d'une commande Flip, retournez au menu Design. Vous pouvez régler le nombre de travailleurs à partir de la vue principale ou du plan.

SIR RICHARD : toute cette utilisation de main d'oeuvre est si...

ALAIN : ennuyeuse ? Elle peut l'être, Excellence. Heureusement qu'il y a un raccourci. Avant de construire votre château, embauchez immédiatement votre main d'oeuvre. Ensuite, allez au menu Design et, avant de composer votre plan, employez de la main d'oeuvre pour la pièce en question. La construction de cette pièce commencera dès que vous la placerez et le nombre d'effectifs employés restera le même pour toutes les pièces.

SIR RICHARD : c'est un progrès. Cependant, j'ai toujours trouvé qu'en pratique, les raccourcis étaient plutôt dangereux.

ALAIN : il y a effectivement des risques. Si vous avez une main d'oeuvre insuffisante pour le nombre de pièces allouées, les pièces ne se construiront pas immédiatement. Elles seront en état "**Waiting**" (attente). C'est encore pire quand vous avez mis sur des pièces un nombre d'effectifs supérieur à la main d'oeuvre disponible...

SIR RICHARD : ça peut être le désordre. Sur les pièces en cours de construction, la main d'oeuvre sera réduite pour être répartie sur toutes les pièces allouées. Parfois, le nombre de travailleurs sur une pièce atteindra zéro, ce qui peut rendre Unstable toute une section de mur. La main d'oeuvre manquera de coordination.

ALAIN : je suppose que vous connaissiez tout ce dont je parlais. Pourquoi, Exellence ?

SIR RICHARD : (sourires) à mon époque, j'ai vu s'élever et s'effondrer de nombreux châteaux. L'étude de la construction de châteaux est comme un de mes passe-temps. Après tout, si mon seigneur a dépensé des milliers et des milliers de livres pour la construction de ses châteaux, ses conseillers devraient savoir si son argent a été bien dépensé. Bien sûr, il n'y a qu'un seul vrai test de château : la manière dont il tient le coup lors d'une bataille. Je pense que je laisserai mon frère Pillip lui en parler lorsqu'il aura le temps...

ALAIN : oui, ce serait le bon choix. Ou Thomas de Norshire.

SIR RICHARD : ce godelureau ? Vous plaisantez. Maintenant, vous devriez savoir clairement comment placer les pièces du château, comment répartir la main d'oeuvre pour chaque pièce, et que chercher si les pièces du château ne sont pas en construction.

ALAIN : peut-être devriez-vous reprendre les points principaux, Excellence.

SIR RICHARD : excellente suggestion. Premièrement, si vous ne pouvez pas placer de pièces sur votre plan, c'est parce que vous essayez de les placer sur un terrain où la construction est impossible ou parce que vous avez épuisé vos ressources maximales qui peuvent être affectées au projet.

ALAIN : soyez certain que votre compteur Resources n'est pas à zéro. De plus, si le nombre est légèrement supérieur à zéro, il se peut que vous vous trouviez dans l'incapacité de placer certaines pièces comme les portes.

SIR RICHARD : deuxièmement, si la construction d'une pièce du château est interrompue, vérifiez si la pièce est signalée Unstable ou Waiting. Les pièces instables doivent être soutenues par les pièces adjacentes. Pour que les pièces Waiting soient disponibles, il faut un échafaudage.

ALAIN : c'est vrai. Et **No workers** ?

SIR RICHARD : ah oui. Si une pièce ne se construit pas et si vous recevez un état disant "No workers", vous devez alors embaucher de la main d'oeuvre supplémentaire.

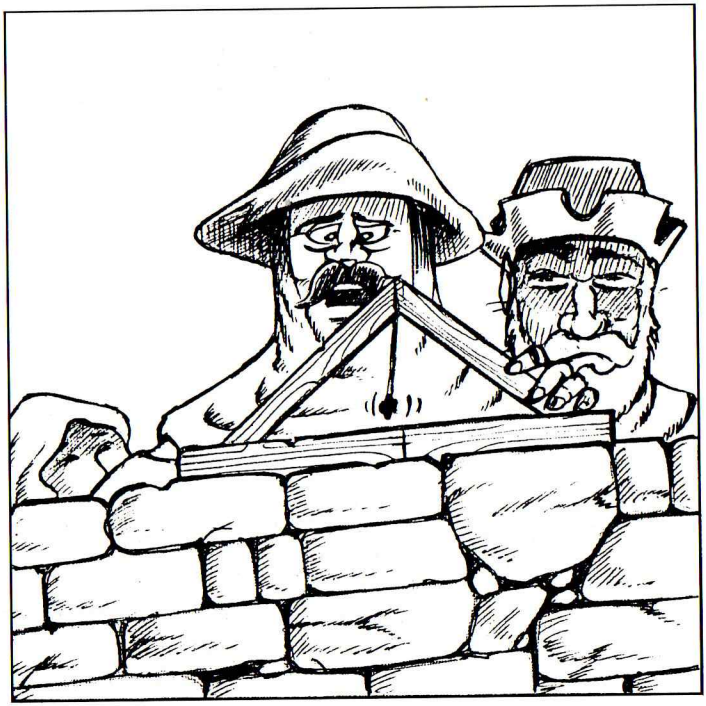
ALAIN : y a-t-il d'autres problèmes possibles ?

SIR RICHARD : non, à moins que le monarque ne soit assez téméraire pour manquer d'argent. Dans ce cas, les travailleurs et les gardes vont vite abandonner le roi pour chercher un travail mieux payé. Pourquoi les gens au pouvoir sont-ils apparemment les plus grands débiteurs ?

ALAIN : peut-être parce qu'ils ne dépensent pas leur propre argent, Excellence.

SIR RICHARD : hmm, ça me rappelle que j'ai des affaires à traiter avec mon père. Si vous ne comprenez pas ces principes, reprenez ce quide d'initiation jusqu'à ce que vous compreniez. Maintenant, si vous le permettez, mon père veut que je regarde ses comptes de ménage et que je voie le montant de la dette qu'il a contractée.

ALAIN : et maintenant que nous avons fini, rappelez-vous, Mesdames et Messieurs, si nous vous avons offensés avec des problèmes qui ne sont pas expliqués dans ce traité, téléphonez-nous au numéro indiqué dans la section Warranty (garantie). Des gens sages et patients se feront une joie de s'efforcer de les résoudre.



LES CHATEAUX DU MONDE REEL D'EDWARD IER

Le règne du roi John et de son fils Henry III a été un désastre pour l'empire continental de l'Angleterre. L'immense empire qu'Henri II s'était construit entre l'Ecosse et les Pyrénées s'était effondré. Cette défaite a eu l'effet secondaire suivant : elle a permis à l'Angleterre de se concentrer sur la subjugation de ses voisins qui sont l'Ecosse, l'Irlande et le Pays de Galles. Tout au long de son histoire, l'Angleterre n'avait jamais de relations pacifiques avec ses voisins. Alors que l'Ecosse et l'Angleterre se sont unies toutes les deux pour devenir des monarchies centralisées avant le XIème siècle, le Pays de Galles est resté un ensemble de principats se chamaillant pour la terre, s'attaquant mutuellement et attaquant l'Angleterre. La possession du nord de l'Angleterre changeait fréquemment de main. Les Gallois attaquaient les terres anglaises situées sur la frontière et réciproquement. Cependant, en 1066, la conquête normande a tout changé.

La subjugation de l'Angleterre par les Normands s'est faite d'une manière cruelle même pour l'époque médiévale : des villages entiers ont été détruits et toute la classe dirigeante de ce pays a disparu en vingt ans pour être remplacée par des Normands. Des gens aussi ambitieux et aussi avides de pouvoir par leur culture que les Normands ne pouvaient pas se contenter d'un seul royaume. Ils essayaient constamment d'étendre leur conquête, se sont engagés dans une répression continue des provinces rebelles et dans des agressions contre le roi de France. Ils ont mécontenté des membres de sa famille (reportez-vous aux récits du moyen âge pour avoir de bons exemples). Cependant, les rois d'Angleterre n'ont pas oublié les autres nations des Iles britanniques pour autant.

Les Normands n'ont pas tardé à conquérir le Pays de Galles. Cependant, la géographie de ce pays les a contraints à rester dans les vallées et dans les basses terres du sud. Même la puissance d'Henri II ne suffisait pas à vaincre les troupes galloises. Henry a répondu en reconnaissant le règne des seigneurs gallois, particulièrement Rhys ap Gruffyd en échange de la reconnaissance de sa souzeraineté par eux. Ce n'était ni la première ni la dernière fois qu'un roi anglais se mêlait de la politique du Pays de Galles.

Au XIIIème siècle, le Pays de Galles a été enfin unifié sous la direction du prince Llywelyne le grand et de son petit fils Llywelyn ap Gruffyd. En effet, dans le traité de Montgomery, Llywelyn ap Gruffyd a forcé Henri III d'Angleterre à reconnaître ses gains territoriaux et son titre "prince de Galles". Cependant, malgré le triomphe des princes de Gwynedd, leur gloire prenait rapidement fin. Henry III a abandonné la plupart des terres disputées en France (1259 : traité de Paris). Par conséquent, son fils a pu se concentrer sur la conquête du Pays de Galles comme aucun roi ne l'avait fait depuis les premiers jours suivant la conquête normande. Son plan original était d'envahir de nombreuses terres de Llywelyn et de les donner aux frères plus accommodants Dafydd et Gruffyd. Cependant, sa campagne de 1277 a été un tel succès qu'il a réalisé qu'il n'avait pas besoin de récompenser Dafydd. En 1282, les Gallois se sont soulevés. Edward est parti en guerre contre eux et a gagné. Llywelyn est mort dans une embuscade et Dafydd a été fait prisonnier, jugé et exécuté. Edward s'est rendu compte qu'il devait consolider ses gains. Il a décidé de construire des châteaux dans des endroits stratégiques. Il encourageait les colons anglais à construire des villes près des châteaux pour qu'ils fassent finalement des affaires avec les Gallois et les intègrent.

C'était l'entreprise la plus coûteuse dont s'était chargé un roi d'Angleterre à cette époque et elle allait finir par absorber toute la trésorerie de l'Angleterre. Pour coordonner la construction Edward a choisi comme entrepreneur un architecte célèbre Jacques de Savoie qui avait étudié les châteaux construits par les Musulmans lors des croisades. Il a construit des châteaux selon les besoins de son maître, le roi Edward et a surveillé les travaux. Edward Ier a construit dix châteaux dans ce qu'on peut de toute évidence considérer comme trois campagnes différentes de construction de châteaux.

LES GRANDS CHATEAUX D'EDWARD IER AU PAYS DE GALLES

Château	Dates de construction
Flint	1277-1281
Rhuddlan	1277-1281
Caernarvon	1283-1323
Conway	1283-1287
Harlech	1283-1289
Beaumaris	1295-1323

Les deux premiers châteaux de cette liste (ainsi que deux châteaux moins importants, Builth et Ruthin, commencés en même temps) ont été construits par Edward à la suite de la campagne initiale. Bien que Flint et Rhuddlan soient impressionnants, ils ne sont pas comparables aux quatre derniers qui sont de vrais chefs-d'oeuvre de construction anglaise et de génie militaire. Les châteaux sont également impressionnants par leur grande variété : bien que construits en même temps, ils ont chacun une structure propre qui ressemble peu aux autres. Caernarvon, Conway et Harlech ont tous été commencés après la conquête du Pays de Galles. Harlech a été conçu comme une forteresse militaire et se dresse haut perché sur une grande falaise. Sa défense centrale a été conçue autour d'un corps de garde extrêmement fort qui a été par la suite intégré à la seconde étape de la construction de Caernarvon.

A beaucoup d'égards, Conway est le château d'Edward qui paraît le plus impressionnant avec ses huit énormes tours en forme de tambours et son pavillon intérieur entouré de tourelles. Les voies d'accès à ce château étaient protégées par des barbacanes et par des marches fortifiées. Pour tous les châteaux d'Edward, Caernarvon avait une grande importance symbolique qui se reflétait dans sa conception. Avant la construction, une rumeur affirmait que les os de Magnus Maximus, père de Constantin, le premier empereur romain chrétien, avaient été trouvés sur le site. Maître Jacques avait visité les châteaux de la Terre Sainte et a peut-être été à Constantinople dont il aurait vu les remparts et les tours polygones. Les

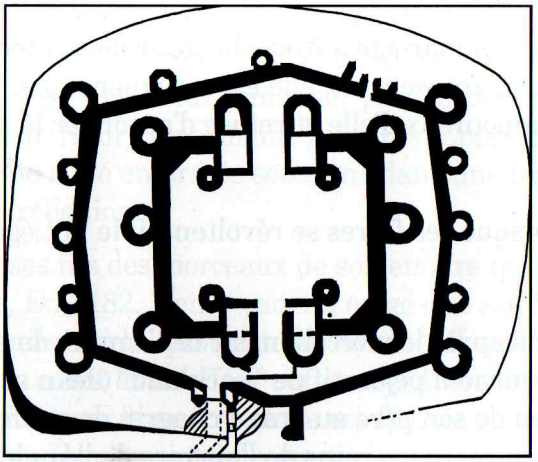
tours de Caernarvon étaient précisément basées sur celles de Constantinople. La grande tour de Caernarvon, l'Eagle Tower (tour de l'aigle) était censée avoir des connotations impériales. En 1284, l'héritier d'Edward, le futur Edward II est né à Caernarvon. Il était premier d'une longue liste de princes de Galles. Tragiquement, il était destiné à être déposé en 1327 par sa femme, par ses barons et par son fils de 15 ans.

En 1294 et 1295, une nouvelle série de révoltes a éclaté au Pays de Galles. En 1294, le château et la ville de Caernarvon sont tombés aux mains des rebelles et, malgré la libération rapide, Edward et Master james (maître Jacques) étaient bien décidés à ce que cela ne se reproduisît plus jamais. La reconstruction et l'agrandissement qui en ont résulté comportaient la King's Gate (porte du roi) qui ne contenait pas moins de cinq portes et six herses. Chacune de ces sections était soutenue par des archères dans les murs et par des meurtrières au plafond.

C'est après la révolte de 1295 qu'Edward a décidé de commencer la construction du plus grand et du plus ambitieux de tous, le beau château de Beaumaris ("beau marais"). Alors qu'il ne possédait pas les tons mythologiques chrétiens (et arthuriens) de Caernavon, c'était une forteresse extrêmement impressionnante basée sur les châteaux concentriques du Moyen Orient. Elle était composée de deux sections, d'un rempart extérieur défendu par plus d'une douzaine de tours et d'un rempart intérieur avec d'immenses tours et des corps de garde extrêmement puissants. La disposition de Beaumaris exigeait que l'ennemi qui arrivait à franchir le rempart extérieur fût obligé de tourner brusquement sous les coups de canon acharnés pour s'approcher du rempart extérieur et l'attaquer. Des milliers d'hommes ont travaillé pendant plusieurs années à un coût de 13000 dollars sur le château de Beaumaris jusqu'au moment où Edward a eu des problèmes financiers. Sa politique belligérante avec l'Ecosse et un conflit avec le royaume de France au sujet de la Gascogne ont absorbé une grande quantité du trésor d'Angleterre. De plus, le roi Edward surimposait ses sujets. L'Angleterre construisait un empire de châteaux qu'elle ne pouvait pas se permettre.

Bien que la construction de Beaumaris eût continué pendant une bonne partie du règne d'Edward II, ce grand château n'a jamais été achevé. Les tours du rempart intérieur n'ont jamais été élevées entièrement, le corps de garde sud n'est toujours pas terminé et le grand hall du pavillon intérieur n'a jamais été commencé. Ainsi, comme trop d'oeuvres d'art, Beaumaris est resté un chef d'oeuvre inachevé. Aucun ennemi ne l'a attaqué ; la rébellion d'Owen Glendower en 1400 était la dernière tentative de restauration de la nation galloise par les armes et a échoué.

Les images ne suffisent pas à décrire les plus grandes réalisations humaines, pas plus que les merveilles de la nature. Il est impossible de comprendre les dimensions impressionnantes du Grand Canyon sans le voir en personne. De même, personne ne peut réellement apprécier la cathédrale Notre Dame sans la visiter. Il en est de même pour les châteaux d'Edward Ier : on ne peut pas évaluer la quantité des efforts du roi sans voir ces châteaux en personne. C'est peut-être le plus grand hommage qui puisse être rendu à Edward Ier avec le fait que ses châteaux ont toujours inspiré des gens longtemps après sa mort.



Beaumaris

RECITS DU MOYEN AGE

1. LA SAGA DES PLANTAGENÊT

Imaginons un feuilleton à l'eau de rose sur la famille royale du moyen âge. Nous allons inclure :

Le roi Henry

Homme grand et beau qui a un si mauvais caractère qu'on l'a vu tourner et retourner de la paille lorsqu'il était en colère. Il a ordonné le meurtre d'un de ses amis les plus proches dans un accès de colère. Ses fils et sa femme complotent continuellement contre lui.

La reine Eleanor (Eléonore)

Meneuse d'une rébellion contre son mari emprisonnée pour le reste de son règne.

Le prince Henry

Le fils aîné. Au couronnement de son père, il se vantait d'être fils du roi tandis que son père n'était que le fils d'un duc. Il a mené plusieurs rébellions de suite contre son père en se réconciliant avec lui après chaque échec.

Le prince Richard

Second fils. Promis en mariage à Alice, la soeur de son meilleur ami, le roi de France. Malheureusement, elle est actuellement sous la garde du roi Henri qui est amoureux d'elle et refuse d'autoriser le mariage.

Prince Geoffrey

Troisième fils. Lorsque ses frères se révoltent, il le fait également.

Prince John

Fils cadet. Il est né après le morcellement de l'empire de son père et a fini sans rien, d'où le surnom péjoratif de "Lackland" (Jean sans terre). C'était le chouchou de son père au grand chagrin de ses frères. Plus tard, il devenait un des pires souverains de l'histoire de l'Angleterre...

Les auteurs des romans à l'eau de rose de nos jours auraient beaucoup de peine à trouver une famille plus querelleuse pour leur drame que la famille Plantagenêt d'Henry II. Leur histoire est une histoire de traîtrise, de combat et de relations sexuelles suffisamment fréquentes pour garantir une haute estimation si tout le monde était au courant.

En 1154, date de son couronnement comme roi d'Angleterre, Henry II possédait le plus grand empire d'Europe occidentale. Il était roi d'Angleterre, duc de Normandie et d'Anjou et ne possédait pas moins des deux tiers de la France. Vers 1158, il était devenu chef suprême du Pays de Galles et d'Ecosse puis n'a pas tardé à ajouter l'Irlande à son empire. Cependant, les hommes puissants se font des ennemis aussi forts.

L'ennemi d'Henry II était le roi de France Louis VII. Bien qu'étant théoriquement le vassal de Louis, Henry possédait plus de terres et une armée beaucoup plus importante. Cependant, Louis était loin d'être la plus grande menace d'Henry. Le plus grand danger venait de ses fils : Henry, Richard, Geoffrey et John.

En 1173, Henry cadet a exigé que son père démissionne du trône d'Angleterre, de Normandie ou d'Anjou. Quand son père a refusé, Henry cadet a pris la fuite en direction de la cour du roi Louis, suivi de ses frères Richard et Geoffrey. La révolte a duré deux ans. Ensuite, Louis, Henry cadet et Geoffrey ont recherché la paix. Richard a essayé de continuer la rébellion tout seul mais n'a pas réussi. Il a donc été obligé de retourner chez son père et de lui demander pardon. Aussi surprenant que cela puisse paraître, Henry a pardonné à ses fils. Cependant, sa femme, Aliénor d'Aquitaine a été enfermée seize ans dans une tour pour sa participation à la rébellion.

Henry a donné à ses fils des morceaux de son empire qui les a contentés pendant huit ans. En 1182, Henry cadet a exigé que son frère Richard (nommé duc d'Aquitaine) lui promette sa loyauté. Il a refusé. Par conséquent, Henry cadet et Geoffrey ont envoyé leurs armées contre lui. Le roi Henry, alarmé par la guerre entre ses fils, a exigé un règlement pacifique du conflit. Ils n'en ont tenu aucun compte si bien que le roi

Henry s'est allié à Richard. La rébellion a pris fin quand Henry cadet est mort de dysenterie en 1183. Aussi surprenant que cela puisse paraître, il était si apprécié à Rouen et au Mans que les habitants ont failli partir en guerre pour la garde du corps.

Geoffrey s'est réfugié à la cour du nouveau roi de France Philippe Auguste jusqu'à sa mort survenue accidentellement lors d'un tournoi en 1186. Philippe est donc resté sans pion à utiliser contre le roi d'Angleterre et a invité Richard à sa cour. Ils sont vite devenus amis intimes au grand chagrin d'Henry II.

En 1188, il se sont alliés contre ce dernier et ont pris plusieurs de ses villes. Le prétexte de cette agression était le refus par Henry d'autoriser Richard à épouser Alice, la soeur de philippe Auguste.

En 1189, Henry a appris qu'un de ses fils autrefois non-rebelle s'était mis avec Richard dans sa révolte. Henry qui aimait beaucoup plus John que ses autres enfants a sombré dans le désespoir et est mort rapidement, affligeant ses fils de son dernier souffle. Et personne ne pouvait lui en vouloir n'est-ce pas ? Heureux enfin, Richard s'est emparé du trône d'Angleterre. Il a récompensé ceux qui l'avaient soutenu contre son père en les renvoyant puis a rejoint son ami Pilippe Auguste dans la troisième croisade. Vers la fin de 1191, ils n'étaient plus amis. L'avide prince John qui n'était pas régent lors de l'absence de Richard a déposé le gouverneur trié sur le volet de Richard, l'avide William Longchamp. Au moyen d'une combinaison d'art militaire et de cruauté extrême (qui va regretter quelques milliers d'otages de toute façon ?) Richard a assuré une présence chrétienne en Terre sainte et en obtenant des privilèges à Jérusalem pour les pélerins chrétiens. Il est rentré chez lui en 1192 mais s'est fait capturer par un de ses ennemis, l'archiduc d'Autriche.



Pendant ce temps, son frère John s'est joint à Philippe Auguste, l'ancien ami de Richard, pour usurper l'empire de celui-ci lorsqu'il était en prison. John a déclaré que Richard était mort en prison mais personne ne le croyait et les barons d'Angleterre se sont unis pour l'évincer. Les barons loyaux ont ensuite collecté une énorme somme d'argent pour payer sa rançon. Il a alors été fiancé à Alice, la promise de Richard (aimée de son père Henry II) mais a fini par l'éconduire pour épouser l'héritière du duc de Gloucester. (Ensuite, John a décidé de divorcer pour épouser la fille d'un noble français dans ce qui s'est avéré être le second divorce royal de l'histoire de l'Angleterre pour son désordre).

Richard est libéré en 1194 et rentre en Angleterre. Il part immédiatement en guerre contre Phillip et John et annule la vente de biens immobiliers effectuée en 1189 dans le but de collecter de l'argent pour financer l'effort. John qui veut se faire à nouveau bien voir de son frère invite les officiers d'une des garnisons de Phillip puis les massacre et revient en Angleterre. Sur l'ordre de leur mère, les deux frères se réconcilient bien que Richard ne soit pas chaud du tout pour cet arrangement.

Aussi surprenant que cela puisse paraître, John ne trahit pas Richard lors du reste de son règne. Richard consacre la plupart du reste de sa vie au combat contre Philipe Auguste (qui échappe de peu à la noyade dans la rivière Epte après s'être enfui à la suite d'une grande défaite) et à la répression des rébellions en Bretagne et en Aquitaine. Il meurt finalement tué par une flèche en essayant de s'emparer d'un trésor détenu par un vassal rebelle. Richard nomme comme successeur à son trône Arthur de Bretagne âgé de onze ans (fils de son défunt frère Geoffrey) mais John, mécontent, finit par obtenir le retour au trône en combattant. Il perd cependant l'empire de son frère et de son père.

Il meurt en 1216 et son jeune fils Henri III, père d'Edward Ier, lui succède. (Finalement, Edward III, petit fils d'Edward Ier, veut envahir la France pour reprendre certaines des terres perdues par John et déclenche ainsi la guerre de Cent ans en cours. Mais c'est une autre histoire).

II. BRÛLONS ROCHESTER

Au cours de son règne perturbé, John devait affronter de nombreux problèmes dont la rébellion des barons. Son père, Henry II avait détruit beaucoup de châteaux à son époque (pour tenter d'empêcher les barons de développer leurs propres instruments de pouvoir) mais Rochester (Angleterre) y a échappé. Ce château fait en pierres de taille réduite et composé d'un énorme donjon central entouré de remparts a été attaqué par les soldats de John en 1215. Pendant l'assaut, les agresseurs ont creusé un tunnel sous la base d'unes des tours d'angle en la soutenant au moyen de grosses poutres en bois. Ils y ont mis quarante carcasses de porcs gras puis y ont mis le feu.

Au grand désarroi des défenseurs, la chaleur qui s'en dégageait a commencé à lézarder la maçonnerie. L'angle de la tour s'est effondré. Ensuite, les agresseurs ont pénétré dans le donjon et ont contraint les défenseurs à se rendre. Un scribe a témoigné par écrit : "Les hommes ont cessé de compter sur les châteaux". Cette affirmation n'a pas tardé à s'avérer inexacte. Effectivement, non seulement les seigneurs ont continué à construire des châteaux mais de plus, la tour a été remplacée par la suite.

III. : LES DIABLES NE SONT PEUT-ÊTRE PAS INDIFFÉRENTS

Au moyen âge, la religion avait une grande importance et le rassemblement des âmes par l'Eglise était considéré comme une des activités les plus essentielles. De nombreux membres du clergé possédaient une culture considérable et certains se montraient même exceptionnels par leur érudition. Ils transmettaient un savoir dont l'influence se fait encore sentir même dans l'ère moderne. Malheureusement, ils n'étaient pas tous dans ce cas. Effectivement, les évêques constataient parfois que les prêtres aspirants et ordonnés ne savaient pas lire le latin et que par conséquent le sens de l'Ecriture et des rites leur échappait. Gerald de Galles a longuement parlé de curés ignorants qui confondaient Barrabas et Barnabée (?), ou Saint Jude avec Judas Iscariot, ou les paraboles. Ce fait explique peut-être la raison pour laquelle les prêtres parlaient fréquemment des diables.

La Bible traitait peu de l'Enfer ou des diables, ce qui ne se ressentait pas dans leurs sermons. Effectivement, les prêtres parlaient souvent des diables,

des tourments de l'Enfer qui attendaient les vilains et d'autres histoires méchantes, généralement avec très peu de base biblique. L'image populaire des diables (oreilles pointues, queues fourchues, peau rouge ou noire) vient beaucoup plus de ces histoires médiévales que de la Bible.

Les prêtres racontaient des histoires très amusantes sur des pécheurs pris ou attrapés par le diable et astreints à la souffrance éternelle. Ces récits ont perduré sous la forme de contes populaires, même à l'époque actuelle.

Cependant, les prêtres n'étaient pas les seuls à raconter des histoires de diables. Selon une rumeur populaire, la maison des Plantagenêt contenait du sang démoniaque car, d'après les ouï-dire, Geoffrey Greygown, comte d'Anjou à la fin du Xème siècle aurait épousé un démon. Compte tenu de la nature douce de cette famille, l'on se pose des questions sur l'origine possible d'une telle rumeur.

Bien que l'Angleterre et le Pays de Galles soient, au moyen âge, des sociétés profondément chrétiennes, les paysans et les nobles avaient encore des superstitions païennes dans la tête et dans le coeur. A beaucoup d'égards, les récits diaboliques constituaient une réaction chrétienne face à ses mythes païens persistants. Des acteurs ambulants interprétaient souvent des histoires de morale provenant de la bible ou de la vie des saints qui représentaient le diable. Enfin, l'Eglise a commencé à s'inquiéter sur l'exactitude des faits concernés.

IV. CINQ BONNES RAISONS POUR NE PAS ÊTRE PAYSAN AU MOYEN ÂGE

1. De merveilleuses occasions de voyager ! La plupart des paysans de cette époque ne partaient jamais à plus d'une trentaine de kilomètres de chez eux au cours de leur vie (généralement de courte durée).
2. Des voisins charmants ! Les habitants des zones frontalières entre deux nations limitrophes n'étaient pratiquement jamais à l'abri d'une invasion. Lors d'une invasions du nord de l'Angleterre par les Ecossais, les prisonniers auraient été si nombreux que pratiquement toutes les familles écossaises avaient un esclave anglais.

3. Des patrons formidables ! Une des coutumes féodales les plus charmantes s'appelait le "droit de cuissage" et permettait au seigneur propriétaire d'un fief de passer avec la femme d'un serf la première nuit de noces. Heureusement, le serf pouvait éviter cette pratique...en payant une amende. Cette pratique n'a jamais été courante en Angleterre et semble être tombée en désuétude sur le continent vers 1200 après J.C.
4. Une cuisine excellente ! Le paysan n'avait pas une alimentation très variée. La viande était rare, les légumes n'étaient pas très variés, l'eau était impropre à la consommation (ou pire) et les paysans souffraient généralement de sous-alimentation.
5. Vous faut-il d'autres raisons ?

CASTLES - BIBLIOGRAPHIE

Castle, David MacCauley, Houghton Mifflin, 1977
(regard amusant et instructif sur la construction de châteaux)

The Castle Guide, Grant Boucher, Troy Christensen, Arthur Collins et Nigel Findleay, TSR Inc, 1990

English Medieval Castles, R. Allen Brown, B.T. Batsford, 1954, 1961

Kingdom of Champions, Phil Masters, Iron Crown Enterprises, 1990

Life in a Medieval Village, Frances et Josefh Glies, Harper Perennial, 1991
(ouvrage extrêmement instructif et pourtant facile à lire sur la vie dans un village anglais fournissant une documentation inestimable sur le moyen âge).

Lionheart, Edwin King, Columbia Publications, 1987

Norman Castles, Derek Frank Renn, John Baker Publishers, Ltd, 1968

Oxford History of Britain, Kenneth O. Morgan ed., Oxford University Press, 1988

Studies in Castles ind Castle-Building, Arnold Taylor, Hambledon Press, 1985
(ouvrage très spécialisé qui donne à ceux qui s'intéressent vraiment au sujet des informations concrètes sur la constructions de châteaux)

TELEVISION

Castles, Unicord Projects, 1983 (adaptation très amusante de Castles, de David MacCauley, parfois des airs (aux Etats-Unis) sur PBS.)

Robin of Sherwood, ITV Productions, 1985-88 (bien qu'ayant ses défauts (inexactitude pour une émission qui se voulait "réaliste"), ce feuilleton offre une interprétation intéressante du cycle Robin des Bois populaire et des mythes du fantasme britannique.)

Wizards and Warriors, Don Rio Productions, 1982 (oublié depuis longtemps par tous les fans du fantasme sauf par quelques-uns d'entre eux, ce feuilleton offre de bonnes valeurs de production, des héros anachroniques et des traîtres intéressants).

CINEMATOGRAPHIE

The Adventures of Robin Hood, 1938 (adaptation historiquement inexacte d'une version de Robin des Bois du XIXè siècle avec une excellente interprétation d'Errol Flynn et de Basil Rathbone. L'apparat d'Hollywood dans toute sa splendeur. Production magnifique.)

Robin and Marion, 1974 (dans cette narration peu orthodoxe du comte populaire, Sean Connery est remarquable par son interprétation d'un Robin des Bois qui prend de l'âge.)

REMERCIEMENTS

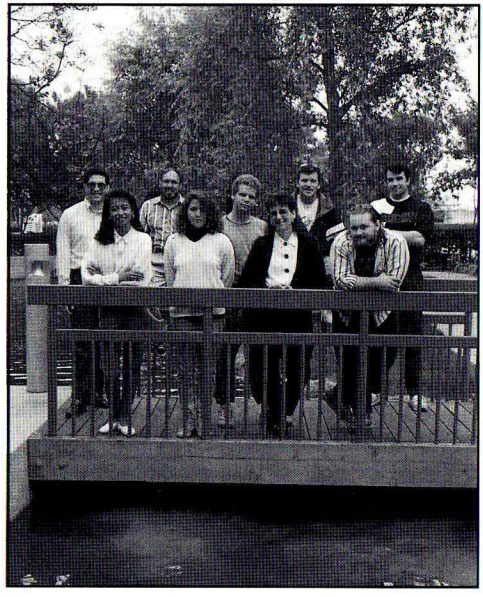
Direction de la production :	Brian Fargo
Production :	Scott Bennie
Aide à la production :	Katie Fisher
Programmation originale (PC) :	Byon Garrabrant
Aide à la programmation :	Robert Barris, Tony Fu, Bill Snyder, Jim Sproul, David Steffen
Conception :	Scott Bennie
Aide à la conception :	Bill Fisher, Byon Garrabrant
Dessins :	Arlen Caberto, Dave Nelson, Meghan Rowntree
Aide aux dessins :	David Mosher, Todd Camasta
Production musicale :	George "The Fat Man" Sanger
Musique :	Dave Govett
Conversions musicales :	Jacob Buchert III
Tests du jeu :	Jacob Buchert III, Thomas R. Decker, Vince Denardo, et tous les membres de Quicksilver Software Inc.
Production du manuel :	Carol Aggett
Manuel :	Scott Bennie
Dessins du manuel :	Hayato Ochiai, Dan burke, Dave Nelson

CASTLES : RÉFLEXIONS DE L'ARTISTE

Existe-t-il une personne au monde qui ne soit pas fascinée par les châteaux forts ? Probablement, mais j'en connais peu qui l'admettent volontiers. Lorsque Brian Fargo me proposa ce projet en mars 1990, je l'acceptai immédiatement, m'intéressant de longue date à l'histoire anglaise.

Il est difficile de créer un jeu électronique dans un domaine complètement inexploré et encore plus difficile de le faire bien. Je voudrais remercier particulièrement Byon Garrabrant et Bill Fisher de Quicksilver, qui ont bien compris cet aspect. Leur collaboration à la conception a permis de donner à ce jeu la touche de perfection sans laquelle il ne serait pas ce qu'il est. Et je ne saurais trop faire l'éloge de l'équipe d'artistes. Ils méritent tous d'être remerciés.

Je prends généralement un jour de repos après un projet de grande envergure et je me relaxe dans des endroits comme Disneyland. Cette fois-ci, cependant, j'ai préféré aller au Pays de Galles.



De gauche à droite : Bill Fisher, Arlene Caberto, Scott Bennie, Meghan Rowntree, Byon Garrabant, Katie Fisher, Todd Camasta, Dave Nelson et Robert Barris.

NOTICE

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'EFFECTUER DES MODIFICATIONS DU PRODUIT DECRIT DANS CE MANUEL A TOUT MOMENT ET SANS PREAVIS.

TOUTE REPRODUCTION DE CE MANUEL ET DU LOGICIEL QUI Y EST DECRIT EST INTERDITE. TOUS LES DROITS SONT RESERVES. AUCUNE PARTIE DE CE MANUEL OU DU LOGICIEL NE PEUT ETRE COPIEE, REPRODUITE, TRADUITE OU REDUITE A L'ETAT DE SUPPORT ELECTRONIQUE OU EXPLOITABLE SUR MACHINE SANS AU PREALABLE, LE CONSENTEMENT ECRIT D'ELECTRONIC ARTS LIMITED, 11/49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN, ANGLETERRE.

ELECTRONIC ARTS NE FAIT AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, QUANT A CE MANUEL, SA QUALITE, SA COMMERCIALITE OU SON ADAPTATION DANS UN BUT PARTICULIER. CE MANUEL EST FOURNI TEL QUEL. ELECTRONIC ARTS FAIT CERTAINES GARANTIES LIMITEES EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. CECI N'AFFECTE EN RIEN VOS DROITS STATUTAIRES.

If not otherwise indicated all Software and Documentation
© Interplay Productions. All rights reserved.



ELECTRONIC ARTS ®

Langley Business Centre
11/49 Station Road, Langley, Berks, SL3 8YN, England
Tel: (0753) 49442

Y64101FM